



SPLITTERDÄMMERUNG

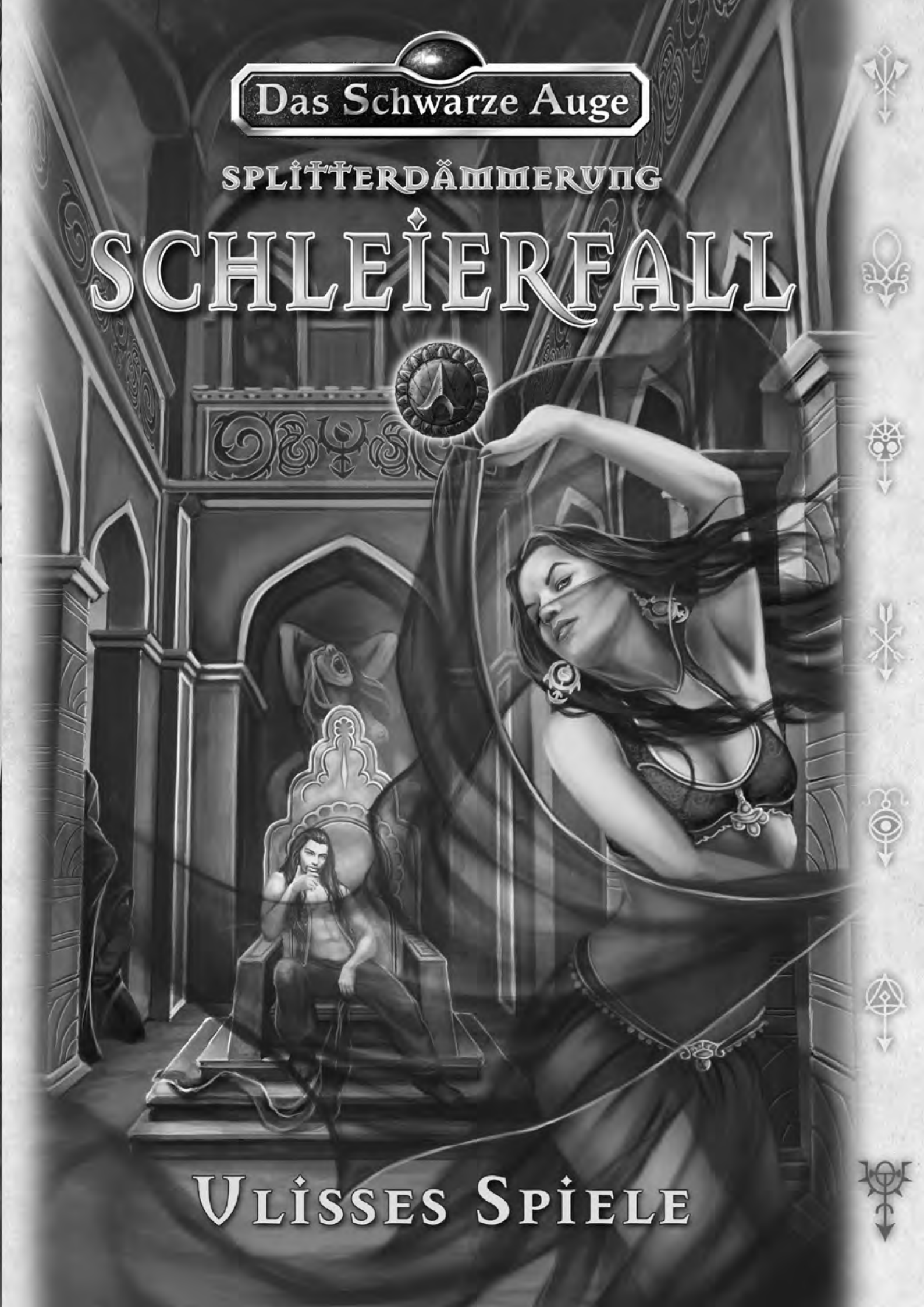
SCHLEIERFALL



PR. 205
ERFAHREN

Das Schwarze Auge

13127PDF



Das Schwarze Auge

SPLITTERDÄMMERUNG

SCHLEIERFALL

VLISSES SPIELE



Redaktion

EEVIE DEMİRTEL,
MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER,
ALEX SPOHR

Lektorat

SARAH MAIER, KRISTINA FLUGMACHER

Coverbild

VERENA SCHNEIDER

Layout

RALF BERSZUCK

Innenillustrationen

ZOE ADAMIETZ, HANNAH BÖVING,
MIRIAM CAVALLI, SABRINA KLEVENOW,
PELE KLUMPE, LUISA PREIBLER, DIANA RAHFOTH,
VERENA SCHNEIDER, ELIF SIEBENPFEIFFER,
MIA STEINGRÄBER, PATRICK SOEDER,
KARIN WITTIG, MAURICE WREDE

Karten

HANNAH MÖLLMANN

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der
Significant GbR. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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



SPLITTERDÄMMERUNG

SCHLEIERFALL



EIN GRUPPENABENTEUER FÜR
3-5 ERFAHRENE HELDEN
VON ALEX SPOHR

MIT HERZLICHEM DANK AN

ZOE ADAMIETZ, LUTZ BERTHOLD, BOB, CLAUDIA DILL,
RUI ALEXANDRE COSTA FRAGA, THOMAS CRAIG, YANNIS FENGLER, GINA FLORA,
JONATHAN FÜRSTENBERG, MICHAEL HEINZ, MARC JEPPESEN, PHILIPP KARL, SANDRA KARL,
ALEX MAI, FRIEDERIKE PEU, PIKOS PETRIDIS, PIKLAS RIEBSAMEN, IRIS SCHAFFRIKA,
SARAH TRAUT, JONATHAN WERLE, ARIANE WILLMEIT, KATJA WOLLENBERG,
LOUISA WÜRDEN SOWIE TINA, LYDIA UND GÜNTER



ІННАЛТ

VORWORT	5	DER KULT DES MALMERS – DER SIEBTE SCHLEIER	98
PRÄLUDIUM FÜR DEN SUCHENDEN	6	DAS VERSCHOLLENE GOLD	98
DIE VORGESCHICHTE	7	DIE REISE NACH LLAŦKA	99
VERFÜHRUNG UND VERGEBUNG	11	LLAŦKA	100
RAUSCHVISIONEN	13	DIE HELDEN ALS WESIRE	101
ORONISCHE ZIRKEL	14	DAS GOLD DER LIVARA	103
		DER KULT DES MALMERS	104
DURCH DAS LAND DER ROSEN	18	DIE BELAGERUNG VON ANCHORAL – PACKT	107
WEGSTRECKEN	18	DER KRIEGSZUG	107
ZUFALLSBEGEGNUNGEN	18	RICHTUNG SÜDEN	108
		ANCHORAL	111
SCHRITTE IN DIE FINDERNIS – DER ERSTE SCHLEIER ..	24	DIPLOMATIE	111
ZORGAN	25	KRIEG UM DEN HEILIGEN HAIP	115
		DAS TANZGEWAND	116
DAS KLOSTER DES TODES – DER ZWEITE SCHLEIER	31	POCH EIN LETZTER TANZ – UNVERSCHLEIERT	118
IM AUFTRAG DER MONDSILBERSULTANA	31	DER LETZTE (TANZ-)SCHRITT	118
PALMYRAMIS	34	DER GEIST DER BIBLIOTHEK	119
INTRIGEN AM HOF DER SULTANA	37	DER TANZ DER SCHWARZFAULEN LUST	121
DAS KLOSTER DER MARBIDEN	41	DIMIONAS ENDE	122
DIE KATZENHERRIN VON RAS'LAMASSHU –		ANHANG I – ARANIEN NACH DEM SCHLEIERFALL	125
DER DRITTE SCHLEIER	46	ANHANG II – ARTEFAKTE	129
NACH RAS'LAMASSHU	46	ANHANG III –	
GEBURTSHELFER FÜR EINE PRINZESSIN	48	ZWISCHEN SCHLEIERTANZ UND SCHLEIERFALL	131
RAS'LAMASSHU	55	WAS BISHER GESCHAH	131
HEIRATSPOLITIK – DER VIERTE SCHLEIER	59	ENTWICKLUNGEN ZWISCHEN	
DER PROPHEZEIUNG AUF DER SPUR	59	SCHLEIERTANZ UND SCHLEIERFALL	132
NACH ELBURYM	60	DIE SCHLEIERVERSCHWÖRUNG	136
ELBURYM	61		
AM HOF DER SULTANA	65	ANHANG IV – DRAMATIS PERSONAE	138
DIE SUCHE NACH DEN SCHÄTTEN	70	ANHANG V – PERSONENREGISTER	158
VERBORGEN IN HEILIGEN HALLEN –		ANHANG VI – DAS FLAIR ARANIENS	162
DER FÜNFTE SCHLEIER	75	ANHANG VII – KARTEN	163
NACH BABURIP	75		
BABURIP	77		
DIE SCHULE DES IMMERWÄHRENDEN LEBENS	83		
DIE ROSENKÖNIGIN – DER SECHSTE SCHLEIER	86		
DAS BLUT DER ROSENDSCHIPPE	86		
ZURÜCK ZUR KÖNIGSSTADT	86		
ZORGAN	88		
GARTEN DER LÜSTE	89		

VORWORT

So viele Jahre begleiten wir nun schon die Geschichte um Dimiona, ihren Bruder König Arkos und seine Gemahlin Eleonora, den Aufstieg und Fall des Moghulats Oron und die verborgene Heptarchie hinter dem Schleier. Lange Zeit konnten die Helden kleine Erfolge verbuchen, aber es war ihnen verwehrt, die Verschwörung endgültig zu zerschlagen. Doch jede Geschichte muss irgendwann enden.

Der vorliegende Band wird die Helden auf die Spur der Schleierschwörung führen und ihnen obliegt es, den Belkelel-Splitter der Dämonenkrone zu sichern und seine unheilvolle Macht einzudämmen. Den Helden kann es sogar gelingen, Dimiona zu enttarnen und ihrer gerechten Strafe zuzuführen – wie diese jedoch aussieht, hängt von ihren Entscheidungen ab. Vernichten sie die Heptarchin, die so viel Leid über die Menschheit gebracht hat? Oder sehen die Helden einen Wink Tsas und gewähren Dimiona die Chance, ihren Pakt zu brechen und ihre Seele zu retten?

Nach den Ereignissen in **Schleierfall** wird Aranien ein anderes Land sein. Oberflächlich wird sich nicht viel ändern, denn die Pläne der Heptarchin liefen verborgen hinter einem Schleier aus Lügen und Intrigen ab, und nur wenige Eingeweihte wie die Helden wissen um das gesamte Ausmaß der Verschwörung. Aber ihnen wird es zu verdanken sein, dass die Macht Belkelels in Aranien gebrochen wird und die Bedrohung durch die Erzdämonin ein Ende nimmt.

Es bleibt mir nur noch Ihnen viel Spaß beim Spielen zu wünschen. Mögen Rahja, Tsa und Entitäten Ihrer Wahl auf Seite der Helden stehen.

*Frankfurt, an einem kühlen Samstag
im Frühjahr 2014, Alex Spohr*

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

WdH	Regelwerk Wege der Helden
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdA	Regelwerk Wege der Alchimie
LCD	Regelwerk Liber Cationes Deluxe
LL	Regelwerk Liber Liturgium
Geographia	Regionalspielhilfe Geographia Aventurica
Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne
Horas	Regionalspielhilfe Reich des Horas
Gemeinschaften	Spielhilfe Verschworene Gemeinschaften
SoG	Spielhilfe Stätten okkultur Geheimnisse
Ritterburgen	Spielhilfe Ritterburgen und Spelunken
AB XXX	Aventurischer Bote (Ausgabe)
ZooBotanica	Spielhilfe Zoo-Botanica Aventurica



PRÄLUDIUM FÜR DEN SUCHENDEN

„Hüte dich vor der Tugendhaftigkeit. Laster und Habsucht bringen dich deinen Zielen näher, doch ein gutes Herz lässt dich zögern.“

—aus Die Vorurteile des Stolzes von Alrik Donation von Terilia, genannt Magiergraf von Edas, um 587 BF

„Wirklich enttäuschend. Ja, du enttäuschst mich, Sarida. Ich bin den Geschmack der Enttäuschung gewöhnt: Man hat mich meines Erbes beraubt. Mich verraten. Mich ermordet. Ich hoffte, wenigstens du würdest mich den Sieg kosten lassen. Und nun muss ich erkennen, dass ich mich erneut irrte.“

—Traumbegegnung zwischen Dimiona und der Meuchlerin Sarida, 1036 BF (nach einem gescheiterten Attentat auf Sybia von Zorgan und kurz vor dem Fund von Saridas Leiche)

„Die wichtigste Lektion, die ein junger Scholar lernen muss, ist die uneingeschränkte Macht seines Meisters. Nur wenn der Scholar genau weiß, dass er seinem Meister völlig ausgeliefert ist und nicht gegen ihn aufbegehren kann, erst dann kann der Meister mit der Ausbildung seines Schülers beginnen.“

—aus Ausbildung in Schwarzer Magie, ein unvollendetes Werk der Maryan di Shumir, 1025 BF

„Die grausamste Bestrafung ist nicht die körperliche Erniedrigung. Der Seele eines Menschen kann man tausend Mal schlimmere Schmerzen zufügen.“

—aus Die Nachteile der Demut von Alrik Donation von Terilia, genannt Magiergraf von Edas, um 587 BF

„Wem dient der Splitter?“

—unbekannte Macht in Dimionas Träumen

„Oh, ehrenwerter Effendi, es gibt kaum jemanden, vor dem ich mich wirklich fürchte. Man hat mir bereits Schlimmes angetan, was sollte mich also noch das Fürchten lehren? Aber einen Mann gibt es – Travia möge bewahren, dass er jemals wieder meine Karawanserei betritt –, vor dem ich mich ängstige. Ein Zauberer namens Rasulan. In seinen Augen sah ich das Böse. Und dennoch sprach er so lieblich und gebildet, dass man dachte, seinen besten Freund vor sich zu haben.“

—Taref, Besitzer des Roten Kamels, ein Eunuch, neuzeitlich

„Warum ich Tsa verehere? Tsa ist eine gnädige Göttin. Sie vergibt dir. Sie vergibt allen Menschen, selbst den schlimmsten Scheusalen. Ich glaube, sie hat sogar mir vergeben und mir eine zweite Chance eingeräumt.“

—Khelbara auf die Frage, warum sie Tsa verehrt, 1035 BF

„Weißt du, warum du mich mehr fürchten solltest als alle Gallottas und Xeraans dieser Welt? Ich werde dir meinen Plan nicht erzählen; ich werde dir nicht entgegentreten, damit du die Gele-

genheit hast mich zu töten; und ich weiß sehr genau, dass man sich nie auf seine Lakaien verlassen sollte.“

—Rasulan, in einen Brief an dahergelaufene Helden, kurz vor dem Tod der Helden, 1030 BF

„Momente des Glücks sind selten. Man sollte sie genießen, denn danach wird immer alles viel schlimmer.“

—aranische Weisheit aus den Magierkriegen

SPLITTERDÄMMERUNG

Schleierfall ist Teil der Splitterdämmerung, einer Publikationsreihe, die sich mit dem Schicksal der Splitter der Dämonenkrone und ihren Besitzern, den Heptarchen, beschäftigt.

Im Gegensatz zu einer Kampagne sind die einzelnen Teile der Splitterdämmerung nicht miteinander verbunden und können unabhängig voneinander gespielt werden.

Jedes Abenteuer der Reihe ist mit dem nebenstehenden Symbol versehen, sodass Sie die Publikation leichter zuordnen können.

☛ **Schleiertanz** ist der erste Teil der Splitterdämmerung und der Vorläufer von **Schleierfall**. Die Handlung findet im Jahr 1035 BF statt und führt die wichtigsten Handlungsträger dieses Abenteuers ein. Die Ereignisse, die in **Schleiertanz** ausgelöst werden (der Sturz *Iphemias* und *Assabans*) werden im vorliegenden zweiten und finalen Teil weitergeführt.

☛ **Bahamuths Ruf** ist der zweite Teil des Zyklus und behandelt die Bannung von Charyptoroths Macht, den Rückgang der Blutigen See und das Ende des Erzschurken *Darion Paligan*. Das Abenteuer spielt in einem Zeitraum von 1035 bis 1038 BF.

☛ In den Hohen Norden führt **Firuns Flüstern**, ein Abenteuer, das sich mit dem Schicksal des Nagrach-Splitters auseinandersetzt. Die Ereignisse spielen in den Jahren 1038/39 BF.

☛ Zwischen 1036 BF und 1038 BF wird sich das Schicksal des Thargunitoth-Splitters erfüllen.

☛ Frühestens 1039 BF werden die Splitter von Agri-moth und Belhalar behandelt.

☛ Der Splitter von Asfaloth wird mindestens bis 1040 BF im Besitz der Skrechu bleiben.



DIE VORGESCHICHTE

Anders als bei **Schleierfall** liegt der Auslöser des Abenteuers nicht in ferner Vergangenheit begraben, sondern vergleichsweise aktuelle Ereignisse kulminieren in einer Entscheidung über die Zukunft Araniens.

Seit der Splitter der Belkelel von Borbarads Dämonenkrone in die Hände Dimionas fiel, konnte sie damit ihr Reich und später ihre Verschwörung am Leben halten. Ohne den Splitter hätte die Heptarchin weder die Kraft besessen, noch eine so starke Macht an ihrer Seite, die sie lenkt. Doch Dimionas Mutter Sybia ist ihr dank tapferer Helden auf die Schliche gekommen und versucht sie ausfindig zu machen.

Dimiona ist in die Enge getrieben und setzt alles auf eine Karte. Sie sucht Verbündete, einen Ausweg aus ihrer Lage und schlussendlich plant sie den Tod ihrer Feinde. Allerdings hat sie nicht damit gerechnet, dass ihr Verbündeter ein größerer Schurke ist als sie selbst und sie betrügt. Und die Erzdämonin giert nach der Seele der Heptarchin und hat für den Fall ihrer Niederlage bereits ihre Hände nach anderen potenziellen Trägern des Splitters ausgestreckt: den Helden.

WAS BISHER GESCHAH ...

Seit mittlerweile neun Jahren herrscht *Dimiona* von Zorgan auf dem Seerosenthron über Aranien. Niemand im Königreich, weder ihr Bruder *Arkos*, noch ihre Mutter *Sybia* ahnte, dass im Körper der *Eleonora* von Revennis die Seele der Heptarchin Zuflucht gesucht hatte.

Während des Kriegs-der-35-Tage gelang es Dimiona, kurz vor ihrem Tod ihre Seele mit der Eleonoras zu tauschen – und so tötete Arkos nur den Körper seiner Schwester, nicht jedoch ihren Geist. Stattdessen starb Eleonora und wurde wegen der Umstände und des gewaltsamen Todes zu einer Gefesselten Seele, die unbemerkt bis heute in Keshal Taref umherspukt (siehe **Erste Sonette 27ff.**).



DIMIONA VON ZORGAN

DIE WICHTIGSTEN HANDLUNGSTRÄGER DER GESCHICHTE

• **Dimiona von Zorgan:** Die Heptarchin und Paktiererin der Belkelel gründete mit Hilfe des Splitters der Dämonenkrone die Heptarchie Oron. Einige Jahre währte ihre Herrschaft, bis sie das restliche Aranien mit Hilfe des Fürst-Marschalls *Helme Haffax* erobern wollte. Haffax verriet sie, ihr Feldzug scheiterte und sie wurde in dem Belkelel-Unheiligtum Keshal Taref von Arkos und Eleonora niedergestreckt. Seitdem wandelt ihr Geist in Eleonoras Körper und sie versucht ihre Verschwörung voranzutreiben, um sich dauerhaft die Macht im Königreich zu sichern.

• **Sybia al'Nabab:** Die ehemalige Fürstin Araniens und Mutter von Arkos und Dimiona wusste ihr Reich in den Händen ihrer fähigen Schwiegertochter Eleonora in Sicherheit. Sie widmete sich ganz der Mada Basari, des phexgefälligen Händlerordens in Aranien, und versuchte die Mysterien des Fuchsgottes zu ergründen. Immer mehr zog sie sich aus der Politik zurück, bis sie vor etwa zwei Jahren erfuhr, dass ihre Tochter möglicherweise noch lebt. Seitdem ist ihr einziges Ziel ihre Tochter zu finden und aufzuhalten.

• **Arkos von Zorgan:** Der Herrscher Araniens interessierte sich noch nie viel für Politik, ist aber seit dem Krieg-der-35-Tage ein Held und wird vollkommen von Dimiona beherrscht. Er sehnt sich nach großen Heldentaten zurück und begeistert sich vor allem für die Idee einer Rückeroberung Anchopals. Mehr zu den Meisterpersonen siehe Seite 138.

Dimiona nahm Eleonoras Platz ein, verführte ihren Bruder und hielt ihn mit Traumkräutern ruhig, ging ihrer Mutter aus dem Weg und plante ihr Moghulat hinter dem Schleier aus Intrigen weiterzuführen. Sie begnadigte alte Weggefährten wie ihre Geliebte Iphemia und machte sie sogar zur Sultana, hielt über Träume Kontakt zu ihren Untergebenen und versuchte die Macht des Belkelel-Splitters zu nutzen, um ihre Verschwörung still und heimlich über Aranien und den Rest der Tulamidenlande auszubreiten.

Gewiss wäre ihr niemand auf die Schliche gekommen, wenn nicht einige Helden Iphemia gestürzt hätten und durch diese Ereignisse die Abenteurer und Sybia Erkenntnis von Dimionas Überleben erhielten (siehe **Schleiertanz**).

Dimiona versuchte ein Jahr lang ihre Mutter loszuwerden, doch alle Attentatsversuche scheiterten und die Mondsilbersultana war gewarnt (siehe **AB 164**).

DIMIONAS ZIELE

Um sich endgültig die Macht zu sichern und ihre Feinde loszuwerden, plant Dimiona folgende Ziele zu erreichen:

☞ Sie möchte ihre Mutter Sybia umbringen. Allerdings so, dass es wie ein natürlicher Tod aussieht. Nach den drei gescheiterten Attentatsversuchen im letzten Jahr will sie dieses Mal auf Nummer sicher gehen und Meuchler anwerben, die einen ähnlichen Ruf wie die Hand Borons oder der Zweite Finger Tsas aufweisen. Sie kennt die Gerüchte um die Beni Asharan, aber sie weiß nicht, wie sie sie anwerben kann (Eleonora bekam dieses Wissen von Sybia, doch Dimiona fehlt diese Information). Sie glaubt aber, dass Rasulan in Kontakt mit den Beni Asharan treten kann.

☞ Der Sohn Eleonoras und Arkos', *Amaryd*, muss sterben, um Platz zu machen für Dimionas eigenes Kind. Da zwei tote Mitglieder der Königsfamilie auffallen würden, stellt sie die Tötung von Amaryd hinten an – sie glaubt, dass der Junge momentan eine weitaus geringere Bedrohung als Sybia ist und der Tod einer alten Frau auch weniger auffällt als das Ableben eines Kindes.

☞ Einige weitere Feinde stehen auf ihrer Abschussliste: Die Helden aus **Schleiertanz**, Sybias Vertraute, *Mara ay Samra*, die ehemalige Großwesirin Araniens und Sultan *Hasrabal* und seine Dynastie.

☞ Sie möchte ihre Herrschaft durch eine Dynastie schützen und will statt Amaryd, der nicht von ihrem Blut ist, ein anderes Kind gebären. Arkos erscheint ihr wegen seiner königlichen Abstammung ein würdiger Vater, aber alle Bemühungen, mit ihm ein Kind zu zeugen blieben ergebnislos, sodass sie in Erwägung zieht, einen anderen Vater zu wählen. Wenn ihr Kind groß genug ist, will sie mittels Seelenwanderung ihre Seele mit der des Kindes tauschen.

DER MAGOKRAŦ UND DAS BÜNDNIS DER FIPSTERNIS

Nach Iphemias und Assabans Ausscheiden, zwei wichtigen Stützen von Dimionas Verschwörung, sah sich die Moghuli nach neuen Helfern um. Dabei erinnerte sie sich an den machthungrigen, aber ausgesprochen kompetenten Magier *Rasulan*, einen Lehrmeister der Schule der Schmerzen. Schon damals fiel er ihr durch seine Ausstrahlung, seine Fähigkeiten und Skrupellosigkeit auf, allerdings verloren sich beide nach dem Untergang Orons aus den Augen.

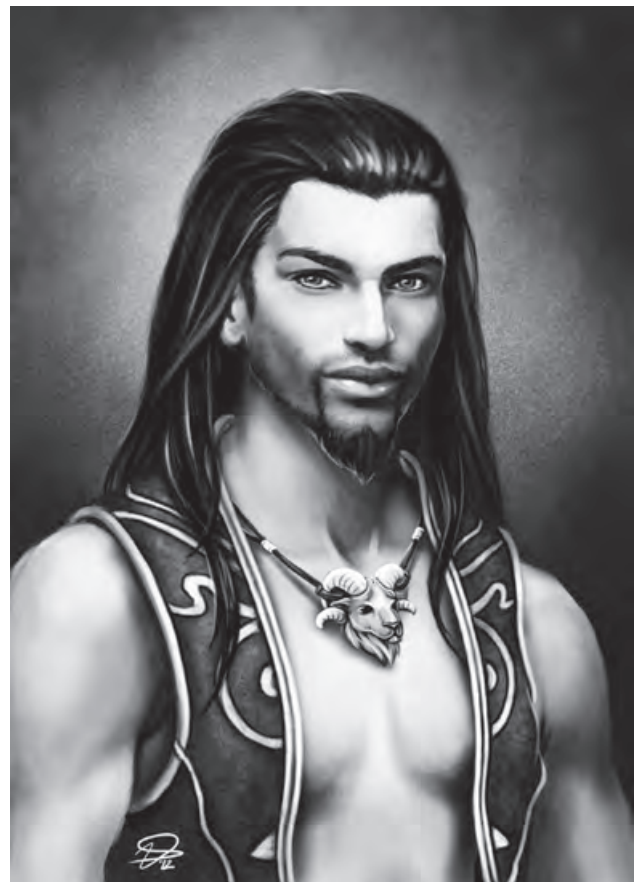
Nach vielen Monaten der Suche gelang es Dimiona über ihr Verschwörernetzwerk Rasulan aufzuspüren und sie traf sich in seinen Träumen mit ihm. Der Erbe einer alten Magierdynastie, die sich bis zu den Magiermogulen vom Gadget zurückverfolgen lässt, willigte ein, Dimiona zu helfen und sie bei ihren Plänen zu unterstützen. Allerdings wäre Rasulan nicht Rasulan, wenn er keine Forderungen gestellt hätte.

☞ Er will der Vater von Dimionas Kind sein.

☞ Die Zunft der Magier sollte in Aranien wieder den Rang per Gesetz einnehmen, die ihr gebührt. Güldenländische Magier sollten allerdings keine Macht erlangen dürfen, denn sie sind in Rasulans Augen Abschaum und verachtenswert.

☞ Außerdem verlangt er uneingeschränkten Zugang zum Belkelel-Splitter. Rasulan betrachtet sich als fähig genug, den Splitter für seine Forschungen zu nutzen und vielleicht eines Tages Dimiona die Herrschaft über das Artefakt zu entreißen.

☞ Rasulan ist extrem eitel und auf seine Schönheit bedacht. Er hat in den letzten Jahren viele Versuche unternommen, um die Zeichen des Alters zu verbergen. Durch Assaban, seinen ehemaligen Geliebten, konnte er auf eine Liturgie zurückgreifen, die ihm seine Schönheit wiedergab, doch auf Assabans Karma kann er nun nicht mehr zurückgreifen und andere Mittel sind außerhalb seiner (finanziellen) Möglichkeiten. Also ist die Erhaltung seiner Jugend ohne einen Pakt eingehen zu müssen, eine Bezahlung, die er von Dimiona verlangt.



RASULAN

DER WEG DES RASULAN

Obwohl beide sich nicht vollständig über den Weg trauten, waren ihre Ziele doch so gut miteinander zu vereinbaren, dass die beiden Schurken ein Bündnis schlossen. Rasulan traf Dimiona gelegentlich in weiteren Träumen und in der Wirklichkeit, damit sie ihre Pläne abstimmen konnten und er ließ die Chance nicht verstreichen, um die Moghuli zu verführen.

Rasulan weiß, dass es ein schweres Stück Arbeit wird, Dimionas Wünsche zu erfüllen, aber er verfolgt zwei wesentliche Pläne, um erfolgreich zu sein. Zum einen versucht er in Kontakt mit den Beni Asharan zu treten, einer magischen Gruppe von Meuchlern, die zwar sehr viel Geld verlangen, um denjenigen zu töten, den der Auftraggeber nennt, aber Rasulan hat einkalkuliert, dass er die notwendigen Goldstücke besorgen muss. Zum anderen weiß er von der Sphinx von Ras'Lamasshu, einer Prophetin, die ihm weitere Erkenntnisse sichern kann und ihm möglicherweise nützlich ist. Er weiß aus seinen Studien, dass die königlichen Schatzkammern ein Artefakt verborgen halten, eine goldene Kette, mit der man die Sphinx fesseln und zwingen kann, alles zu erzählen was man hören will. Dimiona übergab Rasulan die goldene Sphingen-Kette, sodass der Magier nun eine Möglichkeit sieht, die Sphinx seinem Willen zu unterwerfen.

... UND WAS NOCH GESCHEHEN KÖNNTE

Die Helden kommen kurz vor Rasulans Besuch bei der Sphinx ins Spiel. Durch einen Mord an einem alten Freund, einem Hesindegeweihten in Zorgan, werden sie auf eine üble Machenschaft aufmerksam. Sie erfahren von einer Gruppe von Meuchlern, die als Werkzeuge eingesetzt werden, um einige unliebsame Personen auszuschalten. Dahinter stecken Rasulan und Dimiona, die auf diese Weise versuchen wollen Sybia und ihre Gefährten zu eliminieren. Da die Helden schon bald herausfinden, wer noch auf der Abschussliste der Meuchler steht, kommen sie mit Sybia in Kontakt und erfahren von ihrer Vermutung, dass Dimiona dahintersteckt.

Rasulans Beteiligung ist jedoch zunächst unbekannt und die Helden folgen seiner Spur durch ganz Aranien, um einerseits mehr über ihn herauszufinden, andererseits seine Pläne zu vereiteln.

Schlussendlich gelingt es, Dimiona zu enttarnen und zu stellen. Was jedoch mit der Heptarchin geschieht, hängt von den Entscheidungen der Helden ab.

Ein modulares Abenteuer

Das vorliegende Abenteuer ist so aufgebaut, dass es nicht einen bestimmten vorgegebenen Weg gibt, wie die Lösung und der Verlauf aussieht. Vielmehr ist die Handlung ganz von den Helden abhängig. Nur ein kleiner Bereich des Einstiegs und einige Setzungen am Ende sind die Rahmenhandlung, die auch in das offizielle Aventurien einfließen wird. Der Rest ist von Ihrer Spielrunde abhängig.

Als kleine Hilfestellung gibt es in jedem Kapitel aber einen Kasten mit einem **Roten Faden**, ein Beispiel, wie das Abenteuer verlaufen könnte.

WAS GESCHAH IM SCHLEIERTANZ?

In **Schleiertanz** retteten die Helden in Zorgan die Mondsilbersultana Sybia vor einem Attentat einer qaballotischen Sekte der Ilaristen. Zum Dank schenkte sie den Abenteurern ein luxuriöses Stadthaus, in dem sie ein Geheimnis vermutet, für dessen Enträtselung sie jedoch keine Zeit hatte.

Die Helden konnten einige Zeit später herausfinden, dass in dem Haus *Donation Alrik von Terilia* lebte, der berühmte Magiergraf von Edas. Der als Borbaradianer und Belkelel-Anhänger bekannte Magiergraf verschwand während der Magierkriege spurlos, hinterließ aber ein Gemälde, in welchem er einen Teil seiner Seele einschloss und eine Spur zu einem Unheilgum der Belkelel legte. Die Helden folgten der Spur, machten Bekanntschaft mit weiteren Geheimgesellschaften (den Töchtern Niobaras und den Nachtwinden) und lernten eine Nachfahrin des Magiergrafen kennen, die elburische Magierin *Khelbara*. Es gelang ihnen, gemeinsam mit ihrer zweifelhaften Verbündeten das Unheilgum zu entdecken und den dort verborgenen Lustgürtel der Belkelel unschädlich zu machen.

VORLÄUFERPUBLIKATIONEN

Folgende Abenteuer, Szenarien und Spielhilfen erschienen bislang zur Verschwörung *Hinter dem Schleier*.

Titel	Ort	Zeit
Hochzeit wider Willen – T9	Zorgan, Elburum	ab 1028 BF
Unter Skorpionen (Anthologie Basar-geschichten)	Elburum	nach Travia 1028 BF
Begraben unter Staub (Anthologie Grabräuber am Mhanadi)	Fasar	ab 1030 BF
Schriftenhatz, Aventurischer Bote 146	Zorgan, Llanka	Rahja 1033 bis Efferd 1034 BF
Kitab ash Shifa-Kurzgeschichten, Aventurischer Bote 150, 151, 152	Baburin, Zorgan	frühes 1035 BF
Schleiertanz	Zorgan, Elburum	1035 BF
Schleierspiel	Baburin	früher Phex bis Peraine 1035 BF

Licht und Schatten von sechs Jahren (Aventurischer Bote 145) und **Pläne hinter dem Schleier** (Aventurischer Bote 151) stellen die Situation vor der Kampagne dar. Das Abenteuer **Schleierfall** spielt im Jahr 1037 BF und schließt den Handlungsbogen um die Kampagne ab.

WAS SIE ZUM LEITEN DIESES ABENTEUER BEPÖTIGEN

Die Kenntnisse der Grundregel aus **Wege des Schwerts**, **Wege der Zauberei**, **Wege der Götter** und des **Liber Can- tiones Deluxe** sind zum Spielen des Abenteuers zwingend notwendig.

Für Überlandreisen und die Begegnungen mit Tieren ist die **Zoo-Botanica** erforderlich, für magische Analysen kann auf das Regelwerk **Wege der Alchimie** zurückgegriffen werden. Die Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne** und die ältere Spielhilfe **Blutrosen und Marasken** sind hilfreich, um sich in Aranien zurechtzufinden, aber nicht zwingend erforderlich. Ebenso ist die Kenntnis des Abenteuers **Schleiertanz** oder die Ergänzungen aus **Stätten okkulten Geheimnisse** nicht notwendig, da alle wichtigen Informationen in **Schleierfall** nochmals erwähnt werden.

AUSWAHL DER HELDEN

Die Helden sollten über einen größeren Erfahrungsschatz als in **Schleiertanz** verfügen. Jeder Held sollte mindestens **5000 Abenteuerpunkte** angesammelt haben, besser sind sogar **8000 Punkte**.

Die Fähigkeiten der Abenteurer sollten vor allem auf *Gesellschaftstalenten* liegen, denn das Abenteuer führt sie in viele größere Städte Araniens und sie interagieren mit zahlreichen Personen, sodass *Menschenkenntnis*, *Überreden* und *Betören* sich an vielen Stellen als nützlich erweisen werden. Gleiches gilt für *Wissenstalente*. Die Helden werden jede Menge alte Geheimnisse aufspüren, sich mit der Vergangenheit und der Zauberei auseinandersetzen müssen.

Dieses Mal kommen auch *kampferprobte* Helden auf ihre Kosten, insbesondere im Abschnitt über die Schlacht von Anchopal und die Bekämpfung des Malmers in Llanka. Das Abenteuer lässt sich aber auch ohne jeglichen Kämpfer bestehen. In diesem Fall müssen die Helden ein anderes Vorgehen wählen, aber sie werden nicht gezwungen zu kämpfen.

Wildniserfahrene Helden können vor allem zwischen den einzelnen Abschnitten auf den Reisewegen glänzen, in den Stadtabenteuern gibt es aber nicht so viele Möglichkeiten für sie, ihre Fähigkeiten einzusetzen.

Als nützlich wird sich auch ein *Sprachkundler* erweisen, denn gelegentlich gilt es alte Texte aus dem Ur-Tulamida oder dem Zhayad zu übersetzen.

Besonders geeignete Helden stellen *Hesinde*-, *Phex*-, *Rahja*-, *Tsa*- und *Borongeweihte* dar, da es zahlreiche Anknüpfungspunkte im Abenteuer mit ihren Kulturen und Kirchen gibt.

Magier und Hexen eignen sich ebenfalls, sowohl als Sucher des Wissens im Fall der Magier oder als Aranien verbundene Hexen, die vielleicht sogar über politische Macht verfügen. Ansonsten ist das Abenteuer bestens für zwielichtige Helden wie *Streuner*, *Diebe*, *Schatzsucher*, *Entdecker* und *Grabräuber* geeignet. Tulamidische oder gar aranische Helden genießen durch die Kenntnisse ihrer Kultur an einigen Stellen Vorteile und es wäre ratsam, wenn zumindest ein Teil der Helden aus den Tulamidenlanden stammen würde. *Balayanim*, *Abgänger der Akademie Keshal Hashinnah*, *Sharisadim*, *Zorganer Illusionisten* und *Qabalyim-Magier* können einen besonderen Reiz während des Abenteuers ausmachen, da es um ihre Heimat und Zukunft geht. Exotische Helden wie Elfen und Zwerge sind ebenfalls vorstellbar, wobei sie eventuell unter Vorurteilen und merkwürdigen Ansichten der Bewohner zu leiden haben (für die Tulamiden sind Elfen Dschinni, die aus dem Reich der Toten entstammen).

ORT UND ZEIT

Schleierfall führt die Helden von Baburin nach Anchopal, zur Ostküste Araniens und der Weißen Stadt Elburum bis hin zu Palmyrabad und den Hängen des Raschtulswalls. Die Reise der Helden wird quer durch Aranien führen.

Die Handlung des Abenteuers findet im Jahr 1037 BF statt. Die einzelnen Ereignisse sind ansonsten zeitlich nicht festgelegt, um dem Meister größere Flexibilität zur Ausgestaltung zu bieten.

HELDEN AUS SCHLEIERTANZ

Das Abenteuer kann von jeder Heldengruppe gespielt werden, aber Abenteurer, die schon die Ereignisse von **Schleiertanz** miterlebt haben, besitzen möglicherweise großen Einfluss in Aranien, verfügen über große Ressourcen und Kontakte und sie kennen Sybia und viele andere Meisterpersonen bereits persönlich.

In den einzelnen Abenteuern sind kleine graue Kästen untergebracht, die auf diese Situation eingehen und was sich eventuell an den Szenen ändert. Grundsätzlich ist es zwar nicht notwendig, **Schleiertanz** gespielt zu haben, aber dadurch können die Helden an vielen Stellen ganz neue Optionen freischalten, Meisterpersonen begegnen ihnen auf eine ganz andere Art und die Spieler werden feststellen, wie ihre Handlungen aus dem letzten Abenteuer Einfluss auf dieses haben.



VERFÜHRUNG UND VERGEBUNG

Zwei besondere Aspekte des Abenteuers sind *Verführung* und *Vergebung*. Durch die Macht Belkelels werden die Helden bei ihrer Suche immer wieder in Versuchung geführt. Folgen sie diesem scheinbar leichteren Weg, sammeln sie Verführungspunkte an, die sie in ihren Handlungen beeinflussen und die es ihnen später schwieriger machen, gegen Dimiona vorzugehen. Es wäre sogar denkbar, dass die Helden am Ende nicht mehr den Belkelel-Splitter vernichten wollen, sondern sich dessen Macht selbst zu Nutze machen möchten.

Das Konzept der Vergebung hingegen zielt darauf ab, dass die Helden für bestimmte Taten die Aufmerksamkeit Dimionas erregen und sie zum Nachdenken bringen. Je mehr Vergabungspunkte die Helden gewinnen, umso wahrscheinlicher ist es, dass Dimiona vor der finalen Konfrontation von ihren Plänen ablässt und die Helden darum bittet, ihr zu helfen den Pakt zu brechen.

VERFÜHRUNG DER HELDEN

Helden sind nicht nur für Götter wichtige Spielsteine im Spiel um Herrschaft über die Welt – auch die Erzdämonen nutzen außergewöhnliche Persönlichkeiten. Was wäre aus solchen illustren Gestalten wie Donation, Galotta oder Pardona geworden, wenn nicht finstere Götter und Erzdämonen sie beeinflusst hätten? Wären sie vielleicht niemals so hoch aufgestiegen? Oder hätten sie ihr Potenzial zwar ausgeschöpft, aber für eine gute und gerechte Sache investiert?

Fest steht, dass Belkelel ein Auge auf die Helden geworfen hat – sie sieht in ihnen potenzielle Herrscher und Heroen, die ihr verdorbenes Gedankengut abseits von Dimiona und der Schleierverschwörung in alle Reiche Aventuriens tragen können. Dimiona ist geschwächt und es besteht die Gefahr, dass Sybia und die Helden erfolgreich sind und die Verschwörung zerschlagen. Grund genug, um noch ein anderes Eisen im Feuer zu haben, damit ein Scheitern der Verschwörung nicht ein Scheitern aller Pläne der Erzdämonin bedeutet.

Zu diesem Zweck versucht Belkelel die Helden in Versuchung zu führen und lässt ihnen immer wieder Hilfe angedeihen. Diese Hilfe ist aber trügerisch, verräterisch, führt die Helden in Versuchung, sich für den leichtesten Weg zu entscheiden, der aber nicht der göttergefällige und gerechte ist. Je mehr sie Belkelels Hilfe annehmen oder auf ihren Pfaden wandeln, umso leichter wird es schlussendlich für die Erzdämonin, die Helden im Licht des Splitters zu beeinflussen und zu überzeugen.



DAS DORNROSEN-SYMBOL UND VERFÜHRUNGSPUNKTE

An verschiedenen Stellen des Abenteuers finden Sie Kästen mit einem **Dornrosen-Symbol**, in denen jeweils einige Möglichkeiten aufgeführt werden, wie man die Helden in dieser Situation leicht in Versuchung führen kann. Diese Verführung stellt den Einfluss Belkelels auf die Helden dar und gilt ab dem Zeitpunkt, wo die Helden die Prophezeiung der Sphinx gehört haben. Verhalten die Helden sich entsprechend, sammeln sie sogenannte *Verführungspunkte*. Führen

DER PAKT MIT BELKELEL

Wie schon in **Schleiertanz** ist Belkelels verführerische Macht eine Gefahr, mit der sich die Helden auseinandersetzen müssen. Es kann durchaus passieren, dass einer der Helden mit dem Gedanken spielen könnte, einen Pakt einzugehen. Die schleichende Verführung könnte ihn am Ende des Abenteuers dazu veranlassen, selbst die Macht über den Belkelel-Splitter ergreifen zu wollen.

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

Sie als Meister über den Stand der Punkte Buch. Die angesammelte Summe bestimmt in nachfolgenden Situationen, wie leicht sich der Held weiteren Verführungen widersetzen kann. Je mehr Punkte man also auf dem Konto hat, desto leichter folgt man weiterhin dem dunklen Pfad.

Die Punkte haben im Abenteuer drei Auswirkungen. Zum einen bekommen Helden ab einer gewissen Menge temporäre Schlechte Eigenschaften (siehe Tabelle). Zum anderen sind die angesammelten Punkte auch zusätzliche Erschwernisse für weitere Verführungs-Proben. Und zu guter Letzt entscheidet die Menge der Verführungspunkte am Ende des Abenteuers über die Erschwernis, der Macht des Splitters zu widerstehen.

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

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

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

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

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

👁 Die Helden wenden Gewalt an, um einen Feind auszuschalten. Dies sollte immer mit einer *Jähzorn-* oder *Grausamkeit*-Probe verbunden sein und 1W3+1 Verführungspunkte einbringen. Es muss sich jedoch um Gewalt abseits des ronda- und korgefälligen Verhaltens handeln.

👁 In den meisten Fällen sind Helden einer/einem Verführer/in nur gewogen. Doch ab und an versuchen Intriganten so ihre Opfer zu manipulieren und gefügig zu machen. Es sollte eine vergleichende Probe zwischen *Betören* und *Menschenkenntnis* (oder ebenfalls *Betören*) abgelegt werden. Gewinnt der Intrigant, so kann das Opfer, wenn es zu schlechten oder grausamen Taten getrieben wird, 1W3 Verführungspunkte anhäufen.

👁 Der Gebrauch von Rauschmitteln kann ebenfalls der Verführung dienen. Dabei kommt es auf die Intention an. Jemanden unter Drogen zu setzen, kann ebenfalls dazugehören wie auch der übermäßige Genuss oder der Zweck. Scheitert eine Neugier-Probe, so erhält der Held 1W3 Verführungspunkte. Bei dem Nachteil Sucht erhält man die Punkte automatisch.

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

HELDEN AUS SCHLEIERTANZ

Falls Helden aus **Schleiertanz** mitspielen und diese Verführungspunkte angesammelt hatten, sind sie in diesem Abenteuer leichter anfällig für Verführungen. Donations Macht war ein Kinderspiel gegenüber dem Einfluss des Splitters und Belkelels Wirken. Die Erzdämonin betrachtet die **Schleiertanz**-Helden als würdige Werkzeuge, die ihr einst so gut dienen werden wie Donation.

Aus diesem Grund starten **Schleiertanz**-Helden bereits mit 3 Verführungspunkten, sobald sie das Rätsel der Sphinx vernehmen. Diese Punkte symbolisieren die immer noch in ihnen schwelenden Gefühle und die Nachwirkungen aus **Schleiertanz**.

VERGEBUNG FÜR DIMIONA

Die Götter, so unnahbar und unverständlich sie manchmal sind, lieben die Menschen und geben sie nur in den seltensten Fällen auf. Manchmal kommt es vor, dass jedoch ein Mensch sich von den Göttern abwendet und seine Seele der Verdammnis ausliefert. Oftmals wird von den Kirchen Aventuriens diese Seele bereits aufgegeben, doch ist jede Seele, die nicht in eine der Paradiese oder Totenreiche einkehrt eine verlorene Seele für die Sache der Götter.

Vergebungspunkte	Dimionas Verhalten
1-3	Keine nennenswerte Änderung von Dimionas Verhalten, aber in ihr regt sich Reue, sodass sie bei Kämpfen mit den Helden eine Erschwernis von 2 Punkte auf alle Proben erhält.
4-6	Dimiona spürt, dass sie sich auf einem Weg befindet, der ihr eigener Untergang ist. Dennoch hält sie daran fest und erleidet bei Kämpfen gegen die Helden auf alle Proben eine Erschwernis von 4 Punkten.
7-9	Kein Zweifel, Dimiona will den Pakt lösen, aber sie will es allein tun und wird weiterhin nur zu ihrem Vorteil handeln.
10-12	Angst macht sich in ihr breit. Sie wird in Erwägung ziehen, sich bei dem Paktbruch helfen zu lassen, aber sie will nicht dabei sterben.
13-15	Dimiona ist verzweifelt und bereut ihre Schandtaten. Sie ist bereit, den Pakt zu brechen – auch wenn es ihr Leben kostet.
16+	Dimiona bereut alles und wird nach einem Weg suchen, nicht nur den Pakt zu brechen, sondern auch ihre Schandtaten mit guten Taten vergessen zu machen. Sie kooperiert in jedem Fall mit den Helden.

Tsa, der Göttin des Lebens und der Wiedergeburt, sagt man nach, dass sie jedem Menschen, selbst den finstersten und fragwürdigsten Gestalten, eine zweite Chance gewährt. Auch in Dimionas Fall, so scheint es, hat die Göttin ihre Seele trotz des Belkelel-Paktes noch nicht aufgegeben. Immer wieder schickt sie der Moghuli Zeichen, die ihr einen Weg aus dem Pakt zeigen. Und die Helden sind das Instrument der Göttin, um Dimiona darauf aufmerksam zu machen.

DAS TSA-SYMBOL UND VERGEBUNGSPUNKTE

An einige Stellen des Abenteuers können Sie ein **Tsa-Symbol** entdecken. Dort wird darauf eingegangen, welche Hinweise höhere Mächte den Helden zuspielen und was dies bei Dimiona bewirkt. Sollten die Helden die Hinweise richtig

deuten oder gar einsetzen, wird dies Dimionas Aufmerksamkeit auf sie lenken und die Gewissensbisse der Moghuli werden zunehmen. Sie wird über ihre Untaten nachdenken und ein winziger Funke von Reue wird in ihr wachsen. Die Helden sammeln entsprechend *Vergebungspunkte*, die je nach Menge am Ende Dimiona anders handeln lassen.

VISIBILISIERTE PERSONEN

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



RAUSCHVISIONEN

Gelegentlich können die Helden im Abenteuer mit Rauschmitteln in Kontakt kommen. Diese Rauschmittel helfen bei den Visionen, können aber auch unangenehme Nebenwirkungen haben.

Nach der Einnahme müssen sie eine *Zeichen*-Probe ablegen, erschwert um das jeweilige Mittel. Gelingt die Probe, dann können die Helden an entsprechender Stelle einen Hinweis erhalten.

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



Bei dem Konsum der verschiedenen Substanzen besteht, sofern die Helden keine Vorsichtsmaßnahmen getroffen haben, eine Gefahr für ihr Wohlergehen, da sie sich eventuell während des Rausches bewegen und Dinge tun werden, die sie später noch bereuen könnten.

Würfeln Sie eine Probe auf die Drogenstufe. Gelingt die Probe, würfeln Sie weiter mit 1W6. Nur bei Feuerschlick muss keine Probe abgelegt werden (der Held macht keine Dummheiten, da er wie paralysiert in einen traumähnlichen Schlaf fällt). Die Auswirkungen sollen Ihnen als Anregung dienen und können beliebig modifiziert werden. Die Helden erhalten 1W3 **Verführungspunkte**.

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

ORONISCHE ZIRKEL

Dimionas Verschwörung breitete sich in den letzten Jahren bis in alle Ecken der Tulamidenlande aus. Selbst die Heptarchin kennt nicht alle Belkelel verehrenden Zirkel oder tritt mit jedem ihrer Gefolgsleute in Kontakt. Zu weitreichend und verzweigt ist das Netz der Verschwörung geworden, um von einer einzigen Person kontrolliert zu werden.

Innerhalb der Verschwörung kann man zwischen zwei verschiedenen Gruppen unterscheiden: Während die *Alt-Oronier* schon zu Dimionas Moghulat oronischen Lehren anhängen und nun auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten – die Errichtung einer neuen Herrschaft unter einer Auserwählten – sind die sogenannten *Verschwörer der Verführung* nicht darauf ausgerichtet, die Macht an sich zu reißen. Die Verschwörer der Verführung werden in der Regel von Dimiona nicht gelenkt und wissen auch nichts über andere Zirkel, sondern sie verehren aus verschiedensten Gründen die Erzdämonin, die sich ihnen in unterschiedlichster Gestalt offenbart. Die Alt-Oronier hingegen sind Dimionas Werkzeuge und stärker miteinander verbunden. Gelegentlich kontaktiert die Moghuli einen Alt-Oronier über TRAUMGESTALT oder die Zirkel tauschen geheime Botschaften über Boten aus. Zwar verehren sie Belkelel bei kultischen Zeremonien, in der Regel sind sie aber pragmatisch und versuchen durch die Verschwörung vor allem Reichtum und Macht zu erlangen.

In einigen Regionen hat Dimiona *Satrapen* ernannt, die ihre mächtigsten Stellvertreter darstellen und ihre Pläne weiter vorantreiben. Neben diesen Frauen (und wenigen Männern), die oft mit Dimiona in Kontakt stehen und deren Befehle ausführen, spielen die *Tempelherrinnen* eine wichtige Rolle bei der Belkelel-Verehrung. Diese oftmals magisch begabten Frauen verbreiten die Lehre der Erzdämonin und paktieren in der Regel mit Belkelel, um mehr Macht zu erhalten. Von den ursprünglichen Tempelherrinnen aus der Zeit des Moghulats leben nur noch wenige, aber der Priesterin *Tanamin* verdankt es die Schleierschwörung, dass unter Elburum der Orden der Skorpionschwestern ins Leben gerufen wurde. Diese neue Generation der Tempelherrinnen erschuf Tana-

min zu dem Zweck, der Auserwählten treu zu dienen und eine neue oronische Herrschaft zu sichern.

In den einzelnen Sultanaten gedeiht weiterhin verborgen das oronische Gedankengut, jedoch auf ganz unterschiedliche Weise. In *Palmyramis* gibt es etliche Rahjageweihete, die sich von den Irrlehren Assabans von Zorgan anstecken ließen und nun Praktiken und Gesetze gutheißen, die sehr stark in die Richtung belkelelgefälliger Lehren tendieren. In den wilden Regionen des Raschtulswall versuchen einzelne Verschwörer Ferkinasippen für sich zu gewinnen, in dem sie die wilden Riten der Rascha unterstützen und sie zur einzig wahren Gottheit ausrufen. Die unerschrockenen, wilden Kämpfer sollen das Sultanat in Unruhe versetzen und in naher Zukunft den Sturz der Sultana einleiten. In *Elburum* gehen die Verschwörer weniger subtil zu. Jashild und Dalilah lassen Tanamin gewähren und im Suq treibt sich so mancher Diener der Erzdämonin herum, der Unschuldige verschwinden lässt, um sie in dunklen und blutigen Zeremonien zu opfern. Reichtum erlangen diese Anhänger mit dem Verkauf von Schwarzem Wein und anderen Rauschmitteln. Auf der elburischen Halbinsel wohnen immer noch viele Adlige und Großbauern, die Dimiona unterstützt haben und noch heimlich zu ihrer Anhängerschaft zählen. In *Baburin* gehen die Verschwörer geschickter vor und sind vor allem hinter Macht und Einfluss her. Allerdings gibt es hier weniger Verschwörer als in den anderen Teilen des Landes, was unter anderem auf *Assads* Säuberungsaktionen zurückzuführen ist. Mehr als einen Zirkel hat er erfolgreich bekämpft und vernichtet. Im *Yalaiad*, in *Thalusa*, *Khunchom* und anderen Regionen der Tulamidenlande lässt Dimiona die Verschwörer gewähren. Sie lässt ihre Diener dort frei agieren und wendet sich nur selten an sie. In ihrem Fokus liegt derzeit noch die Herrschaft über Aranien. Die versprengten Überreste oronischer Truppen im Yalaiad sind mittlerweile besiegt und nur noch vereinzelt treibt sich eine kleine Söldnertruppe in den unzugänglichen Gebieten herum.

Zorgan hingegen ist der Mittelpunkt von Dimionas Bemühungen. Mit *Belizath* verfügt sie hier über eine geschickte und umtriebige Satrapa, die ihre Auserwählte vollumfänglich unterstützt.



An dieser Stelle wollen wir Ihnen einige der Verschwörerzirkel vorstellen, die ganz nach Belieben in die Kampagne eingebaut und zerstört werden können. Einzelne Kulte könnten selbst nach Dimionas Fall noch jahrelang überleben, bis sie schlussendlich untergehen. Einer Handvoll Zirkel gelingt es aber, sich langfristig zu halten. Allerdings ist die Verschwörung durch Dimionas Sturz ihres lenkenden Kopfes beraubt und durch den Verlust des Belkelel-Splitters geschwächt, so dass keine großangelegte Verschwörung existiert. Die nachfolgenden Gruppen stehen zu Ihrer freien Verwendung zur Verfügung. Mehr zu der Verschwörung und ihrem Vorgehen siehe **Erste Sonne 178**.

DIE SCHÄFER VON RAS PEDIFIM ■

Art: Verschwörer der Verführung
Stichworte: Mannwidder, Fruchtbarkeit bei Tieren, Schwarzer Wein
Sitz: Ras Nedifim, Elburische Halbinsel
Anführer: Der Schäfer von Ras, ein Mannwidder
Größe: 7 Mitglieder (allesamt Schäfer)
Finanzkraft: minimal
Beziehungen: hinlänglich
 Unter dieser skurrilen Sekte verbirgt sich ein untergetauchter *Mannwidder* (*995 BF, Ferkina, übelriechend, groß gewachsen, um 2 Schritt), der in seiner obszönen Gestalt die Schafe einer kleinen Gruppe von Schäfern begattet. Die dabei entstehenden Wesen sind besonders groß und kräftig und erzielen auf den Märkten gute Preise. Zum Dank führen die Schäfer dem Mannwidder regelmäßig Frauen und Schwarzen Wein zu. Den Wein bauen sie in kleinen Mengen selbst an einem schwerzugänglichen Hang an. Von der übrigen Verschwörung wissen weder die Schäfer noch der Mannwidder etwas. Sollten die Gerüchte von diesem Zirkel an die Ohren alt-oronischer Gruppen gelangen, werden sie versuchen, die Schäfer auszumerzen, um keine Ordnungsmacht anzulocken, die Untersuchungen anstrebt.

DIE ANHÄNGERSCHAFT DER FATIMARA VON RATHMOS ■

Art: Alt-Oronier
Stichworte: Belkelelkult, Menschenopfer, Orgien, Tempelherrin, Adlige
Sitz: Rathmos, Elburische Halbinsel
Anführer: Fatimara, die Tempelherrin von Rathmos
Größe: 80 Mitglieder (10 Adlige der Region und ihre Familienmitglieder, dazu ca. 50 Bauern, Wächter und Sklaven als Diener und Kultopfer)
Finanzkraft: groß
Beziehungen: groß
 Dieser Verschwörerkreis ist ein klassischer, oronischer Zirkel, der sich aus Alt-Oroniern zusammensetzt. Die Adligen waren bereits zur Zeit des Moghulats willfährige Diener Dimionas und beten noch heute Belkelel an. Die Hälfte der Adligen ist neu zum Zirkel gestoßen, über die übrigen hielt Iphemia und später Dalilah schützend ihre Hand und stilisierte sie zu Helden des Befreiungskriegs oder zu bekennenden Sündern.
 In Wahrheit verbergen die Adligen abwechselnd auf ihren Anwesen die mächtige Tempelherrin *Fatimara* (*992 BF, dralle Brüste, umgeben von einer Parfümwolke, verbirgt hinter ihrem Schleier Narben der Zorgan-Pocken), die so ungehindert ihre Irrlehren verbreitet.
 Im Zirkel kommt es regelmäßig zu Opferungen von Sklaven, unliebsamen Fremden und unfähigen Zirkelmitgliedern. Ansonsten beschäftigen sie sich mit Orgien, dem Konsum von Schwarzem Wein und anderen Rauschmitteln und der Anbetung der Belkelel in ihrem Erscheinungsbild als Ein und Einzige. Aus den orgiastischen Vergnügungen sind bereits ein halbes Dutzend Inzestkinder entstanden, die die Familien aufziehen und in einigen Jahren opfern wollen. Die Adligen sind eng mit der Schleierverschwörung verbunden und kennen sowohl Iphemia von Elburum als Satrapa als auch Dalilah als ihre Nachfolgerin.

DER BUND DER GOLDHAND ■

Art: Alt-Oronier

Stichworte: Händler, Schmuggler, Lamijah-Blut

Sitz: Llanka, Stadtviertel Ashaban

Anführer: Lesomar

Größe: 15 Mitglieder (vor allem Schmuggler, Händler, eine Handvoll Minderpaktierer der Belkelel)

Finanzkraft: ansehnlich

Beziehungen: ansehnlich

Was sich wie ein Kult des Namenlosen anhört, ist in Wahrheit der Rest der Alt-Oronier, die sich einst um die Lamijah *Siria* scharrten. Die Mitglieder sind größtenteils Schmuggler und Händler, die sich in einer kleinen Villa im Stadtteil Ashaban treffen. Anführer des Bundes ist der Schmuggler *Lesomar* (*1002 BF, Vollbart mit lichten Stellen, leise Stimme, tötet gelegentlich aus Spaß), der früher seine Lebenskraft *Siria* spendete. Er geht unnachgiebig seinen Weg und hält sie für den Schrecken der elburischen Küste, dabei sind seine Fähigkeiten begrenzt. Einzig sein brutales Vorgehen hat ihm den Respekt der übrigen Kultisten eingebracht und die Tatsache, dass er über eine Phiole mit *Sirias* Blut verfügt. Wer einen Tropfen des Blutes zu sich nimmt, fühlt sich den ganzen Tag gestärkt und unbesiegbar – zumindest glaubt er dies, denn Lesomar hat mittlerweile das Blut aufgebraucht und durch eigenes ersetzt. Der mächtigste Feind des Bundes ist der Kult des Malmers und die Tasfarelelpaktierer in der Stadt. Beide Gruppen sind Konkurrenten im Schmugglergewerbe. Neben der Vernichtung der Konkurrenz ist der Zirkel nur an einem interessiert: Gold. Reichtum für alle Mitglieder ist das Ziel der Vereinigung, nur bei der Frage wie das zu erreichen ist, kommt es regelmäßig zu Streit. Als Zeichen wählte Lesomar zu diesem Zweck eine kleine goldene Hand, die jeder Anhänger bei sich trägt. Die Goldene Hand wird gelegentlich von Dalilah kontaktiert, wenn sie Piraten, Schmuggler oder anderes Gesindel als Lakaien benötigt oder sie in Llanka etwas erledigen muss. Lesomar hat eine Schwäche für Dalilah, die ihn jedoch gekonnt ignoriert.

DER KREIS DER BLUTIGEN SCHWESTER ■

Art: Verschwörer der Verführung

Stichworte: Opferung, enttäuschte Liebende, blutige Rituale

Sitz: Zorgan, Stadtviertel Zorrighan

Anführer: Melem Gschafusunni

Größe: 25 Mitglieder

Finanzkraft: hinlänglich

Beziehungen: hinlänglich

Obwohl mit Belizath eine mächtige und strenge Satrapa Zorgan beherrscht, gibt es unter den Verehrern Belkelels schwer zu kontrollierende Gruppen. Eine davon ist der Kreis der blutigen Schwester. Geleitet wird der Kreis von *Melem Gschafusunni* (*1020 BF, jugendliches Gesicht, zuvorkommend, blumige Sprache), einer jungen Schneidergesellin, die die Verehrung der Erzdämonin durch einen anderen, mittlerweile untergegangenen Zirkel kennenlernte. Was zu Beginn ihre Neugier weckte, ist nun zu ihrem Lebensinhalt geworden. Nach dem Untergang des alten Zirkels, der von der Garde und einer Gruppe mutiger Abenteurer aufgerieben wurde, gründete die entkommene Melem den Kreis der blu-

tigen Schwester. Zunächst war der Kreis ein Sammelbecken für enttäuschte Liebende, die Rache an ihren betrügerischen Liebhabern nehmen wollten, doch nach und nach veränderten sich die Ziele des Zirkels: Orgien und blutige Opferungen kamen hinzu, die Verehrung Belkelels als blutige Schwester wurde religiöser und der innere Kreis, der nur aus Frauen besteht, plant eine Unterwerfung aller Männer, denen sie die Schuld für ihren Liebesschmerz geben.

Alle 13 Wochen nimmt sich Melem aus den Reihen der Anhänger einen neuen Liebhaber, den sie am Ende der Frist zeremoniell opfert. Bis dahin ist er gemeinsam mit ihr ein Hohepriester des Kreises und erfreut sich der Macht über die anderen Mitglieder des Zirkels. Da der Hohepriester dauerhaft unter dem Einfluss von Rauschkräutern steht, lässt er die Opferung lethargisch über sich ergehen. Um sich an der Kraft von jungen Liebenden zu laben, entführt der Kreis Liebespaare und foltert sie in rituellen Zeremonien in einem Keller eines verfallenen Hauses in Zorrighan. Viele Anhänger hängen den Lehren des Magiergrafen von Edas an.

DELIAH ALAMAS ZIRKEL ■

Art: Verschwörer der Verführung

Stichworte: Hinterlassenschaften der Schule der Schmerzen, widerliche Experimente, Verführung der Hesindekirche

Sitz: Elburum

Anführer: Deliah Alama

Größe: 4 Mitglieder

Finanzkraft: hinlänglich

Beziehungen: hinlänglich

Über Jahre hinweg hat *Deliah Alama* (*993 BF, kurze schwarze Haare, Tränensäcke, gähnt häufig), die Hohe Lehrmeisterin des Hesindetempels von Elburum, Wissen aus der Zeit Orons und alter tulamidischer Kulte zusammengetragen. Was zu Beginn für sie ein Forschungsgebiet war und zur Befriedigung ihrer Neugier diente, versetzte sie nach und nach in Verzückung. Deliah ist jedoch weder eine gläubige Anhängerin der Erzdämonin, noch weiß sie wie nahe sie daran ist, ihr Seelenheil zu verlieren. Vielmehr sind es die anatomischen Erkenntnisse, die die Schule der Schmerzen zusammengetragen hat, denen ihr Interesse gilt. Sie glaubt dahinter einen wahren Wissensschatz, der die moderne Heilkunst revolutionieren kann und verliert zunehmend alle Bedenken, das Wissen nicht auch zu nutzen. Nach Rasulans Besuch, der ihr fehlende Dokumente zur Verfügung stellte und sie verführte, ist sie ihm und der Idee verfallen, die Experimente fortzusetzen. Zunächst entwendet sie Leichen, um an ihnen ihr Wissen auszuprobieren, später entführt sie Bettler und Huren, schlussendlich Straßenkinder, um aus ihnen die reinste Form des Sikarayans herauszupressen und zu sammeln. Ihre Verbündeten sind ihre Schreiberin, ein Hehler und ein Novize, den sie zu diesen Missetaten zwingt. Ihr Stellvertreter *Dscharif ibn Esra* (*1000 BF, kleines Bäuchlein, regelmäßiger Schluckauf, verabscheut Jashild) ahnt von den ketzerischen Experimenten nichts, allerdings weiß er von Deliahs Feuerschlick-Abhängigkeit und von ihrem Treffen mit Rasulan, misst aber beidem keine Bedeutung zu. Deliahs Untaten führten dazu, dass sie kein Karma mehr regeneriert, allerdings hat sie dies noch nicht bemerkt, wendet sie doch schon seit langer Zeit kaum Liturgien an und überlässt Dscharif die Leitung des Tempels und die Zeremonien.

Kultist

Kultist

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11
FF 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 7
LeP 30 **AuP** 32 **MR** 5 **RS** 0 **BE** 0
GS 8 **WS** 7 **Ausweichen** 6

Fausthieb:

INI 8+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP(A)** 1W6 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP(A)** 1W6 **DK** H

Ringens:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** speziell **DK** H

Dolch:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H

Keule:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **DK** N

Vorteile/Nachteile: Neugier 8

Sonderfertigkeiten: –

Talente: Athletik 3, Schleichen 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnen-
 schärfe 4, Sich Verstecken 5

Erfahrener Kultist: AT/PA +1/+1, LeP +3, Wuchtschlag

Konfliktverhalten: Je nach Grad des Fanatismus kämpft ein Kultist bis zum Tod (1-2 auf 1W6), flieht nach dem Verlust von 7 Lebenspunkten oder einer regeltechnischen Wunde (3-5 auf 1W6) oder ergreift beim ersten Anzeichen von Gefahr die Flucht (6 auf 1W6). Kultisten gehen nicht planmäßig vor, sondern stürzen sich in Überzahl auf einen Gegner und versuchen ihn niederzumachen. Ihr einziger Vorteil ist dabei, dass sie in Überzahl Vorteile erhalten.

KLEINER ZIRKEL-GENERATOR

Mit Hilfe dieser kleinen Würfeltabelle können Sie eigene kleine Zirkel aus dem Stehgreif entwickeln.

Region (1W20)

1-4	Zorgan
5-7	Baburin
8-12	Elburum
13-15	Gorien
16-19	Palmyrabad
20	Andere Region (übrige Tulamidenlande, Südaventurien)

Städtischer oder ländlicher Zirkel (1W6)

1-4	Stadt
5-6	Land

Art (1W6)

1-2	Alt-Oronier
3-6	Verschwörer der Verführung

Mitgliederzahl der Alt-Oronier (1W6):

1-2	1W6+2
3-4	2W6+4
5-6	3W6+6

Verschwörer der Verführung (1W6):

1-2	2W6
3-4	3W6
5-6	4W6

Zentrales Thema des Zirkels (1W20)

1-4	Rauschmittelkonsum
5-6	Religiöse Verehrung, Paktschluss mit Belkelel
7-10	Reichtum
11-13	Herrschaft über andere Menschen/anderes Geschlecht/Sklaven
14-18	Sex, Orgien
19-20	Zwei Themen auswürfeln, weitere 19 oder 20 ignorieren

Vorderer Namensteil (1W6)

1	Zirkel des/der
2	Orden des/der
3	Bruder-/Schwesternschaft des/der
4	Kreis des/der
5	Tempel des/der
6	Bund des/der

Hinterer Namensteil (1W20)

1	Ein und Einzigen
2	Mutter des Rausches
3	Herrin der Schmerzen
4	All-und-Einzigen
5	Bel'Kelel
6	Farad'Ulmasha
7	Ras'Nabesh
8	Tur'Bekmabel
9	Herr des Weines
10	Vielbrüstige Versucherin
11	Spenderin aller Freude
12	Khabal'el Kablabash
13	Goldenen Verführers
14	Stets Lächelnden
15	Verführerin mit der samtenen Haut
16	Königin der Rosen
17	Liebreizende
18	Gefallene Hure
19	Blutige Schwester
20	Dornenbringerin

DURCH DAS LAND DER ROSEN

Zwischen den einzelnen Abenteuerteilen von **Schleierfall** reisen die Helden viel durch Araniën. Wir geben Ihnen dabei keinen Weg vor, den Sie auf jeden Fall einschlagen müssen, sondern präsentieren Ihnen hier die Möglichkeit, die Reisestrecke und die Zufallsbegegnungen selbst zu bestimmen. Wann immer die Helden unterwegs sind, können Sie auf diesen Abschnitt zurückgreifen. Wir geben während der einzelnen Abenteuerteile nicht mehr jede Zufallsbegegnung an.

Bei der Planung der Reise wird Ihnen zudem eine Karte des Königreiches behilflich sein, an der Sie die Strecken zwischen den einzelnen Ortschaften leicht ablesen können. Natürlich gehen diese Wegstrecken von der Annahme aus, dass es keine Zwischenfälle gibt und die Helden mit gewöhnlichen Mitteln reisen. Das Wetter, ein fliegender Teppich oder Magie können ganz schnell die Zeit verlängern oder drastisch verkürzen. Dafür geben wir aber keine zusätzliche Regelung an und verweisen abermals auf die Karte, die Ihnen bei Abweichungen treue Dienste leisten wird.

WEGSTRECKEN

Damit Sie als Meister eine Vorstellung von den Distanzen zwischen den einzelnen Ortschaften haben, können Sie nachfolgende Auflistung und die Karte Araniëns benutzen. Die angegebenen Distanzen gelten für eine Reisegruppe zu Fuß bei gutem Wetter mit einer durchschnittlichen Geschwindigkeit pro Tag und bei Nutzen der entsprechenden Wege und Straßen. Sollten die Helden aufgehalten werden, mehr Gepäck bei sich tragen oder andere Möglichkeiten des Reisens nutzen, müssen Sie die Zeiten anpassen.

Mehr zu Reisen siehe **Geographia** ab Seite 113.

Basisgeschwindigkeit (Meilen/Tag)

Reisegruppe zu Fuß	30
Wanderer mit leichtem Gepäck	40
Reisegruppe zu Pferd	35
Einzelreiter mit leichtem Gepäck	50
Kamelkarawane	30
Karren	25
Fuhrwerk	30
Kutsche	50

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Je nach Landstrich, in dem sich die Helden aufhalten, sind andere Zufallsbegegnungen wahrscheinlicher. Sie können die Begegnungen selbst bestimmen und anhand der unten angegebenen Tabellen auswählen oder dem Zufall die Entscheidung überlassen und sie auswürfeln. Wir haben die Landstriche in die verschiedenen Sultanate unterteilt, sodass deren besonderer Charakter zum Tragen kommt.

An jedem Tag der Reise können Sie mit 1W3–1 die Zahl der Zufallsbegegnungen bestimmen. Danach wählen Sie die Region aus, in der sich die Helden aufhalten und würfeln erneut mit 1W6 die Art der Begegnung. Anschließend gehen Sie in der Tabelle weiter und nutzen 1W6 oder 1W20, je nach Tabelle.

Wann die Begegnung stattfindet, können Sie ebenfalls mit einem Wurf bestimmen: Bei 1–4 auf dem W6 ist die Begegnung am Tag, bei 5–6 am Abend oder in der Nacht.

Mehr zu Tieren und Pflanzen der Region siehe auch **ZooBotanica** Seite 282. Werte von potenziellen Begegnungen sind im Anhang ab Seite 155 aufgelistet.

GRUNDEINSTELLUNG

Wenn die Helden Menschen (oder Menschenähnlichen) begegnen, können diese eine Grundeinstellung aufweisen, die Proben auf gesellschaftliche Talente erleichtern oder erschweren. Sie können die Einstellung ändern, wenn die Helden eine bestimmte Handlung vollführen oder ihnen eine Probe gelingt. Die genauen Effekte sollten Sie als Meister entscheiden, denn es kommt ganz darauf an, wie Sie die Begegnung mit den Helden anlegen.

Grundeinstellung	Proben-Modifikator
Hass	+7
Abneigung	+4
Skepsis	+2
Neutralität	+/-0
Offenheit	-2
Bündnis	-4
Freundschaft	-7

SULTANAT ZORGAN

Das Sultanat Zorgan wird von der gleichnamigen Hauptstadt geprägt. Um Zorgan herum liegen einige sehr fruchtbare Landstriche, die größtenteils dicht besiedelt sind. Reisende müssen sich nur wenige Sorgen machen, die Soldaten, die zwischen Baburin und Barbrück auf den Straßen patrouillieren und die Wächter der Mada Basari sorgen dafür, dass nur wenige Räuber Gelegenheit haben, sich an Reisenden zu vergreifen.

Art der Begegnung (1W6)

1-4	Menschen
5	Tiere
6	Besondere Begegnungen und Ereignisse

Menschen, Grundeinstellung (1W20)

1-3	Reisende Händler, neutral (1W6)
4	Reisende Handwerker, offen (1W3)
5-7	Pilger, offen (1W20)
8-9	Kleine Karawane, neutral (2W6)
10	Große Karawane, neutral (3W6+6)
11	Ferkinaräuber, hasserfüllt (2W6+2)
12	Räuber, abgeneigt (2W6+2)
13	Zahorisippe, neutral (3W6+6)
14-15	Gaukler, offen (1W6+2)
16-18	Soldaten, neutral (2W20)
19	Basarigarde, skeptisch (1W6+2)
20	Fremdländer (z.B. aus den Tulamidenlanden, dem Bornland oder dem Mittelreich), neutral (1W3)

Tiere (1W20)

1-3	Gabelantilope
4-5	Klapperschlange
6-7	Ongalobulle
8-10	Sandwolf
11-12	Schwarzgeier
13-14	Rehwild
15	Mungo
16	Speikobra
17	Blaufalke
18	Nachtwind
19-20	Fasan

Besondere Begegnungen und Ereignisse (1W20)

1-2	Perainekloster (ein kleines Kloster mit etwa 30 Bewohnern, das Kloster ist einem der Heiligen der Kirche gewidmet)
3-4	Rahjakloster (das kleine Kloster umfasst etwa 10 Geweihte, die sich hier einem besonderen Aspekt des Glaubens hingeben, z.B. der Kelterei oder der Pferdezucht)
5	Tsakloster (keine Geweihten, die durchgängig hier wohnen, Kloster wurde mehrfach umgebaut, ist aber für Pilger ein sicherer Unterschlupf)

6 Klosterruine (wurde während des Kriegs-der-35-Tage zerstört, nochmal mit 1W6 würfeln: 1: Perraine, 2-3: Rahja, 4: Rondra, 5: anderer Zwölfgott, 6: Halbgott oder tulamidischer Gott)

7-10 Wegeschrein der Rahja (überall kleine Opfergaben, bestehend aus Blüten, Wein und Schmuck)

11 Wegeschrein der Tsa (klein und voller Eidechsen)

12-13 Unerwarteter Wetterumschwung (würfeln Sie mit 1W6: 1-4: Platzregen, 5: Schneefall, 6: Hagel)

14-16 Die Helden entdecken einen verlorenen Gegenstand (würfeln Sie nochmal 1W6: 1-3: Geld (2W6 Silbertaler), 4: Ausrüstung, 5: Bolzen oder Pfeil, 6: Waffe)

17 Die Helden stolpern über eine Leiche (würfeln Sie nochmal 1W6: umgekommen durch 1: Mord, 2-5: Unfall, 6: Überfall)

18-19 Am Wegesrand können die Helden eine Nutzpflanze entdecken (würfeln Sie nochmal mit 1W6: 1-3: Tarnele, 4: Finage, 5: Chonchimis, 6: Merach-Strauch)

20 Die Helden bemerken eine merkwürdige Himmelserscheinung (würfeln sie nochmal mit 1W6: 1: Fliegender Teppich, 2: Westwinddrache, 3-4: Mond- oder Sonnenfinsternis, 5: Hippogriff, 6: Luftdschinn)

SULTANAT ELBURUM

Die elburischen Halbinsel ist vor allem durch die Küstendörfer und -städte geprägt. Im Landesinneren liegt das Djerim Yalath-Gebirge, Hügellandschaft und Täler prägen das Landschaftsbild. An der Küste ist man vergleichsweise sicher, aber im Gebirge leben viele Ferkinas und Räuber, abseits der Küste gibt es viele menschenleere Landschaften, wo noch immer viele wilde und gefährliche Tiere leben.

Art der Begegnung (1W6)

1-3	Menschen
4-5	Tiere
6	Besondere Begegnungen und Ereignisse

Menschen, Grundeinstellung (1W20)

1-2	Reisende Händler, skeptisch (1W6+1)
3	Reisende Handwerker, skeptisch (1W3)
4	Pilger, skeptisch (1W20)
5-9	Kleine Karawane, skeptisch (2W6+2)
10	Große Karawane, skeptisch (3W6+6)
11-14	Ferkinaräuber, hasserfüllt (3W6+2)
15	Räuber, abgeneigt (1W6+2)
16	Gaukler, offen (1W6)
17	Soldaten, neutral (1W20)
18	Basarigarde, skeptisch (1W6)
19	Fremdländer (vor allem Maraskaner und Yalaadim), skeptisch (1W3+1)
20	Reisbauern, neutral (1W6+2)

Tiere (IW20)

1-3	Klapperschlange
4	Ongalobulle
5-6	Gaukelweihe
7	Khômgepard
8-9	Khoramsbestie
10	Maraskantarantel
11	Vogelspinne
12	Sandwolf
13-14	Schwarzgeier
15-16	Möwe
17-18	Rehwild
19	Mungo
20	Nachtwind

Besondere Begebungen und Ereignisse (IW20)

1	Perainekloster (ein kleines Kloster mit etwa 30 Bewohnern, das Kloster ist einem der Heiligen der Kirche gewidmet)
2-4	Rahjakloster (das kleine Kloster umfasst etwa 10 Geweihte, die sich hier einem besonderen Aspekt des Glaubens hingeben, z.B. der Kelterei oder der Pferdezucht)
5	Tsakloster (keine Geweihten, die durchgängig hier wohnen, Kloster wurde mehrfach umgebaut, ist aber für Pilger ein sicherer Unterschlupf)
6	Klosterruine (zerstört im Krieg-der-35-Tage)
7-10	Wegeschrein der Rahja (wirkt verlassen)
11	Niedergebranntes Sippendorf (durch Ferkinas oder im Krieg zerstört)
12-13	Unerwarteter Wetterumschwung (würfeln Sie mit IW6: 1-4: Platzregen, 5: Schneefall, 6: Hagel)
14	Zerstörter Tempel aus oronischer Zeit
15-16	Die Helden entdecken einen verlorenen Gegenstand (würfeln Sie nochmal IW6: 1-2: Geld (IW6+3 Silbertaler), 3: Ausrüstung, 4-5: Bolzen oder Pfeil, 6: Waffe)
17	Die Helden stolpern über eine Leiche (würfeln Sie nochmal IW6: umgekommen durch 1-2: Mord, 3: Unfall, 4-6: Überfall)
18-19	Die Helden finden Nutzpflanzen am Wegesrand (würfeln Sie nochmal mit IW6: 1-2 Finage, 3: Tarnele, 4: Shurinknollenstrauch, 5: Schwarzer Wein, 6: Purpurmohn)
20	Die Helden übernachten an einem Ort, wo ein oronischer Zirkel immer noch aktiv ist (würfeln Sie nochmal IW6: 1: Der Zirkel will die Helden opfern, 2-4: Der Zirkel versucht unauffällig zu bleiben, 5-6: Der Zirkel erhofft sich von den Helden Hilfe für ein bestimmtes Problem)



KARAWANENROUTEN

In Aranien gibt es zwar unzählige kleine Karawanenrouten, die zwischen den aranischen Städten umherziehen und gelegentlich ins Mittelreich (vor allem nach Perrium, Punin und Gareth) oder in die Tulamidenlande ziehen, aber nur eine Route ist überregional so bedeutsam, dass fast jeder Händler sie kennt: die Karawanenroute von Omlad nach Baburin. Von Omlad aus führt sie vom Yaquir aus nach Alam-Terekh, nach Selicum und Fasar. Und von dort aus geht die große westaranische Karawanenroute durch Palmyramis nach Baburin. Außer während der Schneeschmelze ist sie das ganze Jahr über nutzbar, wobei die Bedeckung der Händler vorbildlich ausgestattet ist, um sich gegen wilde Tiere, Kriegsfürsten und Ferkinas zur Wehr zu setzen. Die größten Verluste fährt die Karawane aber nicht durch Überfälle, sondern durch die waghalsigen Flussüberquerung ein. Mehr zu Karawanenrouten siehe **Geographia** Seite 117.

SULTANAT GORIEN

Gorien ist einerseits ein fruchtbares Land, andererseits ist die Gorische Steppe nur schwer für Landwirtschaft nutzbar. Trockene Phasen dörren das Land aus und in der Wildnis kommt es für den Reisenden oft zu einer Begegnung mit wilden Tieren.

Art der Begegnung (IW6)

1-2	Menschen
3-5	Tiere
6	Besondere Begegnungen und Ereignisse

Menschen, Grundeinstellung (IW20)

1-3	Reisende Händler, skeptisch (IW3+2)
4	Reisende Handwerker, skeptisch (IW3)
5-9	Pilger, offen (IW20+10)
10-11	Kleine Karawane, skeptisch (2W6)
12	Große Karawane, skeptisch (3W6+6)
13-14	Ferkinaräuber, hasserfüllt (2W6+2)
15-16	Räuber, abgeneigt (2W6+6)
17-18	Novadis, neutral (IW6+2)
19	Soldaten, neutral (2W20)
20	Fremdländer (vor allem Tulamiden aus dem Süden), skeptisch (IW3)

Tiere (IW20)

1-3	Gabelantilope
4-5	Klapperschlange
6-7	Ongalobulle
8-10	Sandwolf
11-12	Schwarzgeier
13-14	Rehwild
15	Strauß
16	Speikobra
17	Khômgepard
18	Sandlöwe
19-20	Aranischer Rennkuckuck

Besondere Begegnungen und Ereignisse (1W20)

1-2	Perainekloster (sehr groß, Therbûniten, 50 Priester und Diener)
3	Rahjakloster (nur eine Handvoll Priester, sind ekstatischen Praktiken zugewandt)
5	Tsakloster (viele Blumen, Kinder spielen mit den Geweihten)
6	Klosterruine (vernichtet durch den Krieg)
7-10	Marbiden- oder Boronkloster (still, klein, nur wenige Geweihte)
11	Wegeschrein der Tsa (wirkt verlassen)
12-14	Unerwarteter Wetterumschwung (würfeln Sie mit 1W6: 1-4: Platzregen, 5: Staub der Gorischen Wüste, 6: Hagel)
15-16	Die Helden entdecken einen verlorenen Gegenstand (würfeln Sie nochmal 1W6: 1-2: Geld (1W6 Silbertaler), 3: Ausrüstung, 4-5: Bolzen oder Pfeil, 6: Waffe)
17	Die Helden stolpern über eine Leiche (würfeln Sie nochmal 1W6: umgekommen durch 1-2: Mord, 3: Unfall, 4-6: Überfall)
18-19	Die Helden finden Nutzpflanzen am Wegesrand (würfeln Sie nochmal mit 1W6: 1-2 Finage, 3: Tarnele, 4: Shurinknollenstrauch, 5: Hennastrauch, 6: Winselgras)
20	Gewitter über der Gorischen Wüste, das in ganz Gorien zu sehen ist.

SULTANAT BABURIN

Das nördlichste Sultanat besitzt eine abwechslungsreiche Landschaft. Im Norden geht es zunehmend in den mittelreichisch geprägten Raum über. Um Baburin herum herrscht ein angenehmes, aber trockenes Klima und im Osten geht das Land nahtlos in Palmyramis über. Geprägt wird Baburin aber vor allem durch den großen Fluss Barun-Ulah.

Art der Begegnung (1W6)

1-3	Menschen
4-5	Tiere
6	Besondere Begegnungen und Ereignisse

Menschen, Grundeinstellung (1W20)

1	Reisende Händler, skeptisch (1W6+2)
2	Reisende Handwerker, skeptisch (1W3+2)
3-4	Pilger, skeptisch (2W6)
5-9	Kleine Karawane, skeptisch (2W6+2)
10	Große Karawane, skeptisch (4W6+6)
11	Ferkinaräuber, hasserfüllt (1W6+2)
12-13	Räuber, abgeneigt (2W6+2)
14	Gaukler, offen (2W6)
15-17	Soldaten, neutral (1W20+5)
18	Basarigarde, skeptisch (1W6+2)
19	Fremdländer (vor allem Mittelreicher), skeptisch (1W3+1)
20	Bauern, neutral (1W6+4)

Tiere (1W20)

1-3	Klapperschlange
4	Ongalobulle
5-6	Gaukelweihe
7	Feuerskorpion
8-9	Khoramsbestie
10	Königsadler
11	Vogelspinne
12	Sandwolf
13-14	Warzenschwein
15-16	Möwe
17-18	Rehwild
19	Mungo
20	Nachtwind



Besondere Begegnungen und Ereignisse (1W20)

1	Perainekloster (ein kleines Kloster mit etwa 30 Bewohnern, das Kloster ist einem der Heiligen der Kirche gewidmet)
2-4	Rahja-Kloster (das kleine Kloster umfasst etwa 10 Geweihte, die sich hier einem besonderen Aspekt des Glaubens hingeben, z.B. der Kelterei oder der Pferdezucht)
5	Kortempel am Wegesrand
6	Rondratempel am Wegesrand
7-10	Wegeschrein der Rahja
11	Wegeschrein der Tsa
12-13	Unerwarteter Wetterumschwung (würfeln Sie mit 1W6: 1-3: Platzregen, 4-5: Schnee, 6: Hagel)
14	Zerstörter Sippenhof oder Tempel aus oronischer Zeit
15-16	Die Helden entdecken einen verlorenen Gegenstand (würfeln Sie nochmal 1W6: 1-2: Geld (1W6 Silbertaler), 3: Ausrüstung, 4-5: Bolzen oder Pfeil, 6: Waffe)
17	Die Helden stolpern über eine Leiche (würfeln Sie nochmal 1W6: umgekommen durch 1-2: Mord, 3: Unfall, 4-6: Überfall)
18-19	Die Helden finden Nutzpflanzen am Wegesrand (würfeln Sie nochmal mit 1W6: 1-2 Finage, 3: Tarnele, 4: Shurinknollenstrauch, 5: Wirselkraut, 6: Mirbelstein)
20	Die Helden entdecken ein Massengrab aus längst vergangener Zeit.

SULTANAT PALMYRAMIS

Palmyramis ist ein vergleichsweise großes Sultanat, dessen Bewohner sich auf viele kleine Sippenhöfe und Dörfer verteilen. Zwischen den einzelnen Ortschaften liegen fruchtbares Land, Hügel und Weinberge, aber auch Steppen und zerklüftete Gebiete, je näher man dem Raschtulswall kommt.

Art der Begegnung (IW6)

1	Menschen
2-4	Tiere
5-6	Besondere Begegnungen und Ereignisse

Menschen, Grundeinstellung (IW20)

1	Reisende Händler, skeptisch (IW6)
2	Reisende Handwerker, skeptisch (IW3)
3-4	Pilger, skeptisch (IW20)
5-9	Kleine Karawane, skeptisch (2W6)
10	Große Karawane, skeptisch (3W6+6)
11	Ferkinaräuber, hasserfüllt (3W6+2)
12-13	Räuber, abgeneigt (IW6+2)
14	Gaukler, offen (IW6)
15-17	Soldaten, neutral (IW20)
18	Kriegsfürsten und Krieger, skeptisch (IW6+4)
19	Fremdländer, skeptisch (IW3+1)
20	Bauern, neutral (IW6+2)



Tiere (IW20)

1	Aranischer Rennkuckkuck
2-3	Gabelantilope
4	Springbock
5	Klapperschlange
6-7	Ongalobulle
8-10	Wildpferd
11	Sandwolf
12	Schwarzgeier
13-14	Rehwild
15	Mungo
16	Speikobra
17	Blaufalke
18	Nachtwind
19	Khômgepard
20	Fasan

Besondere Begegnungen und Ereignisse (IW20)

1	Perainekloster (ein kleines Kloster mit etwa 30 Bewohnern, das Kloster ist einem der Heiligen der Kirche gewidmet)
2-7	Rahjakloster (das kleine Kloster umfasst etwa 10 Geweihte, die sich hier einem besonderen Aspekt des Glaubens hingeben, z.B. der Kelterei oder der Pferdezucht)
8	Rondratempel am Wegesrand (verlassen)
9-10	Marbidenkloster (gut gefüllt, viele Hilfesuchende aus dem Krieg)
11	Boronkloster (verlassen)
12-13	Unerwarteter Wetterumschwung (würfeln Sie mit IW6: 1-5: Platzregen, 6: Schnee)
14	Zerstörter Sippenhof (durch Ferkinas oder Kriegsfürsten)
15-16	Die Helden entdecken einen verlorenen Gegenstand (würfeln Sie nochmal IW6: 1-2: Geld (IW6 Silbertaler), 3: Ausrüstung, 4-5: Bolzen oder Pfeil, 6: Waffe)
17	Die Helden stolpern über eine Leiche (würfeln Sie nochmal IW6: umgekommen durch 1: Mord, 2-3: Unfall, 4-6: Überfall)
18-19	Die Helden finden Nutzpflanzen am Wegesrand (würfeln Sie nochmal mit IW6: 1-2 Finage, 3: Tarnele, 4: Shurinkollenstrauch, 5: Schwarzer Wein, 6: Purpurmohn)
20	Die Helden übernachten an einem Ort, wo ein oronischer Zirkel immer noch aktiv ist.

SCHRITTE IN DIE FINSTERNIS – DER ERSTE SCHLEIER

Das Abenteuer im Überblick

Stichworte zum Abenteuer: ein Mord an einem Freund, Auseinandersetzung mit dem Attentäter, Audienz bei der Mondsilbersultana

Ort: Zorgan

Zeit: Anfang 1037 BF

Komplexität (Spieler / Meister): niedrig / niedrig

Erfahrung (Helden): erfahren

„Oh, Meister des Schwertes, Tochter der Magie! Tretet ein in mein bescheidenes Heim, das Rote Kamel. Es soll euch an nichts mangeln, weder an Speis' und Trank, noch an Ruhe, wenn ihr es wünscht, oder Unterhaltung, falls ihr sie begehrt. Taref as'Sarjabaran ist euer untätigster Diener und Gastgeber!“

—Taref, Besitzer des Roten Kamels, einer exquisiten Karawanseerei in Zorgan, 1037 BF

Dieses Szenario dient als Einstieg in die weitere Handlung. Es erfüllt den Zweck der Zusammenführung der Helden und dem Kennenlernen mit Sybia al'Nabab, der engsten Verbündeten und der Auftraggeberin für das gesamte weitere Abenteuer.

Neben einer ersten Auseinandersetzung mit einem Handlanger der Hauptschurken des Abenteuers stoßen die Helden auf die ersten Auswirkungen von Dimionas Plänen: Dimiona und Rasulan haben sich vor ein paar Wochen getroffen und dem Magier ist es gelungen, Kontakt mit den Beni Asharan aufzunehmen.

DIE HELDEN AUS SCHLEIERTANZ

Die Helden aus **Schleiertanz** sind in der Regel Wesire und Herrscher von Malqis und verfügen über gute Kontakte zu Sybia. In diesem Fall werden sie bereits vor dem Mord zur Mondsilbersultana gerufen, die sie gerne damit beauftragen würde, herauszufinden, wer die Goldmünzen entwendet hat. Als Wesire sind die Helden ausgezeichnet dafür geeignet, ein solches Verbrechen aufzuklären.

Kalidrion und Taref sollten sie bereits kennen und dementsprechend werden beide vertraulicher mit den Abenteurern umgehen. Gerade Kalidrions Tod könnte ein echter Schock zu Beginn des Abenteuers sein. **Schleiertanz**-Helden stehen übrigens automatisch auf Dimionas Todesliste. Der Beni Asharan wird auf jeden Fall auch versuchen, sie zu töten, wenn er die Chance hat.

Durch einen Steuerbetrug im Sultanat Palmyramis konnte er die geforderte Summe den Beni Asharan übergeben. Auf der Todesliste der Heptarchin stehen zehn verschiedene Namen, aber für die hohe Summe, die sie den Meuchlern ausgehändigt hat, will sie auch alle ihre Feinde vernichten.

Die Helden geraten in die Ereignisse hinein, als ein Freund von ihnen, der Hesindegeweihte *Kalidrion*, getötet wird. Er stand ebenfalls auf der Todesliste und die Helden machen sich auf, um den Mörder zu finden. Schlussendlich ist auch Sybia Ziel des Attentäters, das Attentat misslingt jedoch, die Mondsilbersultana ist gewarnt und bespricht sich mit den Helden über das weitere Vorgehen.

WARUM SIND DIE HELDEN IN ZORGAN?

Warum die Helden sich in Zorgan aufhalten, kann vielerlei Gründe haben. Wir wollen Ihnen hier einige Beispiele aufzuführen, warum sie in der Hauptstadt Araniens weilen:

☞ König Arkos hat aus allen zwölfgöttergläubigen Ländern edle Streiter wider die Novadis in Anchopal zusammengerufen. Auch Ihre Helden haben ein Interesse an der Bekämpfung von Hasrabal und seiner Brut. Zwar ist noch nicht geklärt, ob überhaupt ein Feldzug stattfindet, dennoch zieht der Aufruf des Königs Kriegsvolk in die Stadt.

☞ Eine Expedition oder Karawane hat die Helden nach Zorgan geführt, vielleicht waren sie für einen Privatgelehrten unterwegs oder im Auftrag der Mada Basari. Hierbei bietet sich schon im Vorfeld ein Kontakt mit einem von Sybias Mondsilberwesiren an, der die Abenteurer später weiterempfiehlt oder unterstützt.

☞ Denkbar wäre auch, dass die Helden im Auftrag einer der Kirchen oder eines Ordens nach Zorgan reisen. In der Hauptstadt stehen Tempel zahlreicher Zwölf- und Halbgötter, der Orden des Donners ist vertreten und Gemeinschaften wie die Marbiden, Therbüniten oder obskure Sekten besitzen ihre eigenen kleinen Unterkünfte, Tempel oder Treffpunkte in der Stadt.

☞ Für Zauberer gibt es ebenfalls viele interessante Orte: Die Zauberschule von Zorgan, die Wahrsagerin *Tamura* (**Erste Sonne 154**), ein nahegelegener Hexenzirkel und einige Alchimisten in der Stadt bieten für Helden Gelegenheit ihr Wissen zu erweitern.

☞ Für zwielichtige Helden bieten sich die Basare und die Unterwelt der Stadt an. Zorgan ist reich und es lohnt sich seine Bewohner von ihren Geldbeuteln zu befreien.

☞ Schließlich finden in Zorgan immer wieder Treffen von Barden, Gauklern und Zahoris statt, sodass reisende Helden immer einen Grund haben könnten, in der Stadt zu weilen.



ZORGAN

Zorgan für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 20.000

Wappen: goldener Palast unter liegendem silbernem Halbmond auf türkischem Grund

Herrschaft/Politik: Palast-Wesira in Vertretung Sultana Sybia al'Nababs, die einzelnen Viertel haben eigene Kadis

Tempel: **Peraine, Rahja, Hesinde, Rondra**, weiterhin Tempel aller anderen Zwölfgötter

Garnison: Regiment ‚Eisener Tiger‘, ein Banner ‚Königsknappen‘ (Ehren- und Leibgarde des Herrscherpaares), 250 Baburische Reiter, 700 Matrosen und Seesoldaten der Flotte, Teile der Flotte, 50 Tempelgardisten, 100 Stadtwachen, 20 Hafenwachen

Wichtige Gasthäuser: Hotel *Altzorgan* (Q8/P9/S15), Herberge *Alt-Zorrigan* (Q3/P2/S8), Taverne *Rütteltopf* (Q2/P1), Taverne *Madala* (Q5/P4), Herberge *Rotes Kamel* (Q7/P5/S24), Herberge *Weißes Kamel* (Q4/P7/S12), Teehaus *Paranjas Hain* (Q7/P7), Schenke *Flamingonest* (Q6/

P5), Teehaus *Abdulabsima* (Q6/P4), Teehaus *Thalusiem* (Q7/P8), Schenke *Al'Basari* (Q6/P6), Taverne *Lichterbühne* (Q4/P5), Schenke *Zwiebeltürmchen* (Q6/P5), Schenke *Arangenhain* (Q8/P5), Schenke *Wogenbrecher* (Q4/P4), Schenke *Füchsen Höhle* (Q3/P5), Bordell *Haranische Freuden* (Q8/P9), Bordell *Radijas Hort* (Q6/P6), Bordell *Das Haus der Herrin* (Q3/P6)

Besonderheiten: Zauberschule des Seienden Scheins, Spiegelpalast, Schreiberschule, Typographisches Institut, Rosengarten, Krak al'Shah

Stimmung in der Stadt: Weltoffene Handelsstadt, stolze Hauptstadt Araniens, die in die Zukunft blickt, dabei aber ihre dunkle Seite verleugnet.

Was die Bewohner über ihre Stadt denken: Unsere Stadt ist die Rose Araniens – und bald werden auch Khunchom, Fasar und Rashdul die Macht Araniens und die Schönheit unserer Hauptstadt preisen und uns Tribute senden.

Die Hauptstadt Araniens hat sich vom Krieg-der-35-Tage bestens erholt, der Handel ist erblüht und die Zorganer sind stolz auf ihre Stadt, das Land und das Herrscherpaar.

Während in den ländlichen und ruhigen Vierteln *Schamiran* und *Kenragird* die Handwerker ihrer Arbeit nachgehen, ist das Herz der Stadt das Basarviertel *Sulaminah*. Hier trifft man sich, feiert oder feilscht um jeden Hellah. Über der übrigen Stadt thront das *Palastviertel*, das nur für die Oberschicht vollständig zugänglich ist. Auf dem Seerosenthron residieren die Mhaharani und ihr Mann. Doch wo Licht ist, ist auch Schatten: *Zorrigan*, die Altstadt, ist noch immer ein Viertel, in welchem sich Diebe und Bettler herumtreiben, wo viele verlassene Gebäude Satinavs Hörnern ausgesetzt sind und verbotene Geschäfte abgeschlossen werden. Mehr zu Zorgan siehe **Erste Sonne** ab Seite 124 und in diesem Band ab Seite 88.

Ein Treffpunkt für Helden: Das Rote Kamel

Bereits in zahlreichen Abenteuern spielte die Karawanserei *Rotes Kamel* eine wichtige Rolle als Treffpunkt für Helden, so auch dieses Mal. Das *Rote Kamel* ist ein idealer Ort, wo die Helden sich in aller Ruhe besprechen können, nach ihren Abenteuern zurückkehren können und der ihnen ein heimisches Gefühl vermittelt.

Der Besitzer des Kamels ist der Eunuch *Taref* (*1007 BE, Glubschaugen, hohe Stimme, gestenreich), der die Helden hegen und pflegen wird, sobald sie seine Gaststube betreten. Taref wird später im Abenteuer noch eine wichtige Rolle übernehmen, zunächst ist er jedoch der allseits beliebte Gastgeber, der alles tun wird, um seine Gäste glücklich zu machen. Er ist eine

gute Seele und kann ihnen nicht nur eine Unterkunft gewähren, sondern ihnen auch bei vielen anderen Dingen behilflich sein. Zum einen kann er sie mit Informationen versorgen, zum anderen auch einen seiner Botenjungen zur Verfügung stellen, falls die Helden Nachrichten verschicken müssen.

Gelegentlich lädt Taref auch eine Sharisad oder einen Geschichtenerzähler ein, damit die Gäste Unterhaltung haben. Seine Karawanserei genießt einen vortrefflichen Ruf.

Sollten die Helden den Wirt bereits aus **Hochzeit wider Willen** oder **Schleiertanz** kennen, wird er sie überschwänglich begrüßen. Falls sie ihn noch nicht getroffen haben, so verhält er sich dennoch ausgesprochen traviagefällig, sodass die Helden sich wohlfühlen.

Generell lässt sich festhalten, dass seit den letzten Jahren der Ruhm des *Roten Kamels* durch die Anwesenheit von großen Helden noch zugenommen hat. Legendär ist auch Tarefs ewiger Kampf gegen seine Konkurrenz vom *Weissen Kamel*, ein gegenüber seiner Herberge gelegenes Gasthaus.

Falls es bekannt ist, dass die Helden oft im *Roten Kamel* absteigen, so wenden sich Meisterpersonen, die die Gruppe kontaktieren wollen, an Taref und schreiben einen Brief, der in die Karawanserei geschickt wird. Der Eunuch überreicht den Helden anschließend den Brief auf einem Silbertablett. Falls Sie einen Plan des *Roten Kamels* benötigen, so können Sie auf die Pläne aus **Ritterburgen 93** zurückgreifen.

KARAWANENSICHERHEIT

Die Karawanserei an sich ist eine kleine, friedliche Oase. Taref verfügt über zwei Wächter und einige weitere Angestellte, mit denen er für Ruhe und Ordnung sorgt und seine Gäste traviagefällig versorgt: Die beiden Wächter *Machmud* (*990 BF, groß, Nasenring, still und unauffällig) verhalten sich unauffällig und *Ramazan* (*1005 BF, klein, hässliche Zähne, Ferkina). Falls sie nicht auf Reisen ist, leitet die Hauptfrau *Alena Mittelbach* (*1010 BF, blondes, kurzes Haar, abergläubisch, auffällige rote Lederrüstung, eine Spezialanfertigung) die beiden an. Sie ist schon eine ganze Weile Tarefs Bedienstete und geht ihrer Arbeit mit großer Freude nach.

Die Betten des *Roten Kamels* sind sauber und ordentlich. Nach einem Zwischenfall mit einer Diebesbande (siehe **Hochzeit wider Willen**), hat Taref die Schlösser der Zimmer sicherer gemacht, sodass man sie nur noch mit einer *Schlösser Knacken*-Probe +7 öffnen kann (FORAMEN +7, 6 AsP).

In der Mitte des Innenhofes steht eine kleine Glocke, die im Notfall geläutet wird, falls einer der Gäste oder Wächter einen Dieb oder etwas anderes Auffälliges bemerkt haben.

Preise im Roten Kamel

Auswahl	Preis
Krug Wasser	1 K
Krug Tee	2 K
Becher Reisschnaps	7 K
Becher Wein	17 K
Einfache Mahlzeit	3 H
Süßwaren (Marzipan)	5 H
Zimmer pro Nacht	3 S

Einige Gerüchte im Roten Kamel

☞ Das Weiße Kamel ist eine Kaschemme, dessen Besitzer es nur darum geht, den Leuten die letzten Hellah aus der Tasche zu ziehen (wahr, Tarefs Konkurrent ist ein raffgieriger Mensch).

☞ Taref wurde einst in Elburum gefangen und konnte zusammen mit dem Abt des Klosters Nassori, Assaban von Zorgan, fliehen. Wann immer Taref auf Assaban angesprochen wird, seufzt er nur (wahr, Taref verdankt Assaban sein Leben und erzählt nur Gutes über ihn, dieses Gerücht wird später noch einmal eine wichtige Hintergrundinformation und Tarefs Reise nach Elburum erklären).

☞ Man erzählt sich, dass Taref ein heimlicher Spion der Mondsilbersultana/der Mada Basari/eines Erhabenen von Fasar/der Oronier/etc. sei (falsch).



DIE KARAWANSEREI ROTES KAMEL

☞ Der Wirt sammelt heimlich alle Informationen, die er über seine Gäste zu hören bekommt (teilweise wahr, nur wenn Taref die Information für wichtig hält).

☞ Das *Rote Kamel* ist überschuldet und wird bald schließen/verkauft werden (falsch, Tarefs Finanzen sind vorbildlich).

☞ Nirgendwo sonst in Zorgan bekommt man einen so guten Reisschnaps (wahr).

☞ Vor einiger Zeit hat der Besitzer eine auswärtige Wachfrau namens *Alena* angestellt, die für angemessene Sicherheit in seinem Haus sorgen soll (wahr).

☞ Der Wirt gehört einer Adelsfamilie an, die früher in Elburum lebte (wahr).

☞ Man erzählt sich, dass Taref ein Bündnis mit einigen Straßenkindern geschlossen hat: Er gibt ihnen Essen, sie sind dafür seine Boten (wahr).

☞ Taref ist gar kein Eunuch, sondern täuscht dies nur vor (falsch).

☞ Diese Alena hatte eine Liebesbeziehung mit Assaban von Zorgan (richtig).

☞ Taref hatte eine Liebesbeziehung mit Assaban von Zorgan (falsch).

Einige Ereignisse und Gäste im Roten Kamel

☞ Eine Sharisad tritt mit einem Schleiertanz in der Karawanserei auf und begeistert die Gäste.

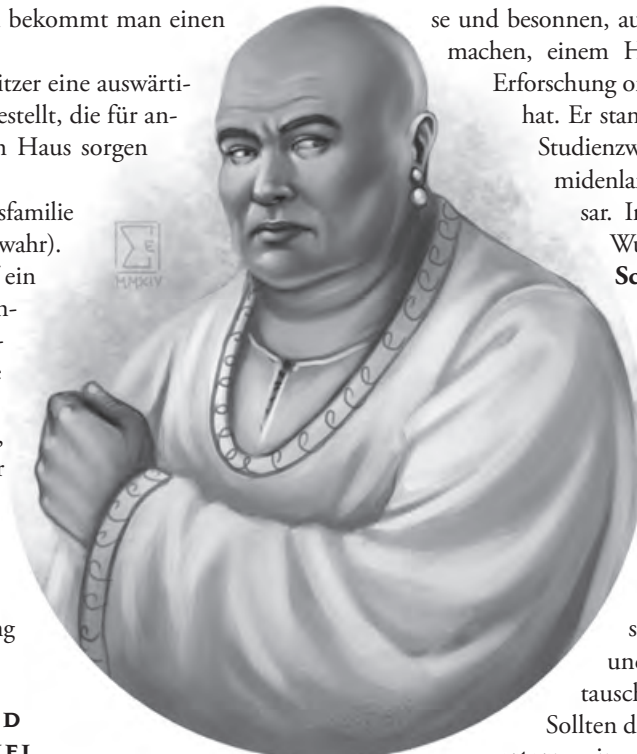
☞ Huren und Lustknaben versuchen Tarefs Gäste zu belästigen. Taref ist das Problem bekannt und er sorgt mit den Wächtern dafür, dass die Damen und Herren sein ehrbares Haus verlassen müssen.

☞ Eine Verwandte Tarefs, die Fernhändlerin *Ayshira Oyan* (*1013 BF, gewinnendes Lächeln, Turbanträgerin), ist zu Besuch im *Roten Kamel*. Sie berichtet von der angespannten Lage im Süden Araniens und der Sorge, dass es in Anchopal bald zu einem Kampf um die Vorherrschaft in den Tulamidenlanden kommt.

☞ Seit einer Weile hat Taref eine neue Gruppe von Gästen regelmäßig zu Besuch: Maraskaner aus dem Zorganer Maraskaner-Viertel. Unter ihnen ist auch *Garakziber der Geschichte* (*1001 BF, lächelt immer, kann gute Anekdoten und Geschichten erzählen), ein Schneider, der allerlei Gerüchte zum Besten gibt. Die Maraskaner erwiesen sich für Taref als gewinnbringend, weil sie ihm immer wieder selbstgebrannten Reisschnaps mitbrachten, den er weiterverkauft. Deshalb duldet er die Maraskaner, auch wenn sie nur selten viel bestellen.

☞ Zu den häufigsten Gästen während des Tages gehören Mondsilberwesira *Shalima saba Hesala* (*1002 BF, pechschwarzes Haar, trägt viel Schmuck, betörende Stimme) und die Mondsilberhadjina *Sarefa saba Jarefa* (*997 BF, dicklich, unbeweglich, blumige Rede, überaus zuvorkommend). Beide kennen die Helden aus **Schleiertanz** und eignen sich hervorragend, neuen Helden die Geschichte des vergangenen Abenteuers zu erzählen.

☞ Kalidrion Mavion ist ebenfalls ein häufiger Gast.



TAREF

DER ERFORSCHER ORONISCHER UMTRIEBE

Während ihres Aufenthaltes in Zorgan sollten die Helden die Bekanntschaft mit *Kalidrion Mavion* (*1005 BF, redet leise und besonnen, autoritätsgläubig und schüchtern) machen, einem Hesindegeweihten, der sich der Erforschung oronischer Umtriebe verschrieben hat. Er stammt aus Methumis, lebt aber zu Studienzwecken der Geschichte der Tulamidenlande schon eine Ewigkeit in Fasar. In Zorgan weilt er aus eigenem Wunsch seit den Ereignissen in

Schleiertanz. Er erkannte im Laufe des Abenteuers, dass Aranien höchstwahrscheinlich unterwandert ist und versuchte regelmäßig mit der aranischen Königsfamilie und anderen Gelehrten in Kontakt zu treten, um seine Bedenken zu äußern. Ein Fehler, wie sich nun herausstellen wird. Die Helden betrachtet er als Mitstreiter für eine gerechte Sache und wird sich gerne mit ihnen austauschen und das Gespräch suchen.

Sollten die Helden nicht jene aus **Schleiertanz** sein und sie Informationen darüber benötigen, was im Jahr 1035 BF geschehen ist, so eignet sich Kalidrion hervorragend dafür, die Helden auf den neuesten Stand zu bringen.

MORD IM ZWIELICHT

Den Zeitpunkt des Attentats können Sie selbst bestimmen. Am besten eignet sich ein Abend, wo Kalidrion und die Helden gemeinsam im *Roten Kamel* gespeist haben und der Geweihte sich bald wieder zurückziehen will. Der Attentäter *Berusha ibn Fadil* (*1000 BF, Vollbart, zusammengewachsene Augenbrauen, redet nur, wenn er muss) hat zwei Alternativen: Entweder versucht er Kalidrion im *Roten Kamel* zu töten und die Spur auf einen anderen Anwesenden zu lenken oder er tötet den Geweihten im Hesindetempel von Zorgan, was auffälliger und schwieriger ist. Auf offener Straße wäre eine dritte Möglichkeit, Berusha ist allerdings überzeugt, dass das Kamel die beste Möglichkeit darstellt.

☞ Im *Roten Kamel* wird Berusha versuchen, Kalidrion in einem ungesesehenen Moment zu überwältigen, mittels SILENTIUM Kalidrions Schreie unterbinden und ihm eine große Dosis Kukris verabreichen und warten, bis Kalidrion stirbt.

☞ Auf offener Straße wählt er einen Dolch, auf dem 3x ein FULMINICTUS gespeichert ist und greift den Geweihten hinterrücks an.

☞ Im Hesindetempel greift Berusha den Geweihten – auch im Beisein von anderen Hesindianern oder Gästen – mit einem IGNIFAXIUS (10W6 SP) an.

In allen drei Fällen wird der Attentäter mittels eines AXLERATUS oder eines TRANSVERSALIS zunächst zu entkommen versuchen.

HILFE, KALIDRION WURDE VON DEN HELDEN GERETTET

Die Helden können den Hesindegeweihten gerne retten. Es spricht nichts dagegen, dass Kalidrion den Anschlag überlebt. Allerdings sollte Berusha nicht wie ein Idiot dastehen. Er ist ein fähiger Meuchler und weiß was er tut. Den Helden sollte es nicht zu leicht gemacht werden und sie müssen sich schon anstrengen, um das Leben Kalidrions zu retten.

Helden mit *Gefahreninstinkt*, sollten bei einer gelungenen Probe bemerken, dass irgendetwas an diesem Abend sich nicht gut anfühlt. Nur Helden, denen eine *Sinnenschärfe*-Probe +13 gelungen ist, sollten Berusha überhaupt bemerken bzw. ihnen sollte auffallen, dass jemand Kalidrion beobachtet.

UNTER VERDACHT

Sollte der Mord an Kalidrion erfolgen, ohne dass die Helden etwas bemerkt haben, so stehen natürlich verschiedene Leute unter Verdacht:

☞ Taref steht in dem Ruf ein aufmerksamer Beobachter zu sein und außerdem scheint er etwas zu verbergen. Vielleicht ist er ein oronischer Agent, Meuchelmörder oder Verrückter. Der Karawansereibesitzer ist jedoch im höchsten Maß verstört, wenn der Mord in seinem *Roten Kamel* stattfindet. Er ist zur Kooperation bereit und hat ein gutes Alibi, da viele der Gäste und seiner Angestellten ihn gesehen haben.

☞ Alena Mittebach, die Hauptfrau der Wache, ist eine Fremdländerin, allerdings hat sie auch den Ruf einer Heldin inne und war mit Kalidrion gut befreundet. Auch sie hat ein Alibi und war die ganze Zeit bei den übrigen Wachen oder ihren Freunden am Tisch.

☞ Die übrigen Gäste, z.B. die Maraskaner, könnten ebenfalls in Verdacht geraten.

☞ Im Hesindetempel selbst gibt es zwar mit dem Geweihten *Heriodas* (*989 BF, buschige Augenbrauen, spricht mit baburischen Akzent, Sterndeuter) einen Konkurrenten und Kritiker von Kalidrions Thesen, aber es stellt sich schnell heraus, dass auch er unschuldig ist, möglicherweise sogar bei dem Angriff des Meuchlers verletzt wurde.

☞ Schlussendlich haben aber alle ein Alibi, sagen die Wahrheit und nicht genug Spuren deuten auf sie.

EINDEUTIGE SPUREN

Die wichtigsten Erkenntnisse, die die Helden erlangen können, sind an dieser Stelle kurz zusammengefasst:

☞ Bei dem Mord war Magie im Spiel. Ein ODEM oder ANALYS kann den Zauber genauer spezifizieren. Bei gut gelungenen Proben finden die Analytiker sogar heraus, dass die Repräsentation ähnlich ist wie eine gildenmagische, aber nicht mit dieser exakt übereinstimmt. Wer schon mal Zauberer von Qabalyim-Magiern untersucht hat, der kann erkennen, dass sie diesem sehr ähnlich sind.

☞ Kalidrion hatte keine Feinde, außer seinem Konkurrenten Herodias, aber er fühlte sich aufgrund seiner Nachforschungen verfolgt. Seine Forschungsschwerpunkte waren Qabalyim und oronische Verschwörungen.

☞ Eine Obduktion von Kalidrions Leichnam (*Anatomie*-Probe) kann die Todesursache klären, aber bringt in der Regel keine weiteren hilfreichen Erkenntnisse.

☞ In seinen Aufzeichnungen kann man immer wieder einige Namen entdecken, mit denen er wohl häufiger Verbindung hatte: Die Helden aus **Schleiertanz**, *Khelbara*, *Donation Alrik von Terilia*, die Töchter Niobaras (nur theoretisches Wissen), die Nachtwinde (wesentlich praktischere und gefährliche Begegnungen).

DEN MÖRDER FINDEN

Durch Spurensuche, Zeugenbefragung und sich auf der Straße umhören sollte es den Helden möglich sein, Berushas Versteck zu finden.

Lassen Sie die Helden Proben auf *Überreden* oder *Gassenwissen* ablegen. Alle 2 Stunden ist eine Probe erlaubt, wenn sie sich um die Suche bemühen. Sollten sie 30 TaP* angesammelt haben, so hat ihre Suche Erfolg gehabt und sie können Berusha in einem kleinen Haus in Schamiran aufspüren. Punkte in *Überreden* zählen einfach, Punkte in *Gassenwissen* doppelt. Auch die Regeln für Hilfstalente und gemeinsames Suchen können angewandt werden.

Berusha wird 12 Stunden nach der Tat versuchen, den nächsten auf der Liste zu erledigen. Entweder ist dies Sybia ... oder es sind die Helden (aus **Schleiertanz**).

EIN SICHERES HAUS

Berusha hat sich nicht, wie man annehmen könnte, in Zorigan einquartiert, sondern ein unauffälliges Haus einer alten Dame in Beschlag genommen. Die Frau suchte einen Untermieter und Berusha passte es ausgezeichnet in seine Tarnung, diesen Untermieter zu spielen. Die alte Dame tötete er jedoch und stattete das Haus mit ein paar Fallen aus.

☞ Wer immer die Vordertür öffnet, löst damit eine Windenarmbrust aus (2W6+8 TP). Man kann die Falle mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +12 entdecken und mit einer *Mechanik*-Probe +8 entschärfen.

☞ An den beiden Fenstern hat er einen APPLICATUS mit einem PARALYSIS angebracht (13 ZfP*).

☞ Das Dach ist zugänglich, aber die Treppe, die vom Dachboden hinunterführt, ist angesägt und fällt in sich zusammen (Sturzscha-denregel, 3 Schritt Fall, siehe **Wds 144**). Um die Falle zu entdecken ist eine *Sinnenschärfe*-Probe +15 notwendig. Berusha hat nur die Hintertür als Eingangs- und Fluchtop-tion unversiegelt gelassen.

VERHÖR DES ATTENTÄTERS

Wenn die Helden Berusha lebendig in die Finger bekommen, können sie versuchen ihn zu verhören.

☞ Mittels *Überreden* kann ein Held in einem Zeitintervall von zwei Stunden jeweils fünf Proben ablegen. Sollte er mindestens 20 TaP* ansammeln, wird Berusha erzählen, dass er ein Beni Asharan ist, dass er von seinem Ordensoberen beauftragt wurde und das er nicht weiß, wo das Versteck der Beni Asharan liegt (er wurde hier in Zorgan geboren und ausgebildet; er war noch nicht so hoch aufgestiegen, dass er zum Kloster durfte).

☞ Zauber wie RESPONDAMI, BANNBALADIN oder IMPERAVI können ein ähnliches Ergebnis bringen.

☞ Berusha weiß nichts über die Hintergründe des Attentats.

ATTENTAT AUF DIE HELDEN

Sollte Berusha nicht erwischt werden und einen Angriff auf die Helden planen, so wird er am liebsten im *Roten Kamel* zuschlagen. Für den Fall, dass alle Helden sich an einem Platz versammeln, wird er Zauber wie den IGNISPHERO einsetzen, ansonsten ein ähnliches Vorgehen wie bei Kalidrion wählen.

Den Helden sollte eine *Sinnenschärfe*-Probe (Erschwernis gleich Berushas *Sich verstecken* TaP* oder *Schleichen* TaP*) zugestanden werden, um dem Erstangriff auszuweichen. Der Rest des Kampfes sollte je nach Situation ablaufen, wobei Berusha immer versuchen wird zu fliehen, um dann einige Zeit später einen zweiten Versuch zu starten.

ATTENTAT AUF SYBIA

Für den Fall, dass Berusha bis zu Sybia vordringen kann: Es wird ihm nicht gelingen, die vorsichtige und misstrauische Mondsilbersultana zu töten. Sie hat einige magische Sicherheitsvorkehrungen veranlasst, mit denen Berusha nicht rechnet. Sollten die Helden ihn aber vorher nicht gefangen nehmen können, wird er bei dem Versuch Sybia zu töten selbst sterben.

Berusha

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 12
FF 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 6
LeP 30 **AuP** 31 **AsP** 43 **RS** 0 **BE** 0
MR 9 **GS** 8 **WS** 6 **Ausweichen** 8

Fausthieb:

INI 8+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Ringen:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** speziell **DK** H

Schwerer Dolch:

INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **DK** H

Wurfdolch:

INI 10+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6+1

Reichweite 2/4/6/8/15 (+1/0/0/0/-1)

Vorteile/Nachteile: Goldgier 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Waffenlose Kampftechnik: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente: Athletik 7, Körperbeherrschung 12, Schleichen 12, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 12, Sinnenschärfe 13

Zauber: Applicatus 13, Axxeleratus 12, Fulminatus 15, Ignifaxius 14, Ignisphaero 8, Paralysis 15, Silentium 13, Transversalis 8,

Konfliktverhalten: Effektivität ist Berushas oberstes Gebot. Ein schneller Kampfzauber, dann mittels Transversalis oder Axxeleratus den Rückzug antreten.

Ausrüstung: Schwerer Dolch, Wurfdolche (x3), 2W6 Silbertaler

AUDIENZ BEI DER MONDSILBERSULTANA

Nach der Aufklärung des Mordes lässt Sybia nach den Helden suchen und schickt einen Boten zu ihnen. Sie hat von dem Mord an Kalidrion und dem seltsamen Mörder erfahren und möchte mit den Helden sprechen. An Zufälle glaubt Sybia nicht, deswegen geht sie davon aus, dass Kalidrion in das Schussfeld Dimionas geraten ist. Sie hält sie potenziell für die richtigen Leute, um sie auf die Suche nach den Beni Asharan zu schicken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Spiegelpalast muss zu den schönsten Gebäuden Aventuriens gehören. Noch nie habt ihr Gänge und Räume mit einer derart großen Zahl an Spiegeln, luxuriösen Fresken und Mosaikböden gesehen wie hier. Der Weg, den die Wesira, die euch am Eingangsbereich empfangen hat, einschlägt führt allerdings in einen weitaus schlichteren Teil des Gebäudes: In den Keller.



SYBIA

Sybia empfängt die Helden in einem von ihr eingerichteten Besprechungsraum, den sie mittels Magie und phexischen Liturgien so sicher gemacht hat, dass nicht einmal Dimiona von ihm ahnt. Nur wenige Auserwählte wissen überhaupt, dass es diesen Raum gibt (ein magisches Zeichen sorgt dafür, dass eine Art von WIDERWILLE auf dem Raum liegt).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ehrenwerte Helden, es gibt etwas, was ich mit euch zu besprechen habe. Der Angriff auf Kalidrion und auf mich kommt nicht unerwartet. Dies war bereits das vierte Attentat, was man innerhalb eines Jahres auf mich verübte.

Ihr müsst die Wahrheit wissen, denn euch traue ich zu, dass ihr die Hintergründe aufklären könnt. Ihr müsst meine Gefährten in dieser Sache sein, denn ich kann kaum jemanden vertrauen außer Leuten von außerhalb und vor allem eures Formates.“

Sybia scheint aufgeregt zu sein, atmet tief durch und fährt fort: „Etwa vor einem Jahr erfuhr ich durch die ehemalige Sultana von Elburum, Iphemia von Narhuabad, dass meine Tochter Dimiona, die Erzschorin und Heptarchin von Oron, möglicherweise noch lebt.“

Wieder macht Sybia eine Pause und muss um ihre Fassung einen kurzen Moment kämpfen.

„Ich weiß nicht wie sie dem Tod entgangen ist. Ich weiß noch nicht einmal ob das Gerücht stimmt, aber seitdem will jemand meinen Tod. Dieser Mann, dieser Mann der Kalidrion tötete. Er ist ein Beni Asharan. Nur wenige wissen wo sie diese geheime Gruppe von Meuchlern kontaktieren können und noch weniger Menschen wissen um die geheime Lösung, die es einigen ehrwürdigen Familien gestattet ihre Hilfe auch zu bekommen. Das Königshaus von Aranien kennt die Worte, darüber hinaus noch die Sultane des Königreiches. Und ja, Dimiona kannte die Worte ebenfalls.

Und da wäre noch mehr: Ich bin auf eine Ungereimtheit bei den Unterlagen unserer Schatzkammer gestoßen. Es klafft ein Loch von 100.000 Dinare in der Schatzkammer, auch wenn die Zahlen der Abgaben zu stimmen scheinen. Jemand hat das Geld heimlich entwendet, oder es nie gezahlt. Eine Summe, für die man alle Beni Asharan anwerben könnte. Es geht etwas vor in meinem Königreich, das aufgeklärt werden muss.“

Sybia wird gerne mit den Helden weitere Details besprechen, vor allem aber darauf pochen, dass sie alles streng vertraulich behandeln sollen. Niemand außer Sybia soll ihr Ansprechpartner sein und niemand soll von ihrem Verdacht erfahren. Es würde sonst zu Unruhen kommen.

VERFÜHRUNG

Die Helden können durch ihre Handlungen Verführungspunkte erwerben, wenn sie Folgendes tun:

☞ Sollten die Helden den Beni Asharan foltern, so erhalten sie 1W3 Verführungspunkte

☞ Verhandeln sie mit Sybia um jedes Goldstück und wollen mehr für sich herauschlagen, so wird ihr Konto um 1W2 Punkte erhöht.

VERGEBUNG

Zwei Stellen des Szenarios eignen sich, um Vergebungspunkte zu sammeln:

☞ Sollten die Helden den Beni Asharan leben lassen und statt ihn zu töten einer gerechten Strafe zuführen, erhalten sie 1 Vergebungspunkt.

☞ Die Helden verzichten auf jegliche Belohnung durch Sybia und suchen freiwillig nach Dimiona (1 Vergebungspunkt).

DER MÜHEN LOHN

Für ihre Unannehmlichkeiten erhalten die Helden von Taref zwei Jahre lang freie Kost und Unterkunft. Ihm ist es mehr als nur peinlich, dass sie im *Roten Kamel* miterlebten mussten, dass ein Freund ermordet wurde.

Sybia hingegen beauftragt die Helden persönlich und stellt ihnen eine hohe Belohnung in Aussicht: Gold, einen wichtigen Posten am Hofe oder bei der Mada Basari, ein Stückchen Land.

Neben dieser weltlichen Belohnung bekommen die Helden noch **200 Abenteuerpunkte** und Spezielle Erfahrungen auf *Menschenkenntnis* und *Sinnenschärfe*.

DER ROTE FADEN

Beim Einstieg ins Abenteuer sollten die Helden noch keine großen Schwierigkeiten haben, der Geschichte zu folgen. In Zorgan lernen sie Kalidrion kennen und besprechen mit ihm diverse Themen (z.B. die Ereignisse aus **Schleiertanz**), danach wird er ermordet und die Helden versuchen den Mörder zu fassen. Nachdem es ihnen gelungen ist den Beni Asharan zu erwischen und selbst einem Anschlag zu entgehen, lädt Sybia sie zu einer Besprechung ein.

DAS KLOSTER DES TODES – DER ZWEITE SCHLEIER

Das Abenteuer im Überblick

Stichworte zum Abenteuer: die Suche nach verschwundenem Gold, Intrigen am Hofe der Sultana von Palmyramis, Kampf gegen einen magischen Meuchlerorden

Ort: Palmyramis

Zeit: Anfang 1037 BF

Komplexität (Spieler / Meister): niedrig / mittel

Erfahrung (Helden): erfahren

„Das heutige Fest der Sultana muss das gestrige noch um eine Nuance überbieten. Statt drei Rebhühnern werden wir heute vier zubereiten. Der Wein aus Tamaristan muss einen Hauch kühler serviert werden (ich werde den Hofzauberer beauftragen müssen, seinem Dschinn zu befehlen, mehr Eis herzustellen). Und die Karamellstange werde ich in heißem Fett mit einer knusprigen Hülle versehen. Für die Sultana ist das Beste gerade gut genug.“

—Farnushan ibn Marawedu, Meister der Küche am Hofe der Sultana Rashpatana von Palmyramis, 1035 BF

Rasulan konnte am Hofe der ehrenwerten Rashpatana die Wesira des Sultanats, *Shubinai*, verführen und sie so dazu verleiten, ihm zu helfen. Doch damit nicht genug: Auch die Tochter der Sultana, Rashpatane, die Prinzessin des Sultanats, erlag seinem Charme und obwohl sie und Shubinai schon seit Jahren Feinde sind, arbeiten sie gemeinsam daran, die verschwundenen Dinare vor ihrer Mutter zu verbergen. Es wird Aufgabe der Helden sein, beide zu enttarnen und anschließend die Beni Asharan endgültig zu besiegen oder zumindest von ihrem Vorhaben abzuhalten. Sie entdecken im Kloster der Marbiden zudem einen ersten Hinweis auf zukünftige Ereignisse: Eine seelenlose junge Frau, die als Gefäß für eine Seele wie die Eleonoras oder Dimionas dienen kann.

Rasulan begegnen die Helden noch nicht persönlich, aber sie entdecken Spuren seines Wirkens und müssen sich in Palmyrabad mit seinem skrupellosen Schüler Qamar auseinandersetzen.

IM AUFTRAG DER MONDSILBERSULTANA

Durch das Attentat aufgerüttelt, lässt Sybia durch die Helden die Hintermänner des Angriffs auf Kalidrion suchen. Ihr Verdacht, dass Dimiona noch lebt, ist nur auf Iphemias Aussage aufgebaut, aber ihr Gespür sagt ihr, dass es keine Lüge von ihr war. Die Angriffe auf ihr Leben, das der Helden aus **Schleiertanz** und auf Kalidrion sind ihr Beweis genug, dass jemand es auf jene abgesehen hat, die von einem möglichen Überleben Dimionas wissen. Und selbst wenn es nicht Dimiona ist, so muss es jemand sein, der der Moghuli nahegestanden hat. Dennoch muss es keinen Zusammenhang zwischen dem verschwundenen Gold und dem Attentat geben. Bevor sie falsche Schlüsse zieht, muss jemand überprüfen, ob eine Verbindung besteht.

Sybia gewährt fähigen Abenteurern Einsichten in die Unterlagen der königlichen Archive und in die Schatzkammer. Helden, die über die Talente *Staatskunst*, *Handel* oder *Hauswirtschaft* verfügen, können eine Probe darauf ablegen. Ein Gelingen bedeutet, dass sie Sybias Vermutung nur unterstützen können, denn offenbar sind die Steuerlisten von einem viel höheren Betrag ausgegangen als die Menge, die tatsächlich vorhanden ist. Sollte einer der Helden 4 oder mehr TaP* übrig behalten, dann liegt die Vermutung nahe, dass in einem der Sultanate das Gold nicht nach Zorgan gebracht wurde. Die Summe ist zu groß, als dass die übliche Vetternwirtschaft daran schuld sein könnte. Keinem Wesir, keinem Beamten,

niemandem in Zorgan ist die fehlende Summe bisher aufgefallen. Die Vertuschung ist unauffällig, die Steuerlisten scheinen alle korrekt zu sein. Sybia kontrolliert diese jedoch heimlich jedes Jahr. Ihr fiel ein Unterschied zwischen den Abgaben der letzten zehn Jahre und der tatsächlich vorhandenen Summe auf – und sie hatte etwaige Abweichungen durch Korruption und Vetternwirtschaft schon einkalkuliert.

Sollten die Abenteurer gar 8 TaP* übrig haben, so hegen sie den Verdacht, dass entweder in Baburin oder in Palmyrabad eine Antwort auf die Frage zu erhalten ist, wo die verschwundenen Dinare geblieben sind. In Verbindung mit dem Wissen über die geheimen Worte, mit denen man ein Treffen mit den Beni Asharan arrangieren kann, kommt nur eine der großen Familien in Frage. Nur der Sultan von Baburin und die Sultana von Palmyramis können eine so große Summe eintreiben und verschwinden lassen. Die anderen Sultanate können diese Kosten bislang nicht stellen (Gorien) oder, im Fall von Elburum, kennen den Kode der Meuchler nicht. Sybia ist ähnlicher Meinung und bittet die Helden beide Fahrten zu überprüfen.

12 TaP* und mehr offenbaren eine starke Tendenz in Richtung Palmyramis. Die Abgaben aus Baburin waren in den letzten fünf Jahren sehr konstant und es erscheint unwahrscheinlich, dass man innerhalb eines Jahres 100.000 Dinare unterschlagen konnte. Palmyramis hingegen ist größeren Schwankungen unterlegen, je nachdem, ob es der Verwaltung gelingt, die

Kriegsfürsten im Westen des Landes zu Abgaben zu zwingen oder nicht. Diese Schwankungen sind in Zorgan bekannt und niemand denkt sich etwas dabei wenn in einem Jahr mehr oder weniger Dinare in der Hauptstadt ankommen. So etwas mag ärgerlich sein, ist aber nicht ungewöhnlich.

SUCHE IN DEN ARCHIVEN

Staatskunst, Handel oder Hauswirtschaft	Hinweis
1-3 TaP*	keine nennenswerten Hinweise
4-7 TaP*	Die Helden können Sybias Verdacht bestätigen, dass eine große Summe fehlt.
8-11 TaP*	Der Kreis der Verdächtigen verringert sich: Baburin und Palmyramis sind die wahrscheinlichsten Kandidaten.
12+ TaP*	Palmyramis unterliegt Schwankungen wegen der Abgaben der Kriegsfürsten, das macht die Sultana Rashpatana verdächtig.

SPURENSUCHE IN BABURIN

Sollten die Helden sich dazu entscheiden, ihre Suche in Baburin zu beginnen, können Sie dort Folgendes erleben: In Baburin herrscht noch immer große Sorge wegen den Aufständen der letzten Monate (siehe **Schleierspiel**). Der Sultan ist momentan zu keiner Audienz bereit, außer für Abenteurer mit SO 13 oder höher. Er wird sich aber ebenfalls gegenüber Wesiren oder Gesandten der Mondsilbersultana sehr zurückhaltend verhalten und nur wenige Worte mit ihnen wechseln. Beschuldigungen ihm gegenüber lässt er sich nicht gefallen und wird Personen hohen Standes wegschicken, Personen niederen Standes sogar ein paar Tage in den Kerker werfen. Sollten die Helden keine Audienz bei Sultan *Merkan* erhalten, wird stattdessen Prinz *Assad* die Abenteurer freundlich empfangen und ihnen jegliche Einsicht in die Akten gewähren. Er hat tatsächlich nichts zu verbergen – zumindest nicht in diesem Fall –, alle Zahlen stimmen. Über seinen Vater ausgefragt erklärt er, dass es ihm in den letzten Monaten schlechter gehe, da er zutiefst gekränkt sei von dem Verrat seiner übrigen Söhne. Assad wird alle Informationen sammeln, die ihm die Glücksritter berichten und sich hilfsbereit präsentieren. Innerlich freut er sich, dass offenbar jemand seiner Schwester Schwierigkeiten bereitet. Mit ihrer Reise nach Baburin verschwanden die Helden einige Tage, die Qamar und Zarid genutzt haben dürften, um bereits Palmyrabad anzugreifen. Diese Änderungen sollten Sie bei der Weiterreise der Abenteurer berücksichtigen.

Für die Reise nach Baburin können Sie auf die **Zufallsbegegnungen** auf Seite 22 zurückgreifen.

NACH PALMYRABAD

Die Spuren verdichten sich in Richtung Palmyramis, sodass die Helden schließlich zur Hauptstadt des Sultanates aufbrechen sollten, um mit Sultana Rashpatana zu klären, was mit dem verschwundenen Gold geschehen ist.

Die beiden möglichen Routen sind zum einen mit einem Schiff auf dem Barun-Ulah entlang oder zu Fuß oder mit Pferden nach Nordwesten. Für höher gestellte Abenteurer sollte sich der Weg zu Fuß von selbst verbieten. Wesire, Beamte, Adlige und andere Persönlichkeiten sollten Reiten oder das Schiff nehmen.

Für den Aufwand kommt Sybia auf, sodass sich die Helden weder um Proviant, Ausrüstung oder Unterbringung sorgen müssen. Auch Pferde oder ein Schiff können gestellt werden, wenn sie nicht vorhanden sind. Nichtinbegriffen sind magische Artefakte oder extrem teure Ausrüstung. Diese muss von den Glücksrittern selbst gestellt werden. Ebenfalls schwierig ist Ausrüstung, die nicht in Zorgan erhältlich ist und auf die die Abenteurer lange warten müssten, um sie zu erhalten. Sybia bittet sie, darauf zu verzichten, immerhin gilt es weitere Verzögerungen zu vermeiden.

Die ehemalige Fürstin lässt sich jedoch nicht nehmen, den Helden einige hilfreiche Gegenstände mit auf den Weg zu geben:

- ☞ ein Siegelring mit den Initialen MB (steht für die Mada Basari und öffnet in allen Kontoren der Mada Basari die Türen und die Hilfsbereitschaft für die Helden)
- ☞ ein Zaubertrank (D)
- ☞ ein Willenstrunk (E)
- ☞ ein alte Öllampe, die bei Anzünden den Feuerschinn *Pyrrhos* befreit und der bereit ist, einen kleinen Wunsch zu erfüllen (ein kleiner Wunsch könnte z.B. ein Flammenstrahl mit 5W6 TP sein oder eine Feuerwand, die 20 Kampfrunden hält)
- ☞ einen Ring, in dem die Luftschinni *Aeronora* eingeschlossen ist und die ebenfalls einen kleinen Wunsch erfüllen kann, bevor sie verschwindet (kleine Wünsche könnten z.B. den Transport einer Person fünf Meilen durch die Luft beinhalten oder Gegner kurzfristig aufhalten)
- ☞ für jeden Helden ein Waqqif mit einem ARCANOVI und einem darin gespeicherten FULMINICTUS (2W6+14 TP zusätzlicher Schaden, wenn vorher das Zauberwort *Yeti* ausgesprochen wurde und der Waqqif innerhalb der gleichen Kampfrunde mindestens 1 SP beim Ziel verursacht, danach ist die Waffe leer), ein Einmalartefakt
- ☞ ein Baburiner Hut mit einem ARCANOVI und einem darin fixierten GARDIANUM, der 30 TP abfangen kann, aktivierbar durch aufsetzen des Helms, ein Einmalartefakt
- ☞ eine Ledermaske, ebenfalls mit einem ARCANOVI versehen, das bei Aktivierung (dem Tragen der Maske) den Benutzer in eine HARMLOSE GESTALT verwandelt, ein Einmalartefakt

ZU LAND ODER AUF DEM FLUSS

Wenn die Helden sich für den Landweg entscheiden, schlägt Sybia vor, dass sie die Mondsilberhadjina *Sarefa saba Jarefa* (*997 BE, dicklich, unbeweglich, blumige Rede, überaus zuvorkommend) mitnehmen. Sie stammt ebenfalls aus Palmyrabad und kennt die Strecke bestens.

DIE HELDEN AUS SCHLEIERTANZ

Helden, die durch **Schleiertanz** Sybia bereits gerettet und kennengelernt haben, werden von ihr bevorzugt behandelt und bekommen zusätzliche Ausrüstung in Form von weiteren magischen Gegenständen oder seltener Ausrüstung. Das Verhältnis zwischen ihnen ist bereits freundschaftlich zu nennen und sie vertraut ihnen noch mehr als fremden Abenteurern.

Da die Helden Wesire von Malqis sind oder andere hohe Ämter tragen, wird Sybia sie ganz offiziell zu Gesandten ernennen und losschicken.

Haben die Abenteurer sich für eine Schiffsreise entlang des Flusses entschieden, dann können sie auf dem kleinen Segler *Mondschaten* unter Kapitän *Djafar al'Hamach* (*982 BF, behauptet, unter Ruban dem Rieslandfahrer als Navigator gedient zu haben, erzählt immer die gleiche Anekdote, fürchtet sich vor Piraten) die Reise nach Palmyrabad antreten.

Beide Begleiter verfügen über eine kleine Mannschaft, die sich um das Gepäck und/oder die Tiere der Helden kümmern kann bzw. Matrosen, die zumindest in der Lage sind, das Schiff zu steuern. Kampferprobt sind weder Sarefa noch Djafar, ihre Mannschaft wird sich ebenfalls bei Gefahr ergeben, fliehen oder sich verstecken.

BEGEGNUNGEN AM WEGESRAND

Ob die Gruppe nun den Landweg bevorzugen oder mit dem Schiff fahren, Sie können neben der Zufallsbegegnungstabelle auf folgende besondere Begegnungen zurückgreifen.

☞ Auf dem Schiff oder in einer Karawanserei lernen die Helden eine Gruppe von Handwerkern und Bauern kennen, die ebenfalls nach Palmyrabad reisen. Sie leben dort und waren aus unterschiedlichen Gründen in Zorgan (Warenverkauf, Einkauf für ihren Hof, Verwandtenbesuch). Einer der Bauern, *Farim ibn Schadar* (*989 BF, klein, untersetzt, begnadeter Koch)

war in der Hauptstadt auf der Suche nach einer neuen Frau. Vor zwei Monaten wurde er Witwer, da seine esssüchtige Frau an einer Hähnchenkeule erstickte. In Zorgan war er erfolglos, doch in einer Heldin sieht er eine geeignete Kandidatin für seine Bedürfnisse. Er wird sich um sie bemühen und Speisen für sie zu bereiten, die vorzüglich schmecken, aber die Menge ist immer zu viel. Farim will nicht einsehen, dass er die Mitschuld am Tod seiner Frau trägt, schließlich fütterte er sie jeden Tag mit Unmengen an Essen.



SAREFA SABA JAREFA

☞ Sollten die Abenteurer an Yerkesh vorbeikommen, wird ihnen auffallen, dass offenbar aus dem Palast der Emira *Banazir* jemand mit Gefolge aufbricht. Bei der Person handelt es sich um die Tochter der Emira, Prinzessin *Baymara* (*1019 BF, schillernde Rüstung, hübsche Prinzessin, intelligent) wurde als Gesandte nach Palmyrabad geschickt, um einige Geschenke zu überbringen und falls die Helden von hohem Stand sind (SO 10+), reist sie gerne mit ihnen gemeinsam. Sie erweist sich zu diesem Zeitpunkt als angenehme und intelligente Weggefährtin, die den Glücksrittern mehr über die Situation in Palmyrabad berichten kann (zumindest weiß sie von Rashpatanas Desinteresse an Politik und dem Streit Shubinais und Rashpatanes). Die Helden können von ihren acht Wachen profitieren und lernen eine Meisterperson, die im späteren Verlauf des Abenteuers noch einmal wichtig wird, schon an dieser Stelle kennen. Obwohl sie hier einfach nur die Rolle einer Gesandten einnimmt, ist sie

später eine der gefährlichsten und intrigantesten Widersacherinnen der Heldengruppe. Baymara ist zudem einem kleinen Tachtelmechtel mit einem hübschen Helden nicht abgeneigt, aber außer einem Austausch von Worten wird nicht mehr stattfinden.

☞ Immer wieder können die Helden in den Ortschaften, wo sie Halt machen, Gerüchte über einen tulamidischen Mann hören, der über eine besondere Ausstrahlung verfüge. Männer berichten von seinem unheimlichen Auftreten, seiner gebildeten Sprache und das sie den Eindruck hatten, dass er ihnen seinen Willen aufzwang. Frauen hingegen merken an, dass sie sich zu ihm hingezogen fühlten und er zuvor-kommend war. Männer wie Frauen haben Gerüchte gehört, dass er sich mit einer Frau des Dorfes eingelassen habe – aber nur eine Nacht, dann sei er abgereist.

Diese Gerüchte entsprechen den Tatsachen. Rasulans Verlangen ließ ihn in jeder Ortschaft eine Frau aufsuchen. Männer, die sich gegen den Fremden stellten, wurden mit Zauberkraft beherrscht (BANNBALADIN) und beginnen, sich jetzt wieder mit Abscheu an ihn zu erinnern. Seinen Namen nannte er aber nie. Dennoch können die Helden zum ersten Mal eine Beschreibung

von ihm bekommen und ihnen wird auffallen, falls sie der Spur nachgehen, dass er ebenfalls bis nach Palmyrabad unterwegs war.

☞ Die Niederlage Berushans ist nicht unbemerkt geblieben. Vier weitere Ordensmitglieder nehmen nach seinem Scheitern die Spur der Abenteurer auf und stellen ihnen eine Falle. Sind die Abenteurer mit einem Schiff unterwegs, positionieren sie sich irgendwo an einer günstigen Stelle am Ufer und beschießen das Schiff aus einer Entfernung von 20 Schritt

mit Feuerbällen. Sind die Helden auf dem Landweg unterwegs, werden die Attentäter in einer Karawanserei zuschlagen – ohne Rücksicht auf andere Gäste. Ihre Taktik wird größtenteils der von Berusha entsprechen, jedoch sind sie deutlich weniger vorsichtig und lassen es auf einen echten Kampf ankommen. In ihrer Arroganz überschätzen sie sich selbst und glauben, mit den Abenteurern leichtes Spiel zu haben.

Um die Attentäter zu entdecken, sollte den Helden eine *Sinnschärfe*-Probe +5 zugestanden werden (und wer die Gabe besitzt: *Gefahreninstinkt*). Sollte die Probe gelingen, können die Abenteurer noch zwei Kampfrunden lang reagieren, bevor der Angriff losgeht.

Die Beni Asharan kämpfen bis zum Tod oder bis sie kampfunfähig sind. Sie haben etwa den Wissensstand von Berusha, allerdings wissen sie, dass das Hauptquartier in Palmyramis liegt. Sie waren jedoch noch nicht dort, da sie wie Berusha noch nicht zu den erfahrensten Meuchlern gehören. Falls die Helden sie verhören möchten, wenden Sie die gleichen Regeln wie bei Berusha an, siehe Seite 28.



Beni Asharan

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 14
FF 12 **GE** 16 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 8
LeP 30 **AuP** 31 **AsP** 50 **RS** 0 **BE** 0
MR 12 **GS** 8 **WS** 6 **Ausweichen** 9

Fausthieb:

INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Ring:

INI 12+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** speziell **DK** H

Schwerer Dolch:

INI 13+1W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **DK** H

Wurfdolch:

INI 12+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6+1

Reichweite 2/4/6/8/15 (+1/0/0/0/-1)

Vorteile/Nachteile: Arroganz 8, Goldgier 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Waffenlose Kampftechnik: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente: Athletik 10, Körperbeherrschung 14, Schleichen 15, Selbstbeherrschung 9, Sich Verstecken 15, Sinnschärfe 17

Zauber: Applicatus 15, Axxeleratus 16, Fulminictus 17, Ignifaxius 17, Ignisphaero 13, Paralysis 17, Silentium 16, Transversalis 13

Konfliktverhalten: Die Beni Asharan kämpfen ohne Magierstäbe. Ohne AsP nutzen sie ihre Wurfdolche. Ansonsten nutzen sie den IGNISHAERO und anschließend den FULMINICTUS und den AXXEERATUS. Sie modifizieren gerne die Zauberdauer und die Reichweite der Zauber.

Ausrüstung: Schwerer Dolch, Wurfdolche (x3), 2W6 Silbertaler

PALMYRAMIS

Palmyrabad für den eiligen Leser

Einwohner: um 2.000, weitere 2.000 im nahen Umland

Wappen: grüner Hügel auf silbernem Grund, mit grüner Palme, begleitet von zwei senkrechten schwarzen Säbeln

Herrschaft/Politik: Sitz der Sultana Rashpatana al'Kira

Garnisonen: 15 Stadtgardisten, vier Schwadronen des fürstlichen Regiments Raschtulswall (Leichte Reiter)

Tempel: Rahja, Rondra, Marbo, Mada

Wichtige Gasthöfe: Herberge Keshal Umsha (Q6/P7/S6), Taverne Pardelsprung (Q2/P3/S0), Karawanserei Sultana Demotap (Q6/P6/S25)

Besonderheiten: Singende Gärten von Palmyrabad, Opferschlund des Firun, Park der Lichter (Rahjatempel), Eisenbrücke über den Karnah

Stimmung in der Stadt: Ein idyllischer und malerisch gelegener Flecken fernab der großen Märkte und Höfe Araniens

Was die Palmyrabader über ihre Stadt denken: Andernorts mag das Leben aufregender, aber keinesfalls angenehmer sein.

Palmyrabad sagt man nach, die ruhigste und friedlichste Stadt von ganz Aranien zu sein. Die Palmyrabader lassen bei ihrem Tagesablauf nur selten Stress aufkommen und gehen ihrer Arbeit gemächlich nach, legen des Öfteren Pausen ein und lassen es sich bei Wein, Musik und reichhaltigem Essen gut gehen.

Palmyrabad ist als erstes gar nicht als richtige Stadt zu erkennen, denn sie weist weder eine Stadtmauer, noch ein echtes Ballungszentrum auf. Der **Eibenpalast** (9) ist sicherlich eines der auffälligsten Gebäude. Hoch über dem Rest der Stadt, an einem Steilhang, thront der Palast auf einem Hügel. Das Innere des Gebäudes ist vollständig mit Holz verkleidet, vor allem durch das namensgebende Eibenholz. Hier lebt die Sultana, empfängt ihre Gäste und lässt sich von den Köchen und Hofkünstlern verwöhnen.

Die **Karawanserei** (12) ist das Zentrum des öffentlichen wie wirtschaftlichen Lebens der Stadt. Im Innenhof ist der Basar Palmyrabads angesiedelt und in der Nacht findet regelmäßig ein Gottesdienst zu Ehren von Phex statt.

Die größte Verehrung genießt jedoch nicht Phex, sondern Rahja. Der **Rahjatempel** (4) ist berühmt für den **Park der Lichter** (4), ein in die palmyrischen Gärten eingebundener Park, wo unzählige Laternen, eingespannt in zarte Seide, ein



wunderschönes rosafarbenes Licht strahlen lassen. Die Lichter sollen an den Stern Sulvo erinnern.

Für Pilger, die die Klöster des Raschtulswalls besuchen wollen, ist der **Rondratempel** (13) eine Anlaufstelle. Die Geweihten führen die Gläubigen sicher durch die Wildnis und beschützen sie vor Ferkinas, wilden Tieren und Kriegsfürsten gleichermaßen.

Die Niederlassung der **Marbiden** (14) kann für die Helden eine Anlaufstelle sein, wohingegen der **Madatempel** (1) ein Kuriosum darstellt. Hier kann man Sternkarten bewundern und zur Göttin der Magie beten, allerdings suchen selbst die Palmyrabader nur selten den Tempel auf.

Eine Meisterleistung der Baukunst ist die **Eiserne Brücke** (8), die über den Fluss Karnah führt. Die Erbauung der Brücke dauerte viele Jahre und erleichterte das Leben der Bewohner der Stadt, da die vorherigen Holzbrücken durch das Übertreten des Flusses immer wieder erneuert werden mussten. Die Eiserne Brück hingegen ließ sich bislang von keiner Naturgewalt beeindrucken.

Überraschend mutet hingegen der **Opferschlund des Firun** (2) an. Unablässig weht ein kalter Hauch aus dem kleinen Spalt und lässt Blumen wie Bäume erfrieren. Die Palmyrabader opfern Firun regelmäßig Früchte und Tiere, um den Gott

zu besänftigen. In früheren Zeiten war sogar die Opferung von Kindern üblich, ist aber längst verboten worden.

Die berühmteste Attraktion der Stadt sind aber die **Singenden Gärten**. Zehntausende von Grillen sorgen für ein dauerhaftes Zirpen, das die ganze Stadt in ein ewiges Lied einhüllt.

Die Bewohner der Stadt gelten aufgrund der vielen Durchreisenden als aufgeschlossen und tolerant, erwarten das aber ebenfalls von ihren Gästen, sodass eifrige Prediger und Fanatiker einen schweren Stand haben.

Mehr zu Palmyrabad siehe **Erste Sonne** Seite 130.

EREIGNISSE IN DER STADT

Die Helden werden von der ortsansässigen Rahjageweihten *Sulsha* (*1008 BF, dicklich, lebensfroh, kennt sich gut mit der Geschichte und dem Klatsch in der Stadt aus) eingeladen, als Fremde sich die Singenden Gärten und den Park der Lichter anzusehen. Sulsha ist eine lebenslustige Frau, die einem kleinen Techtelmechtel mit einem Helden nicht abgeneigt ist. Zudem kann sie mehr über Zarid, Qamar und Frenja berichten, da sie alle drei kennt. Rasulan ist sie ebenfalls begegnet, er war ihr aber unheimlich.

REGIONALE BESONDERHEITEN VON PALMYRAMIS

Eine Besonderheit der palmyrischen Rahjakirche ist die Schule der sinnlichen Rahja. Das Idealbild der Frau sieht für die Palmyrer wie folgt aus: Eine angesehene Frau arbeitet nicht, sondern gibt sich dem Vergnügen hin, ihre Figur ist füllig (um die 100 Stein oder mehr) und sie übt sich in Verskunst und unterstützt Künstler als Gönnerin.

Gehalten haben sich in diesem entlegenen Landstrich Kulte fremder Götter, die in kleinen Schreinen, Tempeln und Klöstern verehrt werden, vor allem im Westen des Landes. Rahja wird hier in vielen Formen verehrt: Als klassische tulamidische *Rascha*, als stierköpfige Fruchtbarkeitsgöttin *Rasch'shanya* oder als *Bel'Rascha*, die Herrin der Pferde und der Ekstase.

Palmyramis ist ein fruchtbares Land, das über eine große Zahl an Wäldern, Minen und anderen Ressourcen verfügt. Überall im Land existieren Klöster, die das umliegende Land bestellen lassen und deren Äbte die Grundherren der kleinen Dorfgemeinden darstellen.

Der wildeste Landstrich des Sultanats ist das westlich gelegene Emirat *Djeristan*. Viele Bewohner vermischten sich im Laufe der Jahrhunderte hier mit den Ferkinas. Das Land wird regiert von Kriegsfürsten, den sogenannten *Adhirajanim* (Einzahl: *Adhiraja*). Sie haben der Sultana von Palmyramis Treue geschworen, ihre Abgaben sind aber unregelmäßig und niemand hindert sie daran, eigene Zölle für Reisende zu beanspruchen. Dennoch können Zwölfgöttergläubige auf ihren Schutz hoffen – solange sie sie anständig entlohnen. Der mächtigste Adhiraja ist Emir *Sharkhan Shârim-Shâr iban Rach-waq* (*974 BF, kräftig, einäugig, spricht nur Tulamidya

und Ferkina). Der Ferkina ist das Oberhaupt der *Bân Karsham*. Er ist ein wilder Kriegsfürst, der Rashpatana Abgaben vorenthält und ihr droht, die Minen seines Landes zu besetzen.

Das Emirat *Tamaristan* ist berühmt für den aranischen Schlauchwein, seine Obsthaine und die zahlreichen Weizenfelder. Emira *Meriban saba Manjula* (*997 BF, dunkler Teint, Akoluthin der Rahja, begabte Tänzerin) entstammt einer traditionsreichen Familie, die noch vor einigen Jahrzehnten selbst zu den Großbauern der Umgebung zählte. Seit der Unabhängigkeit Araniens vom Mittelreich gelang es ihrer Mutter und ihr, Tamaristan erblühen zu lassen. Grenzkonflikte der Bauern regelt sie friedlich und vermittelt oft in Streitfällen ihrer Beyroune. Meriban selbst ist als Viehzüchterin, Tänzerin und Weinliebhaberin zur Akoluthin der Rahjakirche aufgestiegen und eine enge Freundin der Sultana.

Ähnlich wie Tamaristan ist das Emirat *Ghadanar* ein fruchtbarer Landstrich, der stark matriarchalisch geprägt ist. Die aus einer elburischen Familie stammende junge Emira *Umshanna Lailasunni* (*1010 BF, anmutiger Körper, hässliche Narbe quer über das linke Auge, liebt Pferde) wurde von Eleonora kurz nach dem Krieg der-35-Tage als Verwalterin eingesetzt, da die vorherige Emira im Krieg fiel und die Beyrouna sich zu sehr über die Nachfolge stritten. Umshanna gilt als Vertreterin einer matriarchalischen Sichtweise der Herrschaft, die noch aus der Zeit Orons geprägt ist, jedoch keine belkelelgefälligen Umtriebe zeigt. Sie gilt als Widersacherin des Emirs von Djeristan und würde ihn am liebsten zum Duell fordern.

Mehr zu Palmyramis siehe **Erste Sonne** ab Seite 128.

☞ Der Marbide *Feruzio della Monte* (*1009 BF, Schweigege-
lölde, trinkt gerne Wein, umweht von schwerem Parfüm) ist
ein Brabaker, der sich im hiesigen Marbotempel um Fremde
kümmert. Er kann nur mittels Stift und Papier mit anderen
kommunizieren, aber er ist den Abenteurern gerne behilflich.
Er kennt das Kloster, das den Beni Asharan als Versteck dient,
hat aber keine Ahnung von dem Meuchlerorden.

☞ Die Karawanserei wird von der ehrenwerten *Harizeth*
Dschulefsuni (*990 BF, übergewichtig, schwitzt ständig, sehr

geschwätzig) geleitet. Die Karawansereibesitzerin ist wegen
der zahlreichen Gäste immer beschäftigt, aber sollten die Hel-
den erwähnen, dass sie Freunde von Taref sind, wird sie sie
bevorzugt behandeln. Sie hat viel von dem Eunuchen gehört
und möchte ihm nacheifern.

☞ Am Abend der Ankunft der Helden gibt es in der Ka-
rawanserei einen Auftritt einer Gruppe von Majunas. Auch
Frenja, Zarid und Qamar sind anwesend.

INTRIGEN AM HOF DER SULTANA

Wie die Helden nun vorgehen werden, ist ihnen überlassen
und von ihrem üblichen Vorgehen abhängig. Aus diesem
Grund beschreiben wir Ihnen nun die Situation bei der An-
kunft der Heldengruppe, welche Personen welches Vorgehen
bevorzugen und welche Pläne sie hegen, sowie welche Ereig-
nisse noch stattfinden, sofern die Helden nicht eingreifen.

DIE LAGE BEI ANKUNFT DER HELDEN

Die Herrscherin von Palmyramis ist es gewohnt, dass alles
sich um sie dreht. Rashpatana ist keine gute Politikerin, sie
überlässt solche langweiligen und ermüdenden Arbeiten lie-
ber Shubinai und seit der Rückkehr ihrer Tochter aus Fasar
ebenso ihrer Erbin, da sich beide viel mehr als sie für derlei
Belange interessieren.

Aus diesem Grund ist es Rashpatana bislang noch nicht auf-
gefallen, dass ein großer Teil der letzten Steuereinnahmen
und weitere Dinare aus der Schatzkammer entwendet wur-
den. Schuld daran sind sowohl Shubinai als auch Ras-
hpatane. Beide Frauen hassen sich zwar, wurden
aber von Rasulan bei seiner Ankunft becirt und
bezaubert und machten gemeinsame Sache, um
das Geld zu erbeuten. Mittlerweile ist Rasulan
mit dem Gold spurlos verschwunden und bei-
de Frauen fürchten ihren Kopf, falls die
Sultana davon erfährt. Er ließ das
Gold in mehreren Etappen
direkt aus der Schatz-
kammer zu Pferde-
fuhrwerken nördlich
der Stadt schaffen. Er,
Shubinai und Rashpa-
tane erledigten die Auf-
gabe mit Hilfe von Qa-
mar, Zarid und Frenja.
Danach beschlossen die
beiden Frauen, das Ver-
schwinden des Goldes
zu verschweigen und
alles nur Erdenkliche
zu tun, damit der Betrug
nicht auffällt. Nachdem
Rasulans Zauber – ein lan-

ganhaltender BANNBALADIN von ihnen abfiel, können sie
auch kaum verstehen, warum sie das getan haben.

Shubinai hat einige Dokumente gefälscht und die Kosten für
den Bau eines neuen Sultansgartens überschrieben, sodass
nur geübte Buchhalter den Betrug bemerken. Rashpatane hat
hingegen ihrer Mutter den Mund wegen des Gartens wässrig
gemacht, und niemand vor Ort bezweifelt, dass der Garten
immense Summen verschlingt – obwohl noch nicht einmal
1.000 Dinare darin geflossen sind.

Rasulan ist mit dem Gold bereits bei den Beni Asharan gewe-
sen und hat die andere Hälfte des Schatzes in einer Höhle am
Raschtulswall gelagert. Da er jedoch misstrauisch ist, benach-
richtigt er seinen Schüler Qamar in Palmyrabad zu bleiben, um
zu beobachten, ob Shubinai oder die Prinzessin irgendwelche
Dummheiten begehen. Qamar hat sich aus Langeweile mit einer
der thorwalschen Leibwächterinnen (Frenja) eingelassen, die für
ihn im Palast spioniert, sowie mit dem Sohn des Kriegsfürsten
Sharkhan (Zarid), der momentan am Hofe der Sultana weilt.

RASHPATANA, DIE SULTANA VON PALMYRAMIS

Erscheinung: Eine Frau um die Fünfzig mit sehr heller,
alabasterner Haut und einem Gewicht von etwa 150
Stein. Meistens trägt sie durchscheinende Gewän-
der und viel Schmuck. Oft redet sie, während
sie noch einen Teil ihres Essens kaut.

Geschichte: Mittlerweile ist Rashpatana
nach Merkan von Revennis am längs-



RASHPATANA

ten von allen Adligen in Aranien im Amt. Ihr Alltag ist wie eh und je ruhig, ohne große Aufregungen.

Charakter: Die Sultana ist eine gemütliche Frau, die ihre Tochter liebt und es sich gut gehen lässt. Zu Fremden ist sie oft zunächst streng, aber sobald sie sie gut und unterwürfig behandeln, wird sie sehr schnell freundlich und freut sich über Ablenkungen, solange sie nicht politischer Natur sind.

Moral: Rashpatana ist eine moralische Frau, die allerdings alles immer beschönigt und nicht über die notwendige Härte verfügt, um Schurkereien Einhalt zu gebieten.

Motivation: Die Sultana ahnt von allen Intrigen nichts. Sie lässt es sich wie immer gut gehen, besucht Freunde in der Stadt, empfängt Gäste wie Prinzessin Baymara, die ihr Geschenke bringen, oder widmet sich ihrer Dichtkunst.

Mittel: groß; ihr stehen große Mittel in der Schatzkammer zur Verfügung, aber durch die fehlenden 100.000 Dinare und die schwankenden Abgaben aus Djeristan ist sie nicht so gut gefüllt, wie sie sein könnte.

Loyalität: Rashpatana, Rashpatane, Rahja

Konfliktverhalten: Die Sultana kämpft nicht, sondern lässt sich von ihrer Garde und den Thorwalern beschützen.

Zukunft: Rashpatana wird auch in Zukunft die Geschicke des Sultanats lenken.

Zitate: „Ich bin erschöpft, bringt mir eine kleine Nachspeise.“

„Eine schöne Geschichte. Ich werde meine Wesira holen lassen, dann erklärt ihr doch am besten die Einzelheiten.“

„Ich bin schockiert!“ (Griff zu einem Tablett in ihrer Nähe).



SHUBINAI UND RASHPATANE

SHUBINAI, DIE GEWIEFTE WESIRA

Erscheinung: Eine Frau Mitte Dreißig, etwas kräftig, einfache Kleidung, trägt oft einen Fez oder eine andere Kopfbedeckung sowie Augengläser.

Geschichte: Shubinai dient der Sultana bereits seit zehn Jahren als Wesira und macht ihre Arbeit ordentlich. Sie entscheidet dann, wenn die Sultana keine Lust hat zu entscheiden. Außerdem ist sie eine gute Partie in den Augen der Palmyrer, aber Shubinai sehnt sich nicht nach Familie. Mit Rashpatane hegt sie einen Streit, der bis ins Kindesalter zurückreicht.

Charakter: ordnungsliebend, intelligent, intrigant

Moral: Eigentlich hält sich Shubinai an Recht und Gesetz, aber im vorliegenden Fall versucht sie mit allen Mitteln ihren Hals aus der Schlinge zu ziehen. Mord oder Gewalt würde sie aber als Mittel nicht einsetzen. Lügen, Betrug und Erpressung schon.

Motivation: Shubinai will nur nicht auffliegen und ihre Arbeit fortsetzen.

Mittel: hinlänglich; Shubinai ist nicht reich, aber sie kann sich auf viele ihrer Diener verlassen.

Loyalität: Rashpatana

Konfliktverhalten: Shubinai ist keine Kämpferin und meidet jeden Konflikt.

Zukunft: Die Wesira sollte überleben, wird aber ihre Position als Wesira verlieren und eine einfache Palastwesirin werden.

Zitate: „Berichtet!“

„Aufzeichnungen? Ja, sicher. Es wird eine Weile dauern, bis ich die Dokumente zusammen habe.“

„Du Miststück!“ (zu Rashpatane)

Rashpatana

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 13 **IN** 16 **CH** 16
FF 11 **GE** 9 **KO** 10 **KK** 11 **SO** 16
LeP 30 **AuP** 30 **RS** 0 **MR** 7 **GS** 8
WS 5 **Ausweichen** 7

Seelentier: Made

Vorteile/Nachteile: Gut Aussehend (für Palmyrer), Soziale Anpassungsfähigkeit / Eitelkeit 6, Fettleibigkeit

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Aranien), Ortskenntnis (Palmyrabad)

Talente: Menschenkenntnis 5, Überreden 12, Götter/Kulte 13, Staatskunst 10, Muttersprache: Tulamidya 11, Sprachen kennen: Garethi 10, Ur-Tulamidya 4, Ferkina 5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 8, Tulamidya 9, Ur-Tulamidya 2

Konfliktverhalten: Die Sultana kämpft nicht, sondern lässt für sich kämpfen.

Ausrüstung: als Sultana alles was ihrem Rang angemessen ist

Shubinai

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 13
FF 15 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 11 **SO** 8
LeP 30 **AuP** 30 **RS** 0 **MR** 8 **GS** 8
WS 6 **Ausweichen** 7

Seelentier: Ibis

Vorteile/Nachteile: Gebildet (3), Guter Ruf (3), Gutes Gedächtnis / Neugier 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Aranien), Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Palmyrabad)

Talente: Menschenkenntnis 11, Überreden 12, Götter/Kulte 10, Staatskunst 14, Muttersprache: Tulamidya 13, Sprachen kennen: Garethi 11, Ur-Tulamidya 6, Ferkina 7, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 8, Tulamidya 9, Ur-Tulamidya 2, Handel 12

Konfliktverhalten: Shubinai kämpft nicht

Ausrüstung: als Wesira alles was ihrem Rang angemessen ist

RASHPATANE, INTRIGANTE ERBIN UND PRINZESSIN VON PALMYRAMIS

Erscheinung: Eine Frau um die Dreißig, schlank, mit einer Kurzhaarfrisur, für palmyrische Verhältnisse nicht sonderlich attraktiv, für die meisten anderen Menschen gut aussehend.

Geschichte: Im Gegensatz zu ihrer Mutter musste Rashpatane schon immer hinten anstehen. Sie entsprach nicht dem palmyrischen Schönheitsideal, kaum ein Mann interessierte sich für sie, sie wurde an den Fasarer Erhabenen Habled zwangsverheiratet und ist anders als ihre Mutter politisch von großem Ehrgeiz getrieben. Vor ein paar Wochen dachte sie, sie hätte mit Rasulan den Mann ihres Lebens gefunden und nun steht sie mit einem Bein im Abseits. Rashpatane wird alles tun, um das Verschwinden des Geldes zu verheimlichen.

Charakter: ehrgeizig, intelligent, intrigant

Moral: Zwar liegt ihr Mord fern, aber Gewalt ist für sie ein Mittel, um ihre Ziele zu erreichen.

Motivation: Rashpatane will nicht auffliegen und Rasulan finden.

Mittel: ansehnlich; Rashpatane kann auf ein kleines, persönliches Vermögen zurückgreifen. Die Palastgarde ist zudem auf ihrer Seite.

Loyalität: Rashpatane

Konfliktverhalten: Rashpatane ist keine Kämpferin und meidet jeden Konflikt.

Zukunft: Die Prinzessin sollte überleben, wird aber von ihrer Mutter für ihre Vergehen (milde) bestraft.

Zitate: „Agha, nehmt diese „Helden“ fest.“

„Gold? Nein, wozu sollte eine Prinzessin Gold stehlen?“

„Du Miststück!“ (zu Shubinai)

Rashpatane

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 14
FF 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 11 **SO** 14
LeP 32 **AuP** 32 **RS** 0 **MR** 8 **GS** 8
WS 6 **Ausweichen** 8

Seelentier: Geier

Vorteile/Nachteile: Gebildet (2), Gut Aussehend / Eitelkeit 6, Neugier 5, Goldgier 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Aranien, Tulamidenlande), Ortskenntnis (Palmyrabad)

Talente: Betören 6, Menschenkenntnis 13, Überreden 11, Götter/Kulte 7, Staatskunst 12, Muttersprache: Tulamidyä 13, Sprachen kennen: Garethi 10, Ur-Tulamidyä 7, Ferkina 7, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 7, Tulamidyä 7, Ur-Tulamidyä 3, Handel 8

Konfliktverhalten: Rashpatane kämpft nicht

Ausrüstung: als Prinzessin alles was ihrem Rang angemessen ist

DAS VORGEHEN DER DREI PALMYRERINNE

Rashpatana wird schlechten Nachrichten aus dem Weg gehen oder sie schön reden. Sollten die Helden nach Ärger riechen, dann wird sie versuchen, Audienzen abzusagen und sie an Shubinai verweisen. Erst, wenn die Abenteurer wirklich Beweise haben, wird Rashpatana ihnen zuhören und ein Urteil fällen. Schöngestern ist sie gegenüber offener (Betören-Probe +6 gelungen) und lädt sie zum Flanieren in den Gärten

ein. Ständig ist die Sultana von ihren 30 Thorwaler-Kriegern umgeben, darunter Frenja, die für Qamar spioniert.

Während des Aufenthaltes der Helden ist sie öfters mit Zarid zu sehen, der eigentlich wichtige politische Besprechungen in seines Vaters Namen mit ihr tätigen will. Rashpatana interessiert aber vielmehr Zarid selbst, den „niedlichen, kleinen Burschen“.

Shubinai wird sich zunächst den Abenteurern gegenüber freundlich zeigen, aber sie beobachten lassen. Sie wird schließlich versuchen mit Rashpatane Kontakt aufzunehmen, um sie über die missliche Lage aufzuklären.

Sollten die Helden von ihr Unterlagen einfordern, wird sie diese zunächst nicht herausgeben, da sie angibt, diese erst zusammensuchen zu müssen. Die verräterischen Unterlagen wird sie noch einmal prüfen, ist sich dann aber sicher, dass man sie nicht als Fälschungen erkennt. Eine Probe auf *Handel* +7 ergibt dennoch, dass offenbar die Abschrift nicht korrekt ist und falsche Zahlen die echten überschrieben haben.

Rashpatane ist nicht so geduldig wie die Wesira. Sie beschließt, dem Hauptmann der Garde, dem Agha *Cherez al'Chadez* (*995 BF, in Rashpatane verliebt, streng, Narbe an der Wange) über die Helden Unwahrheiten zu berichten, sodass er sie in einem günstigen Moment mit seiner Garde gefangen nehmen kann.

Da sich ihre Mutter nicht um Zarid kümmert, übernimmt sie die Verhandlungen mit dem Prinzen. Beide verstehen sich gut, sind aber ansonsten nur an den Beziehungen zwischen Palmyrabad und Djeristan interessiert.

Sollte es sich ergeben, so wird Rashpatane mit den Glücksrittern sprechen und wenn diese schon sehr weit mit ihren Nachforschungen sind, Shubinai heimlich beschuldigen, irgendetwas getan zu haben. Danach sucht sie Qamar auf, denn sie hat von dem Zauberer gehört, und verlangt von ihm, dass er einen BANNBALADIN auf sie spricht, falls die Helden sie auf Zauberei untersuchen. Dies wäre ein guter Beweis für Shubinais Schuld, denn dann sieht es so aus, als ob sie einen Zauber auf Rashpatane gelegt hätte. Qamar willigt ein, verlangt dafür Gold, wird aber von dem eifersüchtigen Zarid dabei beobachtet. Dieser glaubt, dass Qamar ihn und Frenja hintergeht.

Gardist / Palastwache

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 10
FF 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 7
LeP 32 **AuP** 31 **RS** 3 **BE** 2 **MR** 3 **GS** 7
WS 6 **Ausweichen** 6

Fausthieb:

INI 6+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 7+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Ring:

INI 8+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** speziell **DK** H

Khunchomer:

INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N

Piken:

INI 8+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** S

Vorteile/Nachteile: Prinzipientreue, Verpflichtungen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Gegenhalten, Niederwerfen, Formation, Ortskenntnis (ein Stadtviertel), Rüstungsgewöhnung I (Tuchrüstung), Wuchtschlag

Talente: Athletik 5, Schleichen 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnen-schärfe 6, Sich Verstecken 4

Erfahrene Gardisten: körperliche Eigenschaften +1, Talente +3, AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Finte, Meisterparade

Kampfverhalten: Wachen kämpfen, bis sie die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben, danach fliehen sie, um W20+20 KR später mit 1W3 Mann Verstärkung anzukommen (werden auch diese besiegt, wenden sich die Gardisten an eine höhere Instanz). Sie setzen leichte Wuchtschläge ein (+1 bis +2) und versuchen mit den Piken immer auf maximaler DK zu bleiben.

Ausrüstung: Khunchomer, Pike, Tuchrüstung, Lederzeug, 3W6 Silbertaler

QAMAR, FRENJA UND ZARID

Mehr zu den drei siehe Seite 148, 143 und 154. An dieser Stelle wollen wir nur kurz ihr Vorgehen in Palmyrabad beschreiben:

☞ Qamar verhält sich ruhig und verbleibt in der Karawanseerei. Er gibt sich als Privatgelehrter aus, der hier einige Pflanzen auf magische Rückstände und Fähigkeiten untersuchen will.

☞ Zarid ist zu Verhandlungen bei Rashpatane, führt angenehme Gespräche mit der Prinzessin und beobachtet Qamar, wie er Rashpatane verzaubert. Eifersucht wächst in ihm und als die Prinzessin mehr Abgaben verlangt, reagiert er aggressiv und überlegt, Palmyrabad mit seinen Reitern anzugreifen und eine Lektion zu erteilen.

☞ Frenja wird sich zunächst unauffällig geben, aber sobald Zarid in Gefahr ist, Partei für ihn ergreifen.

Sofern sie es vermögen, werden die drei – vor allem Qamar – Shubinai und Rashpatane decken und unterstützen.

WAS KÖNNEN DIE HELDEN TUN?

☞ Redegewandte Helden können schon früh versuchen, eine Audienz bei der Sultana zu bekommen (*Überreden*-Probe +7, als Hilfstalente können musische Talente helfen). Mit Hilfe der Sultana haben die Glücksritter leichter Zugang zu Quellen, Räumlichkeiten und können unangenehmere Fragen stellen.

☞ Shubinai können die Helden verhören (*Überreden* gegen *Menschenkenntnis*, die Abenteurer brauchen 5 Netto-Punkte) oder bei ihrem Treffen mit Rashpatane lauschen (*Sinneschärfe*-Probe +5).

☞ Der Gefangennahme können die Helden durch einen Kampf entgehen oder ihn bereits im Vorfeld unterbinden. Der Hauptmann wird nicht bis zum Tod kämpfen, ebenso wenig die Wachen.

☞ Sollte es wirklich zu einem Angriff von Zarids Bande kommen, so gilt für die Abenteurer natürlich, dass sie sich an der Verteidigung beteiligen. Zarid lässt nur sporadisch angreifen und will den Palmyrern nur Angst machen.

☞ Eine weitere Taktik wäre, Frenja und Zarid aus Qamars Einfluss heraus zu bringen. Qamar treibt mit ihnen nur ein

Spielchen und wenn die Helden das aufzeigen, können sie die beiden als Verbündete gewinnen.

☞ Sollten die drei jedoch sich zusammenraufen, so können Sie sie später auch in den anderen Abenteurerteilen zu Raskulans Lakaiken machen.

FERKINA

Ferkina

Eigenschaften:

MU 15	KL 10	IN 14	CH 11		
FF 12	GE 14	KO 15	KK 13	SO 4	
LeP 32	AuP 35	RS 0	BE 0	MR 4	GS 8
WS 10	Ausweichen 8				

Fausthieb:

INI 10+1W6	AT 14	PA 12	TP(A) 1W6+1	DK H
------------	-------	-------	-------------	------

Tritt/Kopfstoß:

INI 11+1W6	AT 14	PA 12	TP(A) 1W6+1	DK H
------------	-------	-------	-------------	------

Ringen:

INI 12+1W6	AT 17	PA 14	TP speziell	DK H
------------	-------	-------	-------------	------

Steinaxt:

INI 10+1W6	AT 14	PA 12	TP 1W6+3	DK N
------------	-------	-------	----------	------

Wurfspeer:

INI 12+1W6	FK 18	TP 1W6+4		
------------	-------	----------	--	--

Reichweite 5/10/15/25/40 (+3/+1/0/-1/-1)

Vorteile/Nachteile: Eisern / Aberglaube 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Talente: Athletik 6, Schleichen 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnen-schärfe 6, Sich Verstecken 7

Erfahrene Ferkina: Körperliche Eigenschaften +1, Talente +3, AT/PA +2/+1, FK +4, LeP +2, AuP +2, Ausweichen I, Kampfreflexe

Konfliktverhalten: Ferkina versuchen einen Hinterhalt zu legen (siehe **WdS 78**). Von dort aus nehmen sie die Helden zunächst unter Beschuss mit ihren Wurfspeeren, greifen dann aber schnell in kleinen Gruppen einzelne Abenteurer an. Sie setzen dabei auf ihre Überzahl und versuchen mit *Wuchtschlägen* (+1 bis +2) die Helden schnell zu überwältigen. Frauen greifen sie nur an, wenn diese sie ebenfalls angreifen. Ansonsten kümmern sie sich nicht weiter um sie. Bei sichtlichem Einsatz übernatürlicher Kräfte seitens der Helden, muss jeder Ferkina eine MU-Probe ablegen, bei deren Misslingen er das Weite sucht. Dies geschieht ebenfalls, wenn die Hälfte der Ferkina kampfunfähig ist, oder der Mannwidder ausgeschaltet wird.

Ausrüstung: Steinaxt, Wurfspeer, Wirselsalbe, 1W6 Silbertaler

MÖGLICHE LÖSUNGSANSÄTZE

☞ Die Helden könnten gezielt einen der beiden betrogenen Frauen ansprechen und sie mit einem Verhör immer weiter in die Enge treiben. Beachten Sie jedoch, dass es sehr auf den Stand der Helden ankommt, ob dies für sie schicklich ist oder nicht. Der Prinzessin Vorwürfe zu machen, ist eine schwere Anschuldigung, die nur durch die richtigen Beweise möglich ist. Zudem wird Shubinai sie vor der Sultana decken. Die Wesira hingegen könnte schon eher angeklagt werden, aber auch hier gilt, dass sie gedeckt wird.

☞ Beweise sammeln ist eine gute Möglichkeit, um Rashpatanas Urteil zu beeinflussen. Vergleiche mit Unterschriften und die entsprechenden gefälschten Dokumente aus dem Archiv vorzulegen ist eine gute Methode, um erste Anhaltspunkte zu gewinnen. Augenzeugen vorladen, die sowohl Rashpatane als auch Shubinai mit Rasulan gesehen haben, ist sogar noch ein besseres Indiz. Schließlich könnten Frenja und Qamar ebenfalls wichtige Zeugen sein.

☞ Qamar zu überführen und ihm seine Verbindung mit Rasulan nachzuweisen ist schwerer und kann nur über Zarid und Frenja erfolgen, die ihn beide mit Rasulan gesehen haben und das Gold zum vereinbarten Treffpunkt brachten, aber es ist eine sichere Methode um den Fall aufzuklären und später eine Verbindung zu Rasulan zu haben. Qamar wird sich jeder Verhaftung versuchen zu entziehen.

DAS URTEIL DER SULTANA

Je nach Ausgang der Untersuchungen ist mehr oder weniger klar, dass die Wesira und die Prinzessin unter einer Decke stecken. Rashpatana verspricht, dass sie die verlo-

renen Goldstücke mit dem Verkauf einiger wertvoller Gegenstände der beiden Damen und einer Steuererhöhung im nächsten Jahr ausgleichen will. Eventuell, wenn Zarid von dem unrechten Handeln überzeugt wurde, wird er die Abgaben seiner Untertanen erhöhen, um sich von der Schuld reinzuwaschen. Rashpatana bittet die Helden darum, Sybia ihre Entschuldigung dafür zu überbringen und sie soll sich sicher sein, dass ihre Tochter und Shubinai entsprechend bestraft werden.

Shubinai verliert den Posten der ersten Wesira und wird zu einer der zahlreichen Palastwesiras degradiert, nimmt aber das Urteil gerne hin, sie hält es für milde und gerecht und wird sich in den nächsten Jahren in ihre Arbeit stürzen und Männern grundsätzlich misstrauen. Rashpatane wird auf Diät gesetzt (in Palmyramis tatsächlich ein hartes Urteil) und für ein Jahr unter Hausarrest gestellt.

Rashpatane wird sich zudem die Geschichte mit den Beni Asharan ganz genau anhören und den Abenteurern gerne helfen. Sollten Qamar und seine beiden Gefährten in die Hände der Helden fallen, so kann zumindest Rasulans Schüler eine Menge Informationen beisteuern.

DAS KLOSTER DER MARBIDEN

Von Palmyrabad aus liegt das Felsenkloster der Marbiden Richtung Nordwesten. Rashpatana gibt den Helden gerne einen wildniserfahrenen Führer mit. *Sari* (*995 BF, sagt kein Wort zu viel, ferkinastämmig, reibt immer an seiner Fuchspfote) kennt den Weg bis zum Kloster, da er gelegentlich Pilger begleitet.

Wegen Frenjas Beteiligung an den Intrigen möchte sich die Palmyrabader Ottajasko an der Sicherheit der Gruppe beteiligen. Je nachdem wie die Geschichte mit Frenja ausgegangen ist bietet sie selbst an, die Helden zu begleiten oder die beiden Thorwaler *Wulfian* (*1010 BF, rotes Haar, geschickter Kämpfer mit Schwert und Schild, abergläubisch, leidet unter der Hitze) und *Brofim* (*1003 BF, blondes Haar, groß wie ein Ochse, trägt Barbarenstreitaxt) gehen mit.

Für die drei Tage andauernde Reise können Sie auf die **Zufallsbegegnungen** auf Seite 23 zurückgreifen.

DER TAG DES DOPPERS UND DER BLITZE – ANGRIFF DER BENI ASHARAN

Am zweiten Tag kommen die Helden den Bergen, wo sich das Kloster befindet, bereits sehr nahe. An diesem Tag wollen die Beni Asharan ihren Feinden endgültig den Rest geben, damit sie nicht bis zu ihrem Großmeister vordringen können.

Das Gebiet, das sich Sari für eine Mittagsrast ausgesucht hat, ist eine Wiese an einem kleinen Hügel. Unter einer großen Zeder schlägt er vor, zu Ruhen. Mittels *Wildnisleben*-Probe kann jeder Held bestätigen, dass dies ein guter Rastplatz ist, da man die Umgebung gut beobachten kann. Durch eine *Wettervorhersage*-Probe ist es einem Abenteurer zudem möglich zu bemerken, dass ein kleines Gewitter aufzieht.

Sari geht in einen nahe gelegenen Wald um noch zu jagen, kehrt aber nicht mehr zurück und ist überfällig. Mittlerweile ist das Unwetter über den Helden und nun ist guter Rat teuer. Es hat bereits zu regnen angefangen und vermutlich wird es bald blitzen. Unter einem Baum ist man dann nicht in Sicherheit und Sari wird immer noch vermisst.

Sollten sich die Helden oder ein Teil von ihnen vom Baum wegbegeben und Sari suchen gehen, so können sie ihn mittels einer *Fährstensuchen*-Probe –3 finden. Er wurde 20 Kampfrunden entfernt von den Beni Asharan getötet.

Die Beni Asharan warten ab, ob sich die Gruppe teilt. Wenn ja, greifen sie zuerst die Helden am Baum an, wenn nein, greifen sie alle bei Saris Leiche an.

In ihrer Arroganz stellen sich die sechs Beni Asharan alle in einer Reihe auf, um die Abenteurer zu verängstigen (und zwar überraschend mittels TRANSVERSALIS). Sobald die Glücksritter sich bewegen um zu zaubern, eine Waffe zu ziehen oder ähnliche Aktionen zu unternehmen, greifen die Magier mit voller Härte an. Dennoch zeigen sie nicht ihr effektivstes Verhalten, da sie die Helden wegen der erlittenen Schmach langsam töten wollen.

Während des Kampfes fängt es zu Donnern und zu Blitzen an und der Regen tut sein Übriges, um die Kampfsituation zu verschärfen.

REGELN DES KAMPFES

☞ Durch den Regen ist der Boden so aufgeweicht, dass die GS aller Beteiligten um 4 Punkte sinkt. Ein *AXXELERATUS* führt dazu, dass nach jeder AT eine GE-Probe notwendig wird, um nicht zu stürzen.

⚡ Blitz und Donner sorgen bei 1-2 auf einem W6 dafür, dass Zauber und Fernkampfgriffe um 4 Punkte durch Ablenkung erschwert sind.

🕯 Liturgien der Rondra und des Efferd sind hingegen um 4 Punkte erleichtert, ebenso alle Zauber mit dem Merkmal Elementar (Wasser)

Beni Asharan

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 14
FF 12 **GE** 16 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 8
LeP 30 **AuP** 31 **AsP** 50 **RS** 0 **BE** 0
MR 12 **GS** 8 **WS** 6 **Ausweichen** 9

Fausthieb:

INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Ringen:

INI 12+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** speziell **DK** H

Schwerer Dolch:

INI 13+1W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **DK** H

Wurfdolch: **INI** 12+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6+1

Reichweite 2/4/6/8/15 (+1/0/0/0/-1)

Vorteile/Nachteile: Goldgier 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Waffenlose Kampftechnik: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente: Athletik 10, Körperbeherrschung 14, Schleichen 15, Selbstbeherrschung 9, Sich Verstecken 15, Sinnenschärfe 17

Zauber: Applicatus 15, Axxeleratus 16, Fulminictus 17, Ignifaxius 17, Ignisphaero 13, Paralysis 17, Silentium 16, Transversalis 13,

Konfliktverhalten: Die Beni Asharan kämpfen ohne Magierstäbe. Sie wirken zunächst einen Axxeleratus, teleportieren sich mit einem Transversalis zu ihren Gegnern und greifen dann zunächst mit Ignifaxius-Strahlen, deren Zauberdauer sie auf 1 Aktion verkürzen, an. Anschließend setzen sie wahlweise auch andere Kampfzauber ein, den Paralysis versuchen sie aber zu vermeiden, da sie ihre Gegner direkt töten wollen. Ohne AsP nutzen sie ihre Wurfdolche.

Ausrüstung: Schwerer Dolch, Wurfdolche (x3), 2W6 Silbertaler

DAS FELSENKLOSTER

Gelingt es den Helden, dem Tod durch die Beni Asharan zu entrinnen, können sie ihre Reise fortsetzen. Natürlich können sie noch die Beni Asharan verhören und Sari begraben. Das Wissen der sechs Qabalya-Magier ist begrenzt. Sie haben die gleichen Informationen wie Berusha, zusätzlich kennen sie aber die Lage des Klosters. Wer der Auftraggeber war, wissen sie aber nicht.

Das Kloster selbst liegt in höherer Lage, aber man kann es über einen kleinen Pfad erreichen. Versorgt wird das Kloster von Palmyrabad und einem kleinen Dorf aus, das sich aber weiter im Südwesten befindet. Die Abenteurer kommen daran nur vorbei, wenn sie einen Umweg von einem halben Tag in Kauf nehmen. Dort können die Helden etwas mehr über das Kloster erfahren, aber von dem Geheimnis der Qabalya wissen die Bewohner nichts – oder schweigen.

AUFSTIEG ZUM KLOSTER

Der Weg bis zum Kloster ist beschwerlich, der Pfad sehr schmal, sodass zwar Menschen und Esel ihn beschreiten können, aber ein Fuhrwerk bereits zu breit ist.

Auf dem Weg zum Kloster können Sie folgende Begegnungen einbauen.

👁 Die Helden bemerken eine hübsche Eidechse an einem Stein. Nähert sich die Gruppe dem Tier, kracht ein Moment später ein Felsen auf die Stelle, an der sie eben noch standen. Der Fels hat sich auf natürliche Art und Weise gelöst, es war niemand dafür verantwortlich. War die Rettung ein Zeichen von Tsa?

👁 An einer Stelle entdecken die Helden eine Rabenstatue, die in den Fels gehauen ist. Ihr Mund ist geöffnet und darin liegen Briefe. Sollten die Abenteurer die Briefe untersuchen, so entdecken sie darauf Namen und eine Geldsumme. Die Briefe sind Todeslisten, allerdings nicht die Todesliste Dimionas, sondern von Araniern, die hier unliebsame Konkurrenz, Ehegatten und Feinde loswerden wollen. Die Maßnahme erinnert an die Anwerbungsmöglichkeiten der Hand Borons (siehe **Gemeinschaften** 59).



MARBIDENKLOSTER

☞ An einer Stelle bricht ein Stück des Bodens weg und ein zufällig ausgewählter Held droht in die Tiefe zu stürzen. Eine *Körperbeherrschung*-Probe +5 verhindert das Schlimmste. Bei einem Scheitern hat der Held dennoch Glück und kann von seinen Gefährten festgehalten werden, erleidet aber durch Schürfwunden und Prellungen 1W6+1 SP.

ANKUNFT IM KLOSTER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich seid ihr am Ziel eurer Reise. Vor euch erstreckt sich ein Durchgang, der von zahlreichen alveranianschen Figuren, die in den Fels gehauen sind, gesäumt ist. Ihr seht einen Geier und Raben und ihr habt keinen Zweifel daran, dass der Tod an diesem Ort nicht fern ist. Der Tunnel wirkt wie der Eingang zu Borons Hallen. Dahinter liegt das Kloster der Marbiden. Es wirkt so, als wäre es schon immer hier gewesen, seit Anbeginn der Zeit, ein Ort, wo man sich zurückzieht, wenn der Tod einen ruft.

Das Kloster wurde im Namen Marbos und Golaris erbaut und sowohl Geweihte des Boron wie auch Priesterinnen der Marbo leben hier. Es gehört offiziell nicht dem Orden der Marbiden an, sondern steht für sich allein und wurde auf den Grundfesten eines anderen Klosters erbaut (das der urtulamidischen Todesgöttin Umm'Ghulsach). Klopfen die Helden an die Pforte, werden sie von einer freundlichen jungen Marbidin namens *Leila Preslea* (*1012 BF, Pferdeschwanz, schließt beim Warten immer die Augen, strahlt Ruhe aus) empfangen.

Leila führt die Helden gerne herum, erspart ihnen aber die Hallen in denen die Todgeweihten untergebracht sind, es sei denn, die Abenteurer haben gute Gründe deren Ruhe zu stören oder wollen helfen. Auch auf Fragen antwortet Leila gerne und wahrheitsgemäß. Nach alter Tradition wird sie aber zu den Beni Asharan schweigen, es sei denn, die Helden sprechen die Parole aus.

DIE SEELENLOSE

Während ihres Aufenthaltes im Kloster werden die Helden in einem Raum abseits der Todgeweihten auf eine Kammer stoßen, in der auf einem Bett eine junge, hübsche Frau ruht. Sollten die Abenteurer sich nach der Frau erkundigen wird Leila ihnen die Geschichte der Seelenlosen erzählen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Vor einem Vierteljahrhundert wurde in dem kleinen Dorf Ras'Lamasshu eine Frau schwanger, ohne zu wissen, wer der Vater ist. Sie träumte zuvor von ihrem Geliebten, der aber schon vor Jahren während eines Krieges zu Tode kam. Sie behauptete steif und fest, dass er der Vater ihres Kindes war. Ihre Tochter jedoch

schien totgeboren worden zu sein. Sie sprach nicht und bewegte sie kaum. Sie atmete zwar, doch sie zeigte keine Regung. Also übergab sie das Kind unserem Kloster, denn weder wollte sie es behalten, noch töten.

Der ehrwürdige Abt entschied das Kind nicht zu Boron zurückzuschicken bevor dessen Zeit gekommen war. Er glaubt, dass das Kind eine Hülle ohne Seele ist, die erst gefüllt werden muss. Und nun warten wir seid fünfundzwanzig Jahren auf diesen Moment.“



Die Geschichte entspricht vollkommen der Wahrheit. Die junge Frau ist ein seelenloses Geschöpf, ein Körper ohne Geist und Seele. Es mag eine Eingebung Tsas gewesen sein, einen Körper nach Dere

zu schicken, der erst gefüllt werden muss, aber der Abt hat ihren Willen gut gedeutet.

Der Körper kann im Laufe des Abenteuers Eleonoras Geist oder Dimionas Seele beherbergen. Dafür wurde er erschaffen.

DAS TREFFEN MIT DEM GROSSMEISTER

Über kurz oder lang werden die Helden ein Treffen mit dem Ordensmeister anstreben und die Parole nennen. Ohne, dass jemand sie zu dem geheimen Eingang führt, müssten sie vermutlich monatelang danach suchen.

Leila oder ein anderes Mitglied des Klosters führt die Helden nach der Nennung der Parole zu einem geheimen Eingang in einem unauffälligen Nebengang des Klosters. Die dahinterliegende Treppe führt nach unten, zahlreiche Kerzen stehen links und rechts der Stufen in kleinen Wandnischen und entzünden sich von selbst, wenn die Helden in ihre Nähe kommen (semi-permanente Artefakte, die mit einem IGNIFAXIUS belegt sind, 1W6 TP, 10 ZFP*). Die Abenteurer gelangen anschließend zu einer Tür in einen leeren Raum. Nachdem sich die Tür automatisch schließt (MOTORICUS und CLAUDIBUS, jeweils mit 14 ZFP*) spüren die Helden ein seltsames Gefühl, so als ob sich der

Raum nach unten bewegt (was er in der Tat auch tut, es handelt sich um eine Art Fahrstuhl mittels NIHILOGRAVO, 18 ZfP*).

Nach der Fahrt öffnet sich die Tür wieder und die Glücksritter erreichen einen weiteren Gang, der zu einem beleuchteten Raum führt. Dort sitzt ein uralter, glatzköpfiger Mann in einer schwarzen Kutte: der Ordensmeister der Beni Asharan.

Der Ordensmeister, der nur *Abu* (*905 BF, Glatze, hustet oft, gebeugt, klarer Verstand) genannt werden möchte, weiß von den Helden und empfängt sie in aller Ruhe.

Er ist bereit mit ihnen zu reden und könnte sich sogar vorstellen mit ihnen zu verhandeln. Zwar stehen sie auf der Todesliste die er angenommen hat, aber da sein Orden mehr als ein halbes Dutzend Mitglieder durch die Helden verloren hat, genießen sie seinen Respekt. Und er fürchtet sie, wird es aber nicht zugeben.

Er kann ihnen Folgendes berichten: Vor einigen Wochen war ein Magier hier, der ebenfalls die Parole kannte. Er nannte sich Rasulan und der Ordensmeister kann zumindest berichten, dass er weiß, dass es sich bei ihm um einen Lehrer der Schule der Schmerzen handelte, mehr weiß er nicht und es ist für die Beni Asharan eine Ehrensache nicht mehr über den Auftraggeber herauszufinden.

Rasulan brachte einige Wagenladungen Gold mit, insgesamt 50.000 Dinar. Es war die eine Hälfte einer Anzahlung, wenn die Beni Asharan die mitgebrachte Todesliste abarbeiten würden. Der Name der Mondsilbersultana tauchte darin auf und Abu verstand, dass es sich um eine große Sache handelte. Da die Beni Asharan aber keiner Moral, sondern dem Weg des Goldes folgten und 100.000 Dinar eine angemessene Belohnung waren, willigte er ein.

UND NUN?

Es liegt völlig an den Helden, was nun geschieht. Innerhalb des Klosters darf kein Beni Asharan sie angreifen und töten. Außerhalb des Klosters sehr wohl und solange die Helden keinen Erfolg bei Verhandlungen mit Abu erzielt haben, werden sie alles daran setzen, die Abenteurer auszuschalten, selbst wenn sie nicht auf einer der Todeslisten stehen.

☞ Die Helden könnten versuchen Abu gefangen zu nehmen und so die anderen Beni Asharan erpressen. Abu ist jedoch so alt, dass er sich vor seinem Tod nicht fürchtet und die übrigen Mitglieder nehmen auf ihn keine Rücksicht. Ihn zu fangen ist darüber hinaus nicht einfach. Zwar ist er alt und unbeweglich, trägt aber einen TRANSVERSALIS-Ring (17 ZfP*). Entgegenzusetzen hat der Alte ansonsten nichts, er verfügt über wenig Kraft und ist halb blind.

☞ Ein anderes Vorgehen wäre eine Verhandlung mit Abu. Die Beni Asharan könnten eine Summe, die doppelt so hoch ist wie 100.000 Dinare annehmen, um die Todesliste zu vergessen. Voraussetzung ist eine erfolgreiche *Überreden*-Probe +7 und eine Anzahlung. Darüber hinaus verlangt Abu noch, dass die Helden für jeden getöteten Beni Asharan ein magisch begabtes Kind ausfindig machen, dass hier ausgebildet wird.

☞ Schlussendlich könnten die Glücksritter zum Angriff übergehen und die restlichen Beni Asharan versuchen zu töten. Im Kloster halten sich zehn weitere Mitglieder auf und jene, die gegen die Helden vorgegangen sind und möglicher-

weise hierhin zurückkehrten. Ansonsten leben noch dreizehn weitere Mitglieder außerhalb des Klosters in verschiedenen Städten Araniens, die Rache nehmen würden für den Tod ihrer Freunde.

DIE BENI ASHARAN

Bei den Beni Asharan handelt es sich um eine alte Qabalyim-Sekte, deren erklärtes Ziel es ist, so viel Reichtum wie möglich anzuhäufen, um es dereinst dem göttlichen Brüderpaar *Khorun* und *Rostulaja* zu übergeben für ein Leben im Paradies.

Sie verdingen sich als magische Meuchelmörder, deren Spezialgebiet Kampf- und Bewegungsmagie ist. Man kann sie käuflich anwerben, indem man Geld und Briefe in den Rabenschnabel vor dem Kloster legt (nur wenige Dörfler wissen davon) oder über die Parole *Khorun lebt ewig* verfügt. Diese Parole ist der aranischen Königsfamilie, den Sultanen von Palmyramis, Baburin und Zorgan bekannt, sowie einigen weiteren ehrwürdigen Familien. Sybia hatte die Beni Asharan bereits gegen Borbarad eingesetzt, gegen ihn scheiterten sie jedoch. Gegen ihre Tochter brachte sie es nicht übers Herz.

Die Beni Asharan werden in zukünftigen Publikationen keine Rolle mehr spielen und stehen ganz zu Ihrer Verfügung.

VERFÜHRUNG

In diesem Abenteuer können die Helden an einigen Stellen Verführungspunkte einsammeln:

☞ Wenn sie die Beni Asharan vernichten, sind sie zwar vor den Meuchlern in Zukunft sicher, aber sie haben wegen des brutalen Vorgehens 1W3+2 Verführungspunkte hinzugewonnen.

☞ Sollten die Helden Shubinai oder Rashpatane decken und so eine der beiden Seiten unterstützen und die andere auflaufen lassen, so ist das 1W2 Verführungspunkte wert.

☞ Der Tod von Frenja und Zarid ist ebenfalls je 1W3 Verführungspunkte wert.

☞ Erpressungsversuche gegenüber Rashpatana werden mit 1W3+1 Verführungspunkte geahndet.

☞ Kommt einer der Helden auf die Idee, die Seelenlose zu töten oder sie für die eigenen Zwecke zu benutzen, so erhält er 1W6 Verführungspunkte.

VERGEBUNG

An folgenden drei Stellen des Abenteuers können die Helden einen Vergebungspunkt erlangen:

☞ Wenn sie Qamar und seine beiden Helfer nicht töten, sondern verschonen.

☞ Wenn sie die Seelenlose entdecken, sich ausgiebig mit den Marbiden über sie unterhalten und eine Theorie entwickeln, dass die Seelenlose ein Zeichen der Götter ist.

☞ Wenn Rashpatane und Shubinai eine gerechte Strafe erhalten.

DER MÜHEN LOHN

Die Helden haben erfolgreich zwischen der Wesira und der Prinzessin vermittelt, den Namen der Sultana als mögliche Mörderin reingewaschen und geklärt, was mit dem verschwundenen Schatz geschehen ist. Zwar konnten sie Rasulan nicht erwischen, aber sie haben sich dennoch eine Belohnung verdient. Neben der Anerkennung der Sultana erhalten sie jeweils noch eine kleine Truhe mit Gold und Schmuckstücken im Wert von 50 Dinare (eine kleine Anerkennung Rashpatanas) und einen Siegelring mit einer palmyrischen Palme – ein Zeichen für die treuen Dienste am Hofe der Sultana.

Neben dieser weltlichen Belohnung bekommen die Helden noch **300 Abenteuerpunkte** und Spezielle Erfahrungen auf *Wildnisleben*, *Staatskunst*, *Menschenkenntnis* und *Götter und Kulte*.



DER ROTE FADEN

Wie folgt könnte das Abenteuer ablaufen: Die Helden halten sich in Zorgan auf und machen dort die Bekanntschaft mit Kalidrion. Ein paar Tage später wird er ermordet und die Abenteurer fangen an Nachforschungen anzustellen. Zunächst verläuft die Suche ohne große Ergebnis, bis die Helden selbst angegriffen werden und der Meuchler dabei zu Tode kommt. Kurz darauf werden sie von Sybia eingeladen, die ebenfalls von einem der Meuchler getötet werden sollte und von den Helden erfahren hat.

Sie berichtet von ihren Erkenntnissen über Dimiona und der verschwundenen Summe aus der Schatzkammer. Die Glücksritter werden mit der Klärung des Falles beauftragt und können herausfinden, dass es sich bei den Meuchlern um die legendären Beni Asharan handelt. Ihre Suche nach dem Gold führt sie schlussendlich nach Palmyramis, wo sie die Intrigen der Prinzessin und der Wesirin vereiteln können und herausbekommen, dass beide für das Verschwinden des Goldes verantwortlich sind. Sie wurden von Rasulan verführt und waren ihm hörig. Bei ihren Nachforschungen treffen die Helden auf Qamar und seine Helfer und müssen gegen ihn vorgehen.

Am Ende verrät ihnen Rashpatana den Aufenthaltsort der Beni Asharan, ein altes Marbidenkloster. Zunächst kommt es noch zu einer Konfrontation mit einigen der Meuchler, bis es den Helden gelingt den Ordensoberen ausfindig zu machen.

Im Kloster selbst entdecken die Abenteurer die See-lenlose, können jedoch zunächst nichts mit ihr anfangen.

DIE KATZEHERRIN VON RAS' LAMASSHU – DER DRITTE SCHLEIER

Das Abenteuer im Überblick

Stichworte zum Abenteuer: ein unerwarteter Angriff auf die Mhaharani, die Helden als Geburtshelfer, eine Stadt voller Katzen, der Traum einer Sphinx

Ort: Ras'Lamasshu

Zeit: Anfang bis Mitte 1037 BF

Komplexität (Spieler / Meister): niedrig / mittel

Erfahrung (Helden): erfahren

„Ras'Lamasshu? Ja, ich war schon einmal dort. Auf der Karte ist es ein Dorf wie jedes andere, aber wenn du erst mal dort bist, wirst du verstehen, dass Ras'Lamasshu nicht umsonst einen so exotischen Namen trägt. Überall Katzen. Auf den Straßen, auf den Dächern, auf der Pyramide.

Und wie sie herumstolzieren. Sie sind die wahren Herrscher der Stadt, nicht die Menschen. Und die Herrin der Katzen soll eine leibhaftige Sphinx sein. Nein, gesehen habe ich die nicht, aber ich bin nur kurz in Ras'Lamasshu geblieben. Soll angeblich einen Ausflug in den Raschtulswall gemacht haben. Ach, diese Ras'Lamasshuaner oder wie immer die heißen, die spinnen.

Aber die Katzen sind nicht erfunden. Irgendwie unheimlich, wenn eine Katze dich so anschaut, als solltest du aus dem Weg gehen und nicht sie.“

—Bericht des reisenden Abenteurers Hardas Sohn des Kurolas, Ambosszwerg mit einer Abneigung gegen Katzen, neuzeitlich

ZURÜCK NACH ZORGAN?

Es hängt ganz von dem Wunsch der Helden ab, ob sie sich nach den Ereignissen in Palmyramis zunächst wieder nach Zorgan begeben, um Sybia Bericht zu erstatten oder ob sie unverzüglich nach Rasulan suchen. In Zorgan können sie auf Sybias Unterstützung bauen, die mit Hilfe der Mada Basari Informationen zu Rasulan beisteuern kann.

In den meisten weiteren Abenteuerabschnitten wird nicht vorausgesetzt, dass die Helden wieder nach Zorgan oder an einen anderen Ort zurückkehren. Diese Entscheidung liegt ganz in den Händen der Helden, kann aber gegebenenfalls Konsequenzen nach sich ziehen oder ein paar Änderungen erforderlich machen.

In Zorgan können sie sich ausruhen, wichtige fehlende Informationen erlangen oder sich mit Sybia besprechen. Dafür kostet sie die Reise Zeit und in der Zwischenzeit kann Rasulan ebenfalls reagieren. Er wird sich, sobald er von den Aktionen der Helden weiß, ebenfalls über diese erkunden und darüber entscheiden, ob sie ihm gefährlich werden können.

In diesem Abenteuerabschnitt wird er, falls er die notwendige Zeit hat, einige Fallen überlegen, die persönlich auf die Helden zugeschnitten sind.

NACH RAS' LAMASSHU

Nach ihren Erlebnissen in Palmyrabad wissen die Helden um eine große Verschwörung. Durch Abu, das Oberhaupt der Beni Asharan, kennen sie nun den Namen desjenigen, der die Meuchlerorganisation beauftragt hat: Rasulan. Sollte den Helden Qamar in die Hände gefallen sein und sie die Chance genutzt haben, ihn zu verhören (hier können Sie die gleichen Regeln wie bei den Beni Asharan benutzen, siehe Seite 28), so werden sie mehr über Rasulan in Erfahrung bringen können. Qamar weiß, dass sein Meister Dimiona getroffen hat – und zwar in Fleisch und Blut, nicht nur in dessen Träumen. Er weiß nicht, wo und wann dieses Treffen stattgefunden hat und erfuhr von Rasulan nur Teile des Plans. Offenbar will Dimiona die Macht in Aranien übernehmen und plant dazu die Sphinx von Ras'Lamasshu zu missbrauchen. Von den Beni Asharan kann er ebenfalls berichten, aber er kennt die Hintergründe nicht und vermutet nur, dass Dimiona einige unliebsame Feinde loswerden möchte.

Weitere Erkenntnisse können die Helden in Zorgan, Elburum oder anderen größeren Städten erlangen. Rasulan ist wegen seiner Dienste an der Schule der Schmerzen kein Unbekannter und wird gleichermaßen gefürchtet wie geachtet für seine Zauberkünste. Helden können mittels *Magiekunde*- oder *Gassenwissen*-Proben versuchen, mehr über ihren Gegenspieler herauszufinden. Jeden Tag können die Helden eine Probe ablegen und die TaP* gegebenenfalls addieren. Die Helden können die TaP* ihrer Proben zusammenzählen.

UNTERWEGS AUF SICHEREN STRAßEN UND UNSICHEREN PFADEN

Je nachdem aus welcher Richtung die Helden kommen, ist ihre Reise nach Ras'Lamasshu unterschiedlich lang. Entlang des Raschtulswalls müssen die Helden sich einige Tage durch die Wildnis kämpfen, durch wenig erschlossenes Gelände und eine menschenleere Gegend. Über die Straßen Baburiens hin-

WISSEN ÜBER RASULAN

Magiekunde oder Gassenwissen	Hinweis
1-6 TaP*	keine nennenswerte Hinweise
7-12 TaP*	Rasulan ist ein ehemaliger Lehrmeister an der Schule der Schmerzen. Er diente bereitwillig der Moghuli und war ein Meister alterwürdiger tulamidischer Magie, vor allem der Beherrschung und der Beschwörung niederhöllischer Mächte.
13-18 TaP*	Früher war er ein privater Lehrmeister. Er stahl talentierte Kinder und bildete sie in einem verborgenen Sippenhof aus. Eine seiner bekanntesten Schülerinnen ist Khelbara ay Baburia, eine flüchtige oronische Magierin, die 1035 BF in einige bemerkenswerte Geschehnisse verwickelt war (siehe Schleiertanz , je nach befragter Person Falschinformationen oder Gerüchte). Sein neuester Schüler ist Qamar, der angeblich genauso skrupellos sein soll wie sein Meister. Er arbeitet als Lohnmagier in den Tulamidenlanden, ist aber seinem Meister durch sein Blut verpflichtet (eine ähnliche Praxis wie in der Akademie von Fasar, wo Schüler eine mit ihrem Blut handgeschriebene Seite Papier abgeben müssen, sobald sie zum Adept ernannt werden).
19-24 TaP*	Rasulan gilt als pragmatischer Levthansanhänger, sieht sich als Erbe einer alten Magierdynastie aus der Zeit der Magiermogule vom Gadang und soll eine langjährige Beziehung mit Assaban, einem einflussreichen Rahjani, unterhalten haben. Assaban genoss einen guten Ruf, niemand wäre auf die Idee gekommen, dass er von Rasulans Vergangenheit wusste, da dieser unter anderem Namen aufgetreten war.
25-30 TaP*	Man berichtet, dass Rasulan mittlerweile um die fünfzig sein muss, er aber immer noch jung und vital aussieht. Er ist eitel und benutzte angeblich Assabans Kenntnisse verjüngender Liturgien, um sein Äußeres zu erhalten. Der Magier verachtet das Matriarchat in Aranien und die Gildenmagier aus Bosparan. Er bekämpft beides voller Inbrunst.
31+ TaP*	Er soll um die Gunst Dimionas geworben haben. Nur wenige Frauen können seinem Werben widerstehen.

gegen wird die Reise angenehmer sein und führt entlang vieler Dörfer und Städte. Nur der letzte Abschnitt der Reise wird die Helden auch über diesen Weg in eine raue Region führen. Für die Reise nach Ras'Lamasshu können Sie auf die **Zufallsbegegnungen** auf Seite 22 zurückgreifen.

BEGEGGNUNGEN AM WEGESRAND

Neben den Zufallsbegegnungen können Sie noch diese weiteren spezifischen Ereignisse stattfinden lassen:

☞ In einer abgeschiedenen Region nahe dem Raschtulswall treffen die Helden auf einen Pilgerzug von Rahjageweiheten und Menschen, die einst unter der oronischen Herrschaft gelitten haben. Anführer der kleinen Gruppe ist der Rahjani *Semejia el-Famir* (*1012 BF, kurze Haare, Thalusioner, blumige Ausdrucksweise). Die zehn Geweihten und etwa doppelt so viele Pilger wollen das Kloster Sidi Rajaschdi erreichen, einen Ort, der zwar in einer gefährlichen Umgebung liegt und von Ferkinas ständig bedroht wird, der aber dafür bekannt ist, dass man dort von seinen Sorgen befreit werden kann. In der Unterhaltung können die Helden etwas über *Shanya ash Shaya* erfahren, eine ungewöhnliche Rahjageweihete, die einige Jahre dort in Keuschheit lebte. Semejia verehrt Shanya und die übrigen Klosterbewohner sehr und hofft, dass er Pilger wie die Viehzüchterin *Fatima* (*989 BF, traumatisiert, verlor gesamte Familie durch Oronis in Gorien, weint plötzlich während man mit ihr spricht) sicher dort hin eskortieren kann und sie dort ihre schlimmen Erlebnisse verarbeiten. Das Kloster wird später der Rückzugsort des königlichen Paares darstellen und das Gespräch über Shanya bietet sich an, um sie schon vor der ersten Begegnung der Helden mir ihr vorzustellen. Sie soll den Helden als freundliche und kluge Geweihte in Erinnerung bleiben, die zu Außergewöhnlichem im Stande ist.

☞ In Baburien können die Helden durch Zufall mehr über Rasulan und Khelbara erfahren. Während sie in einer Herberge oder einer Karawanserei nächtigen, unterhält sich ein altes Ehepaar über eine Geschichte. Sie kennen Khelbara angeblich noch als kleines Kind, dass in Baburin lebte und dessen Eltern sie eines Tages an einen mysteriösen Fremden verkauft haben. Das Kind, das öfters in den Laden des Ehepaars (*Jarim* und *Janara*, beide *970 BF, vital, trotz kleiner Altersbeschwerden, Jarim hört nicht mehr so gut, Janara sieht nicht mehr so gut) kam, um dort gebrannte Mandeln zu kaufen, sei fröhlich und gutherzig gewesen. Der Magier aber war schon vorher bekannt für seine schwarzmagischen Zauberkünste und hat das Mädchen als Schülerin irgendwohin verschleppt und verdorben. Sie haben von Khelbaras Ausbildung an der Schule der Schmerzen gehört und auch die Geschichten, die man sich danach von ihr erzählt hat. Beide glauben, dass in ihr noch etwas Gutes steckt, Rasulan halten sie aber für den Dämonensultan persönlich.

☞ Während einer Reise durch Steppenlandschaft spüren die Helden eine leichte Erschütterung des Bodens. In der Ferne sehen sie eine Staubwolke, die sich sehr bald als zwei baburische Streitwagen herausstellt. Der große Held *Marwamir* und sein immerwährender Konkurrent *Shurefian* (*1002 BF, früh ergrauter Bart, Nebachote, treibt seine Pferde mit schnalzender Zunge an) liefern sich in dieser einsamen Gegend das Wagenrennen ihres Lebens. Beide halten auf die Helden zu, scheinen sie aber vollständig zu ignorieren. Sobald die Streitwagen in der Nähe sind, sollten die Helden eine **Körperbeherrschung**-Probe ablegen, damit sie nicht mit den Fahrzeugen der beiden Krieger in Berührung kommen (bei Misslingen 2W6+4 SP). Knapp nach der Position der Helden ist das Rennen entschieden: Shurefian fährt über einen großen



DIE SPHINX

Stein, der seinen Wagen in die Höhe springen lässt. Das Fahrzeug fällt auf die Seite und begräbt Pferd und Fahrer. Die Helden können sich den Respekt und die Dankbarkeit der beiden rondragefälligen Recken verdienen, indem sie Shurefian helfen (mittels *Heilkunde Wunden* oder anderen Mitteln, durch eine KK-Probe +4 den Wagen anheben, sodass er sich befreien kann usw.). Sollten die Helden nichts tun, so wird Shurefian sterben, denn seine Lebenspunkte stehen bei -4. Stirbt er, wird Marwamir trauern und bei späteren Begegnungen nicht gut auf die Helden zu sprechen sein.

TRÄUME DER SPHINX

Spätestens ab den Ereignissen in Palmyrabad sollten die Helden jede Nacht den Traum der Sphinx träumen. Die Sphinx hat die Karrieren der Helden schon jahrelang verfolgt, da sie spürt, dass ihre Zukunft mit der der Helden verknüpft ist. Sie ruft sie in ihren Träumen, da ihre prophetischen Gaben ihr verraten, dass nun die Zeit der Offenbarung gekommen ist. Eine Verständigung mit den Helden verläuft ohne Worte, sobald ein Held die Sphinx im Traum sieht, weiß er, dass sie ihn zu sich ruft: nach Ras'Lamasshu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stehst auf einer Pyramide aus braunem Gestein und schaust über fruchtbares Land und ein kleines Dorf aus Lehmhäusern hinweg. Überall hörst du das Miauen von Katzen und überall um dich herum, auf den Stufen der Pyramide, dem Dach und unten im Dorf liegen sie und schauen dich an. Überall Katzen. Das Rauschen in deinem Kopf, dass du anfangs für das Miauen der Katzen gehalten hast, wird immer lauter und nur wenige Augenblicke später erkennst du, dass es vielmehr das Geräusch von riesigen Schwingen ist. Du wirst von einem Schatten eingehüllt, über dich fliegt etwas hinweg. Du spürst keine Angst, trotz der Größe des Wesens. Nur ein paar Augenblicke später landet es vor dir auf dem oberen Bereich der Pyramide. Majestätisch, anders kannst du die löwenhafte Gestalt mit den Flügeln nicht beschreiben.

Und dann wachst du auf. Im ersten Moment völlig ohne Orientierung, dann weißt du wieder, wo du bist. Und obwohl du weißt, dass es ein Traum war, spürst du, dass man dich gerufen hat.

GEBURTSHELFER FÜR EINE PRINZESSIN

Die seltsamen Träume sind jedoch nicht die einzige Merkwürdigkeit auf ihrem Weg nach Ras'Lamasshu. Während ihrer Reise begegnen die Helden unerwartet der Mhaharani. Dimiona wurde vor einigen Tagen von Rasulan über einen Traum benachrichtigt und gebeten, zur Stadt der Katzen zu kommen. Dort will er mit ihr gemeinsam die Sphinx einfangen und befragen (das eintreffende Ereignis wird diesen Plan aber zerstören).

Dimiona, die unbedingt hören will, was die Sphinx zu sagen hat, ignoriert, dass sie hochschwanger ist bzw. geht von mehr Zeit aus, die sie bis zur Geburt hat. Allerdings rechnet weder Rasulan noch Dimiona damit, dass *Assad ibn Merkan*, der Prinz von Baburin und intrigante Bruder der Mhaharani, Spione am Zorganer Hof unterhält und bestens von der Reise unterrichtet ist. Er wagt es zwar nicht seine Schwester zu ermorden, aber er ist skrupellos genug,

um einen Angriff auf ihr Ungeborenes zu wagen. Er sieht in dem Kind der Mhaharani eine Bedrohung für seine Zukunftspläne, denn er will selbst die Macht ergreifen. Und das Ungeborene würde nur die Macht Eleonoras festigen. Außerdem wäre es ein schwerer Schock, von dem sich Eleonora vielleicht nicht mehr erholen würde – ein weiterer Vorteil für Assad. Also warb er eiligst über ein paar Mittelsmänner einen Trupp Söldner und Ferkinas an, die das Kind der Mhaharani töten sollen. Alles soll nach einem gewöhnlichen Raubzug einer Bande von Räubern aussehen, aber das Ziel ist das Kind.

Dimionas Wachen werden von den Räubern völlig überrascht und niedergemacht, der Moghuli gelingt aber die Flucht – in die Arme der Helden. Diese müssen Dimiona nun sowohl gegen die Verfolger beistehen, als auch Geburtshelfer spielen, denn es gibt sonst niemanden, der das Kind zur Welt bringen kann.

DER VATER DES KINDES

Nach zahlreichen Versuchen ein Kind mit Arkos zu zeugen entschied Dimiona sich, nach anderen Männern Ausschau zu halten, deren Blutlinien vielversprechend waren (und das noch nicht einmal heimlich, denn König und Königin gelten in Aranien einer ausgesprochen rahjagefälligen Lebensweise zugewandt, ohne dass dies jemanden stört). In ihren Augen kamen vor allem Zauberer altehrwürdiger Familien in Frage, beispielsweise Rasulan. Der Magier, der Dimiona schon lange Zeit begehrte, sah die Verführung der Moghuli als einen Teil seiner Bezahlung für seine Dienste an. Für ihn ist die Schwangerschaft überraschend (denn ihm ist kein Kind bekannt, dass er jemals gezeugt hat), aber es erfreut ihn und er glaubt, dass er dazu auserwählt ist, eine neue Zeit in Aranien durch seine Blutlinie einzuleiten.

Dennoch war die Blutlinie nicht Dimionas einziges Kriterium für einen Vater. Außergewöhnliche Menschen, Heroen und tapfere Abenteurer standen ebenfalls auf ihrer Liste. Es ist gut möglich, dass Dimiona einen der Helden ins Auge gefasst hat – insbesondere wenn er Tulamide ist. Falls Sie es wünschen, so könnte Dimiona einen Helden irgendwann Mitte 1036 BF zu sich an den Zorganer Hof geholt haben, um ihn zu verführen. Gerade Helden aus **Schleiertanz** eignen sich dafür, denn in diesem Fall kann er sich wegen seiner Verdienste glaubwürdig in Dimionas Nähe aufhalten. Und sie kann ihn zugleich auf ihre Seite ziehen oder über den Lustgürtel der Belkelel und Donations Vermächtnis ausfragen, falls sie davon erfährt.

Von wem das Kind stammt, wird an dieser Stelle offen gelassen. Es kann sein, dass Dimiona tatsächlich mit ihrem eigenen Bruder das Kind gezeugt hat, ebenso wahrscheinlich ist die Vaterschaft von Rasulan. Aber auch ein Held kommt in Frage.

DIE FÜHRERLOSE KUTSCHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das lichte Wäldchen, durch das ihr seit dem Morgen unterwegs seid, ist ein harmonischer Ort. Zedern und Zypressen säumen euren Weg, gelegentlich könnt ihr einen Blick auf einen wilden Pfau oder einen Fasan erhaschen und Singvögel begleiten euch mit ihren fröhlichen Liedern den Pfad entlang.

Die Stille wird je von einem schnell lauter werden Geräusch unterbrochen. Es klingt wie Pferdegalopp. Aber zwischen dem Geräusch der Hufe könnt ihr noch etwas anderes heraushören.

Ihr traut kaum euren Augen, als ihr eine Reisekutsche auf euch zufahren seht. Sie wird von prachtvollen tulamidischen Pferden gezogen und kommt den kleinen Hang, an dem ihr euch befindet, laut und krachend heruntergefahren. Sie ist führerlos und die Pferde sind verängstigt.

Neben der Kutsche reiten zwei Krieger mit Spiegelpanzern, doch einer von ihnen fällt – getroffen von mehreren Pfeilen – von seinem Ross. Der andere Reiter wendet das Pferd und erwartet eine weitere Reitergruppe, die jedoch auf kleinen Pferden und Ponys unterwegs ist. Die Verfolger sind gekleidet in unterschiedlichste Rüstungen und treiben wild ihre Pferde an, um den letzten verbleibenden Krieger anzugreifen.

Die Helden sollten zunächst eine IN-Probe ablegen. Gelingt ihnen die Probe, so können sie sofort handeln. Andernfalls verharren sie überrascht, bis die Kutsche sich auf wenige Schritte genähert hat. Die Kutsche ist anfangs etwa 80 Schritt entfernt, jedoch ist sie innerhalb von 2 Kampfrunden bei den Helden.

Wählen Sie zufällig zwei Helden aus, auf die die Kutsche zuhält. Um nicht gerammt zu werden oder gar unter Hufe und Räder zu gelangen, muss den Helden eine *Körperbeherrschung*-Probe +3 gelingen. Misslingt die Probe, erleidet der Held 3W6 SP. Ein Patzer bedeutet sogar, dass der Held überfahren wird oder die Pferde ihn überrennen. Das würde 5W6 SP bedeuten.

DIE KUTSCHE SICHERN

Helden, die die Kutsche sichern wollen, haben verschiedene Möglichkeiten, wie sie das anstellen können:

Ein mutiger Held könnte versuchen, auf die Kutsche zu springen. Dazu ist eine *Athletik*-Probe +7 notwendig. Gelingt sie ihm, konnte er sich an der Tür oder dem hinteren Teil der Kutsche festhalten. Von dort zum Inneren der Kutsche zu gelangen oder zum Kutschbock verlangt eine *Klettern*-Probe +3. Sollte eine der beiden Proben misslingen, erleidet der Held Sturzschaden wie aus einem Fall von 5 Schritt (siehe WdS 144).

Um die Pferde zu beruhigen, kann der Abenteurer entweder eine *Fahrzeug Lenken*- oder eine *Tierkunde*-Probe ablegen. Er muss insgesamt 20 TaP* ansammeln. Jede Kampfrunde kann er eine Probe ablegen, solange er sich nur darauf konzentriert (weitere Handlungen darf er nicht durchführen).

☞ Ein noch mutigerer Held kann versuchen, direkt auf ein Pferd zu springen. Die *Athletik*-Probe ist für diesen Versuch aber um 13 Punkte erschwert. Das sonstige Verfahren gleicht dem oben genannten. Er muss in diesem Fall aber nicht erst bis zum Kutschbock oder den Pferden klettern. Sollte die Probe misslingen, ist der Sturz wie ein Fall aus 5 Schritten zu bewerten (siehe **WdS 144**), es kommt aber noch 2W6+4 SP wegen den Tritten der Pferde dazu.

☞ Wem die obige IN-Probe gelungen ist, kann noch versuchen auf einen Baum zu klettern (*Klettern*-Probe +5) und sich von dort oben auf Pferd oder Kutsche fallen lassen. Dazu muss eine IN-Probe gelingen, um den richtigen Moment abzuwarten. Ein Scheitern bedeutet einen Sturz aus 6 Schritten und der Held erleidet bei 1 bis 2 auf dem W6 noch 1W6+2 SP wegen den Tritten der Pferde.

☞ Andere Alternativen wären z.B. Zauberei in Form von SANFTMUT, um die Pferde zu beruhigen, oder HERR ÜBER DAS TIERREICH. In diesem Fall kann es den Helden gelingen, die Kutsche sofort zum Stehen zu bringen.

DIE ANGREIFER

Zwar war die Bedeckung Dimionas nicht allzu groß – sie nahm lediglich dreißig Leibwächter und nur zehn Bedienstete mit – aber sie erwartete auch keinen Ärger. Die Gegend gilt als vergleichsweise ruhig und sicher und im Sultanat Baburin sind viele Soldaten unterwegs. Prinz Assad hat jedoch trotz der geringen Zeit einen Haufen gefürchteter Ferkina und tulamidische Räuber anwerben können. Seine Mittelsmänner gaben den Räubern genaue Instruktionen: Alle töten, aber die Mhaharani verschonen. Ihr ungeborenes Kind muss aber sterben.

Der Hinterhalt gelang und trotz des erbitterten Widerstands der tapferen Leibwache wurde diese fast bis auf den letzten Mann niedergemacht. Der einzig noch verbleibende Wächter ist *Damal al'Hadar* (*989 BF, Inbegriff eines baburischen Kriegers, kämpft immer mit seiner Dschadra, mag keine Mittelreicher) ■. Er ist der Wächter, der sich der Übermacht entgegenstellt. Er kann den Helden 2 Kampfrunden Zeit schenken und opfert dafür sein Leben.

Die Helden haben es mit insgesamt 13 Ferkinas und 16 Söldnern zu tun. Der Leibwache ist es gelungen, etwa genauso viele Angreifer schwerer zu verwunden oder zu töten. Die Hälfte ist derzeit mit Ferkina-Ponys oder Tulamiden-Pferden beritten. Außerdem trägt jeder Gegner eine Fernkampfwaffe bei sich (meist in Form eines Kurzbogens, aber auch Armbrüste, Wurffäxte und -speere werden genutzt).

Über eine Verbindung zwischen ihren Auftraggebern und Assad wissen sie nichts. Der Prinz hat unauffällige Strohmänner eingesetzt, und über zwei, drei Verbindungsleute jede Spur zu sich verwischt.

Ferkina

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 11
FF 12 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 13 **SO** 4
LeP 32 **AuP** 35 **RS** 0 **BE** 0 **MR** 4 **GS** 8
WS 10 **Ausweichen** 8

Fausthieb:

INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Ringen:

INI 12+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** speziell **DK** H

Steinaxt:

INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

Wurfspeer:

INI 12+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+4

Reichweite 5/10/15/25/40 (+3/+1/0/-1/-1)

Vorteile/Nachteile: Eisern / Aberglaube 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Talente: Athletik 6, Schleichen 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnen-schärfe 6, Sich Verstecken 7

Erfahrene Ferkina: Körperliche Eigenschaften +1, Talente +3, AT/PA +2/+1, FK +4, LeP +2, AuP +2, Ausweichen I, Kampfrelexe

Konfliktverhalten: Ferkina versuchen einen Hinterhalt zu legen (siehe **WdS 78**). Von dort aus nehmen sie die Helden zunächst unter Beschuss mit ihren Wurfspeeren, greifen dann aber schnell in kleinen Gruppen einzelne Helden an. Sie setzen dabei auf ihre Überzahl und versuchen mit *Wuchtschlägen* (+1 bis +2) die Helden schnell zu überwältigen. Frauen greifen

sie nur an, wenn diese sie ebenfalls angreifen. Ansonsten kümmern sie sich nicht weiter um sie. Bei sichtlichem Einsatz über-natürlicher Kräfte seitens der Helden, muss jeder Ferkina eine MU-Probe ablegen, bei deren Misslingen er das Weite sucht. Dies geschieht ebenfalls, wenn die Hälfte der Ferkina kampfunfähig ist, oder der Mannwidder ausgeschaltet wird.

Ausrüstung: Steinaxt, Wurfspeer, Wirselschulter, 1W6 Silbertaler

Söldner

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 9
FF 10 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 15 **SO** 4
LeP 34 **AuP** 40 **MR** 8 **RS** 3 **BE** 2 **GS** 7
WS 10 **Ausweichen** 9

Fausthieb:

INI 8+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Ringen:

INI 10+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** speziell **DK** H

Brabakbengel:

INI 12+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+6 **DK** N

Sklaventod:

INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+5 **DK** N

Leichte Armbrust: I

NI 12+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+6

Reichweite 10/15/25/40/60 (+1/+1/0/0/-1)

Vorteile/Nachteile: Eisern (gelegentlich auch Kampfrausch bei 1-2 auf 1W6) / Aberglaube 6, Goldgier 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente: Athletik 5, Schleichen 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnen-schärfe 6, Sich Verstecken 5

Erfahrene Söldner: körperliche Eigenschaften +1, Talente +3, AT/PA +3/+2, FK +2, LeP +3

Konfliktverhalten: Greifen vor allem mit *Wuchtschlägen* und *Finten* (bis zu +4) an. Bietet sich zu Beginn des Kampfes ein *Sturmangriff* an, setzen sie das Manöver ein. Mit einem Brabakbengel kommen auch Angriffe zum *Niederwerfen* anstelle der *Wuchtschläge* in Frage. Nach dem Verlust von der Hälfte der LeP oder zwei Wunden, müssen sie eine MU-Probe bestehen, ansonsten fliehen oder ergeben sie sich.

Ausrüstung: Sklaventod, Brabakbengel, leichte Armbrust, Bolzentasche mit 12 Bolzen, Lederharnisch, Tarnelensalbe, 3W6 Silbertaler

RÜCKZUG

Die Angreifer haben bereits einige Verluste durch die Leibgarde Dimionas erlitten und sind keineswegs todesmutig, sodass sie nicht bis zu ihrem Ende kämpfen. Sollten die Helden ihnen ernsthaften Widerstand entgegensetzen, so ziehen sie sich erst einmal zurück, versorgen ihre Verletzten und kehren mit ihrem Anführer *Suleyman ibn Shurud* (*997 BF, nur 1,57 Schritt groß, Glatze mit auffälliger Narbe, denkt immer erst einen Moment nach, bevor er auf Fragen antwortet) zurück.

AUGE IN AUGE MIT DER MHAHARANI SHAHI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr endlich in Ruhe einen Blick auf die Frau im Inneren der Kutsche werfen könnt, erkennt ihr ihren gewölbten Bauch. Sie ist schwanger und das bereits wohl im achten oder neunten Monat. Verängstigt blickt sie euch an und irgendwie kommt es euch so vor, als ob ihr ihr Antlitz bereits oft gesehen habt: ein hübsches Gesicht, ein kleine Perle am Nasenflügel, eine aranische Tracht aus Samt, den sich nur Adlige leisten können.

„Helft mir, bitte. Ich flehe euch an. Wenn ihr gute Menschen seid und nichts mit diesen Räubern zu tun habt, dann bringt mich von hier fort. Eure Belohnung wird fürstlich sein und ihr habt dem Königshaus einen Dienst erwiesen.“

Königshaus? Bei Hesinde und Nandus, ihr beginnt zu begreifen. Ihr kennt die Frau von den Prägungen der Dinare. Das ist die Mhaharani!

Dimiona ist wirklich verängstigt, denn weder weiß sie, wer die Angreifer sind, noch ob sie hier mit heiler Haut herauskommt. In den Helden sieht sie die einzige Chance, also versucht sie alles zu tun, um deren Hilfe zu erhalten.

☞ Sie wird berichten, dass sie auf dem Weg durch das Sulatanat Baburin war. Ihr Ziel ist Ras'Lamasshu, eine Ortschaft am Rande ihres Herrschaftsgebietes (wahr).

☞ Dort wollte sie den Rat der Sphinx einholen, denn sie wird seit einiger Zeit von Träumen heimgesucht, auf die sie eine Antwort will (teilweise war, wobei sie die Gefangenschaft der Sphinx auslöst).

☞ Da sie nicht vorhatte, ihren Untertanen und Emiren zur Last zu fallen und den Staatshaushalt unnötig zu belasten, reiste sie mit kleiner Bedeckung durch ein sicheres Gebiet. Es gilt als vergleichsweise sicher. Offenbar war diese Annahme ein schwerwiegender Fehler (erste Aussage falsch, zweite Aussage wahr).

Wenn die Helden ihr von ihren Träumen berichten, ist sie überrascht und schlägt vor, gemeinsam herauszufinden, was es damit auf sich hat. Dimiona vermutet hinter den Helden mehr als nur einfache Abenteurer und wird versuchen, mehr über sie herauszufinden. Allerdings setzen die ersten leichten Wehen ein und es wäre besser, zunächst Schutz zu suchen, bis man Ras'Lamasshu erreicht.

FLIEGENDE TEPPICHE, DÄMONEN UND DSCHINPE

Möglicherweise verfügen die Helden über Möglichkeiten, wie sie Dimiona von hier aus mittels Flugwesen und –artefakten oder durch einen TRANSVERSALIS in Sicherheit bringen können.

Dimiona spürt jedoch, dass die Geburt wegen des Stresses durch den Angriff kurz bevor steht. Sie wird die Helden darum bitten (und notfalls befehlen) auf solche Methoden mit Rücksichtnahme auf das Kind zu verzichten.

DER SIPPENHOF

Nur zwei Meilen von dem Kampfgeschehen entfernt liegt ein verlassener Sippenhof. Helden, denen eine *Geographie*-Probe gelingt, wissen von dem Gebäude (oder die Helden besitzen eine Karte der Region, dann ist der Hof darauf verzeichnet). Andernfalls wird Dimiona den Hof erwähnen, und bittet die Helden, sie dort hinzubringen.

Die Gebäude sind seit einigen Jahren verlassen und verwildert. Die Mauer, die den Hof umschließt, ist größtenteils noch intakt, aber es gibt eine kleine Bresche im Eingangsbereich, durch die man den Sippenhof betreten kann. Man muss eine *Klettern*-Probe –3 ablegen, um sicher dort hindurchzukommen, bei einer misslungenen Probe verliert man 1W3 SP. Über die Mauern kann man zwar ebenfalls klettern, aber hierfür ist schon eine *Klettern*-Probe +3 notwendig und bei Misslingen muss sich ein Held mit Sturzschaden aus 3 Schritt Höhe auseinandersetzen.

Der Hof umfasst einen alten Brunnen, einen Phexschrein und Zugang zu sechs kleinen Gebäuden samt verwilderter Gartenanlage. Alle Sippengebäude sind von einer kleinen Mauer umgeben, die von der Höhe her mit der Außenmauer identisch ist (etwa 3 bis 4 Schritt).

Im Inneren der Gebäude, die aus Lehm erbaut sind, kann man noch Spuren der Bewohner erkennen: einfache Gebrauchsgegenstände, Spielzeug, vereinzelt wertvolles Porzellan, vergessene Geldbeutelchen oder Schmuck, wenn man intensiv danach sucht (*Sinnenschärfe*-Probe +7).

Warum die Bewohner den Sippenhof verlassen haben, ist nicht ersichtlich. Spuren von Gewalt sind nicht zu entdecken,

lediglich die Bresche in der Mauer und einige aufgebrochene Truhen lassen den Schluss zu, dass hier schon früher jemand nach Wertvollem gesucht hat.

Wenn Sie eine genauere Skizze des Gebäudes benötigen, können sie den aranischen Sippenhof in **Ritterburgen** auf Seite 71 verwenden (Ayshabad, das tulamidische Dorf).

DIE GEBURT IN REGELN

Aufgabe der Helden wird es nun sein, die Geburt einzuleiten, Komplikationen zu vermeiden und die Sicherheit für Mutter und Kind herzustellen. Dimionas Geburt wird kompliziert und langwierig. Sie wird auf jeden Fall ihre Tochter gesund zur Welt bringen und überleben, aber die Helden werden ihren Teil dazu beitragen, wie gut es Mutter und Kind am Ende gehen wird. Diese tsagefällige Hilfe kann später darüber entscheiden, wie das Abenteuer ausgeht und ob Dimiona noch einen Rest Menschlichkeit in sich trägt. Dimiona ahnt nicht, dass die Schwangerschaft und das neue Leben in ihr ein Wunder Tsas sind, und die Göttin ist es auch, dir ihr dadurch eine Chance gewährt, für ihre Verfehlungen zu büßen.

☞ Insgesamt dauert die Geburt 12 Stunden, die ersten Wehen setzen etwa eine halbe Stunde nach der Rettung Dimionas ein.

☞ Jede Stunde, die die Geburt dauert, kann ein Held eine Probe auf *Heilkunde Wunden* ablegen. Die Punkte kann der Held ansammeln, um damit *Komplikationen* zu vermeiden (dafür muss er die entsprechenden Punkte ausgeben, die bei der Komplikation genannt sind) oder um schlussendlich diese Punkte zu *Gunstpunkten* gegenüber Dimiona umzuwandeln. Ein Held kann sich dabei von maximal zwei anderen Helden unterstützen lassen. Dafür gelten die Regeln für *Zusammenarbeit* (siehe **WdS 15**).

☞ Während den einzelnen Proben können die Helden nach verschiedenen **Hilfsmitteln** suchen, Dimiona **geistigen Beistand** leisten oder die **Angriffe** abwehren, die von den Lakaien von Assad ausgeführt werden.

☞ Jede Stunde verliert Dimiona darüber hinaus 1W6 LeP. Sollte sie die Hälfte ihrer LeP verloren haben, so sind alle weiteren Heilkunde Wunden-Proben um 2 erschwert, bei unter einem Drittel um 4 und bei unter einem Viertel um 6. Unter 5 LeP wird ihre Lebensenergie aber nicht fallen.

DIE HELDEN AUS SCHLEIERTANZ

Es könnte sein, dass die Helden aus **Schleiertanz** sich ausgezeichnet mit Khelbara verstanden haben oder zumindest in regelmäßigem Kontakt stehen. In diesem Fall ist es gut möglich, dass auch sie Teil der Gruppe ist, die Sybia beauftragt hat. Sollte Khelbara die Gruppe begleiten, so kann sie die Geburt einleiten und mit ihrer Fachkenntnis aushelfen. Das wird die Geburt in jedem Fall erleichtern, denn sie kennt sich ausgezeichnet mit Geburten und sogar speziellen Eingriffen wie dem Kaiserschnitt aus.

KOMPLIKATIONEN

Keine Geburt ist leicht, aber Dimionas Geburt beinhaltet ungewöhnlich viele Komplikationen. Vielleicht liegt es daran, dass sie eine Paktiererin ist und die Geburt ein tsagefälliges Ereignis ist – und beide Mächte miteinander ringen.

Jede Stunde ab der dritten müssen Sie auf der nachfolgenden Komplikationstabelle würfeln und zwar immer nach der *Heilkunde Wunden*-Probe. Der Held muss die angegebene Menge an TaP* streichen, die er bislang angesammelt hat, um die Komplikation zu vermeiden oder zu behandeln. Sollte es ihm nicht mehr gelingen, die notwendigen Punkte ausgeben zu können, lesen Sie unter **Komplizierte Geburt** weiter.

KOMPLIKATIONEN

Würfelergebnis	Komplikation	Kosten der TaP* von Heilkunde Wunden
1-5	Wehen	1W3
6-7	extreme Wehen	1W3+1
8-9	Blutung	1W3+2, zusätzlich 1W3 LePVerlust
10	starke Blutung	1W6+2, zusätzlich 1W6 LePVerlust
11-13	leichtes Fieber	1W3
14-15	starkes Fieber	1W3+2
16	Fieberschub	1W6+2
17	Wehenschwäche	2W6
18	Wehenstillstand	3W6
19	Komplikation durch Nabelschnur oder Fruchtwasser	2W6+2
20	Querlage des Kindes	3W6+6

HILFSMITTEL FÜR EINE SICHERE GEBURT

Eine Hebamme weiß, dass es verschiedene Mittel gibt, um eine Geburt leichter zu machen oder sogar im Notfall dafür zu sorgen, dass das Kind überlebt. Hier eine kleine Auswahl.

☞ *heißes Wasser*: Solange heißes Wasser vorhanden ist, sind alle *Heilkunde Wunden*-Proben um 2 Punkte erleichtert.

☞ *allgemeine Heilkräuter*: Heilpflanzen, die seit alters her bei der Geburt verwendet werden, beispielsweise um Fieber zu senken und die Schmerzen erträglicher zu machen, wachsen fast überall. Die Helden können pro Stunde, die sie in der näheren Umgebung nach Heilkräutern suchen, eine Probe auf das Meta-Talent *Heilkräuter suchen* ablegen. Diese Kräuter erleichtern die *Heilkunde Wunden*-Probe um 1.

☞ *spezielle Heilkräuter*: Die aventurische Botanik bietet den Helden unterschiedlichste Möglichkeiten, um Dimiona zu helfen. *Ilmenblatt* beruhigt und lässt einmal während der Geburt einen Wurf auf die Komplikationstabelle entfallen. *Gulmond* hingegen bringt 1 Lebenspunkt wieder und erleichtert die nächste *Heilkunden Wunden*-Probe um 1. Bei Fieber hilft die *Atan-Kiefer*. Sie senkt die notwendigen TaP*, um die Komplikation zu umgehen auf die Hälfte. Sollten die Helden irgendwie an frisches *Kukuka* gelangen, so können sie sogar

drei Stunden lang bei jedem Komplikationswurf einmal neu würfeln und sich für ein Ergebnis entscheiden. Eine Komplikation während dieser Zeit können sie sogar komplett streichen. *Tarnele* gibt Dimiona 1 Lebenspunkt wieder, ansonsten hat sie keine Wirkung. Ein probates Schmerzmittel ist *Bleichmohn*, der die Heilkunde Wunden-Probe um 3 Punkte erleichtert. Andere Heilpflanzen, beispielsweise *Wirselskraut* und *Vierblättrige Einbeere* bringen maximal Lebenspunkte zurück, haben ansonsten aber keine Auswirkungen. Mehr zu den Pflanzen und dem Einsammeln siehe **ZooBotanica**.

☞ *Heiltränke und Magie*: Heiltränke bringen Dimiona Lebenspunkte zurück, Magie wie der BALSAM oder ähnliche Methoden erzielen das gleiche Ergebnis.

☞ *karmale Wirkungen*: Liturgien heilen ebenso wie magische Mittel und sind überraschenderweise nicht erschwert, obwohl Dimiona eine Paktiererin ist.

MAGISCHE UND KARMALE UNTERSUCHUNGEN BEI DER PAKTIERERIN

Die Macht des Belkelel-Splitters verhindert eine Entdeckung von Seltsamkeiten bei Dimiona. Weder werden die Helden herausfinden, dass sie eine Paktiererin ist, noch dass sie nicht die ist, die sie vorzugeben scheint. Selbst Liturgien scheinen keinen besonderen Einfluss auf Dimiona zu haben. Einzig längerer Kontakt mit rahjageweiheten Objekten verursacht ihr Schmerzen. Eine kurze Berührung jedoch macht ihr wenig aus.

GEISTIGER BEISTAND

Helden, die sich um Dimionas Wohlbefinden kümmern, sie mit Worten aufbauen, Gebete an Tsa und Peraine richten oder einfach nur ihre Hand halten, können zur Entspannung der Lage beitragen. Die nachfolgenden Tätigkeiten können als Hilfstalente für die *Heilkunde Wunden*-Probe eingesetzt werden.

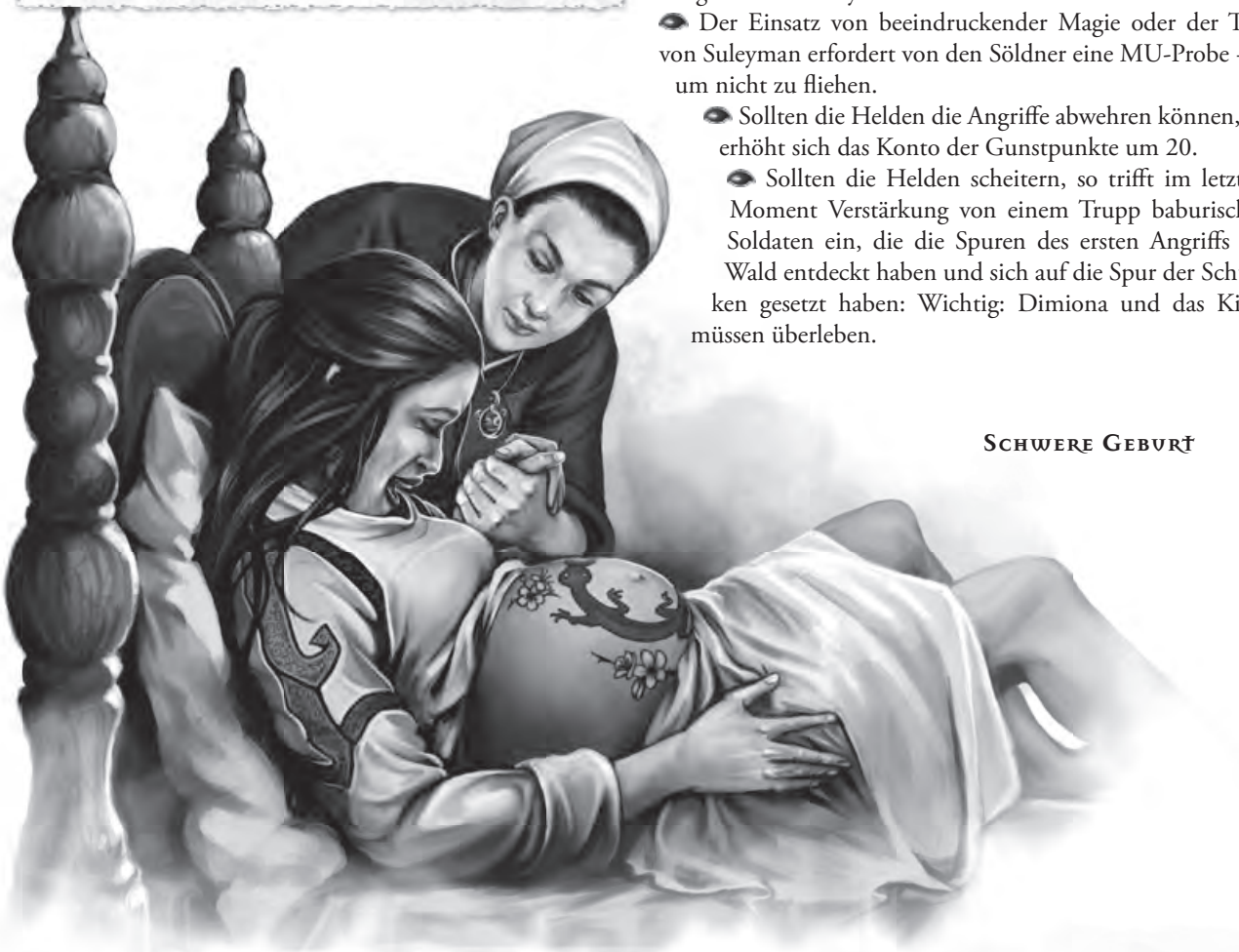
- ☞ das Bemalen des Bauchs der Schwangeren mit göttergefälligen Henna-Malereien (*Malen/Zeichnen*)
- ☞ das Abtupfen der Stirn von Schweiß bei Fieber und das Halten der Hand bei Wehen (*Menschenkenntnis* oder *Heilkunde Seele*, TaP* bei *Heilkunde Seele* zählen doppelt)
- ☞ das Rezitieren von Gebeten (*Menschenkenntnis* oder *Überzeugen*, TaP* bei *Überzeugen* zählen doppelt)
- ☞ das Kochen einer kräftigen Brühe oder eines Tees zur Stärkung (*Kochen*)
- ☞ bei schlimmen Wehen gemeinsam mit der Schwangeren atmen und sie moralisch mit Worten unterstützen (*Überreden*)

ANGRIFFE AUF DEN SIPPENHOF

Wäre die Geburt das einzige Problem, dass die Helden haben, könnten sie sich voll und ganz darauf konzentrieren. Allerdings machen ihnen Assads Lakaian einen Strich durch die Rechnung. Wie genau der Kampf gegen die Söldner und Ferkinas verläuft, können wir an dieser Stelle nicht genau sagen, aber Sie können am Zeitplan ablesen, was im Regelfall das Vorgehen von Suleyman ibn Shurud ist.

- ☞ Der Einsatz von beeindruckender Magie oder der Tod von Suleyman erfordert von den Söldner eine MU-Probe +7, um nicht zu fliehen.
- ☞ Sollten die Helden die Angriffe abwehren können, so erhöht sich das Konto der Gunstpunkte um 20.
- ☞ Sollten die Helden scheitern, so trifft im letzten Moment Verstärkung von einem Trupp baburischer Soldaten ein, die die Spuren des ersten Angriffs im Wald entdeckt haben und sich auf die Spur der Schurken gesetzt haben: Wichtig: Dimiona und das Kind müssen überleben.

SCHWERE GEBURT



ZEITPLAN DER SÖLDNER

- ☞ 1 Stunde nach Erreichen des Sippenhofs: Die Söldner kommen an und entsenden 1W3+2 Späher, die den Sippenhof auskundschaften sollen.
- ☞ 2 Stunden nach Erreichen des Sippenhofs: Der erste Großangriff beginnt. Die Söldner versuchen sich in einzelnen Gebäuden des Hofes zu verschanzen. Wenn ihnen das gelingt, bleiben sie zunächst dort in Stellung. Können sie zurückgeschlagen werden, muss der Meister eine Probe auf den MU-Wert der Söldner ablegen. Bei Misslingen geben sie auf und ziehen sich endgültig zurück.
- ☞ 3 Stunden nach dem Erreichen des Sippenhofs: Die Söldner planen einen Angriff auf das Gebäude, in dem sich die Helden und Dimiona aufhalten. Sie benutzen außer ihren Fernkampfwaffen vermutlich auch improvisierte Rammböcke, um Türen zu knacken. Scheitert ihr Vorhaben, müssen sie eine MU-Probe +3 bestehen, um nicht aufzugeben.
- ☞ noch später: Sollte es dunkel werden, wird Suleyman 1W3+2 Söldner ausschicken, die als Meuchler agieren und versuchen, schleichend zu Dimiona zu gelangen. Scheitert dieses Vorhaben, geben sie endgültig auf.

GUNSTPUNKTE

Je nachdem wie die Helden sich geschlagen haben, konnten sie nicht nur die Komplikationen verhindern, sondern auch noch Punkte aus den *Heilkunden Wunden*-Proben übrig behalten. Alle nicht verwendeten Punkte werden zu Gunstpunkten umgewandelt. Je mehr Gunstpunkte die Helden besitzen, desto größer wird die Belohnung ausfallen.

Gunstpkt.	Belohnung
1	Dimiona bedankt sich bei den Helden
2-5	Neben dem Dank möchte sich die Mhaharani erkenntlich zeigen und schenkt den Helden später je 100 Dinare.
6-10	Die materielle Belohnung wird auf 250 Dinare erhöht.
11-15	Neben der materiellen Belohnung bekommen die Helden auch eine Audienz am Hof gewährt.
16-20	Neben den oben erwähnten Belohnungen bekommen die Helden auch noch einen königlichen Ring, der sie als Freunde des Herrscherpaars auszeichnet.
21-25	Wie oben, aber zusätzlich noch ein Hofamt (Hofmedicus, Wesir, Hauptmann usw.)
26-30	Wie oben, die Helden bekommen aber zusätzlich 1W3+2 Vergebungspunkte.
31+	Wie oben, Dimiona gewährt den Helden noch einen zusätzlichen Wunsch beliebiger Art.

KOMPLIZIERTE GEBURT

Sollten die Helden es nicht schaffen, eine der Komplikationen zu vermeiden, dann wird die Geburt extrem schwierig, aber sie gelingt dennoch am Ende. Eventuell wird ein Kaiserschnitt notwendig, aber entgegen aller Wahrscheinlichkeit werden die Helden bei dem Versuch Erfolg haben. In diesem Fall erhalten die Helden aber keine Gunst Dimionas und verlieren 1W3+2 Vergebungspunkte.

EINE HEBAMME

Falls kein einziger Held ein guter Heiler ist (also niemand über nicht zumindest einen TaW von 7 in *Heilkunde Wunden* verfügt), können Sie den Helden auch eine Hebamme an die Seite stellen, die für sie die Proben ablegt. Lassen Sie aber ruhig die Spieler würfeln.

Perizeth saba Mafara (*985 BF, streng und direkt, keine ausgebildete Heilerin, war aber schon bei etlichen Geburten dabei, verehrt Tsä und Peraine) ist die letzte hier noch lebende Person. Sie wurde hier geboren und verließ den Sippenhof aus Trotz nicht, während ihre Verwandten nach Yerkesh zogen. Sie ist völlig überrascht von der Situation, wird den Helden aber helfen und sie ein wenig herumscheuchen, um sich nützlich zu machen.

EIN NAME FÜR EINE PRINZESSIN

Sobald sich Dimiona von der Geburt erholt hat und ihr Kind in den Armen halten kann, versammelt sie ihre Retter um sich, damit sie Zeuge der Namensgebung sind. Sie nennt das Mädchen *Dassareth*, nach der Frau des letzten Sultans von Nebachot und Mutter des ersten Herrschers des Emirats Oron. Ein alter und würdiger Name, denn sie war die Gründerin von Haranija, einem mächtigen Reich der Tulamiden (*Geschichtswissen*-Probe +5, wenn ein Held sich für den Namen interessiert). Sollte ein Held skeptisch aufgrund des Namens wegen des Hintergrundes sein: Für die Aranier ist Dassareth eine Heldin.

ZUR STADT DER KATZEN

Wie lange die Helden auf dem Sippenhof ausharren, ist ihre Entscheidung. Schlussendlich fühlt sich Dimiona nach ein paar Tagen erholt genug, damit sie und Dassareth den Weg fortsetzen können (ihre Lebenspunkte sollten mindestens bei der Hälfte sein). Den Hof hält sie auf Dauer für zu unsicher und sie will so schnell wie möglich wieder die Zivilisation erreichen.



Ras'Lamasshu

Ras'Lamasshu für den eiligen Leser

Einwohner: um 400

Wappen: eine gelbe Pyramidenspitze mit einer schwarzen Sphinx

Herrschaft/Politik: die Shanja von Ras'Lamasshu, eine ochsengroße Sphinx

Garnisonen: etwa 5.000 Katzen

Tempel: keiner

Wichtige Gasthöfe: keine

Besonderheiten: Sphinx, mehrere tausend Katzen, verfallene Palastanlagen, Pyramide als Begräbnisstätte aus uralter Zeit

Stimmung in der Stadt: Die Bewohner wirken verloren, da die Stadt groß, aber kaum bewohnt ist. Jeder benimmt sich respektvoll gegenüber den Katzen und behandelt sie wie Wächter. Die Sphinx wird als Herrscherin verehrt und man opfert ihr Vieh und Edelsteine.

Was die Ras'Lamasshuer über ihre Stadt denken: Wir können dankbar für unsere weise Herrscherin sein.

In einem anderen Zeitalter diente Ras'Lamasshu (was so viel bedeutet wie „Haupt der seltsamen Wesen“) als Andachts- und Begräbnisstätte der Gryphonen. Noch heute kann man in dem weitläufigen Areal zahlreiche Fresken, Kanopen und uralte Bauwerke aus dieser Zeit entdecken. Typisch für den Ort sind die zahlreichen Gartenanlagen, die teilweise verwildert sind und so manches Trümmerstück bergen.

Geliebt ist von der einstigen Pracht aber vor allem eine Pyramide aus Alabaster. Ob sie von den Gryphonen stammt, ist fraglich, ihre Form entspricht eher der typischen echsischen Bauweise (*Baukunst*-Probe +7 oder *Geschichtswissen* +10). Auf deren oberster Plattform residiert die Herrscherin der Stadt, die Shanja. Bei dieser Shanja handelt es sich um eine der letzten Sphingen, die noch dazu vom aranischen Herrscherhaus als Beyrouna dieses Landes betrachtet wird. Schon immer kamen viele Menschen nach Ras'Lamasshu, um sich von ihr die Zukunft voraussagen zu lassen, doch die Sphinx antwortet nur selten auf Fragen und noch keine so große Spende an Schafen oder Edelsteinen kann sie dazu bewegen. Vielmehr scheint es so, dass sie nur die Fragen beantwortet, die sie für wichtig erachtet. Dafür spricht sie Recht, wenn die Bewohner von Ras'Lamasshu streiten. Gemeinsam versammeln sie sich dann an der Pyramide – die sie jedoch nicht wagen zu betreten, um den Zorn der Sphinx oder ihrer Katzenwächter nicht auf sich zu ziehen – und berichten ihrer Shanja von dem Streit.

Die schon angesprochenen Katzen werden von den Bewohnern des Ortes als Wächter betrachtet und als hochgestellte Persönlichkeiten. Noch bevor man den Göttern etwas opfert, opfert man den Katzen (meist eine Schale Milch). Hunde werden weggejagt, da sie sich nur allzu gerne an den Katzen vergreifen.

Die Sphinx verlässt nur selten die Pyramide, aber wenn das Madamal hoch am Himmel steht, fliegt sie zum Raschtulswall und bleibt einige Tage weg. In dieser Zeit finden sich in der Stadt zahlreiche Grabräuber und Archäologen ein, die das Innere der Pyramide erkunden wollen – noch nie kehrte jedoch einer von ihnen zurück.

Mehr zu Ras'Lamasshu sieh **Erste Sonne** Seite 175.

EREIGNISSE IN DER STADT

☞ Schon seit ein paar Tagen hat sich der Altertumsforscher *Loran Palmstecher* (*980 BF, unterhält sich angeregt mit Bewohnern der Stadt, Schnauzbart, sehr enthusiastisch) eingefunden, der endlich das Geheimnis der Pyramide lüften will. Er wird den Helden zahlreiche Fragen stellen und sie am liebsten zur Sphinx begleiten.

☞ Neben Palmstecher haben sich auch die fünf Grabräuber von *Sefira Feruzasefunni* (*1000 BF, Pferdeschwanz, raucht ständig Wasserpfeife, Narbe an Armen und am Hals) hier eingefunden, die die Helden und den Forscher beobachten und am liebsten als Ablenkungsmanöver benutzen würden.

☞ Die Stadt bietet einen berühmten Heilkundigen: *Gandaha al-Melaki* (*1007 BF, ist nur mit einem Lendenschurz begleitet, sinnliche Stimme, Anhänger der Rahkatza, einer regionalen Darstellung der Rahja in Katzensgestalt). Wenn die Helden ihn aufsuchen, wird er sie ganz genau untersuchen



URTULAMIDISCHE HEILKUNST

wollen und feststellen, dass sie aufgrund ihrer Abenteuer sehr verspannt sind und anbieten, eine urtulamidische Heilpraxis auszuprobieren. Sie kostet die Helden zwar sieben Silbertaler, aber die kleinen Nadelstiche entspannen sie tatsächlich so sehr, dass sie in den nächsten drei Tagen 1 LeP mehr regenerieren. Gandaha ist zudem ein typischer Bewohner der Stadt und kann den Helden alles über die Sphinx erzählen.

RASULAN UND DIMIONAS PLÄNE

Rasulan hält sich schon seit einigen Tagen in der Stadt auf und bereitet seinen Plan vor. Sollten die Helden nach ihm suchen, so können sie zwar von den Bewohnern in Erfahrung bringen, dass sie ihn in der Stadt gesehen haben, aber niemand weiß genau, wo er sich aufhält.

Der Magier weilt im Augenblick außerhalb der Stadt und ist in die Träume der Sphinx eingedrungen. Noch kann sie ihm standhalten, aber nicht auf Dauer.

Dimiona ist unsicher, was sie machen soll. Sie weiß ebenfalls nicht wo Rasulan ist und bleibt bei den Helden, hilft ihnen gar bei etwaigen Problemen. Sie möchte jedoch aus Sicherheitsgründen nicht, dass die Helden den Bewohnern der Stadt verraten, wer sie ist.

Sollten die Helden sich nach der Episode in Palmyramis zu viel Zeit gelassen haben, hat Rasulan einige Fallen entworfen, um die Helden zu vernichten. In diesem Fall ist die oberste Stufe der Pyramide mit magischen Fallen versehen, etwa einem BAND UND FESSEL-Kreis, einem Shruuf oder IMPERAVI-Steinen, die bei einer Berührung befehlen, sich von der Pyramide zu stürzen (alle Zauber sind mit 12 ZFP* versehen).

BERICHTE DER BEWOHNER

Eine Nacht vor Ankunft der Helden trug sich etwas Merkwürdiges zu. Die Sphinx war unterwegs und kehrte aus dem Raschtulswall zurück, da fing es an zu donnern und zu blitzen. Viele Einwohner bemerkten, dass irgendetwas auf der Pyramide vor sich ging, aber konnten nicht sagen, was es war. Am nächsten Morgen weilte die Sphinx wieder auf der obersten Plattform der Pyramide.

In dieser Nacht kettete Rasulan die überraschte Sphinx mit seiner Kette und bereitete alles vor, um in ihre Träume einzudringen. Die Sphinx ließ er auf der Pyramide zurück, da er befürchtete, dass ein Bewohner ihn sehen würde. Die Ketten allerdings sind kaum auf die Distanz auszumachen und die Sphinx wehrt sich nicht, da sie in der Traumwelt gefangen ist.

Zu seinem Schutz hat Rasulan allerdings noch einen Dämon aus dem Gefolge der Belkelel beschworen, der in einen Hund einfuhr und der ein ganzes Hunderudel kontrolliert. So will er sich die aggressiven Katzen vom Leib halten. Diese sind jedoch bislang nicht aktiv geworden, da sie durch den Schlaf ihrer Herrin verunsichert sind. So streunt das Hunderudel durch die Stadt und belästigt Katzen wie Menschen.

Hunde

Biss:

INI 10+1W6	AT 12	PA 4	TP 1W6+2	DK H
LeP 15	AuP 30	RS 0	MR 13	GS 13
				WS 7

Besondere Kampfregeln und -manöver: Verbeißen, Gezielter Angriff

Anmerkung: Der von einem Dämon besessene Hund hat AT 14, PA 10, TP 1W6+4 und LeP 25

DAS VORGEHEN DER HELDEN

Während ihres Aufenthaltes sollten die Helden auf die Hundemeute stoßen und bemerken, dass irgendetwas mit ihnen nicht stimmt. Es könnte sogar zu einem Angriff der Tiere kommen. Zudem sollten sie von den Bewohnern etwas über die letzte Nacht erfahren und von dem Fremden, der sich in der Gegend herumtreibt.

Schlussendlich sollte den Helden nichts anderes übrig bleiben, als zur Sphinx zu gehen. Sie sollten dies aber heimlich tun, denn es ist verboten, die Pyramide zu betreten. Schaffen es die Helden auf die erste Stufe, wird sie aber niemand mehr daran hindern, denn die Bewohner vermeiden jede Berührung mit dem heiligen Ort.

Während des Aufstiegs sollte die Hundemeute erneut angreifen, dieses Mal alle zusammen, aber die Helden erhalten auch Hilfe von den zahlreichen Katzen, die sich auf die Angreifer stürzen, sodass jeder Held es nur mit einem Hund zu tun bekommt.

RASULANS UNTERSTÜTZUNG

Sind den Helden Qamar und seine Verbündeten Frenja und Zarid nicht in die Hände gefallen, so können sie hier erneut auftreten und die Pyramide heimlich bewachen. In diesem Fall müssen die Helden sich erneut mit ihnen auseinandersetzen.

Sollten die Helden das Problem mit den Beni Asharan noch nicht gelöst haben, so könnten weitere Mitglieder hier auf sie warten.

GEFANGEN IM TRAUM

Die Helden werden sehr schnell bemerken, dass die Sphinx auf der Spitze die Gestalt aus ihren Träumen ist, aber sie ist mit einer Kette gefesselt. Mechanische Versuche die Kette zu lösen scheitern allesamt.

Einzig zwei Methoden versprechen wirklich Hilfe: Ein FORAMEN (+15, 12 AsP) und ein DESTRUCTIBO (+15, 25 AsP, davon 1W3 permanent). Karmale Möglichkeiten und andere kreative Ideen der Helden können ebenfalls helfen.

Aber auch ohne die Kette bleibt die Sphinx in der Traumwelt gefangen (es wird aber später ohne Kette leichter, gegen Rasulan vorzugehen). Helden, denen eine *Magiekunde*-Probe +7 gelingt, werden erkennen, dass hier Traummagie im Spiel ist. Die sicherste Möglichkeit, um in die Traumwelt der Sphinx zu gelangen sind entsprechende Zauber (TRAUMGESTALT) oder borongefällige Liturgien. Falls die Helden die-

se Möglichkeiten nicht haben, so können sie über Dimiona und Gandaha erfahren, dass es Meditationen gibt, die dazu in der Lage sind. Durch verschiedene Rauschkräuter, Entspannungstechniken und Musik kann der Heiler die Helden in die Traumwelt schicken.

Die Realitätsdichte des Traums beträgt 20, sollten die Helden die Kette gebrochen haben, so ist sie nur noch 13.

TRÄUME VON SPHINXEN

Die Traumwelt, in der Rasulan die Sphinx gezwungen hat, ist eine Erinnerung an die Zeit der Gryphonen bzw. deren Untergang. Die Stadt ist prachtvoll, wird aber von gigantischen Insekten belagert. Die Gryphonen die hier leben, achten nicht auf die Helden, sondern gehen trotz der Gefährlichkeit der Lage ihrer Arbeit nach.

Auf der Spitze der Pyramide wacht die Sphinx, die aber mehr wie eine Gryphonin aussieht. Sie unterhält sich mit Rasulan, dessen Äußeres ebenfalls mehr einem Mitglied des Ersten Volks des Praios' gleicht als einem Menschen. Bei der Ankunft der Helden ist es ihm bereits gelungen, die Prophezeiung in Erfahrung zu bringen und er verletzt die Sphinx mit einem Speer schwer. In diesem Moment überrennen die Insekten die Stadt und Chaos bricht aus. Rasulan ist im Traum bereit, die Helden ein paar Kampfbrüder lang anzugreifen, zieht sich aber nach einer leichten Verletzung bereits wieder in die Wirklichkeit zurück. Dafür überlässt er den Alpträumen in Form der Insekten die Drecksarbeit gegen die Helden.

Insektenkrieger

Biss:

INI 12+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 25 **AuP** 30 **RS** 4 **MR** 11 **GS** 11 **WS** 9

Besondere Kampfregeln und -manöver: keine

DIE PROPHEZEIUNG DER SPHINX

Am Ende sollte es den Helden gelingen, die Sphinx zu retten. Ihre Verletzung im Traum ist zwar gravierend, aber es sollte mit den üblichen Mitteln möglich sein, sie zu retten und den Traum zu verlassen.

Die Sphinx wird sich bei ihren Rettern bedanken und ihnen die Prophezeiung zukommen lassen, für die sie sie hierher gerufen hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das gewaltige Geschöpf aus euren Träumen – aus ihren Träumen – steht nun endlich vor euch und sieht euch schicksalhaft an.

„Die Verführerin hinter dem Schleier tanzt ihren letzten Tanz vor einem Thron aus Stein.

Das Blut der Mächtigen verbindet sich mit der Herrscherin.

Suche die Gefallene, die sich verbirgt in einem Gefängnis aus weißen Türmen.“

Die Prophezeiung ist vage, aber durch Rasulans Manipulation ist die Gesamtheit der Prophezeiung zerstört worden.

Die drei Zeilen bedeuten in etwa: Dimiona wird ein finsternes Ritual in Keshal Taref abhalten (noch nicht möglich für die Helden zu wissen); Dimiona bekommt ein Kind (wird jetzt noch nicht klar); Khelbara sollte aufgesucht werden, da sie mehr über Rasulan weiß, sie ist in der weißen Stadt Elburum zu finden.

KEINE WEITERE ERKENNTNIS?

Die Sphinx berichtet, dass ihr Wissen verloren gegangen ist und bedauert, den Helden nicht weiter helfen zu können.

Rasulan ist weiter unterwegs und Dimiona verwundert, da sie noch keine Botschaft von ihm erhalten hat. Sie reist mit den Helden ab und möchte nach Zorgan zurückkehren.

VERFÜHRUNG

In diesem Abenteuerabschnitt können die Helden nicht viele Verführungspunkte erhalten, es sei denn, sie benehmen sich im Angesicht der Mhaharani und der Sphinx unangemessen und lassen ihre schlechten Seiten zum Vorschein treten.

☞ Wer Katzen oder Hunde in Ras'Lamasshu tötet, erhält 1W3 Verführungspunkte.

☞ Sollte ein Held besonders grausam gegen einen Feind vorgehen, auch wenn er nur ein Lakai ist, so erhält er 1W3 Verführungspunkte.

VERGEBUNG

An folgenden Stellen des Abenteuers können die Helden einen Vergebungspunkt erlangen:

☞ Die Helden haben sich bei der Bekämpfung von Rasulans Lakaien gnädig gezeigt und keinen von ihnen getötet. Sie erhalten einen Vergebungspunkt.

☞ Sollten die Helden den Bewohnern von Ras'Lamasshu gegen die Hundeplage beigestanden haben, ist dies ebenfalls ein Vergebungspunkt wert.

☞ Helden, die sich aktiv bei Dimionas Verteidigung hervorgetan haben, erhalten 1W2 Vergebungspunkte.

☞ Die Geburt von Dimionas Tochter ist ein besonderes Ereignis. Dieses sollte immer 2 Vergebungspunkte einbringen, falls bestimmte Schwellen überschritten wurden (siehe Seite 54) auch noch mehr Punkte.



DER MÜHEN LOHN

Weltliche Belohnung gibt es hier für die Helden kaum eine zu erringen. Falls die Helden die Hundeplage von Ras'Lamasshu gelöst haben, zeigen die Bewohner sich aber erkenntlich und sammeln für die Gruppe insgesamt 23 Dinare und 5 Hellah ein.

Die weitaus größere Belohnung erhalten die Abenteurer aber von Dimiona in Gestalt der Mhaharani. Die Helden haben dafür gesorgt, dass sie und ihr Kind den Überfall der Ferkinas und Söldner unbeschadet überstanden. Obwohl zu diesem Zeitpunkt Dimiona entweder keine besondere Beziehung zu den Helden hegt oder sie sogar als Bedrohung empfindet (wegen der bisherigen Aktivitäten oder ihren Leistungen in **Schleiertanz**), wird sie sich öffentlich auf die Seite der Glücksritter schlagen und sie in den Zorganer Spiegelpalast einladen. Außerdem erhält jeder Held eine großzügige Spende in Form einer Kiste Gold und Edelsteinen im Wert von 50 Dinaren. Weitere Belohnungen können Sie den Schwellen entnehmen.

Diese Episode bringt den Helden **200 Abenteuerpunkte** ein. Zudem können sie durch die Unterhaltung mit der Sphinx und andere Ereignisse im Abenteuer Spezielle Erfahrungen in folgenden Talenten erhalten: *Götter und Kulte*, *Sagen und Legenden*, *Heilkunde Wunden* und *Heilkunde Seele*. Ein Zauberer, der über den Zauber TRAUMGESTALT verfügt, kann eine der Speziellen Erfahrungen der Talente in eine für den Zauber umwandeln.

DER ROTE FADEN

Nachdem die Helden in Palmyramis das Problem um die Beni Asharan und die verschwundenen Dinare gelöst haben, nehmen sie die Spur des Übeltäters auf. Auf dem Weg nach Ras'Lamasshu, wo sich Rasulan aufhält, treffen die Helden auf Dimiona, die sich nach einer Benachrichtigung des Magiers dorthin aufgemacht hat, da Rasulan ihr mitteilte, dass die Sphinx ihre Zukunft voraussagen kann. Dimiona ist zu diesem Zeitpunkt hochschwanger, nimmt aber dennoch das Risiko auf sich. Die Helden begegnen ihr gerade in dem Moment, wo Assads Handlanger zuschlagen. Trotz zahlreicher Gefahren gelingt es den Abenteurern, Dimiona in einen nahegelegenen Sippenhof zu bringen. Dort helfen sie bei der Geburt des Kindes und verhindern weitere Attentate auf das Leben von Dimionas Tochter.

Anschließend reisen sie nach Ras'Lamasshu, wo sie sich mit einer Hundeplage auseinandersetzen müssen. Sie entdecken, dass die Sphinx träumt und reisen in deren Träume, um mehr über die Prophezeiung zu erfahren. Leider hat Rasulan Teile der Erinnerung der Sphinx zerstört, aber zumindest ein kleiner Hinweis – eine Spur nach Elburum ist noch übrig geblieben.



HEIRATSPOLITIK – DER VIERTE SCHLEIER

Das Abenteuer im Überblick

Stichworte zum Abenteuer: Suche nach Rasulan und seiner Schülerin, Heiratspolitik am Hofe der Sultana von Elburum, Rettung einer Oroni aus den Klauen einer noch schlimmeren Oroni

Ort: Elburum

Zeit: Mitte 1037 BF

Komplexität (Spieler / Meister): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): erfahren

„Ich kenne keine Stadt, wo Licht und Schatten so dicht beisammen liegen. Elburums schönste Viertel und der sagenhafte Pfauenpalast sind eine Zierde der ganzen Tulamidenlande. Der Suq hingegen ist das größte Loch für Abschaum, dass ich je gesehen habe.“

—Alik al-Manek, Bauer von der Elburischen Halbinsel, 1037 BF

„Als Oron noch existierte, fürchtete sich jeder vor mir und trat einen Schritt beiseite, wenn ich eine Gasse entlang ging. Und was ist jetzt aus mir geworden? Ich verkrieche mich in schmutzigen Ecken, verhülle mein Antlitz, um nicht aufzufallen und hoffe darauf, dass mich niemand erkennt. Aber wenn ich in die Gesichter der Menschen blicke, sehe ich heute wenigstens keine Angst mehr.“

—Khelbara ay Baburia zu ihrer Freundin Lajella, 1037 BF

„Die Sultana von Elburum ist noch immer unvermählt. Sie ist jung, hübsch und reich. Gut, sie trinkt vielleicht zu viel und ihre Späße sind derb, aber wie ich schon erwähnte: jung, hübsch und reich. Wenn sie mich in ihr Bett holen würde, welch ein Narr wäre ich nein zu sagen? Und wenn es sein muss, gehe ich auch einen Traviabund mit ihr ein. Kann so schlimm nicht sein.“

—ein Söldner in einer Schänke in Zorgan, 1036 BF

DER PROPHEZEIUNG AUF DER SPUR

Obwohl es den Helden gelungen ist, die Sphinx zu retten, ist die Prophezeiung unvollständig und keine große Hilfe. Das mächtige Wesen kann den Abenteurern jedoch mitteilen, dass Rasulan für das fehlende Wissen verantwortlich ist. Es gelang ihm irgendwie, das Gedächtnis mit Hilfe der Kette zu manipulieren. Die Schuld daran trägt der Span des Belkelel-Splitters, der in das Artefakt eingearbeitet wurde. Er beherrschte die Sphinx und verschleierte ihre Erinnerung so, dass niemand mehr sie rekonstruieren konnte, zumindest nicht in absehbarer Zeit. Die Helden und Rasulans Schicksal sind miteinander verbunden, daran zumindest kann sich die Sphinx noch erinnern. Erreicht er seine Ziele, kann das den Untergang der Helden bedeuten.

Den Abenteurern bleibt also nichts anderes übrig, als zu versuchen, den ihnen bekannten Teil der Prophezeiung zu entschlüsseln. Dimiona, die sich von Rasulan hintergangen fühlt, drängt sie ebenfalls dazu und wird ihnen so gut sie es vermag helfen. Sie vermutet hinter der dritten Zeile Khelbara, denn die Weiße Stadt kann sie zumindest eindeutig zuordnen und darin Elburum ausmachen. Der übrige Teil könnte auf Rasulans Schülerin hinweisen, allerdings bleibt

der Zusammenhang vage und selbst Dimiona ist sich nicht sicher. Die ersten Zeilen der Prophezeiung beziehen sich auf die Moghuli und ihr Kind, doch sie wird so tun, als hätte sie keine Ahnung, was es damit auf sich hat.

DIE HELDEN AUS SCHLEIERTANZ

Falls die Helden aus **Schleiertanz** gute Beziehungen zu Khelbara entwickelten, kennen sie möglicherweise deren Aufenthaltsort genauer. Das ist kein Hindernis und wird sie in Elburum sicher zu deren Versteck führen. Der Aufwand sie zu suchen wird dadurch geringer. Möglicherweise ist die Magierin sogar bei ihnen und Teil der Heldengruppe. In diesem Fall weiß sie nicht wirklich, wie sie weiterhelfen kann, rät aber nach Elburum aufzubrechen, da sie vermutet, dass Rasulan dorthin gereist ist. In dieser alternativen Version wird Khelbara irgendwann in Elburum von Rasulan oder *Tanamin* (siehe Seite 152) entführt, an der Geschichte ändert sich ansonsten nichts.

NACH ELBURUM

Egal ob die Helden Dimiona, Sybia oder erfahrene Wahrsagerinnen wie die Zorganerin *Tamura* (siehe **Erste Sonne 154**) befragen, alles deutet darauf hin, dass ihre Reise sie nach Elburum führt. Sollten die Helden noch nicht viele Informationen über Rasulan gesammelt haben, so ist jetzt der richtige Zeitpunkt gekommen (siehe Seite 46).

Auch über Khelbara können sie sich informieren. Mittels einer Probe auf *Magiekunde* oder *Gassenwissen* ist es möglich, TaP* anzusammeln. Bei diesem Vorgehen können die Helden wieder zusammenarbeiten. Eine Probe ist alle 4 Stunden erlaubt, in der die Helden sich intensiv mit der Magierin beschäftigen. Gerade in Archiven der Zorganer Akademie oder dem Rahjatemple lassen sich einige Akten aus oronischer Zeit über sie finden.

Kennen sie Khelbara bereits, ist die Probe um 7 Punkte erleichtert. Befragen sie explizit Taref, so bekommen sie ebenfalls eine Erleichterung und zwar in Höhe von 3 Punkten, da dieser Khelbara kennt und wichtige Informationen beisteuern kann.

WISSEN ÜBER KHELBARA

Magiekunde oder Gassenwissen	Hinweis
1-6 TaP*	keine nennenswerten Hinweise
7-10 TaP*	Khelbara war einst die Schülerin Rasulans, ist ihm nach Elburum gefolgt und machte dort als Heilmagierin ihren Abschluss. Nach dem Untergang Orons führte sie ein Leben als Abenteurerin, wurde aber wegen ihrer Vergangenheit gesucht.
11-15 TaP*	Vor etwa einem Jahr tauchte sie wieder in Aranien auf und war in merkwürdige Ereignisse verwickelt (siehe Schleiertanz). Seitdem ist sie irgendwo in Elburum untergetaucht.
16-20 TaP*	Man erzählt sich, dass sie in den Schatten der Weißen Stadt Kranke pflegt und ein bescheidenes, tsagefülltes Leben führt. Angeblich bereut sie ihre bisherige Karriere (siehe SoG 168).
21-25 TaP*	Obwohl sie eine Oroni ist, ist sie keine blühende Verehrerin der Erzdämonin, sondern huldigt mittlerweile Tsa. Bei einem ihrer Abenteurer ertrank sie fast und glaubt, dass Tsa ihr eine zweite Chance gegeben hat, die sie nun nutzen will.
26-30 TaP*	Angeblich hat sie Kontakte zu einer Qabalya, die sich die Töchter Niobaras nennt und die sie unterstützt. Die Töchter Niobaras wollen die Prophezeiungen erfüllen, die die Sterndeuterin Niobara, eine Vertraute des Rohal, vor Jahrhunderten preisgegeben hat.
31+ TaP*	Rasulan und Khelbara gingen nicht im Guten auseinander. Man erzählt sich, dass der Magier seiner Schülerin seelische Grausamkeiten zugefügt hat – bereits als Kind.

DER VERSCHWUNDENE EUNUCH

Spätestens nach einem letzten Gespräch mit Taref können einfühlsame Menschen (*Menschenkenntnis*-Probe +10) bemerken, dass der ansonsten immer freundliche und zukommende Karawansereibesitzer nachdenklich und abwesend wirkt.

Vor vielen Jahren lernte er Rasulan kennen und fürchten. Taref war ein Sklave der Oronis und Rasulan war einer jener Oronis, die unvorstellbare körperliche und vor allem seelische Grausamkeiten an ihm ausprobierten. Außerdem misshandelte Rasulan damals scheinbar auch einen guten Freund Tarefs, den Rahjageweihten Assaban (eine falsche Annahme von Taref, denn Rasulan und Assaban waren ein Paar und keineswegs Feinde).

Taref hat Rasulan nie vergessen und durch sein Informationsnetzwerk aus Straßenkindern oder durch die Helden gehört, dass der Magier wieder zurückgekehrt ist. Für Taref ein guter

Grund, sich nach Elburum zu begeben, um Rasulan zu finden und seiner gerechten Strafe zu zuführen. Er will seinem ehemaligen Peiniger Schmerzen zufügen und vielleicht sogar töten. Bei seinem Aufbruch ist er sich noch nicht sicher, wie er reagieren wird, wenn er Rasulan von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen wird.

Sollte den Helden auffallen, dass etwas mit Taref nicht stimmt, wird er es leugnen oder einen anderen Grund nennen (beispielsweise Übelkeit oder große Bedenken wegen den letzten Abenteuern der Helden: „Oh, Effendis, die Gefahr, in der ihr immer schwebt wäre nichts für mich! Das schlägt auf den Magen.“). Am darauffolgenden Tag reist der Eunuch ab. Bemerken die Helden Tarefs Abwesenheit, erklären seine Bediensteten, dass er einen Verwandtenbesuch in Elburum vornimmt. Durchaus ein echter Grund, wie sie von seiner Verwandten *Ayshira Oyan* (siehe Seite 27) erfahren, denn Taref und seine Familie hat Wurzeln in der Weißen Stadt.

ZUR WEIßEN STADT

Wie die Helden nach Elburum reisen, ist ihnen überlassen. Sie können den Landweg wählen oder von einer der Hafenstädte (Zorgan, Baburin) die Küste entlang segeln. Sybia oder Dimiona werden ihnen gerne behilflich sein und einen Segler der Mada Basari oder des Königshauses für sie bereitstellen. Außerdem warnt Sybia die Helden vor *Salamon ibn Dafar*, dem Mondsilberwesir Elburums, von dem sie weiß, dass er gegen sie intrigiert. Die Agenten der Mada Basari in Elburum erwiesen sich als wenig zuverlässig und stehen grundsätzlich auf der Seite von Salamon.

Dimiona hingegen gibt den Helden gerne ein Schreiben für die Sultana mit, in der sie die Helden als Freunde des Königshauses ausweist.

Egal für welchen Weg sie sich entscheiden, sie sollten wie schon zuvor auf dem Weg nach Palmyrabad Hinweise erhalten, dass Rasulan ebenfalls hier entlang reiste. Immer wieder treffen sie auf Bäuerinnen oder Matrosinnen, die von Rasulan verführt wurden.

BEGEGNUNGEN AM WEGESRAND

Die Schiffsreise sollte an dieser Stelle keine echte Herausforderung darstellen. An Bord des Schiffes, das die Helden ausgewählt haben, z.B. die *Emerald von Llanka* oder das Mada Basari-Schiff *Füchslin*, können die Helden mit Passagieren oder der Mannschaft plaudern und sich beim Boltan- oder Würfelspiel amüsieren. An dieser Stelle können die Helden vielleicht sogar schon die ersten Gerüchte über den Malmer von Llanka oder Jashild hören, oder an der Küste von Elburum die Feuerschlick-Algen bewundern, über denen Dutzende Möwen kreisen und die im Dunkeln unheimlich in bläulich-grüner Farbe leuchten und so die Nacht in ein unwirkliches Licht hüllen (mehr zum Feuerschlick siehe **Zoo-Botanica** Seite 237).

Der Landweg führt über das *Djerim Yaleth*-Gebirge. Unterwegs können die Helden in dieser wilden Gegend Ferkina-Räuber oder Khoramsbestien begegnen. Wenn Sie allerdings den Helden eher eine ungewöhnliche Begegnung zugestehen wollen, so treffen sie unterwegs auf *Shanya* (siehe Seite 150) und Vater *Rassan* (siehe Seite 67), die gerade dabei sind, eine kleine oronische Verschwörung aufzudecken und die Hilfe der Helden gebrauchen können (wählen Sie einfach einen passenden Zirkel von Seite 14f. aus). Beide werden sich über die Hilfe der Helden freuen und können später in Elburum zu Verbündeten werden.

Da die Helden an Keshal Taref vorbeikommen, bietet sich hier die Gelegenheit an, mehr zu den Hintergründen des Klosters zu erfahren. Dies kann über eine Gruppe von Säbeltänzerinnen geschehen, die nach Elburum reisen, um

im dortigen Rahjatemple ihren Dienst zu verrichten, über die Baumeisterin *Hanuka saba Harial* (*999 BF, schlank, vor kurzem geheiratet und mit Henna bemalt) oder den Bibliothekar *Shurech* (*980 BF, trägt eine Sehhilfe, sucht die legendäre Bibliothek von Keshal Taref, blinzelt ständig), die beide in Elburum arbeiten und sich über ein wenig Reisegesellschaft freuen. Wichtige Stichworte sind hier die Konfrontation zwischen Arkos, Eleonora und Dimiona, sowie die geheimnisvolle Bibliothek, die bislang unentdeckt geblieben ist, trotz intensiver Suche und von der man nun annimmt, dass sie nur eine Legende ist.

KESHAL TAREF

Bei Keshal Taref handelt es sich um ein ehemaliges Kloster der Rahja, das von Dimiona pervertiert wurde. Sie versuchte hier das Reich Belkeles auf Dere zu erschaffen und funktionierte das Kloster zu einem Unheiligtum der Erzdämonin um.

Hier starb Dimionas Körper durch einen Säbelhieb ihres Bruders und noch immer geht der Geist Eleonoras unbemerkt umher.

Die Geweihten des nahegelegenen Klosters Nassori erforschten zwar in den letzten Jahren Keshal Taref und bannten viele unheilige Absonderlichkeiten, aber weder Eleonoras Geist noch eine geheime Bibliothek der Belkelel wurden von ihnen bemerkt.

ELBURUM

Elburum für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 9.500

Wappen: auf weißem Hintergrund eine schwarze, stilisierte Mohnblüte

Herrschaft/Politik: Sultana Jashild von Elburum

Garnison: 50 Stadtgardisten, einige Dutzend Söldner

Tempel: Hesinde, Peraine, Efferd, Phex, Rahja, Travia (geschändet und nicht wieder neu errichtet), Rur- und Gror-Schrein in einem einfachen Wohngebäude

Wichtige Gasthäuser: *Elburischer Hof* (Q7/P8/S12), *Sultanshof* (Q5/P9/S20), *Haus Yulmin* (Q2/P1/S10), *Shebaoth* (Q4/P5/S7), *Hamam Shafiri* (Q5/P6), *Badehaus Namah* (Q7/P7)

Besonderheiten: Feuerschlick, Rosenbrücke, Pfauenpalast Stimmung in der Stadt: Elburum ist eine aufstrebende Stadt, die scheinbar von der oronischen Herrschaft geläutert wurde. Im Inneren gärt es jedoch gewaltig.

Was die Bewohner über ihre Stadt denken: Elburum ist die Weiße Stadt und die Herrin des Ostens. Du kannst sie bewundern, aber trauen darfst du ihr nie!

Ein jeder, der nach Elburum reist, ist von der Schönheit der Stadt fasziniert. Der Spitzname von Elburum ist nicht umsonst die Weiße Stadt. Bis auf wenige Ausnahmen sind die Häuser weiß verputzt, wodurch die Stadt sehr hell wirkt.

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

In *Zhinbabil* spielt sich der Großteil des städtischen Lebens von Elburum ab. Hier reihen sich an der **Esplanade des Friedens** (11) Gaststätten und Weinschänken sowie Bade- und Teehäuser. Der **Phextempel** (17), sowie der **Basar** (16) und das **Kontor der Mada Basari** (18) liegen benachbart zueinander, der **Efferdtempel** (22) des Hafens ist auch unter oronischer Herrschaft unangetastet geblieben, ganz im Gegensatz zum **Heiligen Haus der Travia** (12), dem Orangen-Tempel, der als Bordell missbraucht und danach geschliffen wurde. An seiner Stelle existiert nun ein **Rosengarten** (12).



ELBURUM

Legende

- 1 Haus der rettenden Hand
- 2 Hesindetempel
- 3 Stele des ewigen Sieges
- 4 Pfauenpalast
- 5 Sultanstor
- 6 Badehaus
- 7 Hotel „Elburischer Hof“
- 8 Bab el-Dhamar
- 9 Schwertmeisterin Ishannah al’Kira
- 10 Rahjatempel
- 11 Esplanade des Friedens
- 12 Rosengarten
- 13 Königstor
- 14 Gasthaus „Shebath“
- 15 Hotel „Al-Barun“
- 16 Basar
- 17 Phextempel
- 18 Mondkontor der Mada Basari
- 19 Stadtwaache
- 20 Gasthof „Sultanshof“
- 21 Peraintempel
- 22 Efferdtempel
- 23 Rosenbrücke
- 24 Rur-und-Gror-Tempel
- 25 Pension „Haus Yulmin“
- 26 Hafen
- 27 Werft
- 28 Bab el-Saade



Schon viele Jahre kämpft Vater *Rassan* um den Wiederaufbau des Gebäudes und predigt tagtäglich im Garten. Die Sultana interessiert sich jedoch nicht für ihn, durch Shanya ash Shaya erhält er jedoch über den Rahjatempel eine erträgliche Summe, die er schon bald dazu verwenden kann, einen neuen Tempel zu bauen.

Wer jedoch von der Hauptstraße abkommt, der findet sich sehr schnell im sogenannten *Suq* wieder. In dem Gewirr der engen Gassen haben sich Tätowierer, Schmuckstecher und Bordelle angesiedelt. Der *Suq* gilt als ein verrufenes Viertel und als ebenso gefährlich wie Elburial.

Das weitläufige *Fellakhand* ist das Viertel der Handwerker und Bauern. Die meisten Bewohner von Fellakhand stehen Fremden misstrauisch gegenüber, sind aber untereinander eng verbunden: Unter der oronischen Herrschaft hat man zusammengehalten und sich gegenseitig beigestanden. Hier steht auch der von Shanya neu errichtete **Rahjatempel** (10). *Shorioth* hingegen ist die Pracht der ganzen Stadt. Im Palastviertel befinden sich nicht nur der **Hesinde Tempel** (2) und das Gebäude der ehemaligen **Schule der Schmerzen** (1), sondern auch der **Pfauenpalast** (4) der Herrscherinnen El-

burums. Hier wohnt und residiert die Oberschicht der Weißen Stadt und kann sich in Ruhe und Abgeschiedenheit ihren Zerstreuungen hingeben. Der Zugang zur Oberstadt führt durch die **Kaserne der Stadtwache** (19), die dort jeden Gast kontrolliert.

Weitere Information über Elburum finden Sie in **Erste Sonne** Seite 118ff. und **Schleiertanz** Seite 86f..

EREIGNISSE IN DER STADT

☛ Falls die Helden nicht schon bereits bei der Seereise hierher das Leuchten des Feuerschlicks bemerkt haben, so ist jetzt ein guter Zeitpunkt dafür. Die Bewohner Elburums sind daran gewöhnt und berichten den Helden gerne von dem Phänomen und seiner kultischen Bedeutung für die Hesindekirche (mehr zum Feuerschlick siehe **ZooBotanica** Seite 237).

☛ Wenn sich die Helden auf die Esplanade des Friedens begeben, so bemerken sie, dass selbst hier immer mal wieder zwielichtige Gestalten aus dem nahe gelegenen *Suq* verkeh-

REGIONALE BESONDERHEITEN VON ELBURUM

Das Matriarchat hat in Elburum eine lange Tradition, nicht erst seit der Herrschaft Dimionas. Fast alle Adlige der Region sind Frauen. Kaum ein Mann der größeren Familien interessiert sich für Politik oder Wirtschaft, zumindest nicht in dem Maß, dass er die Verantwortung dafür übernehmen möchte. Die gesamte Elburische Halbinsel ist ein fruchtbares Land, aber weit weniger dicht besiedelt als Zorgan und Baburin, was in erster Linie an den zahlreichen Flüchtlingen aus oronischer Zeit liegt. Herz des Sultanats ist eindeutig die Hauptstadt Elburum, insbesondere seitdem Llanka, die einzig ernstzunehmende Konkurrenz, im Niedergang begriffen ist. Die umliegenden Ortschaften bilden einen Ring um den Küstengürtel, da neben dem Anbau von Reis die Fischerei die größte Einnahmequelle des Sultanats ist. In der Mitte Elburiums ist das Djerim Yalath-Gebirge gelegen, dass noch wilden Tieren, Ferkina-Räubern und Klosterbewohnern Rückzugsorte bietet.

Die Adligen des Landes stehen fast alle in dem Ruf, unter oronischer Herrschaft gedient zu haben, aber durch die Amnestie Eleonoras setzte sie die weniger belasteten Mitglieder wieder als Beyrounas und Emire ein.

Emira *Azila saba Fadama* (*1010 BF, klein und zierlich, trägt Schmuckringe im Gesicht, besitzt herausragende Kenntnisse des Rechts), die Herrscherin von Terilia, ist ein gutes Beispiel für Herrschaft und den Einfluss der Frauen. Ihre Familie lebt bereits seit Jahrhunderten in Elburum und seit ihrer Urgroßmutter verwalten sie das Land (früher noch unter mittelreichischer Herrschaft). Obwohl ihre Mutter eine Oronerin war und inbrünstig zu Belkelel betete, hat ihr die Mhaharani eine Begnadigung gewährt. Azilas Anteil an der Verschwörung ist nie angezweifelt worden, doch hielt sie sich aus den schlimmsten Machenschaften heraus, sodass das Königshaus ihr vergeben konnte. Unter Sultana Iphemia war sie ein gern gesehener Gast in Elburum, Jashild hingegen mag die zierliche Frau nicht, da sie in ihr eine Konkurrentin sieht.

Das Emirat *Lhankashan* umfasst eine wenig erschlossene Gegend und vor allem das Gebiet um Llanka. Emira *Shanazad-ra saba Raschula* (*968 BF, weiße Haare, viel Goldschmuck, Duckmäuserin) weist in ihrer Ahnenreihe so manchen Ferkina auf. Dennoch ist die alte Emira ruhig und zurückhaltend und hält sich an die Richtlinien der Mächtigeren. Unter der Herrschaft Orons sah sie weg und ließ Dimiona gewähren. Mit dem Verlust von Llanka verlor sie auch die größte Einnahmequelle des Landes – und kaum ein anderer Teil Elburiums gilt derzeit als so gefährlich wie Lhankashan. Das Emirat ist zudem bekannt für seine Fakire, die angeblich besten der ganzen Tulamidenlande.

Der Emir von *Chaldena* hingegen ist unter dem Adel Elburiums ein echtes Novum: *Dschadir ibn Tulachim* (*995 BF, musikalisch begabt, versucht Frauen zu beeindrucken, trägt einen viel zu großen Turban) wurde von seinem Freund König Arkos direkt eingesetzt, da die Emire von Chaldena während des Kriegs gegen Oron fielen. Er war früher ein Rosenritter und ist es in seinem Herzen immer noch. Wenn er nicht Recht sprechen muss, reist er gerne nach Elburum oder zu seiner Angebeteten, der Emira Raswani, um sie mit Poesie zu beeindrucken.

Mit *Raswani Shabrasunni* (*999 BF, kriegerisch, Ring am Nasenflügel, Vorurteile gegenüber Männern) versteht er sich ausgezeichnet. Zwar ist die Emira von *Shirgan* eine typische Vertreterin des alten elburischen Adels, aber sie stellte sich während des Kriegs auf die Seite der Aranier und wurde dafür mit dem Rang einer Emira belohnt. Sie ist eine blühende Anhängerin Eleonoras und streitet sich mit Dschadir bei so gut wie jeder Gelegenheit. Unter dem Adel gibt es eine Dauerwette, wann Dschadir und Raswani eines Tages heiraten werden. Das Emirat ist bekannt für seine Majuna-Kultur und zahlreiche Dörfer hegen hier die Tradition einmal im Jahr einen Wettstreit der Majuna-Gruppen auszutragen.

Mehr zu Elburum siehe **Erste Sonne** ab Seite 128.

ren. Die Abenteuerer sollten dabei besonders auf ihre Geldbeutel achten, denn so mancher kleine Taschendieb versucht sie darum zu erleichtern (*Sinnenschärfen*-Probe +7 oder *Taschendiebstahl*-Probe +3, um rechtzeitig zu bemerken, dass ein kleines Mädchen ihnen den Geldbeutel abschneiden will).

👁 In den Straßen der Stadt sind Werber für das neue Hamam *Shafiri* unterwegs. Nachdem sich 1035 BF ein ungewöhnlicher Vorfall im alten Hamam *Namah* abspielte (siehe **Schleierfall**), musste das Badehaus wegen ausbleibender Besucher geschlossen werden, wird aber nun von der Enkelin

der Dame *Namah* geleitet: *Farla Namah* (*1010 BF, verschleiert, blumige Sprache, riecht nach Moschus). Ihr Konkurrent *Gushek ibn Malek* (*1001 BF, dicklich, goldene Zähne, unterwürfig) ist zwar unerfahren, aber reich und versucht mit seinem neuen Hamam Kunden zu gewinnen. Der Eintritt kostet nur einen Schekel und wer eines der Flugblätter mitbringt, die die Werber auf der Esplanade verteilen, muss nur einen halben zahlen (was dazu führt, dass einige Elburumer mehr als nur einen Zettel sammeln und ihn für Interessierte billig weiterverkaufen).

AM HOF DER SULTANA

Dimiona glaubt, dass die Helden eine echte Gefahr für ihre Pläne darstellen, sodass sie über ihre Träume Dalilah darum bittet, die Glücksritter an den Pfauenpalast zu holen, um sie dort abzulenken, in Intrigen zu verwickeln und möglichst viel über sie herauszufinden. Im Notfall ist auch der Tod der Helden in Kauf zu nehmen.

Sobald die Abenteuerer die Stadt betreten und einer der Stadtgardisten oder einer von Dalilahs Spionen sie bemerkt und seiner Herrin von ihnen berichten kann, werden sie von einem Boten benachrichtigt und erhalten eine Einladung. Am gleichen Tag findet ein Fest im Pfauenpalast statt und die Helden sind zum einen eingeladen daran teilzunehmen, zum anderen möchte die Palastwesira Dalilah mit ihnen sprechen.

Ehrenwerte Sahibs!

Euer Ruhm eilt euch voraus und eure Ankunft in der Stadt ist nicht unbemerkt geblieben. Wie auch, Personen eures Formates strahlen ein Licht aus, das bis zum Horizont reicht und Unwürdige blendet.

Im Namen meiner Tochter möchte ich euch zu einem Fest im Pfauenpalast einladen, das heute Abend ab Sonnenuntergang stattfindet.

Ich möchte zudem die Gelegenheit nutzen ein paar vertrauensvolle Worte mit euch zu wechseln.

Es geht um eine ernste Angelegenheit von staatstragender Bedeutung.

Gez. Palastwesira Dalilahsaba Emissa

IM PFAUENPALAST

Die Einladung führt die Helden zu dem imposantesten Gebäude von ganz Elburum: dem Pfauenpalast der Sultane. Der Palast rühmt sich, so groß zu sein und über zahlreiche Gänge zu verfügen, dass niemand genau sagen kann, wo er sich gerade aufhält. Tatsächlich ist der Palast ein Labyrinth, in dem man sich so gut wie nicht zurecht findet. Nur mittels einer *Orientierung*-Probe + 5 kann man den Ort wiederfinden, den man sucht. Am Eingang des Palastes erwartet sie Wesir *Leilan ibn Nasjeda*, der sie bereitwillig durch den Palast führt.

Falls die Helden sich die Mühe machen, um gutes Benehmen einzustudieren: Mit einer *Etikette*-Probe +3 kommen sie darauf, dass man der Sultana ein wertvolles und passendes Gastgeschenk mitbringen sollte (mindestens 20 Dinare wert).

DAS FEST DER SULTANA

Jashild ist kein Kind von Traurigkeit, was die Helden spätestens dann feststellen, wenn sie die Feier im Innenhof des Palastes erreicht haben. Wild und wüst geht es hier zu. Während eine Gruppe von Majunas sinnlich zu der Musik einer Gruppe von Musikanten tanzt, hat sich ein Großteil der Gäste betrunken und singt, lacht und belästigt das Dienstpersonal. Eine kleine Gruppe von Adligen – allesamt ältere Menschen – hält sich vornehm zurück. Sie sind nur wegen ihrer Verpflichtung gegenüber der Sultana hier und hoffen, schon bald das Fest verlassen zu dürfen. In der Regel halten sie sich in der Nähe von Dalilah auf, mit der sie über Geschäftliches reden. Da diese aber momentan abwesend ist, versuchen sie einfach nicht aufzufallen. Der Rest der Gäste setzt sich aus jungen Leuten, Ferkina-Söldnern und Freunden Jashilds zusammen, die teilweise in der Skorpiongarde gedient haben oder die sie aus ihrer Jugend in Yasirabad kennt.

Die Gastgeberin hat bereits dem Wein und Rauschkraut zugesprochen und ist nicht mehr ganz Herrin ihrer Sinne. Die Höflichkeit gebührt es, dass die Helden sich vorstellen. Mit einer *Etikette*-Probe +3 sagen die Helden die richtigen Grußworte und Titel auf, was Jashild amüsiert (ein passendes Geschenk lässt die Erschwernis verschwinden). Sie will dann gemeinsam mit den Helden trinken. Scheitert die Probe, greift Jashilds Jähzorn. Sie stellt einem der Helden eine Aufgabe, eine Art Mutprobe. Dies könnte ein kurzes Kräfteressen mit einem ihrer Freunde sein oder das Essen einer unsagbar widerlich stinkenden Frucht (*Selbstbeherrschung*), ein Kuss auf

die Lippen Faruks (*Selbstbeherrschung*-Probe +2) oder sie holt ihre Reitgerte hervor und will dem Helden sogar einen Schlag verpassen (1W3 SP). Alle diese Aktionen sollten am Ende aber in schallendem Gelächter enden.

PERSOGEN AM HOF VON ELBURUM

☞ *Faruk iban Faruk* (*989 BF, 1, 55 Schritt groß, breite Arme und ergrauter Bart, ein Ferkina und Säufer) ■ ist als Trinkkumpagne eingeladen worden. Ähnlich wie Jashild zeigt er nur sein schlechtestes Benehmen, vor allem dann, wenn er dem Wein zugesprochen hat – was eigentlich immer der Fall ist. Insbesondere gegenüber Frauen wird er anzüglich und derb. Er spricht nur Ferkina und fasst die meisten Handlungen, die sich gegen seine Vorhaben richten als Beleidigungen auf, die mit Blut bezahlt werden müssen.

☞ Der aus Mengbilla stammenden *Valena Montello* (*1005 BF, athletisch, schwarze schulterlange Haare, ein Schönling) ■ gibt sich hingegen zurückhaltend und still. Er beobachtet die Menschen um sich herum und vor allem Fremde wie die Helden. Er ist ein begnadeter Kämpfer mit seinem Sklaventod und Jashild gegenüber loyal. Von ihrer Mutter hat er den Auftrag erhalten, über sie zu wachen, damit sie nicht zu viel anstellt. Falls Jashild einen Spion braucht, dann ist er der Richtige.

☞ *Kalima saba Jeruda* (*1015 BF, verschleiert, achtet auf die Etikette, redet selbst Rangniedrige höflich an) ist eine ausgebildete Balayan von Meisterin Ishannah al’Kira. Sie dient Jashild als Leibwächterin. Ihre Meisterin hingegen war früher unter Sultana Iphemia ein häufiger Gast, seit Jashild regiert weigert sie sich aber, an den banalen Festen teilzunehmen.



PASHIM AL'FASAR

☞ Opfer zahlreicher lüsterner Angriffe ist der Majuna *Jali* (*1010 BF, geschminkt, Schlangemensch, schüchtern), den Jashild zu ihrer Freude dauerhaft verpflichtet hat – obwohl der Majuna und seine Gefährten lieber den Palast wieder verlassen würden.

☞ *Rashman ibn Goltra* (*995 BF, dick, unbeweglich, rülpsst ständig) handelt mit Seide und stürzt sich auf die erlesenen Speisen des Festes. Als er eine hübsche Heldin erblickt, verliebt er sich in sie und umgarnt sie ständig mit den Worten „Trinkt, trinkt!“ und hält ihr einen Weinpokal hin. Er ist harmlos, aber lästig.

☞ Für die eigentliche Sicherheit im Palast ist *Nashim al’Fasar* (*1009 BF, pflichtbewusst, melancholisch, gut aussehend), der Hauptmann der Palastgarde verantwortlich. Er diente früher wie Jashild der Skorpiongarde, aber er bereut zutiefst, dass er auf der falschen Seite stand. Die Helden betrachtet er als genau das was sie sind: Helden zu denen man aufblicken muss. Er ist Jashild gegenüber loyal, aber er ist zugleich auch kein Narr und versucht immer das Richtige zu tun. Mit ihm haben die Helden am Hof einen potenziell treuen Verbündeten.

☞ *Leilan ibn Nasjeda* (*972 BF, emotionslos, faltiges Gesicht), der Haushofmeister des Palastes, diente schon unter Jashilds Vorgängerinnen. Man sagt dem Wesir nach, dass er der einzige Bewohner des Pfauenpalastes ist, der alle Räumlichkeiten wiederfindet. Er handelt nie aus eigenem Antrieb und Neugier ist ihm zuwider.

☞ *Salamon ibn Dafar* (siehe Seite 133) ist ebenfalls hier, doch er nimmt an den Handlungen des Festes nicht teil, sitzt am anderen Ende und unterhält sich höchstens mit den älteren Adligen über Geschäfte.

DER JOKER IM SPIEL: SALAMON IBN DAFAR

Weder ist Salamon Teil der Verschwörung, noch grundlegend ein Menschenfreund. Er ist Geschäftsmann und will in naher Zukunft Sybias Platz als Mondsilbersultan übernehmen. Sie können Salamon auf unterschiedlichste Art und Weise einsetzen. Er kann sich an die Helden wenden und ihnen Hilfe anbieten; er kann ein Notanker sein, wenn sie nicht weiter wissen, oder er bietet ihnen sogar Ressourcen der Mada Basari an, um seine Ziele zu erreichen.

In all diesen Fällen will er aber, dass die Helden Sybia eine Botschaft überbringen: Er will, dass sie ihre Nach-

folge klärt und zwar zu seinen Gunsten. Die Helden werden vielleicht das Angebot für maßlos überzogen halten, aber wenn sie mit Sybia in Kontakt treten, wird sie sich – obwohl scheinbar zögerlich – tatsächlich dafür entscheiden.

Sybia plant schon lange Salamon einzusetzen, da sie ihn für äußerst fähig hält. Da sie ihm aber nicht alleine die Verantwortung übergeben möchte, ändert sie ihr Testament dahingehend um, dass er nicht alleine über die Mada Basari herrscht, sondern ein Rat eingesetzt wird. So hält sie ihr Versprechen, überlistet Salamon aber zeitgleich.

EREIGNISSE AUF DEM FEST

Jashild möchte die Helden als Ehrengäste neben sich sitzen haben und vertreibt dafür sogar einige andere Gäste. Sie weiß nichts von der Einladung, amüsiert sich aber prächtig und ist neugierig auf die Helden.

☞ Faruk vergreift sich an Jali oder einer Bediensteten. Er greift ihnen an den Po oder zieht sie auf seinen Schoß. Was bei den meisten Gästen schallendes Gelächter verursacht, könnte bei Helden bewirken, dass sie sich mit dem Ferkina befassen wollen. Notfalls wird Nashim eingreifen und sich ein Duell mit Faruk liefern.

☞ Jashild ist so betrunken, dass sie einen der Helden zu einem kleinen Spiel auffordert. Dies könnte ein Wetttrinken sein (*Zeichen-Probe* +3), aber auch ein kleiner Kampf oder eine Mutprobe in Form eines Skorpions, den man sich auf das Gesicht legt (*Selbstbeherrschung*), wäre denkbar.

☞ Einer der Gäste fällt in eine der großen Torten und beschmutzt Helden und Sultana. Sie will den ungeschickten Narren auspeitschen lassen. Die Helden können entweder mit Worten (*Überreden-Probe* +10) oder mit Taten helfen. Sollte ein Held auf die Idee kommen, eine Tortenschlacht zu beginnen und auch auf die Sultana zielen und treffen, wird sie ihn zunächst wütend anstarren, dann aber in Gelächter verfallen und mitmachen.

☞ Neben Wein stehen auch Wasserpfeifen mit unterschiedlichen Rauschkräutern parat. Vielen Gästen ist irgendwann so schwindlig, dass Leilan Diener abkommandiert, um sie sicher zu ihren Betten zu tragen.

☞ Zwei hübsche Jünglinge umgarnen Jashild. Gelegentlich küsst sie einen von beiden, doch nach einer Weile hat sie von ihnen genug und schickt sie weg. Sie sieht sich nach jemand neuem um und falls einer der Helden ihr kurzfristiges Interesse wecken kann, wird sie ihn zu sich holen lassen. Um gute Gründe für eine Abweisung parat zu haben, ist eine *Etikette-Probe* +3 oder eine *Überreden-Probe* +8 notwendig.

☞ Die Altdligen nehmen von den Geschehnissen kaum eine Notiz und begeben sich bald in Richtung ihrer Zimmer oder Dalilahs Stube.

RAHJAGEWEIHTE UND TRAVIAGEWEIHTER HAND IN HAND

Obwohl sie nicht eingeladen war, lässt es sich *Shanya* nicht nehmen auf der Feier zu erscheinen. Sie stellt sich Hand in Hand mit ihrem Freund Vater *Rassan* (*997 BF, würdevoll, exzellenter Prediger, kleines Bäuchlein) zu Jashild und kritisiert sie wie einst *Rassan Iphemia* an den Pranger gestellt hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Obwohl ihr auf dieser Feier schon einiges gesehen habt, verwundert euch der Anblick dieses ungleichen Paares:



SHANYA UND JASHILD

Ein Mann in der orangenen Gewandung der Traviakirche, unauffällig und gelassen. Daneben eine blonde Frau mit durchscheinender Gewandung, rahjagefälligem Leib und voller Zorn. Offenbar eine Geweihte der Liebesgöttin.

„Oh, ehrenwerte Sultana. Ich sehe, dass du es dir wie an jedem Tag gut gehen lässt. Ein fürwahr rahjagefülliges Fest. Doch Rahja ist eine Göttin, die gerne mit allen Menschen teilt. Schau auf die Straße, Sultana. Den Menschen in Elburum geht es nicht gut. Das Suq ist immer noch ein Ort der Schande, Verbrecher, Rauschkraut- und Menschenhändler laufen ungeschoren umher und Diener Orons beten die finstere Dämonin im Untergrund weiter an.

Und die Menschen haben nicht nur Angst, sie haben Hunger. Wie können sie den Göttern dienen, wenn sie hungern? Wie leicht ist es, sie zu verführen, wenn sie ihre Kinder hungern sehen und die Diener Orons ihnen Essen versprechen?“

Eine innbrünstige Rede, die jedoch auf die Sultana keine Wirkung hat, außer, dass sich ihre Miene verfinstert.

Schon seit Monaten streiten die beiden Frauen miteinander. Shanya, die bei den Elburumern wegen ihrer Tatkraft beliebt ist, sieht in Jashild eine verzogene Göre, die nur an sich selbst denkt, aber an niemand anderen. Jashild hingegen empfindet Shanya als lästig und würde ihr am liebsten eine Lektion erteilen. Zwar hat ihre Mutter ihr verboten, der Geweihten etwas anzutun, aber kleine Stiche gegenüber Shanya gönnt sie sich trotzdem: Einige Male hat sie die Außenmauer des Tempels beschmutzen lassen; ein Halsabschneider aus dem Suq hat den Weinhändler für den heiligen Tharf überfallen und die Ladung zerstört und heute würde Jashild Shanya am liebsten verprügeln lassen.

Wie sich die Situation weiterentwickelt, hängt von den Helden ab, denn Jashild legt es in ihre Hand, wie verfahren werden soll mit dieser Unverschämtheit.

DIE RETTUNG IST NAHE:

DIE WESIRA BITTET ZUM GESPRÄCH

Nachdem die Helden sich kurz mit Jashild und möglicherweise ihren Freunden herumärgern mussten, führt Leilan sie zu Dalilah.

Die alte Frau hat die Helden bereits erwartet. Sie arbeitet in einem der kleinen Gärten in Inneren des Palastes, an dem ihre Archive und Arbeitskammer angeschlossen sind. Sie empfängt die Helden wenig herzlich, dafür scheinbar umso ehrlicher, indem sie sie sofort über die Lage aufklärt.

Dalilah weiß, dass ihre Erbin ohne fremde Hilfe vermutlich nach ihrem Ableben verloren ist. Den Helden berichtet sie, dass sie schon seit vielen Monaten nach einem Gemahl für ihre Tochter sucht und die Helden können ihr dabei helfen.

Dalilah beabsichtigt mit diesem Vorhaben gleich Zweierlei: Zum einen will sie Dimionas Wunsch entgegenkommen, die Helden im Auge zu behalten, sie zu beschäftigen und abzulenken. Zum anderen ist ihr Wunsch nach einem Mann für ihre Tochter ehrlich gemeint.

Im Grunde sieht Dalilah zwei Möglichkeiten, wie dies zu bewerkstelligen ist:

👁 Es gibt einige Bewunderer unter den Adligen für ihre Tochter. Zwei Kandidaten hat die Wesira näher ins Auge gefasst: *Dalim ibn Terishika* (*1007 BF, blumige Schrift bei Liebesbriefen, ehrlich verliebt, ein Träumer), ein Beyronssohn aus Tamaristan und *Marwamir* (siehe Seite 47), ein Verwandter des Königshauses. Dalilah bemerkt zugleich, dass Marwamir der bessere Kandidat ist, da er durchsetzungsfähig und stark ist, aber er hat keinerlei Interesse an Jashild.

👁 Eine weitere Alternative wäre ein Held. Dies mag für den Helden selbst überraschend kommen, aber Dalilah könnte einen geeigneten Kandidaten ausgewählt haben. Sie wird es ihm schmackhaft machen wollen, indem sie ihm verspricht, dass er als Gemahl mitregieren kann und noch dazu ihre Tochter bekommt – keine schlechte Partie. Die kleinen schlechten Angewohnheiten Jashilds sind sicherlich in den Griff zu bekommen.

EIN EHEMANN FÜR DIE SULTANA

Die Heldengruppe steht nun vor der schwierigen Aufgabe, entweder der Bitte der Wesira Folge zu leisten oder abzulehnen. Suchen sie einen geeigneten Kandidaten, so wird sich Dalilah großzügig zeigen und ihnen bis zu 100 Dinare anbieten.

Versuchen es die Helden mit Marwamir, müssen sie nach Baburin reisen, wo der Krieger am Hof von Prinz Assad

weilt. Möglicherweise sind die Helden Marwamir bereits begegnet und die Begegnung verläuft entsprechend der Beziehungen, die sie zu Marwamir aufgebaut haben. Marwamir wird unter keinen Umständen Jashild heiraten. Der Grund ist nicht einmal ihr schlechtes Benehmen – das traut er sich zu ihr auszutreiben –, sondern vielmehr will Marwamir sich nicht an eine Frau binden.

Dalim lebt immer noch bei seinem Vater und kennt nur die Erzählungen, die er von der Schönheit Jashilds gehört hat. Er ist ein Träumer und bis über beide Ohren in Jashild verliebt. Sollten die Helden ihn aufsuchen oder benachrichtigen, ist sein Vater Feuer und Flamme für die Idee eines Kennenlernens, immerhin gilt Jashild als gute Partie. Die Begegnung mit der Sultana könnte Dalim je-

doch einen Schock versetzen. Sie ist so gar nicht, wie er sie sich vorgestellt hat. Allerdings können die Helden ihn vielleicht sogar überzeugen, dass sie eine gute Frau abgibt (*Überreden*-Proben, einmal am Tag erlaubt, ab 50 TaP* ist Dalim überzeugt).

Jashild selbst zeigt für beide potenziellen Ehegatten kein Interesse. Marwamir ist ihr zu arrogant, Dalim zu weich. Ein Held mit Charisma von mindestens 15 und dem Vorteil *Gut Aussehend* könnte ihr Interesse wecken.

Sollte ein Held sich tatsächlich bereiterklären, muss er dennoch um Jashilds Gunst werben – alles andere als ein leichtes Unterfangen.



DALILAH SABA EMISSA

EIN HELD ALS GEMAHL DER SULTANA

Es ist vorstellbar, dass ein Held kurzfristig in eine erhebliche Machtposition rutscht. Als Gemahl der Sultana ist er zwar selbst kein Sultan, aber er kann dennoch viele administrative Aufgaben erledigen, sein SO steigt um 2 (oder mindestens auf 10) und er kann der Palastwache Befehle erteilen.

Am Ende des Abenteuers wird Jashild nicht mehr Sultana von Elburum sein, aber es kann dennoch geschehen, dass sie und der Held einen Traviabund geschlossen haben. Jashild wird schnell anderer Personen überdrüssig und wird vielleicht den Bund auflösen oder sie und der Held gehen sich fortan aus dem Weg. Nur falls es dem Helden gelingen sollte, wirkliches Interesse zu wecken, bleiben sie zusammen (100 TaP*). In diesem Fall ist Jashild später besonders einfallsreich, was das Kind Dimionas angeht (siehe Seite 127): Sie gibt es möglicherweise ihrer Tante oder lässt es bei einer Bäuerin – Hauptsache außerhalb der Sichtreichweite des Helden.

DIE GUNST DER SULTANA

Jashild mag hübsch und reich sein, dennoch fällt es vermutlich den meisten Helden schwer, eine solche Göre ehrlich zu mögen. Insofern kann das Werben zu einer echten Herausforderung werden. Jeden Tag, den die Helden sich in Elburum mit Jashild abgeben, können sie eine *Betören*-Probe ablegen.

BETÖRUNGSVERSUCHE BEI JASHILD

10 TaP*	Jashild ist einer Nacht mit dem Helden nicht abgeneigt, mehr aber auch nicht
25 TaP*	Jashild hat den Helden gerne um sich und nimmt ihn mit zur Jagd.
50 TaP*	Der Held gehört zu ihrem Favoritenkreis
75 TaP*	Die Sultana ist von dem Helden so angetan, dass sie bereit ist ihn zu ehelichen.
100 TaP*	Dito, noch dazu hat sie sich – zum ersten Mal in ihren Leben – in jemanden verliebt.

Der Tagesablauf Jashilds ist immer sehr ähnlich. Während sie morgens erst spät erwacht und sich bereit macht mit ihrer Mutter die wichtigsten Tagespunkte zu besprechen und danach zwei Stunden gelangweilt Bittsteller zu empfangen, kümmert sie sich nachmittags um sich selbst: Sie geht auf die Jagd, schaut sich Schaukämpfe an, reitet durch die Stadt oder vergnügt sich auf andere Weise. Abends feiert sie mit ihren Freunden.

Man kann ihre Gunst leichter erringen, indem man ihr Arbeit abnimmt (sich z.B. um die Bittsteller kümmert), gleichzeitig aber auch Interesse an ihren Freuden zeigt (mit zur Jagd geht oder ihre derben Witze teilt). Sollte sich ein Held oder einer der anderen Anwärter darum bemühen, sind die *Betören*-Proben um bis zu 3 Punkte erleichtert.

EIN ANDERER KANDIDAT

Die Helden müssen nicht um Jashild werben und die beiden anderen Kandidaten sind nur Beispiele. Wenn Sie eine andere Idee für einen potenziellen Ehemann haben, dann kann dies auch funktionieren. Er sollte aber Dalilahs Wohlwollen genießen.

HOCHZEIT

Sollte es zu einer Hochzeit kommen, so wird Dalilah die Helden mit den Vorbereitungen beauftragen oder sie zumindest einbeziehen. Gäste müssen geladen werden, eine Geweihte muss die heiligen Worte sprechen (Shanya und Rasan werden es sich nicht nehmen lassen, dass sie diese Geweihten sind – insbesondere dann, wenn Jashild nur widerwillig heiratet) und das Fest muss gestaltet werden.

Helden mit dem Talent *Hauswirtschaft* können versuchen, die Hochzeit zu einem unvergesslichen Fest zu machen, sollte es ihnen gelingen insgesamt 25 TaP* in 7 Tagen anzusammeln (jeden Tag eine Probe erlaubt). Man wird sich noch in Jahrzehnten an alle Details erinnern.

INTRIGEN AM HOF

Neben der Heiratspolitik hat Dalilah sich weitere Möglichkeiten überlegt, um die Helden aufzuhalten oder mehr über sie zu erfahren:

☞ Falls sich die Chance ergibt, wird Dalilah die Helden wieder einladen, dieses Mal aber Essen und Wein mit Quasselswurz versetzen, damit die Helden wahrheitsgemäß auf ihre Fragen antworten werden.

☞ Sollten die Helden sich mit einem Elburumer wie Shanya, Rasan oder Nashim angefreundet haben, so beauftragt Dalilah jemanden, der ihm schadet, um die Helden so abzulenken.

☞ Wann immer es sich anbietet, wird sie vom Personal die Ausrüstung der Helden untersuchen lassen. Zu diesem Zweck lädt sie die Gruppe ein, im Palast zu übernachten. Etwaige Zimmer der Helden weisen kleine Löcher in den Wänden auf, um sie zu beobachten.

☞ Jali und seine Majunas können der Palastwesira ebenfalls sehr nützlich sein. Sie sollen vor einer der Heldinnen tanzen und sie somit gefügig machen. Durch die Tanzmagie RAHJAS BEGEHREN verführt Jali eine Heldin und versucht sie auszufragen. Er wird sich für das Unrecht schämen und bei Nachfragen gestehen. Für männliche Helden steht die Alternative in Form von *Aranischa* (*1007 BF, kurvige Figur, sinnlich, spricht schlecht Garethi), einer tulamidischen Sharisad, zur Verfügung. Sie wählt das Ritual TANZ DER WAHRHEIT.

☞ Falls die Helden Dalilah einweihen, dass sie Rasulan suchen, so wird sie die Helden anlügen und ihnen ausrichten, dass ein Spion berichtet hat, dass Rasulan im Suq gesehen wurde. Dalilah lässt dort einige Halsabschneider auf die Helden warten, die sie einschüchtern sollen.

☞ Erweisen sich die Helden als immense Bedrohung, auch für Dalilahs Sicherheit, so wird sie Tanamin informieren. Diese stellt so viele Skorpionschwester ab, wie es Helden gibt und lässt sie als Meuchlerinnen die Helden aufsuchen, entweder im Palast oder dort wo die Helden nächtigen.

STURZ DER PALASTWESIRA

Die Helden müssen sich nicht nur um Jashild bemühen. Ihnen obliegt es auch, Dalilah als Drahtzieherin der Schleierverschörung zu überführen. Wie ihnen das gelingt, kommt auf die Helden und potenzielle Ereignisse an. Sie finden hier eine Auswahl, was sich ereignen könnte:

☞ Die Helden können am Ende der Episode Tanamin oder eine der anderen Skorpionschwester in die Hände bekommen und sie ausquetschen. Sie wissen, dass Dalilah eine Satrapa der Verschörung ist und können so zum Fall der Palastwesira beitragen.

☞ Natürlich könnten die Helden auch klassische Magie in Form von BLICK IN DIE GEDANKEN, IMPERAVI o.Ä. anwenden, wenn sie Verdachtsmomente gegenüber Dalilah hegen.

☞ Im Pfauenpalast selbst gibt es nur einen einzigen Beweis, mit dem man Dalilah direkt überführen kann. In ihrem Archiv hat sie einen Siegelring mit einem Skorpionsymbol verborgen. Er liegt in einem Geheimfach in der Mauer hinter ihrem Schreibtisch (*Sinnenschärfen*-Probe+10 oder *Zwergennase*). Sie benutzt das Siegel für Botschaften an oronische Zirkel.

☞ Ebenfalls verdächtig könnte Leilan sein, der die Botschaften immer an einen bestimmten Reiter übergibt. Leilan ist zwar völlig unschuldig, da er gar nicht weiß, was er übergibt – es interessiert ihn auch nicht – aber der Bote ist *Karim ibn Fadil* (*1003 BF, vollbärtig, Turban, redet nicht viel), ein Mitglied der Verschörung. Schon kurz hinter Elburum zieht er sich eine Ledermaske auf, um nicht erkannt zu werden und reitet mit der Botschaft zum nächsten Verschörerzirkel.

DIE SUCHE NACH DEN SCHÄTTEN

Neben der Episode um Jashilds Gemahl haben die Helden noch eine andere wichtige Aufgabe: Sie müssen Khelbara finden.

Es wird ihnen dazu nichts anderes übrig bleiben, als Informationen zu sammeln. Khelbara hat in den letzten Monaten viel Gutes getan und etliche Elburumer von schlimmen Krankheiten geheilt oder sich um ihre Verletzungen gekümmert, wenn sie kein Geld für einen Medicus aufbringen konnten. Deshalb sind viele Elburumer schweigsam und geben nicht viele Informationen preis.

Die Helden könnten auf die Idee kommen, dass sie sich als Patienten ausgeben, aber dieser Ansatz wird nicht funktionieren, da Rasulan Khelbara bereits gefangen hat.

Wesentlich sicherer ist das Herumfragen in Kaschemmen, das Ausquetschen ehemaliger Patienten oder das Bestechen von Bettlern und anderen Herumtreibern.

Die Helden können alle vier Stunden, in denen sie ernsthaft nach Khelbara suchen, eine *Gassenwissen*-Probe ablegen. Bemühen sie sich nicht darum, die Befragten von ihrer guten Absicht zu überzeugen, sind diese Proben um 5 Punkte erschwert. Sollte es ihnen gelingen, 25 TaP* anzusammeln, erfahren sie von dem Ort, wo sich Khelbara aufhält: ein kleines Haus mit Innenhof im Viertel Zhinbabil. Für den Fall, dass die Helden insgesamt 30 TaP* sammeln: Sie erfahren, dass zwei weitere Personen nach Khelbara gesucht haben: Zum einen jemand, auf den die Beschreibung von Rasulan passt, zum anderen ein dicklicher Mann mit einer hohen Stimme (Taref).

Wenn die Helden dort eintreffen, werden sie Khelbara jedoch nicht vorfinden. *Lajella Kalefsunni* (*995 BF, strenger Blick, seufzt ständig, Vorurteile gegen Männer) begrüßt sie dort, ist aber zunächst ungemein vorsichtig. Die Freundin von Khelbara ist eine Tochter Niobaras, gehört also einer geheimen Sekte an, die die Prophezeiungen der Sterndeuterinnen erfüllen wollen. Sie unterrichtet mit Khelbara Schüler in Magie, wird das den Helden aber nicht freiwillig erzählen. Da die Helden explizit nach Khelbara fragen, wird es ihr dämmern, dass sie mehr über Khelbara wissen. Können sie ihr glaubwürdig schildern, dass sie nicht Schlimmes vorhaben, so wird sie berichten, dass Khelbara gerade bei einer Patientin ist.

Mehr zu Khelbaras Versteck siehe **SoG 168**.



KHELBARA
VON BABURIA

DIE HELDEN AUS SCHLEIERFALL

Wer in **Schleierfall** mit den Töchtern Niobaras zu tun hatte, könnte eine ganz andere Lajella kennenlernen. Eventuell fasst sie sofort Vertrauen zu den Helden, da sie die Gleichen sind, die den Töchtern einen großen Dienst erwiesen haben oder sie ist darauf bedacht, erst gar nicht aufzufallen, weil es Ärger mit ihnen gab.

Khelbara kommt aber nicht wieder, egal wie lange die Helden und Lajella warten. Spätestens nach 12 Stunden wird Lajella den Helden von der Patientin berichten. Ein Bote hat eine Nachricht überbracht, dass *Pativa Jeriksunni* (*997 BF, dickliche Bäuerin, redselig) wahnsinnige Bauchschmerzen hatte und sie dringend eine Heilerin brauche. Khelbara begab sich sofort dorthin. Das Haus liegt in einer ärmeren Gegend von Fellakhand.

RASULANS PLAN

Rasulan verabscheut undurchsichtige Prophezeiungen, also zwang er die Sphinx die rätselhaften Worte deutlicher auszusprechen. Im Grunde geht es darum, dass Khelbara wohl einen Ort kennt, wo ein großer Wissensschatz aufbewahrt wird: Die untergegangene Akademie von Baburin. Dort gibt es ein Buch, das ein verschlüsseltes, belkelelgefälliges Ritual enthält, mit dem man die Kraft der Erzdämonin in eine Person fließen lassen kann. Rasulan ist nicht so dumm, diese Kraft selbst zu nutzen, aber er glaubt, dass die Person ihm Jugend und Macht schenken kann, wenn er sie beherrscht. Also bereitet er sich auf das Ritual vor. Er braucht von Khelbara die Information, wo die Akademie ist, anschließend benötigt er noch einige spezielle Zutaten, um das Ritual zu vollziehen. Als Gefäß hat er Dimiona ausgewählt.

ZUR PATIENTIN

Das Haus in Fellakhand ist einfach und wird von mehreren Familien bewohnt. Sollten die Helden mit einem der aufgeregten Bewohner sprechen, so stoßen sie auf sehr verschlossene Personen. Etwa ein Dutzend von ihnen versperrt den Weg in Pativas Zimmer. Nur die kleine *Marika* (*1030 BF, liebes, schmutziges Mädchen, mag Süßigkeiten aller Art) gibt ihnen bereitwillig Auskunft. Offenbar kam ein Mann zu Pativa, der ihr erzählte, dass sie krank ist. Und tatsächlich bekam sie große Schmerzen, die kaum auszuhalten waren. Sie schrie den ganzen Tag, bis der Fremde berichtete, dass nur die oronische Heilerin weiterhelfen kann. Also holte Pativas Bruder sie. Rasulan – denn niemand anderes war der Fremde – stellte Khelbara hier eine Falle und paralyisierte sie. Den Bewohnern berichtete er, dass es Pativa bald besser gehen würde, sie aber vorsichtig sein sollten, wenn Fremde hierher kämen, denn diese wollten Khelbara schaden. Er trug die Magierin in Decken gehüllt mit Hilfe von zwei unauffälligen Skorpionsschwärtern in den Untergrund. Allerdings hinterließ er für die Helden noch eine unangenehme Überraschung: Pativa hatte er erst mit einem Zauber unsägliche Schmerzen bereitet, anschließend einen Besessenheitsdämon in sie einfahren lassen, der jeden Besucher angreift. Zögern die Helden einen Augenblick, bis sie in das Zimmer gehen, hören sie zudem einen Schrei (der nicht leicht Mann oder Frau zugeordnet werden kann). Wie sie ist auch Taref auf der Suche nach Rasulan und seine Informationen brachten ihn bis hierher. Er kam nicht in das Zim-

mer herein, da die Bewohner das wie bei den Helden nicht zuließen. Also kletterte er mit einem Seil vom Dach zum Fenster. Zugleich griff Pativa ihn an. Als die Helden jedoch hineinkommen, lässt sie von ihm ab und stürzt sich auf die Helden. Taref wurde gebissen und blutet am Hals (er verlor dadurch 6 LeP).

Bei dem Dämon handelt es sich um einen *Thaz-Laraanji* (siehe **WdG 222**), der auf die herkömmliche Weise mittels Magie oder klerikalem Wirken vertrieben werden kann.

Pativa

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 10

FF 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 6

LeP 32 **AuP** 31 **RS** 0 **BE** 0 **MR** 3

GS 7 **WS** 6 **Ausweichen** 6

Biss:

INI 6+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Talente: Athletik 5, Schleichen 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnen-schärfe 6, Sich Verstecken 4

Kampfverhalten: Stürzt sich wild bis zur Bewusstlosigkeit oder dem Tod auf beliebige Ziele

TAREFS BERICHT

Taref wird an dieser Stelle beichten müssen, was er hier zu suchen hat und wahrheitsgemäß alles erzählen. Er bittet die Helden, dass sie ihn bei ihrer Suche mitnehmen. Dafür kann er auch beisteuern, woher er wusste, dass Rasulan sich hier aufhält. Er kennt eine alte Frau, eine Wahrsagerin namens Sharamylar, die im Suq lebt. Sie kennt alles und jeden in der Stadt und könnte behilflich sein, Rasulan aufzuspüren. Allerdings muss man persönlich zu ihr gehen, wenn man Wünsche hat. Taref kann die Helden zu ihr führen.

ALTES HAUS, ALTE FRAU

Sharamylars Unterschlupf ist ein altes, heruntergekommenes Haus im Suq. Hier wohnt sie im obersten Stockwerk. Die anderen Wohnungen werden von Rauschkrautsüchtigen, Schlägern und Huren bewohnt.

Im Suq werden die Helden immer wieder auf Halsabschneider und Schurken stoßen und wenn sie Dalilah noch nicht ausgeschaltet haben, kann es gut sein, dass ein Trupp Schläger die Helden hier überfallen wird, insbesondere in dem Hausgang des alten Gebäudes.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Das Haus macht einen heruntergekommenen Eindruck. Straßenkötter bellen und streiten sich um einen undefinierbaren Fleischfetzen, eine Hure schleppt gerade einen glatzköpfigen Seemann mit Hautbildern in das Haus hinein, dass euer Ziel ist und die Straßenkinder beobachten euch aus sicherer Entfernung, so als ob sie darauf warten, dass ihr ihnen den Rücken zuwendet.

IN DER WOHNUNG SHARAMYLARS

Die Wohnung der Wahrsagerin stinkt erbärmlich. Die Tür ist nur angelehnt und lässt sich nicht abschließen, sodass die Helden sie einfach öffnen können. Überall liegt undefinierbarer Müll herum. Die Holzdielen des Bodens wirken morsch und geben bei jeder Bewegung ein Knarren von sich. Ein Schrank auf der linken Seite des Raumes ist voller Geschirr, das aber ungewaschen und schmutzig aussieht. Eine Ratte huscht unter das Bett – falls man den Berg aus ungewaschenen Lumpen als Bett bezeichnen kann. Der Raum riecht nach Rauschkraut und Abfall.

Die einzige Bewohnerin ist Sharamylar, eine alte Frau, die hinter einem Tisch auf einem Stuhl sitzt, vor ihr eine Kristallkugel.

Sie empfängt die Helden ohne Worte, hat ihren Kopf mit den langen zotteligen Haaren tief nach vorne gebeugt, sodass die Strähnen ihr Gesicht verdecken. Jede Frage, die die Helden stellen, lässt sie eine Hand nach vorne strecken und nur wenn die Helden 1 Schekel hineinlegen, schaut sie in die Kugel. Sharamylars Geheimnis ist ihr Informationsnetzwerk. Sie besitzt keine magischen Kräfte, aber sie ist unglaublich gut informiert über alles, was in der Stadt vorgeht. Ihre Spione haben Rasulan dabei beobachtet, wie er Khelbara entführte und sie kann den Helden davon berichten – und viele weitere Fragen ebenso beantworten (was möglich ist, müssen Sie entscheiden, bedenken Sie jedoch, dass Sharamylar völlig weltlich ist).

SKORPIONSCHWESTERN

Dieser Ort eignet sich hervorragend für einen Angriff der Skorpionschwester. Sollten Sie den Helden das zutrauen, so schlagen hier zwei oder drei Schwestern zu und überraschen die Helden im Treppenhaus des alten Gebäudes.



UNTER DER STADT

Dank Tarefs und Sharamylars Hilfe sollte den Helden klar sein, dass eines der möglichen Verstecke von Rasulan unter der Stadt ist. Rasulan hat Khelbara dort Tanamin überlassen, die damit begonnen hat, die Magierin zu foltern. Er selbst ist mittlerweile nach Baburin abgereist.



SvQ

EINSTIEG IN DIE KANALISATION

Mehrere Wege führen in den Untergrund der Stadt. Der einfachste Weg ist sicherlich, einen Eingang durch die Stele des Sieges zu wählen. Taref kann die notwendigen Informationen beisteuern. Allerdings ist es auch möglich, einen anderen Zugang zur Kanalisation zu wählen und von dort aus zu dem Bereich unter der Stele vorzudringen.

Um den Zugang bei der Stele zu entdecken ist eine *Sinneschärfe*-Probe +6 notwendig (oder *Zwergennase*).

Khelbara im Poř

Der Orden der Skorpionschwester hat unter der Stele ein Hauptquartier eingerichtet. In einem großen, dunklen und nur von wenigen Fackeln erhellten Raum ist ein Unheiligtum der Belkelel eingerichtet worden. Hier unten foltert Tanamin Khelbara langsam zu Tode. Sie und drei andere Skorpionschwester halten sich in dem Unheiligtum auf. Tanamin hat Khelbara mit Ketten an die Decke gebunden und ihr viele kleine Schnittwunden zugefügt. Die Magierin besitzt noch 7 Lebenspunkte, jede Spielrunde raubt ihr Tanamin mit ihrer Peitsche 1 Punkt, bis sie bei 5 angekommen ist, danach versorgt sie sie, bis die Tortur von vorne beginnt. Sie will Khelbara lange leiden sehen und hat es nicht eilig. Die Magierin verfügt dank Rasulan über keine Astralenergie mehr, ist also völlig hilflos.

Wie die Helden sie retten, ist ihnen überlassen. Die Skorpionschwester werden rücksichtslos vorgehen, Tanamin hingegen versucht zu entkommen. Sie kennt sich bestens in der Kanalisation aus.



Skorpionschwester

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 9
FF 10 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 15 **SO** 4
LeP 34 **AuP** 40 **MR** 8 **RS** 3 **BE** 2
GS 7 **WS** 10 **Ausweichen** 9

Fausthieb:

INI 8+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Ringen:

INI 10+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** speziell **DK** H

Sklaventod:

INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+5 **DK** N

Vorteile/Nachteile: Eisern (gelegentlich auch Kampfrausch bei 1-2 auf 1W6) **Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen 1, Finte, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung 1 (Lederharnisch), Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente: Athletik 5, Schleichen 4, Selbstbeherrschung 6, Sinneschärfe 6, Sich Verstecken 5

Konfliktverhalten: Kämpfen bis zum Tod und sind Tanamin hörig

Ausrüstung: Sklaventod, Lederharnisch, 3W6 Silbertaler

Anmerkung: Einige von ihnen verfügen über magische Kräfte. Sie können sich an den Gaben Tanamins orientieren.

UND WIE WEITER?

Ob Tanamin entkommen ist, hängt von den Helden ab. Wenn nicht, wird sie versuchen Rasulan zu finden und sich an seine Seite stellen.

Khelbara wird den Helden verraten, was Rasulan vorhat. Zwar neigt er nicht dazu, seine Pläne zu verraten, aber da er sie verhörte und nach der Akademie von Baburin fragte, ist klar, dass er dorthin will. Khelbara wird die Helden begleiten, immerhin hat sie noch eine Rechnung mit ihrem ehemaligen Lehrmeister offen. Zudem ist sie sich sicher, dass er weiß, wo Dimiona steckt.

Taref wird wieder zu seiner Karawanserei zurückkehren und versuchen, die Geschehnisse zu vergessen. Allerdings wird er die Helden unterstützen und seine Ohren und Augen nach Rasulan, Tanamin und anderen Verschwörern offenhalten.

Dalilah wird später oder früher über ihre Intrigen stürzen und Jashild spätestens Ende des Jahres von der echten Eleonora abgesetzt werden und gedemütigt nach Yasirabad zurückkehren.

Shanya wird von der echten Eleonora als Sultana eingesetzt und von Getreuen wie Vater Rassan und Nashim unterstützt. Sie geht weiter gegen die oronischen Umtriebe in der Stadt vor.

Die Skorpionschwester überleben als Gruppe, ziehen sich aber aus der Stadt zurück, da es hier für sie zu unsicher ist. Sie suchen Zuflucht auf dem Land oder dem Djerim Yaleth.

VERFÜHRUNG



Elburum ist eine Hochburg der Schleierverschwörung. Die Helden sind hier zahlreichen Verführungen ausgesetzt und bei vielen werden sie nicht einmal bemerken, dass sie damit auf den Pfaden Belkeles wandern.

☞ Der Tod Tanamins oder Dalilahs durch die Hand der Helden ohne Gerichtsverhandlung oder ähnliche praiosgefällige Entscheidungen ist jeweils 1 Verführungspunkt wert.

☞ Beteiligen sich die Helden an der Dekadenz des Elburischen Hofes, so erhalten sie ebenfalls 1 Verführungspunkt. Dies kann auch mehrfach zählen, je nachdem an was sich die Helden beteiligen.

☞ Intrigen gegen die Feinde der Helden können ebenfalls Punkte einbringen, je nachdem, ob sie belkelelgefällig waren oder nicht. Gleiches gilt, wenn ein heiratswilliger Held sich zu sehr auf die Laster seiner Gemahlin Jashild einlässt.

☞ Versuche, Sultana anstelle der Sultana zu werden, selbst Planungen in diese Richtung, sind 1 Verführungspunkt wert.

☞ Rauchkrautkonsum wirft die entsprechenden Punkte auf (siehe Seite 13).

VERGEBUNG



An folgenden Stellen des Abenteuers können die Helden einen Vergebungspunkt erlangen:

☞ Wer sich ernsthaft um Jashild bemüht bekommt 1 Punkt.

☞ Wer Pativas Dämon austreibt und sie überlebt, hat sich 1 Punkt verdient.

☞ Wenn die Gruppe Khelbara rettet, kann sie ebenfalls 1 Punkt verdienen.

DER MÜHEN LOHN

Shanya auf den Thron zu verhelfen wird sich vermutlich erst am Ende des Abenteuers auszahlen, da bis dahin die Position möglicherweise vakant ist. Dennoch wird Shanya sich einerseits bemühen, dass die Helden immer als Gäste Elburums und der Rahjakirche willkommen sind (sie schenkt ihnen eine Kette in Form einer Alabasterstute) und 100 Dinare pro Held sollten ebenfalls möglich sein, ohne die Kasse zu sehr zu belasten.

Diese Episode bringt den Helden **250 Abenteuerpunkte** ein. Zudem können sie Spezielle Erfahrungen in folgenden Talenten erhalten: *Staatskunst, Überreden, Menschenkenntnis, Zechen*.

DER ROTE FADEN

Die Helden treffen in Elburum ein und bekommen von Dalilah das Angebot unterbreitet, dass entweder einer von ihnen ihre Tochter Jashild heiratet oder sie einen geeigneten Kandidaten finden. Einer der Helden entschließt sich tatsächlich, um Jashild zu werben. Die übrigen machen sich auf die Suche nach Khelbara, finden heraus, dass sie entführt wurde und beginnen mit der Suche. Dabei entdecken sie den Orden der Skorpionschwesteren, machen kurzen Prozess mit Tanamin und können Khelbara befreien.



VERBORGEN IN HEILIGEN HALLEN – DER FÜNFTE SCHLEIER

Das Abenteuer im Überblick

Stichworte zum Abenteuer: Verfolgung Rasulans, Erkundung einer geheimen Bibliothek, Ärger mit dem Prinzen von Baburin

Ort: Baburin

Zeit: Mitte 1037 BF

Komplexität (Spieler / Meister): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): erfahren

„Der Sultan von Baburin musste schwere Zeiten durchstehen. Erst die Intrigen an seinem Hofe, dann die Aufstände und dann die Gewissheit, dass seine Söhne ihn verrieten. Zum Glück kann er auf den jungen Assad bauen. Assad, der unsere Tradition pflegt, wie kein anderer aus der Familie des Sultans. Assad, der Schwarm aller Prinzessinnen. Assad, dessen Mut keine Grenzen kennt. Möge er lange leben und seinem Vater nachfolgen.“

—Galizeth saba Mafalda, Obsthändlerin aus Baburin, 1037 BF

„Von allen Schurken ist Assad einer der gefährlichsten, denn sein Einfluss in Baburin und am Hofe der Mhaharani ist groß.“

Glaubt mir, ich hatte es schon mit ihm zu tun. Er verbirgt seine Grausamkeit und Heimtücke hinter einer lächelnden Fassade. Ob er etwas mit der Verschwörung zu tun hat? Nein, ich denke nicht. Ich kenne seine Ziele nicht, aber er interessiert sich für Magie, obwohl er kein Zauberkundiger ist.“

—Khelbara ay Baburia über Assad ibn Merkan, 1037 BF

„Obwohl niemand heutzutage es vermuten würde, so war Baburin vor den Magierkriegen ein Zentrum der Gildenmagie. Dort stand eine große Akademie, die sich die Schule des Immerwährenden Lebens nannte. Ihre Akademieleiter waren gebildete Leute, die sich der Erforschung des menschlichen Körpers und der Heilung verschrieben hatten. Die Zauberschule barg eine der größten Bibliotheken der Tulamidenlande, über zwanzigtausend Werke. Ihre Errungenschaften sind heute verschollen, doch man erzählt sich, dass ein Buch existierte, indem jeder Akademieleiter sein Wissen niederschrieb: das Kitab ash Shifa. Wenn ihr mich fragt, meine Schüler, so halte ich das für Unfug, denn so eine Tradition gibt es unter den tulamidischen Akademien nicht. Geschwätz, wie das über Qabalyim.“

—Methelessa ay Comari, Spektabilität von Zorgan, 1035 BF

ПАХ БАБУРИН

Nachdem die Helden Khelbara gerettet haben, verrät sie ihnen alles, was sie weiß. Sie kann berichten, dass Rasulan sie über den Aufenthaltsort der Magierakademie von Baburin ausfragte, nachdem er ihre Gedanken durchforstet hatte und Tanamin sie folterte. Er wusste zunächst nicht, wonach er suchte, aber als er einen Hinweis auf die geheime Bibliothek der Akademie des Immerwährenden Lebens entdeckte, war klar, dass er genau danach suchte. Offenbar interessierte er sich weniger für das Kitab ash Shifa als vielmehr für ein Buch, was aus den Händen des Donation Alrik von Terilia stammte, des Magiergrafen von Edas. Es trug den Titel *Leidenschaft ohne Grenzen*, ein unbekanntes und unfertiges Werk.

Khelbara, die sich in der letzten Zeit ausführlich mit Donation beschäftigte (siehe **Schleiერთან**), kennt weitgehend alle Bücher aus seiner Feder, weiß aber nicht, warum Rasulan speziell dieses Buch begehrt. Allerdings ist ihr völlig klar, dass ihr ehemaliger Meister aufgehalten werden muss, auch wenn das bedeutet, dass sie hinter ihm herreisen muss – selbst nach Baburin, wo Prinz Assad noch ein Hühnchen mit ihr zu rupfen hat.

DIE HELDEN AUS SCHLEIერთან

Khelbara und die Helden kennen sich möglicherweise aus **Schleiერთან**. Sollten sie nicht allzu gut miteinander ausgekommen sein, so verspricht Khelbara dieses Mal Besserung und drängt darauf, dass sie schon einmal in der Bibliothek war und den Weg dahin am besten kennt. Außerdem war Rasulan ihr Meister und sie betrachtet es als Pflicht, ihn aufzuhalten.

Wahrheitsgetreu berichtet sie, dass sie Anfang 1035 BF einen Brief der Töchter Niobaras erhielt, die ihr einen Hinweis auf die Bibliothek zuspielten. Sie entdeckte den geheimen Zugang im Hesindetempel Baburins und nahm kurzfristig das Kitab ash Shifa in Besitz. Assad stellte ihr jedoch eine Falle, aus der sie nur mit knapper Not entkam. Schlussendlich landete das Kitab ash Shifa bei den Töchtern Niobaras und Assad trachtet ihr noch immer nach dem Leben.

BESPRECHUNG MIT LAJELLA

Die Freundin Khelbaras und Mitglied der Qabalya der Töchter Niobaras, Lajella kann zu den Vorkommnissen beisteuern, dass sie ihre Ordensoberen aufsuchen möchte, um mit ihr die Lage zu erörtern. Das Kitab ash Shifa kann sie jedoch nicht herausgeben, da das Buch neben nützlichen Informationen auch ketzerische Thesen und boronungefällige anatomische Studien beinhaltet.

Sie gerät darüber mit Khelbara in Streit, Lajella bleibt an dieser Stelle jedoch hart und hält das Buch weiter unter Verschluss. Sie selbst ist auch nicht in der Lage, das Kitab ash Shifa zu holen, da nur die Ordensoberin weiß, wo es gelagert wird.

Was Lajella nicht weiß: Die Tochter Niobaras, die das Kitab aufbewahrt, wurde von Assad mittlerweile aufgespürt und getötet. Das Buch ist seit ein paar Wochen wieder in seinem Besitz.

ZUR STADT DER BABUREN

Khelbara und Lajella werden im Streit auseinandergehen und die Magierin wird unter allen Umständen versuchen, zusammen mit den Helden nach Baburin zu reisen. Sollte die Gruppe ablehnen, so wird sie auf eigene Faust dorthin gelangen. Von ihrem Vorhaben lässt sie sich nicht abhalten.

KHELBARA ALS GEFÄHRTIN

Gehen die Helden auf das Angebot Khelbaras ein, so wird sie die Helden vermutlich eine längere Zeit begleiten, denn sie wird es sich nicht nehmen lassen, Rasulan zu suchen und zu bekämpfen. Dementsprechend sollten Sie als Meister darauf achten und die Interaktion zwischen den Helden und Khelbara am Laufen halten.

Als ehemalige Oronerin ist sie sich nicht immer bewusst darüber, dass sie einige Unarten aus jener Zeit noch nicht abgelegt hat. Manchmal verhält sie sich zu arrogant, bringt Vergleiche mit Zuständen aus Oron, die für sie von Vorteil waren (Lehrfreiheit, Ansehen) oder sie antwortet voller Sarkasmus oder Ironie. Sie spielt gerne mit ihrem Status und ihrer Vergangenheit, schockt Unbeteiligte, wenn sie dazu in der Lage ist oder gibt sich mächtiger als sie ist.

Sie sollten dennoch darauf achten, dass sie nicht nur unsympathisch daherkommt. Im Grunde ist sie ein guter Mensch, der aber durch oronische Lehren indoktriniert wurde und das lässt sich nicht mehr ganz abstellen. Dennoch zeigt sie sich auch hilfsbereit und versorgt Verletzungen ihrer Gefährten und unterstützt sie bei Kämpfen aus der zweiten Reihe.

Khelbara sollte auf ihrem Gebiet durchaus kompetent wirken, aber sie ist in vielen Belangen auf die Hilfe der Helden angewiesen. Dennoch sollte sie ab und an Eigeninitiative zeigen, die verdeutlicht, dass sie mitdenkt und den Helden helfen möchte.

BEGEGNUNGEN AM WEGESRAND

Nach Baburin ist es ein weiter Weg. Am günstigsten ist eine Überfahrt von Elburum zur aranischen Küste des Sultanats Baburin (z.B. nach Mendlicum). Denkbar ist auch der Weg von Elburum zurück nach Zorgan und dann nach Norden, falls die Helden Sybia Bericht erstatten wollen.

Nachfolgende Begegnungen können Sie trotz der Zufallsbegegnungen auf dem Weg nach Baburin platzieren.

☞ Falls die Helden sich für die Schiffsreise entscheiden, sollten sie mehr über den Malmer von Llanka und die Situation in der chaotischen Stadt erfahren. Vor einigen Jahren kam es zu einem regelrechten Bandenkrieg in den Gossen Llankas (siehe **AB 146, Schriftenhatz**). Seitdem ist die Lage noch unübersichtlicher geworden und niemand scheint Herr der Lage zu werden. Matrosen und Seeleute berichten zudem noch über den Kult des Malmers und die scheinbar machtlose Efferdkirche, die Llanka offenbar aufgegeben hat. Einziger Lichtpunkt ist die Agahi der Stadt. *Choraba saba Yanith* (siehe **Erste Sonne 156**) konnte sich seit vielen Jahren auf der Position halten, anders als die stetig wechselnden Wesire Llankas. Sie verfügt aber nicht über genügend Männer und Frauen, die sie unterstützen.

☞ Reisen die Helden über Land, so hören sie mehr und mehr über die Aufstände, die vor einiger Zeit in Baburin wüteten (mehr dazu siehe **Schleierspiel im Aventurischen Jahrbuch 1035 BF**). Fürst *Merkan*, der Vater Eleonoras, ist mittlerweile kaum noch dazu in der Lage, die Amtsgeschäfte zu führen. Er überlässt einen großen Teil der Verwaltung seinem Erben Assad, dem es gelungen ist, erfolgreich zwischen den Bevölkerungsgruppen zu vermitteln. Fast jeder Babure kann nur Gutes über Assad berichten, wohingegen von Khelbara nur das Gegenteil erzählt wird. Assad ist in ihren Augen ein Schurke. Sie gerät öfters in Streit mit patriotischen Baburen, die Assad unterstützen.

☞ In Zorgan vernehmen die Helden hingegen erste Gerüchte eines geplanten Feldzugs der Aranier gegen Hasrabals Gorisches Reich. König Arkos konnte einen Großteil der Bevölkerung überzeugen, dass endlich die Zeit gekommen ist, Anchopal zurückzuerobern. Dies ist die Pflicht eines jeden Zwölfgöttergläubigen und er wird dafür Sorge tragen, dass den Novadis die Stadt wieder entrissen wird. Obwohl sie als friedliche Herrscherin gilt, die ihren Mann meist von solchen Angriffsplänen abhält, unterstützt die Mhaharani in letzter Zeit öffentlich Arkos' Forderungen. Einzig Sybia hält sie aus dieser Entscheidung heraus, da sie derzeit andere Sorgen hat und die Frage, wem Anchopal gehört, momentan für weniger wichtig hält.



BABURIN

Baburin für den eiligen Leser

Einwohner: 13.000, dazu stets etwa um die 1.000 Pilger

Wappen: silberne Sphinx auf Rot unter silbernem Zinnenschildhaupt

Herrschaft/Politik: Sitz des Sultans Merkan von Revennis, faktisch regiert von fürstlichen Beamten und einflussreichen Handelsmagnaten sowie seinem Sohn Assad

Garnisonen: 40 Stadtgardisten, 10 Basarwachen, Fürstliches Regiment *Nebachot* (Streitwagen)

Tempel: **Rondra**, Rahja, Boron (Puniner Ritus), Phex, Hesinde, Tsa, Peraine, Ingerimm, zahlreiche Schreine lokaler Heiliger

Wichtige Gasthöfe: Gasthaus *Residenz* (Q7/P8/S12), Karawanserei *Fürst Muzaraban* (Q6/7/S35), Speisehaus *Lange Tafel* (Q7/P9), Herberge *Am Tabakmarkt* (Q6/P7/S10), Schenke *Haus Mirhiban* (Q4/P4), Schenke *Am Tafelberg* (Q1/P2/S4)

Besonderheiten: Dreitempel der Rondra (Sitz der Meisterin des Bundes der Senne Süd), Donnersturmfelder, Ordenshaus der Anconiten (Heilmagier), Zulhamins Zirkel (Zauberschule), Kuriositätenmuseum

Stimmung in der Stadt: angespannt nach den Aufständen, Fremde sind jedoch immer willkommen, da die Stadt von seinem großen Basar lebt und ein Schmelztiegel tulamidischer und mittelreichischer Kultur ist.

Was die Baburiner über ihre Stadt denken: Die Baburiner halten sich für eine alte Hochkultur – und damit liegen sie richtig.



BAYMARA

RASULANS PLÄNE

Mittlerweile sieht Rasulan in den Helden Gegenspieler, die er ernst nehmen muss. Sie sind immer noch auf seiner Fährte und er ist sich im Klaren darüber, dass er sie ausschalten muss, um endlich Ruhe zu haben.

Durch Tanamin oder eine andere Skorpionschwester hat er von Khelbaras Befreiung durch die Helden gehört und sucht nach einer Möglichkeit, um sie zu überlisten. Dabei kommt ihm der Besuch der Prinzessin von Yerkesh gerade recht. Baymara ist seit einigen Monden unterwegs (die Helden hatten vielleicht sogar schon das Vergnügen ihrer Bekanntschaft), um im Namen ihrer Mutter Adlige zu besuchen und ihnen Geschenke zu überreichen. Die Prinzessin ist dieser Aufgabe nicht nur überdrüssig, sondern sie würde am liebsten den Platz ihrer Mutter einnehmen, um aus ihrer Sicht endlich richtig zu regieren.

Baymara übernachtete in ihrer ersten Nacht im Gasthaus *Residenz* (erst nachdem sie sich frisch gemacht hatte, mochte sie dem Fürsten einen Besuch abstatten) und Rasulan belauschte sie und ihre Sorgen. Er verführte sie und erklärte ihr wer er ist, denn er hörte bereits einige Gerüchte über die Ambiti-

onen Baymaras und ihre Unzufriedenheit über die Mutter. Er schlug ihr vor, dass er Banazir beseitigen würde, wenn sie dafür dem Fürsten berichtete, dass sie Khelbara und die Helden dabei gesehen hätte, wie sie den Mord planten. Zur Absicherung erklärte er Baymara, dass sie falsche Erinnerungen durch einen Zauber eingesetzt bekommt. Dann könnte man bei einem Scheitern des Plans nicht nachweisen, dass sie eine Mitverschwörerin ist. Baymara willigte ein und ging am nächsten Tag in den Palast, während Rasulan einige Halsabschneider damit beauftragte, die Emire in Yerkesh zu töten (was auch gelingen wird – nach diesem Abenteuer wird Baymara zur neuen Emira ernannt und hat schlussendlich ihr Ziel erreicht. Und dabei sieht es so aus, als ob sie völlig unschuldig sei und nur missbraucht wurde).

Baymara wurde zwar nicht zum Fürsten vorgelassen, dafür zu Assad, dem sie die Geschichte des Mordplans auftrug. Und für diesen war dieser Bericht ein gefundenes Fressen, so konnte er nun endlich Khelbara gefangen nehmen und mit ihr die Helden, sobald sie die Stadt betraten – ungeachtet ihrer Position. Der Mord ist ein schwerwiegendes Verbrechen und die Anklägerin eine Prinzessin.

BABURIN

Legende

Elendsviertel

- 1 Flusshafen
- 2 Viehmarkt
- 3 Schenke „Am Tafelberg“

Djambakand

- 4 Nebachoter Tor
- 5 Ordenshaus der Anconiten
- 6 Sankt-Therbun-Hospital
- 7 Haus der eingebrachten Ernte (Peraintempel)
- 8 Tsatempel
- 9 Schenke „Haus Mirhiban“

Derschalam

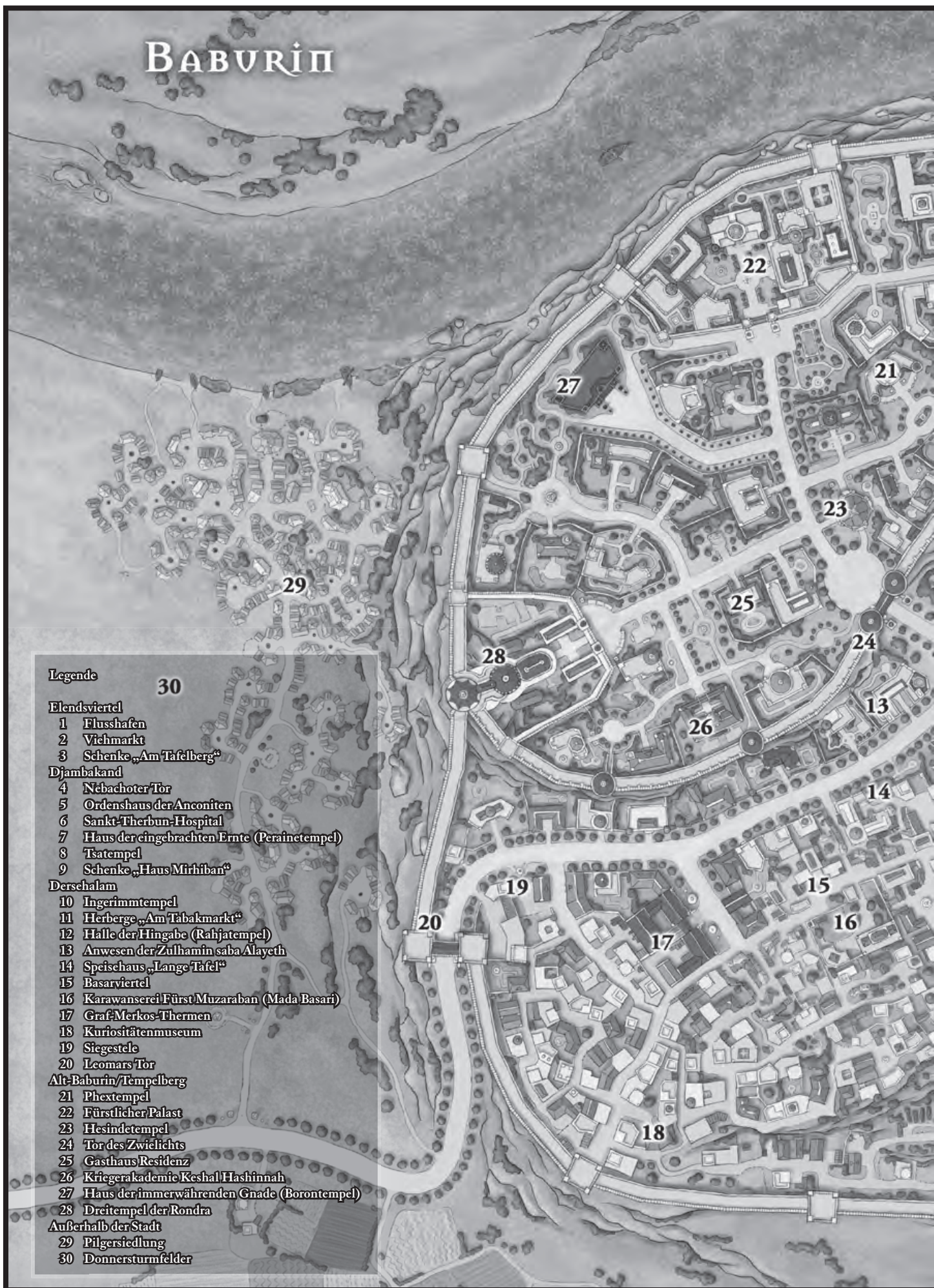
- 10 Ingerimmtempel
- 11 Herberge „Am Tabakmarkt“
- 12 Halle der Hingabe (Rahjatempel)
- 13 Anwesen der Zulhamin saba Alayeth
- 14 Speischaus „Lange Tafel“
- 15 Basarviertel
- 16 Karawanserei Fürst Muzaraban (Mada Basari)
- 17 Graf-Merkos-Thermen
- 18 Kuriositätenmuseum
- 19 Siegestele
- 20 Leomars Tor

Alt-Baburin/Tempelberg

- 21 Phextempel
- 22 Fürstlicher Palast
- 23 Hesindetempel
- 24 Tor des Zwiellichts
- 25 Gasthaus/Residenz
- 26 Kriegerakademie Keshal Hashinnah
- 27 Haus der immerwährenden Gnade (Borontempel)
- 28 Dreitempel der Ronda

Außerhalb der Stadt

- 29 Pilgersiedlung
- 30 Donnersturmfelder





Baburin ist die zweitgrößte Stadt Araniens und Sinnbild einer alten Kultur: Zentrum des aranischen Rondrakultes mit einem der wichtigsten **Rondratempel** (28) Aventuriens, Aufbewahrungsort der heiligen und korgefälligen Lanze Dschadra al'Zul, der größte Handelsplatz des nördlichen Barun-Ulah, Heimat unzähliger Flüchtlinge aus Oron und dem Mittelreich gleichermaßen. Bekannt ist die Stadt zudem für das Sprachgewirr, was auf den Straßen herrscht: Maraskani, Garethi, Tulamidya, aber auch exotischere Sprachen, Dialekte und Mundarten kann der Besucher auf dem **Basar** (15) vernehmen.

Der *Flusshafen* ist geprägt von den zahlreichen Kaschemmen und den Matrosen aus aller Herren Länder. Hier kann ein Held seine Silbertaler bei Speis' und Trank und anderen Vergnügen schneller loswerden, als ihm lieb ist.

Wenige Sehenswürdigkeiten bietet das *Elendsviertel*. Nur wer hier leben muss, hält sich hier auf. Neben Armen und Dazugezogenen trifft sich hier auch immer wieder zwielichtiges Gesindel und Halsabschneider. Die Garde patrouilliert zwar auch im Elendsviertel, aber nur unregelmäßig und voller Abneigung.

Das bäuerliche *Djambakand* hingegen ist ein friedlicher Ort, wo viele der Baburen leben, die ihre Familien bis auf die große Zeit der Baburen und Nebachoten zurückverfolgen können. Es ist ein traditionsreiches Viertel voller Leben und alter Sitten.

Das zentrale Viertel Baburins ist jedoch *Darbesalam*. Hier liegt der große Basar der Stadt, man kann aber ebenso das **Kuriositätenmuseum** (18), dem **Rahjatempel**, die sogenannte Halle der Hingabe (12) oder die **Siegesstele** (19) einen Besuch abstatten.

Alt-Baburin, das herrschaftliche Viertel, birgt den **Fürstlichen Palast** (22) und den berühmten **Dreitempel der Rondra** (28) und der ebenso berühmten Statue der vierarmigen Rondra.

Mehr zu Baburin siehe **Erste Sonne** Seite 172 ff..

AM STADTTOR

Sollten die Helden bereits eine gewisse Bekanntheit errungen haben (wovon auszugehen ist) und sie erkennbar sein (auffälliges Äußeres, Gegenstände), so wird die Stadtwache in Baburin sie zunächst anhalten, ihre Namen überprüfen und sie gefangen nehmen.

Prinz Assads Anweisungen sind eindeutig. Die Helden, ungeachtet ihrer Ämter – sind von einer Adligen angeklagt worden, ein Mordkomplott gegen ihre Mutter, eine Emira, geschmiedet zu haben. Bleiben die Helden unauffällig, sollte die Stadtwache stattdessen Khelbaras Verkleidung durchschauen. Ihre Tätowierung hat sie zwar verborgen, aber die Stadtwachen sind misstrauisch und kontrollieren gut.

KHELBARAS VERKLEIDUNG

Wenn Khelbara inkognito reisen möchte, verbirgt sie ihre Tätowierung unter einer Schicht Puder und gibt sich als Sklavin einer der Helden aus. Im Regelfall funktioniert das auch, aber ein aufmerksamer Wächter kann an der Haut Unregelmäßigkeiten entdecken, reiben und die Tarnung zunichte machen.

MÖGLICHKEIT I: FLUCHT

Wenn die Helden sich partout nicht gefangen nehmen lassen wollen, so müssen sie die Gardisten bekämpfen, fliehen und untertauchen. Die Gardisten sind sich bewusst, dass sie es teilweise mit sehr gefährlichen Gegnern zu tun haben und greifen nur zusammen einen kampferprobten Helden an. Zu Beginn sollten die Helden es mit zehn Gardisten zu tun haben.

Entscheiden sich die Helden für diese Möglichkeit, so müssen sie in der Stadt untertauchen. Dank Khelbara, die sich in der Stadt gut auskennt, sollte es möglich sein, ein Versteck zu finden. Allerdings müssen die Helden zuvor die Gardisten abschütteln. Ob sie dies durch Zauberei, Wegrennen oder Verstecken schaffen, obliegt den Fähigkeiten der Helden. Wird ein Held gefangen genommen, machen Sie einfach mit Möglichkeit II weiter.

Gardist

Eigenschaften:

MU 13	KL 11	IN 12	CH 10	
FF 12	GE 14	KO 12	KK 13	SO 7
LeP 32	AuP 31	RS 3	BE 2	MR 3
GS 7	WS 6	Ausweichen 6		

Fausthieb:

INI 6+1W6	AT 14	PA 12	TP(A) 1W6+1	DK H
------------------	--------------	--------------	--------------------	-------------

Tritt/Kopfstoß:

INI 7+1W6	AT 14	PA 12	TP(A) 1W6+1	DK H
------------------	--------------	--------------	--------------------	-------------

Ringen:

INI 8+1W6	AT 17	PA 14	TP speziell	DK H
------------------	--------------	--------------	--------------------	-------------

Khunchomer:

INI 10+1W6	AT 15	PA 12	TP 1W6+4	DK N
-------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Pike:

INI 8+1W6	AT 13	PA 11	TP 1W6+5	DK S
------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Vorteile/Nachteile: Prinzipientreue, Verpflichtungen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Gegenhalten, Niederwerfen, Formation, Ortskenntnis (ein Stadtviertel), Rüstungsgewöhnung I (Tuchrüstung), Wuchtschlag

Talente: Athletik 5, Schleichen 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnen-schärfe 6, Sich Verstecken 4

Erfahrene Gardisten: körperliche Eigenschaften +1, Talente +3, AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Finte, Meisterparade

Kampfverhalten: Wachen kämpfen, bis sie die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben, danach fliehen sie, um W20+20 KR später mit 1W3 Mann Verstärkung anzukommen (werden auch diese besiegt, wenden sich die Gardisten an eine höhere Instanz). Sie setzen leichte Wuchtschläge ein (+1 bis +2) und versuchen mit den Piken immer auf maximaler DK zu bleiben.

Ausrüstung: Khunchomer, Pike, Tuchrüstung, Lederzeug, 3W6 Silbertaler

MÖGLICHKEIT II: ZUM PRINZEN

Lassen die Helden sich bereitwillig gefangen nehmen, so werden sie entwaffnet, und zum Palast gebracht. Die Wächter achten jedoch auf Titel und Ämter der Gefangenen und lassen ihnen gewisse Freiheiten, wenn sie Krieger, Adlige und Geweihte sind. Helden mit geringem SO (7 und weniger) werden hingegen wie der letzte Dreck be-

handelt, sollten sie gegen die Gardisten aufbegehren. Zauberer werden mit Eisenketten gefesselt, sodass ihre Kräfte eingeschränkt sind.

Im Palast erwartet sie nicht der Fürst, sondern Prinz Assad. Er wird Baymara hinzuholen und sie wird die Anklage gegen die Helden vorbringen. Der Prinz, der so tut als würde er versuchen ein gerechtes Urteil zu sprechen, lässt die Helden zunächst wegsperren, bis mehr Beweise erbracht wurden.

Die Helden werden abermals nach ihrem Rang und Namen entweder in den Kerker oder ein Turmzimmer gesperrt. Vor dem Turmzimmer wird eine Wache positioniert, im Kerker wacht ein müder Kerkermeister, der mit seinen beiden Knechten meistens Boltan spielt.

DEN SCHULDIGEN FINDEN

Egal ob die Helden im Kerker einsitzen oder auf der Flucht sind, ihnen sollte klar werden, dass ihnen jemand übel mitspielt. Natürlich fällt der Verdacht auf Rasulan, doch muss auch die Prinzessin von Yerkesh dahinter stecken. Um ihren Ruf wieder herzustellen, müssen die Helden Beweise vorlegen, die nicht widerlegbar sind. Und es führt fast kein Weg daran vorbei, mit Baymara zu sprechen.

DAS DSCHADRA AL'ZUL

Wenn die Helden auf die Idee kommen, im Kortempel um Hilfe zu bitten, so werden sie vom anwesenden Geweihten *Matakor* nicht nur einen Unterschlupf erhalten, sondern er wird ihnen das Dschadra al'Zul leihen (siehe Seite 130). Er hatte Visionen und er glaubt, dass die Helden diese mächtige Waffe gegen ihre Feinde noch gebrauchen können. Er gibt sie ihnen aber nur mit, wenn sie versprechen es am Ende ihrer Mission wieder abzugeben.

Wie Tsa will auch Kor den Menschen gegen die Verschwörung beistehen. Nur aus diesem Grund gibt er ihnen eine so mächtige Waffe mit, die bereits im Krieg-der-35-Tage das Blut der Oroner vergoss. Das Werk des Dschadras ist noch nicht vollendet.



ENTKOMMEN AUS DEM KERKER

Assad hat es nicht eilig. Die Helden stürten bereits einen seiner hervorragenden Pläne und retteten die Mhaharani und ihr ungeborenes Kind, Khelbara ist sogar eine persönliche Feindin, mit der er sich lange und intensiv beschäftigen will, bevor er sie tötet.

Die Kerkerzellen besitzen hervorragende Schlösser (*Schlösser knacken* +12, einmal pro Tag ist eine Probe erlaubt, alternativ FORAMEN +6, 8 AsP), wohingegen die Türen der Turmzimmer weniger sicher sind (*Schlösser knacken* +6, einmal eine Probe pro Tag erlaubt, alternativ FORAMEN +3, 5 AsP).

Die Helden erhalten zweimal am Tag Besuch. Entweder ist es Prinz Assad selbst, der zum Schein und mit gespielter Bedauern seine renommierten Gäste besucht. Oder es ist ein Foltermeister, der die Helden unsanft behandelt und in eine Folterkammer bringt. Er wird zunächst den Helden nur zeigen, wie er ihnen wehtun kann, später wird er auch Gewalt anwenden – aber bis dahin sind die Helden hoffentlich schon geflohen.

Ein Entkommen aus dem Palast sollte sich selbst für die Helden schwierig gestalten. Zauberer haben genug Eisen umgehängt bekommen, um stark am Zaubern gehindert zu werden. Waffen besitzen die Helden nicht, es sei denn, sie basteln sich improvisierte Waffen. Dietriche und andere Werkzeuge hat man ihnen bei der Gefangennahme abgenommen, es sei denn, sie waren sehr gut versteckt. Die Helden im Turmzimmer haben es leichter als die im Kerker, denn sie können die Gegenstände in ihrem Zimmer möglicherweise als Waffen und Ausrüstungsgegenstände verwenden.

Ganz alleine sind die Helden jedoch nicht. Ohne es zu wissen, haben sie auch eine Verbündete im Palast: *Byalabeth saba Turmai* (*998 BF, tulamidischer Kultur zugewandt, intrigant), die oberste Palastwesirin Baburins, bekam durch ihre Spione mit, was sich im Gerichtssaal zugetragen hat. Sie misstraut Assad aus gutem Grund und um ihn zu schwächen will sie den Helden helfen. Sie lässt von einem Diener geeignetes Werkzeug und einen Dolch in eine der Zellen schaffen (am wahrscheinlichsten im Essen – ein undefinierbarer Milchreis) und lässt den Wachen in ihren Wein Schlafgift (Stufe D) gießen, sodass die Helden gute Chancen haben zu entkommen. Sie wird sich den Helden aber nicht direkt vorstellen, damit sie keine Spuren hinterlässt.

Khelbara ist in einem der Kerkerzimmer untergebracht und wird regelmäßig von Assad besucht. Sie kann wegen des Eisens nicht zaubern und ist Assad schutzlos ausgeliefert. Dennoch verspottet sie ihn, was den Prinzen zur Weißglut treibt. Die Helden sollten sie befreien können, aber gerade in dem Moment auftauchen, wo Assad mit ihr einige Worte wechselt. Er klingt mal gereizt, mal überheblich und verspricht Khelbara, dass sie die Praiosscheibe nie wieder sehen und dass er grauenvolle Dinge mit ihr anstellen wird. Sie soll ihn irgendwann anflehen, ihr das Leben zu nehmen. Zu guter Letzt zeigt er ihr das Kitab ash Shifa, das er vor einigen Wochen den Töchtern Niobaras abnehmen konnte. Und er zeigt ihr ebenso die Finger der alten Frau, die es mit ihrem Leben beschützen wollte.

Assad wird von zehn Wächtern und einem Leibmagier begleitet, die Helden sollten sich also eher nicht mit ihm anlegen, sondern abwarten, bis er gegangen ist.

DAS KITAB ASH SHIFA IN DEN RICHTIGEN HÄNDEN

Khelbara wird nach ihrer Befreiung den Helden dankbar sein, dass sie sie nicht zurückgelassen haben und zum zweiten (oder gar dritten Mal) retteten. Sie verspricht, dass sie das nicht zur Gewohnheit werden lässt, merkt aber an, dass sie das Kitab ash Shifa Assad entwenden muss.

Gehen die Helden das Risiko ein, müssen sie bis zu den Gemächern des Prinzen schleichen. Er ist unterwegs und keinerlei Wachen bewachen seine Räumlichkeiten. Das Buch können die Helden tatsächlich in seinem Gemach finden, allerdings ist es in einer Geheimschublade seines Kleiderschranks versteckt (*Sinnenschärfe*-Probe +6 oder *Zwergennase* +2). Just in dem Moment, wo die Helden das Buch entdeckt haben, kommt Assad mit weiblicher Begleitung zurück. Entweder mit einer beliebigen Schönheit aus Baburin oder mit Baymara. Zu allem Unglück möchte Assad der Dame seines Herzens einige seiner wunderschönsten Schmuckstücke zeigen, die sich bedauerlicherweise in einer kleinen Schatulle im Kleiderschrank befinden. Die Helden sollten mit einer *Sich verstecken*-Probe +4 beweisen, dass sie sich verbergen können, ohne das Assad misstrauisch wird (geeignete Verstecke sind Vorhänge beim Balkon, unter dem Bett und der Kleiderschrank).



ASSAD

DAS KITAB ASH SHIFA

Erscheinungsweise: Ein 350-seitiger Quartband, gebunden in einfaches Leder. Der ursprüngliche Autor ist der Heilmagier Harito al'Venendu, eine ehemalige Spektabilität der Schule des Immerwährenden Lebens. Sein Kitab ash Shifa (Buch der Heilung) wurde von jeder Spektabilität ergänzt und beschäftigt sich sowohl mit urtulamidischer Heilkunst, als auch artverwandten Themen wie Anatomie. Allerdings beinhaltet das Kitab auch manche Passagen, die man in Richtung der Magierphilosophie einsortieren kann. In einigen Ausgaben sollen gar Erweiterungen enthalten sein, die auf dämonische Heilpraktiken und die Einheit von Geist und Körper jenseits des Zwölfgötterglaubens eingehen. Das Buch soll auch von einigen Spektabilitäten genutzt worden sein, um geheime Botschaften und Prophezeiungen zu verschlüsseln. Während es im tulamidischen Raum sehr verbreitet war, fand es in den mittelländisch geprägten Regionen keine große Beachtung.

Heute jedoch – nachdem es seit der Schließung der Schule als verschollen gilt – hat es den Ruf, das qualitativ beste Werk der Magica Curativa und der profanen Heilkunde zu sein. Außer der Studienausgabe der Schule des Immerwährenden Lebens soll es nur noch einige wenige Abschriften gegeben haben, die aber vermutlich zu großen Teilen zerstört wurden oder sich in dem Besitz von privaten Sammlern befinden.

Wert: mindestens 500 Dukaten für ein Original, bei Fachleuten fast unbezahlbar.

Voraussetzungen: V 0, K 12/10 (Tulamidy / Zhayad), KL 16

Das Buch im Spiel: (Heilung, Form 4/13; alle Heilkunde-Talente SE/13; Heilkunde Wunden 8/22; Heilkunde Krankheit 4/14; Heilkunde Gift 4/13; Heilkunde Seele 6/15; Sternkunde SE/10; Philosophie SE/10; Anatomie SE/20)

Das Buch bietet die Thesis des BALSAM (20) und es lässt eine Rekonstruktion der meisten anderen Zauber mit dem Merkmal Heilung zu. Welche weiteren Bücher für die Rekonstruktion benötigt werden, entscheidet der Meister. Außerdem mögen sich noch weitere Thesen in dem Buch befinden – einige gar, die man eher dem Bereich der Schwarzen Magie zuordnen würde.

Ob die Helden abwarten und die beiden Turteltauben gewährleisten lassen oder sich an ihrem Peiniger rächen, obliegt ihnen. Khelbara wäre für letzteres, aber sie würde keine tödlichen Mittel einsetzen, sondern ihrem Feind eher eine Abreibung oder Demütigung verpassen (z.B. ihn nackt mit dem Kopf voran vom Balkon hängen). Am wichtigsten sollte aber eine Flucht aus dem Palast sein, was am ehesten mit einer Verkleidung (aus dem Kleiderschrank?) und einer *Sich verkleiden*-Probe gelingt. Denkbar wäre auch *Schleichen* oder aus einem Fenster *Klettern*, wobei dies eine gewagte und gefährliche Methode darstellt. Oder die Helden nutzten Assad als Geisel, um an den Wachen vorbei zukommen. Danach wird aber halb Baburin hinter ihnen her sein.

UNSCHULDIG

Sollten die Helden vor den Wachen am Tor oder im Palast geflohen sein, so wird Prinz Assad sie suchen lassen. Die Helden können mit *Gassenwissen*-Proben sich ein sicheres Versteck suchen, aber sie müssen dieses Versteck häufiger wechseln. Jeden Tag müssen sie die Probe wiederholen und sie wird jedes Mal um 1 Punkt schwerer. Sollte die Probe nicht mehr gelingen, so werden sie verraten oder die Garde spürt sie auf.

Sie sind in Baburin von ihren Ressourcen abgeschnitten und auch ihr Ansehen bringt ihnen nichts, da Assad Steckbriefe an die Garnisonen und auf der Straße verteilt hat.

Die Helden müssen unbedingt ihre Unschuld beweisen, dazu haben sie im Grunde zwei Möglichkeiten: Entweder sie finden Zeugen, die Baymara und Rasulan belauscht haben, oder sie zwingen Baymara, ihre Aussage zu ändern.

Durch eine erneute Probe auf *Gassenwissen* können die Helden Baymaras Herberge aufspüren und der Wirt *Tolvar ibn Safmedi* (* 989 BF, sieht nicht mehr gut, gutes Gedächtnis, Zorgan-Pocken-Narben) erinnert sich an Gesprächsfetzen und das Aussehen Rasulans. Um ihn als glaubwürdigen Zeu-

gen für Prinz Assads Gericht vorzustellen und erfolgreich zu sein, muss man ihn überzeugen (*Überreden*-Probe +5) oder bestechen (50 Dinare).

Gelingt es vor Gericht einem Helden, mittels *Rechtskunde* und *Überreden*-Proben bei drei Versuchen mindestens 25 TaP* anzusammeln, werden die Helden begnadigt (die TaP* in *Rechtskunde* zählen als Spezialtalent doppelt).

Die zweite Möglichkeit stellt eine Klarstellung Baymaras dar. Zum einen müssen die Helden mit ihr sprechen – alleine diese Möglichkeit ist schwierig, da sie sich mindestens eine Woche im Palast aufhalten wird und diesen nur selten verlässt – und sie müssen bemerken, dass ein Zauber auf ihr liegt (MEMORABIA). Sollten sie dies entdecken und kann der Zauber gebrochen werden, so wird Assad sie ebenfalls begnadigen. Baymara wird dann wieder alles wissen und dem Gericht vorlügen, dass Rasulan sie verzaubert hat und sie sich nur noch bruchstückhaft erinnert.

Sollten die Helden etwas getan haben, um Assad zu demütigen, dann wird er es nicht auf einen fairen Prozess ankommen lassen, sondern sie mit Lakaïen verfolgen, die sie tot oder lebendig zurück in den Palast schleifen sollen.

DIE SCHULE DES IMMERWÄHRENDEN LEBENS

Am Ende der Episode um die falsche Anschuldigung (oder zwischenzeitlich), können die Helden Rasulans Spur aufnehmen. Khelbara verrät den Helden noch einmal, wo sie auf die Bibliothek gestoßen ist: Im Keller des Hesindetempels gibt es einen geheimen Zugang, der durch eine Arkanoglyphe geschützt wird. Nach der Entdeckung von Khelbara hat jedoch Assad im Keller des Hesindetempels zwei Wachen aufstellen lassen – und die Hesindegeweihten sind ebenfalls gewarnt. Die Helden müssen sich also etwas einfallen lassen, um nicht aufzufliegen.

Auch wenn man noch so dicht vor dem Zugang steht, erkennt man ihn nicht (ein UNGESEHENES ZEICHEN, siehe **WdA 149**). Niemand hat auch nur das Verlangen, sich die

Stelle näher anzusehen. Durch Khelbaras Führung können die Helden aber den Schutz der Arkanoglyphe durchbrechen. Dahinter betreten sie eine alte Katakombe, wo verschiedene mumifizierte Leichen in kleinen Ausbuchtungen und Nischen liegen – ein Ort, der verschiedenen Totengöttern aus urtulamidischer Zeit geweiht ist.

Zwar ist sich Khelbara sicher, dass die geheime Bibliothek hinter der Katakombe nicht die wahre Akademie ist, aber jemand hat den wahren Schatz – die Bücher – dorthin gebracht.

Nachdem die Helden den Zugang betreten haben, müssen sie sich ein paar Minuten durch die staubigen Katakomben bewegen und ihnen dürften Fußspuren von Rasulan auffallen (*Fährtsensuchen*-Probe +4).

Die Grabkammern bergen etwa einhundert Leichen, alle entweder skelettiert oder durch die Trockenheit mumifiziert. Die meisten Leichen sind Priester alter Kulte und immer wieder können Helden, die Ur-Tulamida beherrschen und erfolgreich eine *Götter und Kulte*-Probe +5 ablegen, Namen wie Marahibo oder Umm Ghulsach lesen – uralte Totengötter aus einer fernen Vergangenheit.

Kurz bevor die Helden den ersten Bibliotheksraum erreichen, verlassen sie die Katakomben. Khelbara führt sie sicher durch einen Durchbruch in der Wand, den sie einst mittels eines Dämons hier geschaffen hatte. Dahinter können die Helden ein Raum- und Gangsystem aus Holz erkennen – die verlorene Bibliothek. In jedem Raum liegen Dutzende Bücher und Schriftrollen, durch Magie gut konserviert und noch intakt.

Weder Rasulan noch die Helden wissen jedoch, dass Assad den Boden verschiedener Räume präpariert hat. Bei zu viel Gewicht stürzt der komplette Raum in sich zusammen, scheinbar in bodenlose Tiefe. Nur er und seine Lakaïen kennen die Stellen. Assad wollte das Wissen der Bibliothek lieber vernichten, als es jemand anderem zu überlassen. So konnte er auch die

DIE SCHULE DES IMMERWÄHRENDEN LEBENS

Wenig ist über die 598 BF durch den Aranischen Exodus aufgelöste Schule bekannt. Sie galt als eine Philosophenschule, die sich über die Gesundheit des Geistes wie auch des Körpers Gedanken machte. Sie folgte urtulamidischen Traditionen aus der Zeit des Diamantenen Sultanats und hortete ein enormes Wissen über die menschliche Anatomie. Legenden zufolge soll sie gar das Geheimnis der Unsterblichkeit gekannt haben (daher auch der Name der Akademie).

Nach ihrer Auflösung verschwand ein Gutteil der Akademiebibliothek spurlos. Es existiert die Vermutung, dass ein gewiefter Hesindegeweihter die Bücher in Sicherheit brachte und ein Versteck nahe des Tempels wählte: Ein unterirdisches Gewölbe, das er mit einigen Sicherungen ausstatten ließ.

Hesindegeweihten einschüchtern, die den Schatz natürlich am liebsten geborgen hätten (Assad misstraute ihnen aber – zu recht, denn zwei Hesindegeweihte sind Töchter Niobaras).

Rasulan ist in der Bibliothek unterwegs und sucht nach einem bestimmten Buch, dass Donation Alrik von Terilia verfasst hatte. Der Magiergraf von Edas war spirituell Belkelel sehr nahe und erhielt von ihr zahlreiche Visionen, die er niederschrieb, genau wie seine große Liebe Niobara. Diese Niederschrift, die „Leidenschaft ohne Grenzen“ hört sich zunächst wie der Beginn eines Hamarro-Romans an, aber es ist eine verschlüsselte Botschaft für ein Ritual, um die Macht der Niederhöhlen selbst herbeizurufen. Als die Helden eintreffen, hat Rasulan gerade den Text entschlüsselt. Als er bemerkt, dass die Helden eintreffen, rennt er weg, lässt aber die Übersetzung liegen.

Die Helden sollten Rasulan zwar hören können, aber nicht genug von ihm in der Dunkelheit sehen. Fernkampfangriffe und Zauber sollten nicht funktionieren, da sie ihn nicht sehen, notfalls kann er sich mit Zauberei schützen. Die Helden sollten ihn einen Augenblick durch die Bibliotheksräume verfolgen, dann auf seine Niederschrift stoßen und sie mitnehmen.

In diesem Moment geht Assads Falle auf, denn ein Raum der Bibliothek trägt zu viel Gewicht. Er stürzt nach unten und reißt die übrigen Räume mit. Die Helden sollten eine Probe auf *Körperbeherrschung* +8 ablegen. Gelingt sie, so erleiden sie 1W6 SP durch Splitter und den Sturz, bei Misslingen sind es 2W6+2 SP.

IN DER TIEFE

Rasulan konnte gerade so noch entkommen und findet auf der anderen Seite der Bibliothek einen Ausgang. Er vermutet, dass die Helden und Khelbara tot sind und kümmert sich nicht weiter um sie.

Die Helden hingegen sind etwa 20 Schritt in die Tiefe gestürzt, dank der zahlreichen Bretter und Balken ist ihr Sturz jedoch immer wieder abgefedert worden. Sie liegen tief unter Baburin und erwachen erst ein paar Augenblicke später aus ihrer Bewusstlosigkeit.

Während sie den Sturz verhältnismäßig gut überstanden haben, kann man das von der Bibliothek nicht behaupten. Überall liegen zerfetzte Bücher und lose Seiten umher, Staub wurde aufgewirbelt und neben den Helden liegen einige vertrocknete Ratten und Knochen, deren Besitzer schon vor Jahrhunderten gestorben sein müssen.

Ziel der Helden sollte es sein, einen Ausgang zu entdecken. Würfeln Sie für jeden Abschnitt, den sich die Helden vorwärts bewegen mit 1W6. Die Helden müssen insgesamt 13 Abschnitte überwinden, bis sie bei einem Ausgang angekommen sind.



ZUFÄLLIGES (IW6)

- | | |
|---|---|
| 1 | Trümmerteile versperren den Weg, die Helden müssen eine <i>Klettern</i> -Probe bestehen, bei Misslingen erleiden sie 1W3+1 SP |
| 2 | Boden bricht ein, <i>Körperbeherrschung</i> -Probe, ansonsten weiterer Sturz von 4 Schritt |
| 3 | Deckenteile stürzen auf die Helden, <i>Ausweichen</i> -Probe, bei Misslingen 1W6+3 SP |
| 4 | Abkürzung, die Helden müssen einen Abschnitt weniger durchhalten |
| 5 | Ratten (relativ friedlich, es sei denn, die Helden reagieren aggressiv) |
| 6 | Artefakt (weiter würfeln auf Tabelle) |

ARTEFAKTE (IW6)

- | | |
|---|--|
| 1 | zerbrochene Zaubertrunkflasche (noch 1W6 AsP enthalten) |
| 2 | Kiste, zertrümmert, mit Edelsteinen (Wert: 1W6 Dinare) |
| 3 | eine tulamidische Sonnenuhr, die auch ohne Licht funktioniert und jede Stunde die Zeit mit einer lauten Stimme ansagt. |
| 4 | ein Ring mit einem seit über 800 Jahren gebundenen Zant, der seinem Träger immer im Kopf zuflüstert, dass er ihn benutzen soll – leider ein misslungenes Artefakt, dessen Dämon jeden in der Nähe angreift |
| 5 | ein gut erhaltener Charisma-Ring mit 3 von 7 Ladungen, gibt für 1 SR CH +3. |
| 6 | Ein TRANSVERSALIS-Ring, der den Anwender einmalig zur Bibliothek teleportiert. Da dort leider kein Boden mehr ist, bedeutet das einen Fall von 20 Schritt ... |

ENDLICH: EIN AUSGANG

Die Helden entdecken schlussendlich einen Durchgang, durch den man kriechend in den Vorratskeller eines Ehepaars gelangt. Das Haus steht nicht allzu weit vom Hesindetempel entfernt und es wird für das Paar eine echte Überraschung sein, wenn die Helden aus ihrem Keller kommen.

UND NUN?

Die Zerstörung der geheimen Bibliothek kann selbst der Hesindetempel nicht verleugnen, da der Zusammenbruch und die Erschütterung in der Stadt zu spüren waren. Der Tempel und Assad werden sich überrascht zeigen, der Prinz jedoch damit anfangen, die vielen enthaltenen Schätze offiziell zu bergen. Leider ist seine Ausbeute geringer als erwartet, denn viele wertvolle Werke wurden zerstört.

Khelbara ist im Besitz des Kitab ash Shifa und wird das Buch nicht mehr freiwillig herausgeben. Sie bietet interessierten Helden aber Abschriften an. Sie wird mit Lajella über das Geschehene sprechen wollen.

Assad hingegen schäumt vor Wut, kann aber nicht mehr allzu viel gegen die Helden unternehmen, sonst würden seine Machenschaften und wahren Ansichten auffliegen.

Banazir fällt tatsächlich einem Mordanschlag zum Opfer und ihre Tochter wird zur neuen Emira ernannt. Ihr Ruf ist nach der Episode wieder hergestellt und in der Öffentlichkeit wird sie als gutherzige und lebenswürdige Herrscherin dargestellt. Sie und Assad scheinen wie für einander geschaffen, aber beide haben nicht vor, einen Traviabund einzugehen. Dafür verfolgen sie zu sehr ihre eigenen Pläne.

DIE ZUTATEN FÜR DIE BESCHWÖRUNG

Zum ersten Mal ist es den Helden gelungen einen Sieg gegen Rasulan zu erringen, denn sie haben seine Zutatenliste. Zwar hat sich der Magier gemerkt, was er für das Ritual braucht, aber die Helden wissen es nun auch.

- 👁 Das Blut eines Rosendschinnis
- 👁 Der goldene Schmuck der Livara
- 👁 Das Tanzgewand der Laila el-Sulef

Diese drei Objekte sind notwendig, um an einem belkelel-gefälligen Ort ein Tanzritual aufzuführen, um die Herrin der Schwarzfaulen Lust selbst zu rufen. Ihre Kraft wird in eine sterbliche Hülle übergehen und laut Donation wird dann die Tochter der Belkelel nach Dere gelangen.

Das Blut eines Rosendschinnis können die Helden theoretisch leicht besorgen. Mittels einer *Sagen und Legenden*-Probe wissen sie, dass die Dschinne im Rosengarten von Zorgan leben.

Der goldene Schmuck der Livara gehörte einst einer mächtigen Herrscherin Haranijas. Es ging verloren, tauchte aber während der oronischen Besatzung wieder auf und war im Palast von Llanka gelagert (*Sagen und Legenden*-Probe +3).

Das Tanzgewand hingegen wurde bis vor kurzem im Rah-jatempel von Anchopal aufbewahrt. Es gehörte der begnadetsten Sharisad ihrer Zeit, die selbst die Göttin überflügelt haben soll (*Sagen und Legenden*-Probe +5)

VERFÜHRUNG

An ein paar Stellen können die Helden in diesem Szenario Verführungspunkte ansammeln.

- 👁 Wenn sie Assad demütigen sollten sie 1 Punkt erhalten.
- 👁 Wer tödliche Gewalt gegen unschuldige Wachen anwendet, hat sich ebenfalls 1 Punkt verdient.

VERGEBUNG

Manchmal im Abenteuer hat man sich auch Vergebungspunkte verdient:

👁 Sollte es den Helden gelungen sein, ohne jegliche Gewaltanwendung zu entkommen und ihre Unschuld zu beweisen, so erhalten sie 1 Vergebungspunkt.

👁 Wer Khelbara das Kitab ash Shifa ohne Widerworte überlässt, damit sie damit Gutes bewirken kann, erhält 1 Vergebungspunkt.

DER MÜHEN LOHN

Bei der Durchsuchung der Bibliothek konnten den Helden ein paar wertvolle Artefakte in die Hände fallen, ebenso im Palast (wenn sie es gewagt haben, hier etwas zu stehlen). Ansonsten wird am Ende Prinz Assad ihre Unschuld verkünden, aber eine Belohnung erhalten sie nicht.

Dafür bekommen sie aber **200 AP** und Spezielle Erfahrungen in *Sich verstecken*, *Klettern* und *Sagen und Legenden*.

DER ROTE FADEN

Nach den Intrigen am Hof von Elburum reisen die Helden zusammen mit Khelbara nach Baburin. Am Stadttor werden sie angehalten und gehen freiwillig mit. Sie werden mit schweren Anschuldigungen konfrontiert und eingesperrt. Durch die Wesirin des Palastes gelingt ihnen die Flucht, sie erbeuten zudem das Kitab ash Shifa und fesseln Assad an sein Bett.

Im Hesindetempel suchen sie nach Rasulans Spuren, finden ihn, als er gerade Donations Text entschlüsselt und liefern sich mit ihm eine Verfolgungsjagd durch die Bibliotheksräume. Dann bricht der Boden in sich zusammen und die Helden müssen aus ihrer misslichen Lage entkommen.

Nach ihrem Entkommen passen sie Baymara bei ihrer Rückreise ab und finden heraus, dass sie verzaubert wurde. Mit diesen letzten Beweisen wenden sie sich an Assad und den Fürsten, der sie von jeglicher Schuld freispricht.

DIE ROSEΠKÖΠIGIN – DER SECHSTE SCHLEIER

Das Abenteuer im Überblick

Stichworte zum Abenteuer: Suche nach den Hintermännern der Verschwörung, Reinigung des Rosengartens von Zorgan, direkte Konfrontation mit Rasulan

Ort: Zorgan

Zeit: Mitte 1037 BF

Komplexität (Spieler / Meister): niedrig / mittel

Erfahrung (Helden): erfahren

„Der schönste Ort in unserem ganzen Reich? Oh, es gibt so viele Orte, die ich liebe, Eleonora. Palmyrabad mit seinen Singenden Gärten ist wunderschön und an keinem anderen Ort kann man so gut entspannen wie dort.

Und dann gibt es da noch den Tempel der Rondra von Baburin. Ein Ort, der für mich große spirituelle Bedeutung hat und an dem ich tief in mein Innerstes blicken kann.

Aber der schönste Ort liegt ganz nahe. Die angenehmsten und rahjagefälligten Stunden verbrachte ich mit dir im Rosengarten, in verborgenen Lauben, wo nur die Dschinne uns sahen. Es ist so traurig, dass wir in unserem eigenen Paradies auf Dere nicht mehr willkommen sind.“

—Mbaharan Schah Arkos zu seiner Frau Eleonora, 1036 BF

DAS BLUT DER ROSEΠDSCHİΠPE

Den Helden ist es gelungen, endlich einen Erfolg gegen Rasulan zu verbuchen. Nicht nur, dass sie ihn in Baburin besiegen konnten, es gelang ihnen endlich mehr über seine Ziele zu erfahren und seine Absichten zu enträtseln. Nun wissen sie, was er für ein Ritual plant und welche Zutaten er dafür benötigt. Das Blut von Rosendschinnen ist eines der wichtigsten Bestandteile und der Zorganer Rosengarten ist von allen Orten, wo Rasulan seine Zutaten erringen kann. Es ist also für die Helden der wahrscheinlichste Ort, wo er zuschlagen wird. Zwar könnte es sein, dass er sich nach Llanka oder Anchopal begibt, um den Helden aus dem Weg zu gehen, doch in diesen Fall möchte Rasulan keine Zeit verlieren. Außerdem geht er davon aus, dass die Helden alle Standorte gleichzeitig absuchen werden und sich trennen. Dies mag zwar eine Fehleinschätzung sein, kommt den Helden aber recht.

ΠACH ANCHOPAL ODER LLANKA

Sollten die Helden partout nicht nach Zorgan reisen, sondern sich für einen der anderen Orte entscheiden, so können Sie an entsprechender Stelle weitermachen und diese Episode verschieben. Für Rasulan ist es gleich, in welcher Reihenfolge er vorgeht und für den Abenteuerverlauf im Grunde auch. Da die Helden die Hinweise für die Zutaten des Rituals besitzen, können sie in beliebiger Reihenfolge vorgehen. Rasulan wird sich immer dort aufhalten, wohin es die Helden zieht (eine Art karmatischer Kausalknoten).

Alternativ können Sie die Abenteuer abändern und anstelle von Rasulan seine Verbündeten zu den anderen Orten schicken, also beispielsweise Tanamin oder Qamar.

ZURÜCK ZUR KÖNIGSSTADT

Der Weg von Baburin nach Zorgan sollte die Helden nicht vor allzu große Probleme stellen. Dieses Mal sind allerdings die Spuren, die Rasulan sonst hinterlässt eher vage. Er verschwendet keine Zeit mit Frauen oder sonstigen Ablenkungen, da er bemerkt hat, dass er die Helden möglicherweise unterschätzt. Sie sind eine ernsthafte Konkurrenz, sodass er versuchen wird, ihnen keine Gelegenheit zu geben, etwas gegen ihn zu unternehmen. Dennoch können die Helden bei genaueren Nachforschungen und Fragen von Zeugen auf der günstigsten Wegstrecke herausfinden, dass Rasulan hier entlang gekommen ist. Seine Möglichkeiten, sich dauer-

haft zu verbergen sind auf vielbefahrenen Straßen und Wegen begrenzt. Er mag nicht wie ein Magier aussehen, dennoch ist er von seiner Art her ein auffälliger Charakter, der den Menschen in Erinnerung bleibt.

Haben die Helden Möglichkeiten, wie sie vor Rasulan nach Zorgan gelangen (fliegende Teppiche, Luftdschinne, Zaubert), so wird der Magier diese Möglichkeiten abschätzen und nicht auf herkömmliche Weise versuchen nach Zorgan zu gelangen. Er betritt die Stadt mittels Verkleidungen, einem TRANSVERSALIS oder einem IGNORANTIA.

KHELBARA ALS GEFÄHR*IN

Seit den letzten beiden Abenteuern hat Khelbara mit den Helden einiges durchlebt und großes Vertrauen in sie gefasst, auch wenn sie es ihnen nicht die ganze Zeit auf die Nase bindet. Wie in Baburin versucht sie sich zu verkleiden, da sie immer noch gesucht wird. Gerade wenn es darum geht, offizielle Stellen aufzusuchen, wird sie lieber warten. Dafür übernimmt sie nun ohne darauf hingewiesen werden zu müssen die Versorgung ihrer Gefährten bei Wunden, Krankheiten oder anderen Problemen.

Sarkasmus und Ironie richten sich viel seltener gegen ihre Freunde, dafür umso mehr gegen Rasulan und seine Verbündeten („Das ist alles, was du gelernt hast, Qamar? Schwach, wirklich schwach.“ „Ich sehe, euer Geschmack was Frauen angeht ist auch nicht mehr so gut wie früher, Meister. Ist Tanamin nicht viel zu alt für euch?“)

Gegenüber den Dschinnen und Shalim ist sie ausgesprochen freundlich und sie wird sich bei der Rettung des Rosengartens hervortun. Als Anhängerin Tsas und Rahjas sind ihr die Dschinne und Blumen im Allgemeinen ausgesprochen wichtig und die Rettung Ehrensache.

BEGEGNUNGEN AM WEGESRAND

Folgende Begegnungen können Sie dennoch während der Reise zurück nach Zorgan einbauen:

☞ Nur selten konnten die Helden in den letzten Tagen entspannen, aber bei einem kleinen Dorffest lernen sie den fröhlichen Scharlatan *Karim al-Maruwan* (*1013 BF, kunterbunte Kleidung, kleiner Zauberstab, zaubert mit vollem Körpereinsatz) kennen. Er begeistert nicht nur die Kinder des Dorfes und andere Schaulustige, sondern ebenso die Helden. Bei einem Gespräch erzählt er den Helden mehr über die Akademie von Zorgan, die Situation der Magier in Aranien und die Qabalaya.

Er selbst studierte in Zorgan und ist ein großer Verehrer von *Methelessa ya Comari* (siehe Seite 96), der Spektabilität der Akademie, aber anders als sie schätzt er es als wichtiger ein, das Publikum zu unterhalten. Die Magierkriege hält er jedoch für eine schlimme Episode der aranischen Geschichte, in der viel Wissen verloren ging; die Gildenmagie wurde verboten und magische Kriegsherren wie Donation Alrik von Terilia, der Magiergraf von Edas, zogen über das Land. Qabalyim, magische Gruppen im Untergrund, entwickelten sich aus den untergangenen Akademien, aber Karim hält sie für suspekt und gefährlich, da man ihre wahren Ansichten nicht erkennen kann.

☞ In einer Karawanserei trifft sich eine Tochter Niobaras mit den Helden. Es könnte Lajella sein, die in der Zwischenzeit Nachforschungen angestellt hat, aber auch eine ältere Frau, die ihren Namen nicht nennt und als Sterndeuterin arbeitet. Sie will den Helden wegen der Prophezeiung der Sphinx helfen und weist darauf hin, dass Niobara ein rätselhaftes Fragment niedergeschrieben hat, das denselben Wortlaut wie die

Zeilen, die die Helden gehört haben, beinhaltet. Angeblich erschrak die Prophetin jedes Mal, wenn sie die Vision dieser Zeiten erhielt und nur ein einziges Mal soll sie den gesamten Text niedergeschrieben haben, aber er ging bei dem Kampf um Anchopal in den Magierkriegen verloren. Die Töchter Niobaras vermuten einen Zusammenhang zwischen dieser Prophezeiung und den Ereignissen von 1035 BF (siehe **Schleiertanz**).

☞ Je nachdem, wie sich die Situation mit Prinz Assad entwickelt hat, wird er den Helden über Mittelsmänner einige Lakaian hinterher schicken, um sie zu töten. Er hasst die Helden, da sie nicht nur seine Pläne durchkreuzt haben, sondern ebenso mit seiner Intimfeindin Khelbara zusammenarbeiten. Er könnte die gleichen Schurken wie in der Episode in Ras' Lamasshu anwerben, falls sie noch leben, andernfalls nimmt er ein Dutzend neue Schurken.

Seine Lakaian lauern den Helden auf offener Straße oder auf dem Weg durch ein kleines Dorf auf. Dort verkleiden sie sich als Reisbauern, passieren die Helden und greifen durch einen Überraschungsangriff aus dem Hinterhalt an.

FERKINA

Ferkina

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 11
FF 12 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 13 **SO** 4
LeP 32 **AuP** 35 **RS** 0 **BE** 0 **MR** 4
GS 8 **WS** 10 **Ausweichen** 8

Fausthieb:

INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Ring:

INI 12+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** speziell **DK** H

Steinaxt:

INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

Wurfspeer:

INI 12+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+4

Reichweite 5/10/15/25/40 (+3/+1/0/-1/-1)

Vorteile/Nachteile: Eisern / Aberglaube 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Talente: Athletik 6, Schleichen 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnen-schärfe 6, Sich Verstecken 7

Erfahrene Ferkina: Körperliche Eigenschaften +1, Talente +3, AT/PA +2/+1, FK +4, LeP +2, AuP +2, Ausweichen 1, Kampfreflexe

Konfliktverhalten: Ferkina versuchen einen Hinterhalt zu legen (siehe **WdS 78**). Von dort aus nehmen sie die Helden zunächst unter Beschuss mit ihren Wurfspeeren, greifen dann aber schnell in kleinen Gruppen einzelne Helden an. Sie setzen dabei auf ihre Überzahl und versuchen mit **Wuchtschlägen** (+1 bis +2) die Helden schnell zu überwältigen. Frauen greifen

sie nur an, wenn diese sie ebenfalls angreifen. Ansonsten kümmern sie sich nicht weiter um sie. Bei sichtlichem Einsatz über-natürlicher Kräfte seitens der Helden, muss jeder Ferkina eine MU-Probe ablegen, bei deren Misslingen er das Weite sucht. Dies geschieht ebenfalls, wenn die Hälfte der Ferkina kampfunfähig ist, oder der Mannwidder ausgeschaltet wird.

Ausrüstung: Steinaxt, Wurfspeer, Wirselsalbe, 1W6 Silber-taler

Söldner

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 9
FF 10 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 15 **SO** 4
LeP 34 **AuP** 40 **MR** 8 **RS** 3 **BE** 2
GS 7 **WS** 10 **Ausweichen** 9

Fausthieb:

INI 8+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Ring:

INI 10+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** speziell **DK** H

Brabakbengel:

INI 12+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+6 **DK** N

Sklaventod:

INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+5 **DK** N

Leichte Armbrust:

INI 12+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+6

Reichweite 10/15/25/40/60 (+1/+1/0/0/-1)

Vorteile/Nachteile: Eisern (gelegentlich auch Kampfrausch bei 1-2 auf 1W6) /Aberglaube 6, Goldgier 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen 1, Finte, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung 1 (Lederharnisch), Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente: Athletik 5, Schleichen 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnen-schärfe 6, Sich Verstecken 5

Erfahrene Söldner: körperliche Eigenschaften +1, Talente +3, AT/PA +3/+2, FK +2, LeP +3

Konfliktverhalten: Greifen vor allem mit *Wuchtschlägen* und *Finten* (bis zu +4) an. Bietet sich zu Beginn des Kampfes ein *Sturmangriff* an, setzen sie das Manöver ein. Mit einem Brabakbengel kommen auch Angriffe zum *Niederwerfen* anstelle der Wuchtschläge in Frage. Nach dem Verlust von der Hälfte der LeP oder zwei Wunden müssen sie eine MU-Probe bestehen, ansonsten fliehen oder ergeben sie sich.

Ausrüstung: Sklaventod, Brabakbengel, leichte Armbrust, Bolzentasche mit 12 Bolzen, Lederharnisch, Tarnelensalbe, 3W6 Silbertaler

ZORGAN

Zorgan für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 20.000

Wappen: goldener Palast unter liegendem silbernem Halbmond auf türkischem Grund

Herrschaft/Politik: Palast-Wesira in Vertretung Sultana Sybia al'Nababs, die einzelnen Viertel haben eigene Kadis

Tempel: **Peraïne, Rahja, Hesinde, Rondra**, weiterhin Tempel aller anderen Zwölfgötter

Garnison: Regiment Eiserne Tiger, ein Banner Königs-knappen (Ehren- und Leibgarde des Herrscherpaares), 250 Baburische Reiter, 700 Matrosen und Seesoldaten der Flotte, Teile der Flotte, 50 Tempelgardisten, 100 Stadtwachen, 20 Hafenwachen

Wichtige Gasthäuser: Hotel *Altzorgan* (Q8/P9/S15), Herberge *Alt-Zorrigan* (Q3/P2/S8) Taverne *Rütteltopf* (Q2/P1), Taverne *Madala* (Q5/P4), Herberge *Rotes Kamel* (Q7/P5/S24), Herberge *Weißes Kamel* (Q4/P7/S12), Teehaus *Paranjas Hain* (Q7/P7), Schenke *Flamin-*

gonest (Q6/P5), Teehaus *Abdulahsima* (Q6/P4), Teehaus *Thalusiem* (Q7/P8), Schenke *Al'Basari* (Q6/P6), Taverne *Lichterbühne* (Q4/P5), Schenke *Zwiebeltürmchen* (Q6/P5), Schenke *Arangenhain* (Q8/P5), Schenke *Wogenbrecher* (Q4/P4), Schenke *Füchschens Höhle* (Q3/P5), Bordell *Haranische Freuden* (Q8/P9), Bordell *Radijas Hort* (Q6/P6), Bordell *Das Haus der Herrin* (Q3/P6)

Besonderheiten: Zauberschule des Seienden Scheins, Spiegelpalast, Schreiberschule, Typographisches Institut, Rosengarten, Krak al'Shah

Stimmung in der Stadt: Weltoffene Handelsstadt, stolze Hauptstadt Araniens, die in die Zukunft blickt, dabei aber ihre dunkle Seite verleugnet.

Was die Bewohner über ihre Stadt denken: Unsere Stadt ist die Rose Araniens – und bald werden auch Khunchom, Fasar und Rashdul die Macht Araniens und die Schönheit unserer Hauptstadt preisen und uns Tribute senden.

Die Hauptstadt Araniens hat sich vom Krieg-der-35-Tage bestens erholt, der Handel ist erblüht und die Zorganer sind stolz auf ihre Stadt, das Land und das Herrscherpaar.

Während in den ländlichen und ruhigen Vierteln *Schamiran* und *Kenragird* die Handwerker ihrer Arbeit nachgehen, ist das Herz der Stadt das Basarviertel *Sulaminah*. Hier trifft man sich, feiert oder feilscht um jeden Hellah. Über der übrigen Stadt thront das *Palastviertel*, das nur für die Oberschicht vollständig zugänglich ist. Auf dem Seerosenthron residieren die Mhaharani und ihr Mann. Doch wo Licht ist, ist auch Schatten: *Zorrigan*, die Altstadt, ist noch immer ein Viertel,

in welchem sich Diebe und Bettler herumtreiben, wo viele verlassene Gebäude Satinavs Hörnern ausgesetzt sind und verbotene Geschäfte abgeschlossen werden.

Neben dem **Roten Kamel** (31), der besten Unterkunft für die Helden und eine wahre Fundgrube an Informationen durch Taref, sind für sie in dieser Episode vor allem der **Rahjatempel** (36) und der **Rosengarten** (43) interessant. Bei ihrer Suche werden die Helden zudem gewiss den **Spiegelpalast** (3) aufsuchen, ansonsten kommt es ganz darauf an, wie die Spurensuche verlaufen wird.

GARTEN DER LÜSTE

Bereits seit einigen Jahren meiden die Zorganer den Rosengarten, da die Dschinne, die einst die Besucher willkommen heißen haben, sich verärgert und abweisend geben. Gelegentlich kam es sogar zu Vorkommnissen und Besucher flohen aus dem Rosengarten, durchlöchert von Dornen, verkratzt und blutend.

Zwar gelang es den Geweihten der Rahja, die Konflikte zu besänftigen, aber die Kirche des Praios, die Zorganer Magierakademie und Dimiona beschlossen letztes Jahr ein Verbot, den Park zu betreten, außer durch ausdrückliche Genehmigung der Mhaharani.

Dimiona ist selten mit der Praioskirche einer Meinung gewesen, aber sie vermutet hinter der Übellaunigkeit der Dschinne den Belkelel-Splitter, der die magischen und harmoniebedürftigen Wesen verändert hat. Deshalb ersann sie einen Plan, die Rosendschinne vernichten zu lassen, um keine weiteren Nachforschungen zuzulassen und den Splitter zu gefährden. Die Angriffe auf Besucher des Gartens kamen ihr gerade recht, so konnte sie ein Gesetz erlassen, dass es der Praioskirche und dem Königshaus erlaubt, die Wesen zu bekämpfen, wenn es noch einmal einen ähnlichen Vorfall zu beklagen gibt.

Dieser Vorfall ist zwar bislang aufgrund der Vermittlung durch die Rahjakirche, insbesondere aufgrund der Hilfe des jungen Geweihten *Shalim el-Masra* (*1015 BF, erfahrener Rosenzüchter, liebliche Stimme, zurückhaltend) ausgeblieben, aber im Rosengarten gärt es.

Die beiden mächtigsten Dschinne, *Azila* (*1029 BF, verführerische Gestalt, mag Menschen und Musik) und *Azilon* (*1027 BF, in Rosengestalt ein Busch mit schwarzen Rosen, ernst, verabscheut andere Pflanzen und Menschen) sind Vertreter zweier Parteien unter den magischen Wesen. Während Azila die Menschen liebt und liebend gerne wieder mehr Besucher empfangen würde, ist Azilon ein Menschenfeind, spätestens nachdem er bemerkte, wie Menschen einfach Rosen von den Büschen abschnitten und damit seine Freunde verletzten.

Tatsächlich ist es nicht der Belkelel-Splitter, der die Veränderung ausgelöst hat, aber er hat die Wirkung verstärkt. Azila und ihre Fraktion sind mittlerweile in der Minderheit und nur mildernder Einfluss auf ihren Freund Azilon konnte bislang eine Eskalation verhindern. Azilon allerdings reagiert seit den Vermittlungen durch Shalim immer aufgeregter auf den Menschen, da er eifersüchtig auf dessen Verhältnis zu Azila ist – obwohl dieses Verhältnis rein geistiger Natur ist.

Mehr zum Zorganer Rosengarten und den Rosendschinnen siehe **Erste Sonne** Seite 174.

RASULANS KLEINER FEHLER

Bereits vor Ankunft der Helden beseitigte Rasulan einige der Wächter vor dem Garten und drang in das Refugium der Rosendschinne ein. Kurz bevor er sich an einem der Rosendschinne vergreifen und Blut abzapfen wollte, überwältigte ihn Azilon. Rasulan überschätzte sich maßlos und glaubte, leichtes Spiel mit den Wesen zu haben, denn er rechnete



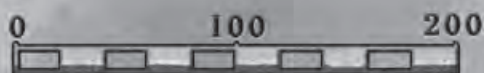
nicht mit Azilons Entschlossenheit. Als die Helden den Garten betreten, nutzt Rasulan seine Chance und erklärt Azilon was seine Absichten sind. Er braucht das Blut eines Dschinns, um ein Ritual zu bewirken, um damit der Herr über das Land zu werden. Für Azilons Hilfe wird sich Rasulan erkenntlich zeigen und die Dschinne für immer in Frieden lassen, ja, er wäre als neuer Herrscher sogar bereit, den Garten und damit den Lebensraum der Dschinne zu vergrößern (eine Lüge). Für Azilon ist dieses Versprechen verführerisch, aber da er dennoch keinen seiner Brüder und Schwestern verletzt will und Menschen generell misstraut, geht er zunächst nicht auf das Angebot ein. Rasulan ergreift verzweifelt seine letzte Chance und nutzt einen BANNBALADIN, um Azilon doch noch zu überzeugen.

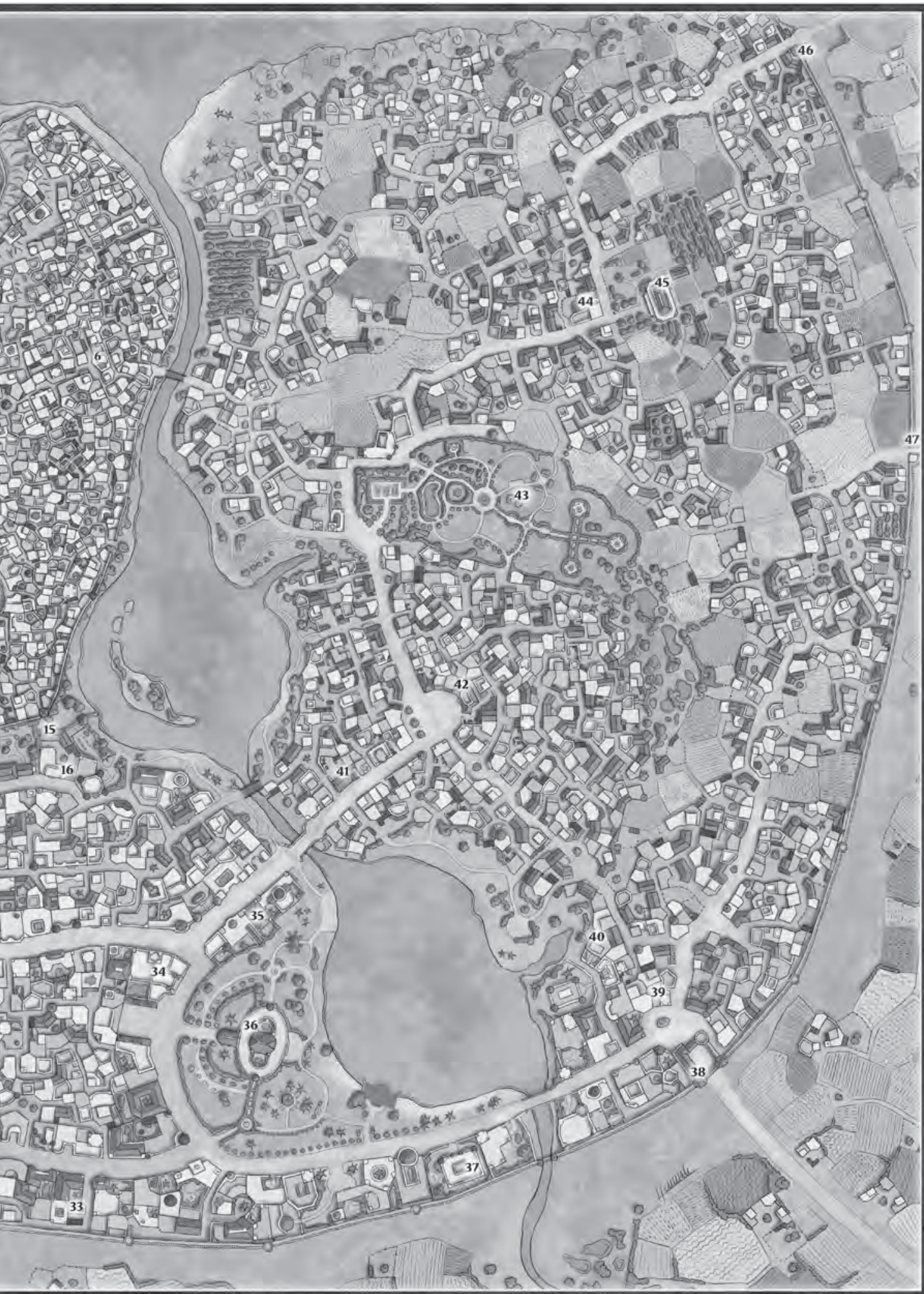
ZORGAN



Legende

- 1 Kriegshafen
- 2 Tempel & Kloster der Ewigen Ruhe (Boron)
- 3 Spiegelpalast
- 4 Sternenpalast
- 5 Königstor
- 6 Herberge „Alt-Zorrigan“
- 7 Hotel „Altzorgan“
- 8 Totenhafen
- 9 Taverne „Rüffeltopf“
- 10 König-Arkos-Allee
- 11 Theater
- 12 Taverne „Madala“
- 13 Tempel der Schlange (Hesinde)
- 14 Zorriganer Tor
- 15 Typographisches Institut
- 16 Schreiberschule
- 17 Schule des Seienden Scheins zu Zorgan
- 18 Herberge „Abu Radjinas Kajüte“
- 19 Handelshafen
- 20 Phextempel
- 21 Mondsilberpalast
- 22 Efferdtempel
- 23 Praiostempel
- 24 Basar
- 25 Haupthaus der Blauen Pfeile
- 26 Traviatempel
- 27 Löwentempel (Rondra) und Niederlassung der Yppolitaner
- 28 Krak al'Shah
- 29 Pilgertor
- 30 Feste Donnersturm
- 31 Karawanserei „Rotes Kamel“
- 32 Karawanserei „Weißes Kamel“
- 33 Niederlassung der Beilunker Reiter
- 34 Hammam Sultani
- 35 Firuntempel
- 36 Rosengarten (Rahja)
- 37 Residenz des Fadil ibn Kamal
- 38 Elburisches Tor
- 39 Teehaus „Lotosblüte“
- 40 Tsatempel
- 41 Königlich Aranische Stellmacherei
- 42 Ingerimtempel
- 43 Rosentempel
- 44 Hospital unserer gnadenvollen Herrn
- 45 Sidi-Eslamin-Tempel (Peraine)
- 46 Efferdtor
- 47 Perainetor





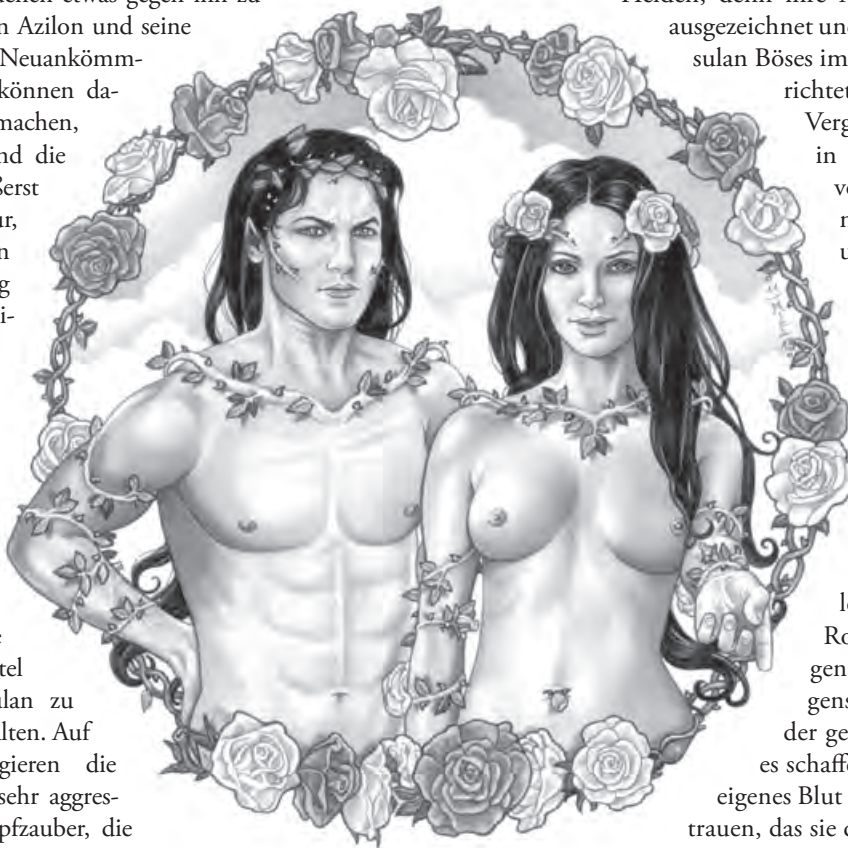
DER WETTSTREIT UM DIE GUNST DER ROSENHERRSCHER

Als die Helden sich einen Augenblick im Garten umgesehen haben, wird ihnen der von Ranken gefesselte Rasulan auffallen. Sollten sie versuchen etwas gegen ihn zu unternehmen, fesseln Azilon und seine Freunde auch die Neuankömmlinge. Die Helden können dagegen kaum etwas machen, denn im Garten sind die Rosendschinnen äußerst mächtig. Nicht nur, dass sie die Helden bewegungsunfähig machen können, einige der Rosen sind zudem giftig und lähmend und es ist den Dschinnen in dieser großen Zahl ein leichtes, sterbliche Gegner zu überwältigen. Den Helden sollte es an dieser Stelle mit keinem Mittel möglich sein, Rasulan zu töten oder auszuschalten. Auf Zaubersprüche reagieren die Dschinne ebenfalls sehr aggressiv und selbst Kampfzauber, die Rasulan gelten, werden von ihnen abgewehrt, wenn Azilon es befiehlt.

Verhalten sich die Helden von Anfang an friedlich oder lassen von ihrer aggressiven Handlung ab, hören die Dschinne auf, sie zu fesseln und lassen sie frei. Azilon erscheint in seiner menschlichen Gestalt, ebenso wie Azila, die ihren Bruder fragt, was der ganze Aufstand soll. Azilon wird berichten, dass Rasulan ihnen eine Möglichkeit geben möchte, in Frieden zu leben und den Garten zu vergrößern.

RASULANS VERBÜNDETE

Bedenken Sie an dieser Stelle, dass Rasulan eventuell nicht alleine ist. Sollte Qamar noch bei ihm sein, so kann er ebenso wie dessen beide Verbündete Frenja und Zarid zu Rasulans Unterstützung im Garten anwesend sein. Auch Tanamin wäre denkbar, sofern sie die Episode in Elburum überstanden hat. Sollten Rasulans Verbündete anwesend sein, so wurden sie von den Rosendschinnen überwältigt, werden sich aber später zum Schein auf die Suche nach den Gegenständen machen oder, falls Rasulan das für geschickter hält, mit ihm in seinem Versteck Vorbereitungen für eine Beschwörung treffen.



AZILON UND AZILA

Er braucht dazu aber das Blut eines Dschinns. Azila, die empört ist über diese Bedingung, will zunächst die Helden anhören.

Es entwickelt sich ein Streitgespräch zwischen den Helden und Rasulan auf der einen, und Azila und Azilon auf der anderen Seite. Azila stellt sich sehr früh auf die Seite der Helden, denn ihre Menschenkenntnis ist

ausgezeichnet und sie erkennt, dass Rasulan Böses im Schilde führt. Sie berich-

tet den Helden von den Vergehen der Menschen in den letzten Jahren, vom Streit der Dschinne und von Shalims und ihren Versuchen, die Harmonie zu retten.

Letztendlich schlägt Azila vor, dass es einen Wettstreit zwischen den Menschen geben soll. Azilon ist damit einverstanden.

Beide Parteien sollen drei Dinge zu den Rosendschinnen bringen. Wer diese drei Gegenstände zuerst abgibt, der gewinnt. Sollte Rasulan es schaffen, so ist sie bereit ihr eigenes Blut zu opfern. Dieses Vertrauen, das sie den Helden entgegenbringt, erzürnt Azilon, aber er willigt schlussendlich ein. Auch Rasulan ist zufrieden, verschafft ihm dieses (seiner

Meinung nach törichte) Urteil zumindest Zeit, um seinen Fehler wieder zu beheben.

DIE JAGD

Azila berichtet von den drei Gegenständen, die die Helden besorgen sollen:

☞ Ein **Rosenparfüm**, das Laila al-Azila heißt. Dieses befindet sich im Rahjatempel, wo die Geweihten es regelmäßig herstellen. Dieses Wissen ist mit einer *Götter und Kulte*-Probe +3 oder *Alchimie* verfügbar.

☞ Eine **Kristallrose**, die einst den Zierbrunnen verschönernte, die aber von einem Dieb gestohlen wurde. Um herauszufinden, wo sie ist, muss man die richtigen Personen fragen und mittels *Gassenwissen* 25 TaP* ansammeln, jede Stunde ist eine Probe erlaubt. Die Kristallrose wurde von einem Dieb namens *Hamra* (*1007 BF, Dreitagebart, süchtig nach Purpurn, ein exzellenter Lügner) gestohlen und an einen Hehler in der Altstadt weiterverkauft.

☞ Wasser aus dem Garten des Spiegelpalastes. Der Palast weist einige Seen und Badebecken auf, die von sauberem und reinem Wasser gespeist werden. Dieses Wissen ist den Helden auf jeden Fall bekannt.

RASULANS HINTERLIST

Nach der Verkündung der Aufgabe bittet Rasulan Azilon, dass er nicht dort aus dem Garten herausgeführt wird, wo auch die Helden herausgehen, denn er vermutet, dass sie ihn überwältigen wollen. Azilon gewährt ihm diese Bitte und selbst Azila besteht auf diese Fairness, da sie dem Urteil des Wettstreits vertraut.

Kurz nachdem Rasulan den Garten verlassen konnte, begibt er sich in ein sicheres, leerstehendes Haus in Zorrigan. Er hat nicht vor, die ganzen Gegenstände einzusammeln, sondern plant einen hinterhältigen Angriff auf die Dschinne.

Er trifft sich in der Traumwelt mit Dimiona, berichtet ihr was bislang geschehen ist, von den Aufgaben und seinem neuen Plan: Er will Dämonen beschwören, die den Garten angreifen und ihm eine kleine Phiole Blut herbeschaffen. Dimiona, die seit längerem vermutet, dass Rasulan sie hintergeht, ist beruhigt und verspricht ihm Hilfe. Sie kontaktiert *Belizath* (*980 BF, stark geschminkt, bewegt sich lautlos, Kennerin der Oberschicht von Zorgan) ■, die sich um alles weitere kümmern soll. Belizath, Dimionas einflussreichste Verbündete in Zorgan und geheime Satrapa in der Region, weiß zwar nicht wer Dimiona ist, da sie nur über Träume kontaktiert wird, aber sie beginnt sofort mit der Umsetzung des Plans.

Da Rasulan aufwändige Zauberei betreibt, bringt sie ihm Zaubertränke und Beschwörungsmaterial, etwa Beschwörungskreide und -kerzen. Ein weitaus perfiderer Plan sieht allerdings vor, dass sie die kleinen Seen des Spiegelpalastes und die Badeanlagen mit einem ätzenden Gift verseucht – und



BELIZATH SABA EZILBETH

das obwohl Dimiona öfters darin badet. Belizath weiß jedoch nicht, das sie damit ihre Herrin töten könnte, da sie deren Gestalt nicht kennt.

Ihren Plan hat sie niemandem verraten, aber dadurch gefährdet sie nicht nur Dimiona, sondern das ganze Ritual, da das Wasser von den Rosendschinnen aufgenommen wird und in ihr Blut gelangt. Damit verunreinigt sie das Ritual, was bis zum Zeitpunkt des Rituals aber niemand weiß. Eigentlich wollte sie nur für den Notfall vorsorgen und die Helden bei den Dschinnen schlecht dastehen lassen, wenn es ihnen gelingt das Wasser dorthin zu bringen. Sie geht davon aus, dass das Gift die Dschinne tötet und damit die Helden schlecht aussehen lassen wird.

TRÄUME, TRÄUME, NICHTS ALS TRÄUME

Für die Kommunikation zwischen Dimiona, Rasulan und Belizath ist es wichtig, dass es nachts ist und sie schlafen. Richten Sie es also so ein, dass die Jagd nachts beginnt oder die Episode um den Dieb so lange dauert, dass es dunkel wird. Sie müssen jedoch dafür sorgen, dass das Wasser aus dem Spiegelpalast vergiftet wurde, bevor die Helden dort eintreffen.

DAS PARFÜM

Um das Parfüm zu bekommen, müssen die Helden nichts anderes tun, als zum Rahjatempel zu gehen. Allerdings empfängt sie hier der gemütliche Priester *Belka* (*1000 BF, dicklich, nachdenklich, bemüht), der ihnen wegen des Parfüms zahlreiche Fragen stellen wird. Er kann die Helden, die es eilig haben, glatt in den Wahnsinn treiben.

Entweder gelingt es den Helden 100 TaP* in *Überreden* anzusammeln (jede Minute eine Probe erlaubt), damit Belka endlich das Parfüm holt, oder sie gehen einfach zu dem Raum des Tempels, in dem Salbungsöle und Tharf aufbewahrt werden und nehmen sich das richtige Parfüm. In diesem Fall könnten sie es allerdings mit den sechs anwesenden Säbeltänzern zu tun bekommen, für die der Diebstahl des Parfüms ein Affront gegen die Sitten des Tempels ist. Die Säbeltänzer werden die Helden am Verlassen des Tempels hindern, bis die Situation geklärt ist. Notfalls wenden sie Waffengewalt an.

Eine weitere Alternative wäre, sich einen anderen Priester zu suchen. Dabei stoßen die Helden auf Shalim, der sofort bereit ist zu helfen und die Helden sogar begleiten möchte, wenn er weiß, wie es um seine Liebliche, die Dschinne des Rosengartens steht.

DIE KRISTALLROSE

Einer der Gründe, warum die Rosendschinne nach ihrem Erscheinen im Zorganer Garten ihre Unbeschwertheit verloren haben, sind die zahlreichen Vorkommnisse mit den Menschen, die sie nicht begreifen. Nicht nur, dass einige Gäste sich über kleine Schnitte oder Stiche der Rosendschinne beschwerten, die beim Liebesspiel entstanden sind, auch die Habgier einiger Besucher ist den ätherischen Wesen vollkommen fremd. Der Garten mag auf den ersten Blick keinen

Reichtum bergen, aber die Zierbrunnen entwarfen talentierte Baumeister und sie sind mit einigen wunderschönen Verzierungen versehen worden, unter anderem einer Kristallrose, die in einem der Brunnen eingelassen wurde.

Obwohl es Wächter im Garten gab, konnte ein Dieb die Verzierung herausbrechen und stehlen. Hamra, ein schmieriger Streuner, der sich für verschiedene Banden und private Auftraggeber verdingt, konnte der günstigen Gelegenheit nicht widerstehen und stahl eine wertvolle Kristallrose. Er brachte die Rose zu *Yussuf al-Yesa* (*987 BF, Novadi, dicker Bauch, tupft seinen Schweiß ständig mit einem Handtuch ab) ■, einem kleinen Geldwechsler und Hehler. Yussuf konnte die Kristallrose bislang nicht verkaufen, da die Ware noch zu heiß war, er speiste Hamra mit einem kleinen Lohn ab und wartet seitdem auf eine günstige Gelegenheit.

Die Helden können über ihre Kontakte (Taref, Herumfragen in Tavernen) den Dieb identifizieren und ihn entweder in der Taverne *Füchschens Höhle* oder dem *Haus der Herrin* antreffen. Hamra verprasst dort seinen stattlichen Gewinn von fünf Dinaren. Er wird schnell bemerken, wenn jemand etwas von ihm will und versucht eiligst zu entkommen. Sollte er keine Wahl haben, wird er sich gegen einen Helden verteidigen, gegen eine Übermacht oder einen starken Feind aber aufgeben. Sollten die Helden ihn nicht sofort überwältigen können, so wird er sich mit ihnen ein Rennen durch die Stadt liefern. Um Hamra einzuholen, muss ein Held mit *Athletik*, *Akrobatik*, *Klettern* und *Körperbeherrschung* mindestens 25 TaP* sammeln. Fünf Proben sind gestattet, danach müssen die Punkte angesammelt worden sein (Akrobatik zählt als Spezialtalent doppelt). Entkommt er den Helden, so taucht er unter und die Helden können ihn nur mit 100 TaP* in *Gassenwissen* finden (pro Tag zwei Proben erlaubt).

Hamra wird bei Gefangennahme schnell einbrechen und den Helden verraten, wo die Rose ist. In Yussufs Laden müssen die Helden natürlich den Geldwechsler irgendwie überzeugen, dass die Rose ihm nicht gehört. Der Novadi leugnet erst den Besitz, dann berichtet er, dass die Rose bereist verkauft wurde. Er wird alles tun, um die Helden zum Gehen zu bringen. Als letztes Mittel setzt er seine vier Schläger ein, die eigentlich dazu da sind seine Stube zu bewachen.

Die Rose lagert in einem Geheimversteck hinter dem Tresen der Geldstube. Mittels *Sinneschärfe*-Probe +5 oder *Zwergen-nase* +2 kann man die Geheimtür entdecken, die zu einem Lagerraum im Keller führt. Hier lagert viel Plunder, aber auch die wertvolle Kristallrose.

Diebe und Schläger

Eigenschaften:

MU 13	KL 11	IN 12	CH 10	
FF 12	GE 14	KO 12	KK 13	SO 4
LeP 30	AuP 31	RS 0	BE 0	MR 3
GS 8	WS 6	Ausweichen 8		

Fausthieb:

INI 8+1W6	AT 14	PA 12	TP(A) 1W6+1	DK H
------------------	--------------	--------------	--------------------	-------------

Tritt/Kopfstoß:

INI 9+1W6	AT 14	PA 12	TP(A) 1W6+1	DK H
------------------	--------------	--------------	--------------------	-------------

Ringens:

INI 10+1W6	AT 13	PA 13	TP speziell	DK H
-------------------	--------------	--------------	--------------------	-------------

Schwerer Dolch:

INI 11+1W6	AT 15	PA 10	TP 1W6+2	DK H
-------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Säbel:

INI 11+1W6	AT 15	PA 12	TP 1W6+3	DK N
-------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Wurfdolch:

INI 10+1W6	FK 20	TP 1W6+1
-------------------	--------------	-----------------

Reichweite 2/4/6/8/15 (+1/0/0/0/-1)

Vorteile/Nachteile: Goldgier 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Waffenlose Kampftechnik: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente: Athletik 5, Schleichen 8, Selbstbeherrschung 5, Sinneschärfe 6, Sich Verstecken 8

Erfahrene: körperliche Eigenschaften +1, Talente +3, AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Meisterparade

Konfliktverhalten: Schläger kämpfen, bis sie 10 LeP eingebüßt haben oder eine regeltechnische Wunde erlitten haben, danach fliehen sie.

Sie setzen *Finten* und *Wuchtschläge* ein (+2 bis +4), stürzen sich gerne gemeinsam auf Gegner, nutzen *Schmutzige Tricks* und wenn sich die Gelegenheit anbietet, nutzen sie den Distanzvorteil von Wurfaffen.

Ausrüstung: Schwerer Dolch, Säbel, Wurfdolche (x3), 2W6 Silbertaler

DAS WASSER

Als letztes fehlt noch das Wasser des Spiegelpalastes. Die Helden können natürlich ihre Kontakte zu Sybia oder zur Mhaharani nutzen, um in den Palast eingelassen zu werden. Dimiona wird sich überrascht geben, aber die Helden gerne in den Palast einlassen, wenn ihnen noch eine Audienz zusteht oder sie den Palastwesiren gute Gründe nennen können.

Das Wasser zu holen ist kein Problem. Die Säure ist so gut wie nicht zu bemerken (*Sinneschärfe*-Probe +20) und die Helden sollten keinen Verdacht schöpfen. Was sie allerdings mitbekommen sollten, ist das Bad der Mhaharani. Sie wird im Gespräch mit den Helden erwähnen, dass das Wasser im Palast ausgesprochen sauber ist und belebend wirkt und sie später selbst ein Bad nehmen wird. Diese Anmerkung sollte die Helden später wieder zurück in den Palast führen, um die Herrscherin (und andere Bewohner) erneut zu retten.

RÜCKKEHR ZUM ROSENGARTEN

Sobald die Helden alle Gegenstände beisammen haben, können sie zum Rosengarten zurückkehren. Dort erwarten Azila und Azilon bereits die Gruppe. Die Königin der Dschinne freut sich über die sichere Rückkehr und den Sieg der Helden und nimmt die Gegenstände freudig an sich. Sie benutzt das Parfüm, setzt die Kristallrose wieder in den Brunnen ein und übergießt sich selbst mit dem Wasser.

In diesem Moment beginnt das Gift zu wirken und Azila fällt zu Boden. Ihr Körper verändert die Farbe, ihre Haut zu schrumpeln und alle Blumenteile ihres Leibes beginnen zu welken. Auch die übrigen Dschinne sind über den Boden miteinander vernetzt und leicht vergiftet und geschwächt. Azilon ist so entsetzt von der Niedertracht der Menschen, dass er sie angreift (er ist allerdings nicht stärker als gewöhnlicher Mensch).

Doch damit nicht genug: Im Rosengarten erscheint zudem eine Gruppe vom Thalons-Dämonen (siehe **WdZ** 221), die

Rasulan heraufbeschwor. Ihre Erscheinungsform ist dieses Mal nicht wieselartig, sondern sie besitzen den Körper von Eichhörnchen und Mardern. Sie greifen die Dschinne an, wobei es ihnen gelingt das Blut eines beliebigen Dschinns zu stehlen und in eine Phiole abzufüllen. Ein oder zwei der Dämonen versuchen die Helden abzulenken, aber zumindest ein Held sollte bemerken, dass ein Thalons Blut entkommen ist.

Azilon (geschwächt, in menschlicher Gestalt)

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11
FF 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 12 **SO** –
LeP 30 **AuP** 32 **MR** 5 **RS** 0 **BE** 0
GS 8 **WS** 7 **Ausweichen** 6

Fausthieb:

INI 8+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP(A)** 1W6 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP(A)** 1W6 **DK** H

Ring:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** speziell **DK** H

Keule:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **DK** N

Talente: Athletik 3, Schleichen 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnen-schärfe 4, Sich Verstecken 5

Konfliktverhalten: Azilon hat keine Ahnung von einem normalen Kampf, aber er wird wild um sich schlagen und notfalls einen Ast zur Hilfe nehmen. Er kämpft, bis seine LeP oder AuP auf 5 oder darunter sinken.

Thalon

Beschwörung: +5

Beherrschung: +0

Wahrer Name: 4/6

Basiskosten: 2

INI 14+1W6 **PA** 18

LeP 15 **RS** 2

Biss: **DK** H **AT** 16 **TP** 1W6+4

GS 13 **MR** 10 **GW** 6

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (beliebig), Anspringen (2), Gezielter Angriff / Verbeißen; kleiner Gegner

Besondere Eigenschaften: Raserei, Regeneration I, Unsichtbarkeit I, Verwundbarkeit (Firn, Ifirn)

Talente: Spionage 8

Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Körperliche Hilfe (Jagd: pro Stunde Jagd bringt Thalons zwischen 0,5 und 20 Rationen), Manifestation, Suche, Spionage

RETTUNG IN LETZTER MINUTE I

Den Helden sollte es gelingen, die Thalons-Dämonen zu vertreiben und Azilon klarzumachen, dass sie helfen wollen. Azila ist schwer gezeichnet, aber den Helden kann es gelingen, sie zu retten. Dazu müssen sie 25 TaP* in folgenden Talenten ansammeln: *Heilkunde Gift, Pflanzenkunde, Überreden*. Die Helden können jede Spielrunde eine Probe ablegen, dabei muss jedes Talent bei der Prozedur mindestens einmal eingesetzt werden. Gelingt es, innerhalb von 6 Spielrunden die notwendigen Punkte anzusammeln, so kann sie gerettet werden. Ansonsten wird Azilon seine Kraft geben, um sie zu retten. Für die Helden wird sich aber eine Rettung, die durch Menschen zu Stande gekommen ist, positiver auswirken.

RETTUNG IN LETZTER MINUTE II

Neben Azila ist auch Dimiona in Gefahr. Die Helden sollten entweder selbst darauf kommen und mutmaßen, dass etwas mit dem Wasser nicht stimmt, oder Shalim weist sie darauf hin. So schnell es geht sollten die Helden in den Palast zurückkehren und Dimiona retten. Die Mahharani hat ihren Badezuber noch nicht betreten, die Helden können sie in letzter Minute davon abhalten. Aber auch andere Bewohner des Palastes wollen zu dieser Stunde baden und die Helden müssen sie retten (1W6 Personen nehmen gerade ein Bad ein). Mit Hilfe der Palastgarde können die meisten Badenden noch mit einem blauen Auge (bzw. leichten Verätzungen) davon kommen.



ÄRGER MIT DEM BADEWASSER

Die Helden sollten an dieser Stelle zwei Proben ablegen (Regeln für Zusammenarbeit und Hilfstalente können gegenüber Wachen und Wesiren angewandt werden): *Überreden* und *Athletik*. Für jeweils drei TaP* in einem der Talente kann eine Person unverseht gerettet werden, die übrigen erleiden leichte bis mittlere Verletzungen.

Nur wenn die Helden gar nicht reagieren oder stark verzögert sollte es zu Todesfällen im Palast kommen. Dimiona sollte allerdings nicht viel passiert sein, sie kann sich von einem Leibmagier heilen lassen.

AUF DER SUCHE NACH DER GIFTMÖRDERIN

Je nach Situation und Möglichkeiten können die Helden versuchen Belizath aufzuspüren. Die Hinweise sind vage und sie hatte sich verkleidet, als sie den Palast betreten hat. Sind die Helden durch Magie oder gute Ideen in der Lage, können sie aber die Spur der alten Verschwörerin aufnehmen und sie stellen.

Belizaths Spuren vom Palast aus zu verfolgen ist schwer (*Fahrtensuchen*-Probe +15). Allerdings bietet es sich an, die Säure zu analysieren (*Alchimie*-Probe +7) und bei den örtlichen Alchimisten oder der Zorganer Akademie nachzufragen. Tatsächlich kann man in der Zorganer Akademie den Helden weiterhelfen. Spektabilität Methessa ya Comari selbst hilft den Helden, immerhin war es ein Anschlag auf das Leben der Mhaharani.

Über eine längerfristige Suche in der Stadt (25 TaP* in Gaswissen, eine Probe pro Tag erlaubt) kann man die Zutaten einer Person zuweisen: Belizath, die Besitzerin eines exklusiven Hamams.



WIE EINE IN DIE ENGE GETRIEBEN RATTE

Methessa, die die Besitzerin des Badehauses kennt, kann berichten, dass sie einige magische Artefakte erworben hat. Allesamt mit Illusionsmagie belegt. Dies macht Belizath äußerst gefährlich, denn darunter sind auch Zauber wie HARMLOSE GESTALT-Kutten und IGNORANTIA-Ohrringe.

Den Helden sollte es aber gelingen, Belizath zu überraschen und notfalls mit Hilfe der Palastgarde in das Badehaus einzudringen. Belizath wird ihre Wächter in den Kampf schicken und mit den oben erwähnten Artefakten zu entkommen versuchen.

Sollte Belizath entkommen, so wird es sich Dimiona wegen des Wasserzwischenfalls nicht nehmen lassen, Belizath demnächst zu beseitigen.

Gardist / Palastwache

Eigenschaften:

MU 13	KL 11	IN 12	CH 10	
FF 12	GE 14	KO 12	KK 13	SO 7
LeP 32	AuP 31	RS 3	BE 2	MR 3
GS 7	WS 6	Ausweichen 6		

Fausthieb:

INI 6+1W6	AT 14	PA 12	TP(A) 1W6+1	DK H
-----------	-------	-------	-------------	------

Tritt/Kopfstoß:

INI 7+1W6	AT 14	PA 12	TP(A) 1W6+1	DK H
-----------	-------	-------	-------------	------

Ringen:

INI 8+1W6	AT 17	PA 14	TP speziell	DK H
-----------	-------	-------	-------------	------

Khunchomer:

INI 10+1W6	AT 15	PA 12	TP 1W6+4	DK N
------------	-------	-------	----------	------

Piken:

INI 8+1W6	AT 13	PA 11	TP 1W6+5	DK S
-----------	-------	-------	----------	------

Vorteile/Nachteile:

Prinzipientreue, Verpflichtungen
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Gegenhalten, Niederwerfen, Formation, Ortskenntnis (ein Stadtviertel), Rüstungsgewöhnung I (Tuchrüstung), Wuchtschlag

Talente: Athletik 5, Schleichen 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnen-schärfe 6, Sich Verstecken 4

Erfahrene Gardisten: körperliche Eigenschaften +1, Talente +3, AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Finte, Meisterparade

Kampfverhalten: Wachen kämpfen, bis sie die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben, danach fliehen sie, um W20+20 KR später mit 1W3 Mann Verstärkung anzukommen (werden auch diese besiegt, wenden sich die Gardisten an eine höhere Instanz). Sie setzen leichte Wuchtschläge ein (+1 bis +2) und versuchen mit den Piken immer auf maximaler DK zu bleiben.

Ausrüstung: Khunchomer, Pike, Tuchrüstung, Lederzeug, 3W6 Silbertaler

Belizath

Eigenschaften:

MU 13	KL 11	IN 12	CH 11	
FF 12	GE 13	KO 13	KK 12	SO 7
LeP 30	AuP 32	MR 5	RS 0	BE 0
GS 8	WS 7	Ausweichen 6		

Fausthieb:

INI 8+1W6	AT 13	PA 11	TP(A) 1W6	DK H
-----------	-------	-------	-----------	------

Tritt/Kopfstoß:

INI 9+1W6	AT 13	PA 11	TP(A) 1W6	DK H
-----------	-------	-------	-----------	------

Ringen:

INI 10+1W6	AT 13	PA 11	TP speziell	DK H
------------	-------	-------	-------------	------

Dolch:

INI 10+1W6	AT 12	PA 11	TP 1W6+1	DK H
------------	-------	-------	----------	------

Keule:

INI 10+1W6	AT 12	PA 9	TP 1W6+2	DK N
------------	-------	------	----------	------

Talente: Athletik 3, Schleichen 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnen-schärfe 4, Sich Verstecken 5

Konfliktverhalten: Belizath wird ungern selbst kämpfen und ergibt sich nach dem Verlust von 10 LeP.

DIE REINIGUNG DES GARTENS

Kehren die Helden noch einmal zum Rosengarten zurück, hat sich die Lage wieder beruhigt. Sollte Azilon noch leben, so wird er die Helden um Verzeihung bitten. Azila hat entweder durch die Helden überlebt, oder Azilon hat seine gesamte Kraft geopfert, damit sie überlebt. Sie dankt den Helden, schenkt jedem von ihnen einen Kuss und verkündet, dass der Garten wieder den Menschen und den Dschinnen gehören soll, damit sich solche Vorfälle nicht mehr wiederholen.

Sie lädt die Helden ein, gemeinsam mit den Dschinnen zu feiern, was nur mit einer *Selbstbeherrschung*-Probe +10 abgelehnt werden kann. Den Helden wird ein unvergleichlicher Genuss für ihre Sinne geboten. Nicht nur sie, sondern auch neugierige Zorganer betreten den Garten wieder und werden von den Rosendschinnen verführt.

König Arkos, der trotz etwaiger Ablenkungen von der Reinigung des Gartens gehört hat, wird das Gesetz Dimionas ändern und freut sich über den neuen Frieden mit den Dschinnen.

Die Helden können sich mit einem Dschinn einlassen oder einem Menschen, der schon lange ihr Interesse geweckt hat. Alle *Betören*-Versuche sind um 7 Punkte erleichtert (setzen aber freien Willen und ein Mindestmaß an Zuneigung voraus; bei den Rosendschinnen erleidet man übrigens bei näherem Kontakt 1W3 SP).

HELDEN UND DIE LIEBE

Der Rosengarten kennt seine eigenen Gesetze und Menschen wie Dschinne geben sich hier wie bei der Eröffnung des Gartens hemmungslos dem Liebespiel hin. Spieler wie auch Meister können einige Meisterpersonen und Spielerhelden benutzen, um zarte Liebesbande einzugehen. Kaum einen Sterblichen werden die Erlebnisse im Rosengarten unberührt lassen. Vielleicht verlieben sich zwei Helden ineinander oder Khelbara und ein Held finden für eine kurze Weile zusammen (nichts, was länger als die Nacht im Rosengarten Bestand hat).

Wichtig ist jedoch, dass Sie keinen Helden oder Spieler dazu zwingen sollten. Entscheiden Sie dies je nach Konstellation Ihrer Runde und dem Wunsch, auf so etwas einzugehen – oder auch nicht.

VERFÜHRUNG

Diese Episode enthält nicht viele Möglichkeiten, direkt Verführungspunkte zu erhalten. Zwei denkbare Möglichkeiten wären folgende:

- ☞ Wer sich gegenüber den Rosendschinnen respektlos verhält oder gar ihren Streit fördert, bekommt 1 Verführungspunkt.
- ☞ Waffengewalt gegen Rosendschinne ist 1W3+2 Verführungspunkte wert.

VERGEBUNG

Um Vergebungspunkte zu sammeln, müssen die Helden Folgendes erledigen:

- ☞ Gelingt es, Belizath zu fangen und ihrer gerechten Strafe zuzuführen, was bedeutet, dass man sie einem Kadi, der Rahjakirche oder einer anderen Instanz übergibt, die per Gesetz die Verschwörerin verurteilt, erhält man 1 Vergebungspunkt.
- ☞ Für das Lösen der Konflikte der Rosendschinne mit den Menschen bekommt man ebenfalls 1 Vergebungspunkt.
- ☞ Azilas Rettung ist 1 Punkt wert
- ☞ Gelingt es, Dimiona vor Schaden zu bewahren, kann man sich 1 Vergebungspunkt gutschreiben.
- ☞ Wer auf die Idee kommt, dass die Mhaharani oder Arkos an dem neuen Einweihungsfest teilnehmen sollten, um den Bund zwischen den Dschinnen und den Menschen zu festigen, erhält ebenfalls 1 Vergebungspunkt.

DER MÜHEN LOHN

Weltliche Belohnungen gibt es nur, wenn die Helden über das Königshaus oder Sybia etwas ausgehandelt haben, ansonsten ist diese Episode nicht mit weltlicher Belohnung verknüpft. Allerdings zeigen sich die Rosendschinne großzügig gegenüber den Helden und schenken ihnen Samen. Diese können bei guter Pflege wunderschöne Rosenbüsche hervorbringen, die zwar keine Rosendschinne sind, aber kleine Mindergeister der Erde und des Wassers anziehen, die in den Büschen leben.

Diese Episode bringt den Helden **200 Abenteuerpunkte** ein. An Speziellen Erfahrungen können die Abenteurer sich hier *Gassenwissen*, *Pflanzenkunde* und *Betören* notieren.

DER ROTE FADEN

Nach den Ereignissen in Baburin reisen die Helden schnellstens nach Zorgan und betreten den Rosengarten. Fast erwischen sie Rasulan, aber Azilon hält sie davon ab. Mit Azila besprechen die Rosendschinne und die Menschen das weitere Vorgehen, es kommt zu einem Wettstreit. Die Helden können zunächst das Parfüm ohne große Schwierigkeiten erringen, brauchen aber einige Zeit, um die Kristallrose zu erlangen. Das Wasser im Palast ist eine Nebensache, aber der anstehende Kampf mit den Thalonen macht den Helden zu schaffen. Es gelingt ihnen, sowohl Azila als auch Dimiona zu retten und sie machen sich auf die Suche nach Belizath, können diese in ihrem Badehaus stellen und erfahren mehr über die Hintergründe von Rasulan und Dimiona.

DER KULT DES MALMERS – DER SIEBTE SCHLEIER

Das Abenteuer im Überblick

Stichworte zum Abenteuer: Suche nach goldenem Schmuck, Kampf gegen einen Kult, Befreiung Lllankas vom Malmer

Ort: Lllanka

Zeit: Mitte-Ende 1037 BF

Komplexität (Spieler / Meister): niedrig / mittel

Erfahrung (Helden): erfahren

„Es gibt keinen Grund, Lllanka einen Besuch abzustatten.“

—Fatama Farilsunni, Schneiderin aus Zorgan mit Verwandten aus Lllanka, neuzeitlich

„Was immer man über Oron sagt: Seit dem Untergang des Moghulats steht es noch schlechter um Lllanka. Wie damals sind es die Piraten, Froschköpfe und Riesenkrustentiere, vor denen man sich vorsehen muss – nur heute hält sie keiner mehr im Zaum. Sie machen einfach was sie wollen.“

—Harkil al'Albalad, Matrose aus Elburum, 1035 BF

„Garib, die wievielte Wesira war das jetzt? Bei sechs habe ich aufgehört zu zählen.“

—Agahi Chorhaba, nach dem Tod der letzten Wesira von Lllanka

„Wir müssen nach Lllanka!“

—Khelbara ay Baburia, 1037 BF

DAS VERSCHOLLENE GOLD

Ein weiteres wichtiges Teil der Zeremonie Rasulans beinhaltet einige goldene Schmuckstücke, die aus dem Besitz einer Adligen aus der Zeit des Haranija-Reiches stammen. Die Ohringe, eine wertvolle Kette und der Münzgürtel gehörten zu der Gewandung der zaubermächtigen Herrscherin *Livara*. Sie war eine gnadenlose Vertreterin des Matriarchats und unterdrückte Männer, in denen sie nicht mehr als Sklaven sah.

Ihr Schmuck diente ihr als Herrschaftssymbol, denn er bestand nicht aus reinem Gold, sondern mit ihm waren auch winzige Mengen der drei magischen Metalle Mindorium, Arkanium und Endurium verschmolzen. Zwar wirkte auf dem Schmuck keine Magie, aber er war prachtvoll und in der Zeit Livaras eines der bekanntesten Sammlungen von Kleinodien.

Nach ihrem Tod geriet der Schmuck in Vergessenheit, tauchte aber nach langer Irrfahrt wieder auf. Dimiona hatte während ihrer oronischen Herrschaft nach dem Schmuck suchen lassen und ihn schließlich in einem Gebäude in Lllanka gefunden. Sie trug Livaras Herrschaftsinsignien jedoch nie, da kurz darauf der Krieg-der-35-Tage ausbrach.

Der Schmuck wanderte durch zahlreiche Hände, bis er schlussendlich zu *Kraxon* (*1000 BF, als Paktmal zwei Tentakel anstelle von Armen, nimmt die Körperwärme von Lebewesen war, riecht übel nach Fisch) gelangte, einem Hohepriester der Charyptoroth und Anhänger des Malmer-Kultes von Lllanka. Der goldene Schmuck fiel Kraxon vor einigen Jahren in die Hände, als er noch *Shadri ibn Faisal* hieß und ein einfacher Fischer war. Der Zufall wollte es so, dass er wegen ausbleibender Fänge begann, zu Charyptoroth und dem Malmer zu beten und da das Gold tatsächlich durch zahlreiche Kämpfe seiner Vorbesitzer in Lllanka irgendwann auf den Grund des Meeres gelangte, war der Goldschmuck das erste Geschenk, das die Erzdämonin

dem Fischer machte. Aus den Fluten erhob sich der Malmer, und an ihm hing Livaras Goldschmuck. Shadri hob es als Zeichen seiner Würde auf und konnte mit seinen neuen Kräften bald zahlreiche Fischschwärme anlocken und fangen.

Er veränderte sich aber in den nächsten Jahren äußerlich und kehrte dem normalen Leben den Rücken zu. Er etablierte sich mit einigen anderen Paktierern, Krakoniern und Hummeriern als Anführer des Kults des Malmers. Seit etlichen Monaten zelebriert er tagtäglich für eine Gruppe junger Fischer und Schmuggler in einem Haus in Lllanka Messen zu Ehren des Ungeheuers und plant nun, ihn gegen die Stadt einzusetzen, um die Herrschaft zu erringen.

An den Helden liegt es, herauszufinden wo Kraxon steckt, um ihm den Schmuck abzunehmen. Allerdings wird dieser Versuch nicht unentdeckt bleiben und die Helden geraten in ernste Schwierigkeiten: Der gesamte Kult wird versuchen sie aufzuhalten. Dennoch werden sie die einzigen sein, die den Malmer und die Kultisten aufhalten können, denn sie sind von der Königsfamilie zu den neuen Wesiren der Stadt ernannt worden.

EHRE, WEM EHRE GEBÜHRT

Bevor die Helden nach Lllanka aufbrechen, werden sie von einem königlichen Boten in den Spiegelpalast gerufen. Nach ihren Heldentaten hat Sybia nun die Möglichkeit, sie mit einer besonderen Aufgabe zu betrauen und ihnen das Leben in Lllanka zu erleichtern. Durch ihren Einfluss gelang es ihr, ihren Sohn Arkos zu überzeugen, dass man die Helden als Wesire von Lllanka einsetzen sollte. Seit ein paar Wochen ist die Position vakant, da der letzte Wesir bei dem Versuch, Ordnung zu schaffen ermordet wurde.

Die Helden werden also nun im Spiegelpalast zu Wesiren auf Zeit erhoben, um in Llanka für Ordnung zu sorgen und um leichter ihre Mission zu erfüllen. Im Beisein des königlichen Paares erhalten sie die notwendigen Dokumente, eine Schatztruhe mit 1.000 Dinaren, um ihre Aufgabe in Llanka erfüllen zu können und eine Leibgarde bestehend aus 10 Soldaten der Eisernen Tiger.

Dimiona hat zwar nicht vorgehabt, das Problem von Llanka zu beheben und die Helden mit der Aufgabe zu betrauen, aber es wäre auffällig gewesen, sich gegen diese Entscheidung auszusprechen. Eigentlich wollte sie Rasulan helfen und die Helden länger in Zorgan behalten, allerdings drängt Sybia darauf, den Magier aufzuspüren.

Kaum, dass die Helden weg sind, plant Dimiona einen weiteren Mordanschlag auf Sybia, doch diese kann sich diesem abermals entziehen. Sollte Belizath noch leben, wurde dieser Anschlag von ihr ausgeführt und Sybias Badewasser vergiftet, andernfalls war es eine vergiftete Arange. Sybia beginnt zu ahnen, dass jemand, der ihr sehr nahe stehen muss, für den Anschlag verantwortlich ist und zieht sich aus dem Palast zurück in ihre eigene Residenz in Zorgan.

DIE HELDEN AUS SCHLEIERFALL

Sollten die Helden aus **Schleierfall** das Wesirsamt von Malqis erhalten haben, was am Ende des Abenteuers sehr wahrscheinlich ist, so sind sie bereits ernannte Wesire und werden als Beamte des Königshauses mit einer Sondervollmacht ausgestattet, um ihre Arbeit auf Llanka auszudehnen.



ELEONORA VON REVENNIS

DIE REISE НАСН LLANKA

Wie immer, wenn die Helden auf die elburische Halbinsel reisen, können sie sich zwischen einer Schiffspassage und einer Überlandreise entscheiden. Mit den Soldaten, die sie eskortieren, sollte die Reise über Land ungefährlich sein. Selbst Ferkinas aus dem Djerim Yalath-Gebirge werden sich nicht trauen, sie anzugreifen.

Folgende zufällige Ereignisse können Sie aber benutzen, um die Reise ein wenig interessanter zu gestalten:

👁 Wenn die Helden über Land reisen, so begegnen sie öfters kleinen Gruppen von Bauern, die von einer Harani, einem Beyroun oder einer Wesira angeführt werden und in Begleitung eines Zorganer Soldaten sind. König Arkos hat neben den königlichen Soldaten Landwehr einberufen und die Adligen Elburiens schicken nun kleine Kontingente ihrer Bauern, um ihre Pflicht zu erfüllen. Die Helden können im Gespräch mit den Reisenden ganz unterschiedliche Stimmen hören. Während einige überzeugt sind, dass sie das Richtige tun und die Rückeroberung Anchopals als ihre heilige Pflicht betrachten, sind andere ängstlich und kriegsmüde.

👁 Die Seereise dauert zwar nicht solange, dafür müssen die Helden dieses Mal mit einer stürmischen Überfahrt rechnen. Es regnet ununterbrochen und die See ist rau. An einem Tag ist sogar ein so heftiger Sturm aufgezogen, dass die Matrosen befürchten, dass das Schiff untergeht. Es scheint so, als ob Charyptoroth verhindern will, dass die Helden Llanka erreichen. An diesem Tag sollte jeder Held eine *Körperbeherrschung*-Probe bestehen, damit er durch Stürze und herumrutschende Gegenstände an Deck nicht verletzt wird. Ein Scheitern der Probe bedeutet den Verlust von 1W6+2 Lebenspunkte.

👁 Helden, die sich in Sternkunde auskennen, wird in den klaren Nächten auffallen, dass die Sterne bald günstig stehen, um Beschwörungen vorzunehmen. Gelingt eine *Sternkunde*-Probe +5, so kann der Held erkennen, dass vor allem das Sternbild der Stute verborgen liegt und nur schwach strahlt. Ein unheilvolles Zeichen, was seinen Höhepunkt im letzten Teil des Abenteuers findet und Rasulans und Dimionas Beschwörung ermöglicht.

LLANKA

Llanka für den eiligen Leser

Einwohner: um 2.000

Wappen: grün auf silbernem Grund, ein Delphin und eine Aranierkatze, einander zugewandt

Herrschaft/Politik: Mhaharansland, verwaltet von einer Wesirin mit wechselnden Amtsinhaberinnen, eingesetzt durch Mhaharani Eleonora

Garnisonen: 20 Gardisten; bewaffnete Banden

Tempel: Efferd, Peraine, Hesinde, Rahja, Swafnir-Schrein

Wichtige Gasthöfe: Fürstenhof (Q6/P8/S12), Arenaschänke (Q3/P5/S20), Efferdglück (Q5/P4/S8)

Besonderheiten: Malmer im Hafen; Bandenherrschaften

Stimmung in der Stadt: Eine zerstörte Stadt, die nicht zur Ruhe kommt. Recht und Gesetz sind machtlos gegen die Herrschaft lokaler Untergrundgrößen; auf der anderen Seite finden sich Verzweiflung und Euphorie im Kampf gegen den Malmer

Was die Llankaner über ihre Stadt denken: Es gibt bessere Orte zum Leben, aber nur wenige, an denen jeder Herrscher sein kann, solange er nur stark genug ist

Nichts ist von der einstigen Pracht der Stadt mehr übrig. Der *Hafen* Llankas ist fast vollkommen zerfallen, die Anlegestege verrottet und nur ein paar Fischerboote und kleine Segler liegen dort vor Anker, sehen aber nicht so aus, als würden sie noch eine Fahrt unternehmen können. Obwohl Llanka eine Hafenstadt ist, ist der Hafen ruhig und nur wenige Matrosen sind hier unterwegs oder verpassen ihre Heuer in den zahlreichen Tavernen. Der Kult des Malmers, der den Hafen

regiert, ist daran schuld. Die wenigen Schiffe, die der Malmer hindurchlässt, mussten meist eine hohe Abgabe an Kravon oder andere Kultanhänger leisten. Der **Efferdtempel** (7) ist das letzte Zeugnis eines einst mächtigen Kultes des Meeresgottes. Hier residierte die Meisterin der Brandung, bis Oron die Stadt eroberte und sie sich schweren Herzens nach Zorgan zurückziehen musste.

Das Handelsviertel *Fezaman* hat ebenfalls schon bessere Zeiten gesehen. Nur noch wenige Händler bemühen sich, dem Viertel Leben einzuhauchen und gehen ihren Geschäften nach. Der **Basar** (9) ist verwaist und die nahegelegene **Garnison der Stadtwache** (10) ist der letzte Rückzugsort von Agahi Choraba und ihren zwanzig Gardisten. Insbesondere in den Gängen unter der **Arena** (12) und dem **Spielhaus Goldene Hand** (4) treibt sich zwielichtiges Gesindel herum.

Ashaban, das Viertel der Oberschicht, wird vorwiegend von reichen Kaufleuten und ehemaligen oronischen Günstlingen und Adligen bewohnt, die sich hier zurückgezogen haben und ihr Leben durch Leibwächter und streng bewachte Villen schützen. Der **Blaue Palast** (17) dient als Sitz der Herrscher und auch die Helden dürfen als Wesire hier einziehen. Allerdings ist der Palast wenig gepflegt, es ist kein Personal vorhanden und nur Chorabas Gardisten sorgen dafür, dass hier nicht Diebe und Schmuggler einziehen.

Das ländliche *Perainabad* versucht sich mit einer eigenen Palisade gegen Übergriffe der übrigen Viertel zu schützen. Und wenn es doch mal Ärger gibt, so versuchen die Bürger hier selbst das Gesetz in die Hand zu nehmen. Von Wesiren hält man hier wenig, da sich noch niemand um die Probleme der Llankaner wirklich erfolgreich bemühte.

Mehr zu Llanka siehe **Erste Sonne** Seite 121 ff.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Selten habt ihr eine so heruntergekommene Stadt gesehen. Kein Haus, das ihr erblickt, ist vor dem Verfall geschützt worden: Überall bröckelt der Putz von den Fassaden, Türen sind nur noch lose mit ihren Scharnieren verbunden und auf der Straße haben sich brackige Pfützen von Wasser gesammelt, auf denen Müll schwimmt. Der Geruch Lankas ist genauso widerlich. Es stinkt nach schlechtem Fisch und Meeresgetier, nach Urin und Rauschkräutern.

Die Bewohner, die ihr auf der Straße herumlaufen seht, blicken euch entweder misstrauisch oder angstvoll an. Und dann wären da noch die Stärkeren, die mit Knüppeln, Dolchen und einfachen Waffen umherlaufen, so als wären sie die Herren Lankas.

Trutzig scheint nur der Blaue Palast über der Stadt zu ragen, doch auch er ist von Flechten gezeichnet, die sich wie eine Krankheit an seinen Mauern und Türmen entlangwinden.

KHELBARA ALS GEFÄHRTIN

Mittlerweile vertraut Khelbara den Helden nicht nur, sondern wird sie auch häufiger direkt unterstützen und eigene, sinnvolle Vorschläge unterbreiten. Die Helden haben sie zudem schon mehrfach gerettet, Zeit sich zu revanchieren. Sollte ein Held in Lanka in großen Schwierigkeiten stecken, können Sie Khelbara als Joker einsetzen, die ihn aus der misslichen Lage befreit.

Khelbara sollte zudem entsetzt von der Situation in Lanka sein. Sie ist realistisch genug, um zu wissen, dass ihre Bemühungen nur ein Tropfen auf den heißen Stein sind, aber sie wird dennoch versuchen, gelegentlich Gutes zu tun und zu helfen und sei es nur ein verletzter Lankaner, den sie mit ihren Kräften heilt.

DIE HELDEN ALS WESIRE

Natürlich sind die Helden in der glücklichen Lage, mit einem Schreiben des Könighauses ausgestattet zu sein. Es gibt keine Gardisten vor der Stadt, die sie empfangen. Chorabas Einheit ist zu klein, um eine solche Aufgabe dauerhaft wahrzunehmen. Und die Garnison oder der Blaue Palast sollte die erste Anlaufstelle der Helden sein.

Im Blauen Palast können sie sich kurzfristig einrichten, auch wenn sie feststellen müssen, dass der Palast schon bessere Zeiten durchlebt hat. Alles wirkt verfallen und trostlos, die viel zu wenigen Diener eher überrascht, dass eine so tatkräftige Gruppe wie die Helden auftaucht – andere Bedienstete hingegen schätzen die Chancen ähnlich schlecht wie die ihrer Vorgänger ein und geben sich lethargisch.

UNTERREDUNG MIT DER AGHAI

Entweder ist die Aghai in der Garnison anzutreffen oder sie stattet den Helden einen Besuch im Blauen Palast ab. Mit den Jahren ist in Choraba eine gewisse Ernüchterung gewachsen, die sich auf ihre Gardisten übertragen hat.

Sie stellt sich den Helden vor und berichtet von der unglücklichen Lage, in der die Stadt steckt. Noch immer gibt es hier Kultisten, vor allem Diener des Malmers, der jedes Schiff versenken kann, wenn er es will. Manchmal scheint er wochenlang zu schlafen, dann ist er von einem auf den anderen Tag täglich zu sehen.

Doch nicht nur die Kultisten bereiten ihr Sorgen, auch die Schmuggler und Unterweltbanden, die sich seit Jahren in Lanka herumtreiben, machen das Leben hier zu einer Qual. Sie ist überrascht, dass die Helden Soldaten dabei haben, die anscheinend längere Zeit in der Stadt bleiben, denn sie berichtet, dass das Könighaus bisher lediglich Verluste ihrer eigenen Gardisten ersetzt hat – und das auch immer nur widerwillig.

Gardist

Eigenschaften:

MU 13	KL 11	IN 12	CH 10	
FF 12	GE 14	KO 12	KK 13	SO 7
LeP 32	AuP 31	RS 3	BE 2	MR 3
GS 7	WS 6	Ausweichen 6		

Fausthieb:

INI 6+1W6	AT 14	PA 12	TP(A) 1W6+1	DK H
------------------	--------------	--------------	--------------------	-------------

Tritt/Kopfstoß:

INI 7+1W6	AT 14	PA 12	TP(A) 1W6+1	DK H
------------------	--------------	--------------	--------------------	-------------

Ring:

INI 8+1W6	AT 17	PA 14	TP speziell	DK H
------------------	--------------	--------------	--------------------	-------------

Khunchomer:

INI 10+1W6	AT 15	PA 12	TP 1W6+4	DK N
-------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Pike:

INI 8+1W6	AT 13	PA 11	TP 1W6+5	DK S
------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Vorteile/Nachteile: Prinzipientreue, Verpflichtungen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Gegenhalten, Niederwerfen, Formation, Ortskenntnis (ein Stadtviertel), Rüstungsgewöhnung I (Tuchrüstung), Wuchtschlag

Talente: Athletik 5, Schleichen 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnen-schärfe 6, Sich Verstecken 4

Erfahrene Gardisten: körperliche Eigenschaften +1, Talente +3, AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Finte, Meisterparade

Kampfverhalten: Wachen kämpfen, bis sie die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben, danach fliehen sie, um W20+20 KR später mit 1W3 Mann Verstärkung anzukommen (werden auch diese besiegt, wenden sich die Gardisten an eine höhere Instanz). Sie setzen leichte Wuchtschläge ein (+1 bis +2) und versuchen mit den Piken immer auf maximaler DK zu bleiben.

Ausrüstung: Khunchomer, Pike, Tuchrüstung, Lederzeug, 3W6 Silbertaler

Die Helden sollten in der Agahi eine kompetente Mitstreiterin ausmachen können, der es aber ein wenig an Erfolgserlebnissen aufgrund katastrophaler Fehler bei ihren Vorgesetzten fehlt. Kein Wesir konnte bislang die Lage verbessern und Schuld daran ist Dimiona, die unfähige und korrupte Wesire einsetzte oder einem Wesir ein schnelles Ende bereitete, wenn er doch über sich hinauswuchs.

STADTSÄUBERUNG

Neben ihrer eigentlichen Suche nach Rasulan und dem Artefakt können die Helden versuchen, die Lage der Stadt zu verbessern. Durch Sybia haben sie Geldmittel dabei, um das Leid der Bevölkerung zu lindern, neue Wächter anzuwerben oder auch Bauvorhaben zu realisieren. Choraba wird sie zunächst misstrauisch beäugen, aber ihnen helfen, wenn die Helden sich nicht zu ungeschickt anstellen.

Das Geld ist aber gleichzeitig nicht nur von Nutzen. Die Banden werden sehr schnell bemerken, dass die Helden einen kleinen Schatz bei sich haben und natürlich versuchen, sich das Gold anzueignen.

RASULANS PLAN

Dieses Mal sind die Helden schneller in der Stadt als der Magier. Er wird erst sieben Tage nach ihnen eintreffen, da er vorsichtshalber Wert darauf gelegt hat, seine Spuren zu verwischen und Umwege zu gehen. Er weiß genau so viel wie die Helden, aber er hofft, dass sie zuerst nach Anchopal gereist sind. Im glücklichsten Fall werden die Helden den Goldschmuck erbeutet haben, bevor Rasulan eintrifft. In diesem Fall wird er bemerken, dass er zu spät ist und aufgrund der Gefahr, die durch die Helden für ihn ausgeht, seine Finger davon lassen.

Ist er rechtzeitig hier, so wird er sehr zielstrebig den Malmer-Kult aufsuchen und Kravon den Schmuck abnehmen. Eventuell überlässt er dies auch seinen Lakaien, falls diese noch Leben.

DAS LEID DER BÜRGER

Falls die Helden auf die Idee kommen sollten, mehr Gardisten anzuwerben, damit die Stadt größere Sicherheit genießt: Die Kosten für einen Gardisten betragen drei Silbertaler pro Tag. Das bedeutet aber nicht, dass die Helden die fähigsten Gardisten bekommen. Werben sie in Llanka oder der näheren Umgebung Bauern und Handwerker an, so sind diese oft nicht erfahren im Waffenhandwerk, korrupt oder inkompetent. Eventuell bietet sich die Möglichkeit an, über Kontakte zu Jashild oder Shanya aus Elburum einige Gardisten abzu ziehen. Mehr als 1W20+5 Gardisten stehen aber auf keinen Fall zur Verfügung.

Viele Gebäude der Stadt haben schon bessere Zeiten durchlebt. Es wäre sinnvoll, einige Gebäude in Fezaman oder Perianabad auszubessern oder neue zu bauen. Dieses Vorhaben könnte den Helden echtes Ansehen bringen, allerdings ist es teuer und zeitaufwendig. Etwa 500 Dinare müssen sie ausgeben, damit die Ausbesserungen einen sichtbaren Effekt haben.

Dazu brauchen sie noch Arbeiter und Baumeister, die erst aus einer der größeren Städte herbeigeht werden müssen.

Ein wirklich deutliches Zeichen, um eine Verbesserung zu erzielen, könnte die Zusammenarbeit mit einem der städtischen Tempel sein. Der Rahja- und Perainetempel sind Orte, wo die Helden sicherlich bereitwillig Geweihte finden, die mit ihnen zusammen eine Prozession, ein Fest oder Ähnliches planen würden, damit die Llankaner wieder zusammenkommen können. Für Sicherheitsmaßnahmen und das Unternehmen müssen die Helden aber sicherlich 100 Dinare ausgeben.

Wie einst in Llanka könnte auch die Errichtung eines neuen Tempels etwas zu der Verbesserung der Stadt beitragen. Zwar ist kein Geweihter der Tsa hier, aber Khelbara wird den Vorschlag unterbreiten, dass dies ein deutliches Zeichen für einen Neuanfang sein könnte. Zu Beginn reicht auch ein Schrein und die Kosten halten sich sogar in Grenzen: etwa 300 Dinare sollten die Helden für so ein Vorhaben einkalkulieren.

Die Jagd nach einigen der Banden der Stadt und Erfolge gegen Schmuggler bringen nur dann etwas, wenn die Helden so gründlich sind, dass die Bande keine Rache mehr nehmen kann.

DIEBE, SCHLÄGER UND PIRATEN

Diebe / Schläger / Piraten

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 10

FF 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 4

LeP 30 **AuP** 31 **RS** 0 **BE** 0 **MR** 3

GS 8 **WS** 6 **Ausweichen** 8

Fausthieb:

INI 8+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Ringens:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** speziell **DK** H

Schwerer Dolch:

INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **DK** H

Säbel:

INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

Wurfdolch:

INI 10+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6+1

Reichweite 2/4/6/8/15 (+1/0/0/0/-1)

Vorteile/Nachteile: Goldgier 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Waffenlose Kampftechnik: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente: Athletik 5, Schleichen 8, Selbstbeherrschung 5, Sinnen-schärfe 6, Sich Verstecken 8

Erfahrene: körperliche Eigenschaften +1, Talente +3, AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Meisterparade

Konfliktverhalten: Schläger kämpfen, bis sie 10 LeP eingebüßt haben oder eine regeltechnische Wunde erlitten haben, danach fliehen sie.

Sie setzen *Finten* und *Wuchtschläge* ein (+2 bis +4), stürzen sich gerne gemeinsam auf Gegner, nutzen *Schmutzige Tricks* und wenn sich die Gelegenheit anbietet, nutzen sie den Distanzvorteil von Wurfwaffen.

Ausrüstung: Schwerer Dolch, Säbel, Wurfdolche (x3), 2W6 Silbertaler

DIE LLANKAPER BANDEN

☞ *Stirbjörn Leifsons* (siehe **Erste Sonne 156**) ■ Bande aus Thorwalern und anderen heruntergekommenen Gestalten trat einst hier an, um Rache zu nehmen für den Untergang der Llankaner Ottajasko. Mittlerweile hat sich der raue Geselle jedoch zu weit aus dem Fenster gelehnt und über die Jahre hinweg immer wieder erbitterte Niederlagen gegen die Malmerkultisten erlitten. Zwar gelang es ihm, den Anführer der Kultisten zu töten, doch machte das die Lage nicht besser, da nach ihm einfach ein anderer seinen Platz einnahm, Stirbjörn sinnt immer noch auf Rache, aber seine gerade mal zwei Dutzend Mitglieder umfassende Bande ist längst nicht mehr so groß wie früher. Er eignet sich aber als Verbündeter der Helden, falls sie gegen den Malmer-Kult vorgehen wollen.

☞ *Neraida* (*1012 BF, Augenklappe, flucht immer und beleidigt dabei die Götter, mag Tiere) ■ ist die mächtigste Bandenchefin der Stadt. Jung an Jahren beerbte sie ihren Vater, der vor ihr Bandenchef war und kontrolliert nun einen Großteil des Schmuggelgeschäfts der Stadt. Sie sieht den Malmer-Kult als Konkurrenz, aber sie hat nicht vor, sich mit diesem übernatürlichen Feind anzulegen. Sein gebietet über etwa 100 Männer und Frauen.

☞ *Olim ibn Gafiar* (*997 BF, klein und untersetzt, mächtiger Schnauzbart, überall mit Goldschmuck behangen) ■ war früher ein Obsthändler, nun ist er der Anführer einer kleinen Bürgerwehr aus Perainabad, die nicht nur ihre Bürger beschützt, sondern gerne auch Häuser ihrer Nachbarn konfisziert oder Schutzgeld erpresst. Etwa 30 Leute folgen ihm.

☞ *Jara ben Harazami* (*1008 BF, Rastullahanhänger, Schmucknarben, tiefe Stimme) ■ gilt als einer der brutalsten Anführer der Banden. Zwar folgt ihm nur eine kleine Gruppe von 10 Männern (Frauen sind nicht zugelassen), aber er ist sich im Namen seines Gottes Rastullah zu keiner Schandtat zu schade, auch wenn er nicht einmal 5 der 99 Gesetze kennt.

☞ *Irischa Ferilsunni* (*989 BF, fett, aber dennoch gewandt, körperlich stark, riecht nach Rauschkraut) ■ war schon zu Zeiten Orons eine finstere Gestalt. Die Metzgerin trägt als Spitznamen diese Bezeichnung noch immer und sie steht in dem Ruf, dass sie und ihre Leute genau die Richtigen sind wenn jemand eine Person loswerden will. Ihre Lehrlinge und Gesellen sind 15 an der Zahl und in einer dauerhaften Fehde mit so ziemlich allen anderen Banden.

DAS GOLD DER LIVARA

Obwohl es in Llanka viel zu tun gibt, ist die wichtigste Aufgabe der Helden herauszufinden, wo sich der Goldschmuck der Livara befindet. Choraba kann ihnen zunächst nicht weiterhelfen. Weder hat sie von diesem Goldschmuck gehört, noch weiß sie, wer ihn haben könnte. Sie gibt den Helden aber zumindest ein paar Hinweise. Im Rahjatempel könnte man von dem Schmuck wissen, wenn er denn wirklich so wertvoll war und sie kennt einen Schmuckhändler namens *Machmad* (*980 BF, kurzes Kraushaar, angeblich ein Oroni, ängstlich), der ebenfalls darüber informiert sein könnte. Er lebt in Ashaban.

DER RAHJATEMPEL

Die Geweihte *Jarna* (*997 BF, sinnlicher Körper, aber einige Narben, lacht gerne und viel) hilft den Helden gerne weiter. Sie kann einige Hintergrundinformationen beitragen, allerdings weiß sie nicht, wo sich die Kleinodien jetzt befinden. Sie vermutet, dass irgendein Bandenchef sie als Beute mitgenommen hat und sie vielleicht verkauft wurden.

DER SCHMUCKHÄNDLER

Machmad ist ein unbescholtener Bürger, allerdings war er unter oronischer Herrschaft ein Duckmäuser und versuchte sich aus allem herauszuhalten, was ihm aber den Ruf eines Verbündeten der Oronis einbrachte. Die Helden beäugt er zunächst sehr misstrauisch, wenn sie ihn aufsuchen.

Erst nach einer *Überreden*-Probe +3 rückt er mit der Sprache heraus (andernfalls müssen die Helden Gewalt, Magie oder Erpressung einsetzen). Er weiß, dass Stirbjörn Leifson ihm den Schmuck zeigte, aber Stirbjörn verlangte zu viel dafür. Tatsächlich stimmt die Geschichte. Stirbjörn gelang es während eines Angriffs auf den Malmer-Kult Kravon den Schmuck kurzfristig zu entwenden – allerdings stahl der Paktierer sich die Kleinodien wieder zurück und nahm furchtbare Rache an Stirbjörns Bande.

ZUM VERSTECK VON STIRBJÖRN

Mittels einer einfachen *Gassenwissen*-Probe können die Helden herausfinden, wo sich das Versteck von Stirbjörn befindet. Im Keller einer Taverne Namens Fischeuge hält der Hetmann, wie er nun genannt wird, seine Treffen ab.

Falls die Helden zu ihm wollen, müssen sie selbstverständlich ihre Waffen abgeben, auffällige Zauberer werden erst gar nicht zu ihm vorgelassen.

Stirbjörn ist an den Helden zwar interessiert, aber Geschäft ist Geschäft und wenn sie nichts zu bieten haben, wird er bezüglich des Goldschmucks schweigen. Neben ein paar Dinaren für die Information können die Helden aber den Thorwaler auf ihre Seite ziehen, wenn sie ihm während des Gesprächs erklären, dass sie etwas gegen den Malmer-Kult unternehmen wollen.

Stirbjörn hasst die Kultisten und ist ohne weiteres bereit, zusammen mit den Helden gegen sie vorzugehen.

DER KULT DES MALMERS

Was weder die Helden, noch Choraba oder Stirbjörn ahnen: Die Kultisten glauben, dass die Sterne über dem Meer ihnen verdeutlichen, dass ihre Zeit gekommen ist. Sie wollen binnen der nächsten Tage zuschlagen und die Stadt endgültig unter ihre Kontrolle bringen.

Kraxon und andere Kultisten haben dazu ein Ritual vorbereitet, um den Malmer zu rufen, sodass er den Hafen angreift. Die übrigen Kultisten wollen hingegen die Gardisten überrennen und sich zu den neuen Herrschern der Stadt ausrufen. Genau an dem Tag, wo die Helden planen, in die Gebäude des Kultes einzudringen, soll die Aktion der Kultisten starten.

RUHE VOR DEM STURM

Die Helden können mit einer *Wettervorhersage*-Probe +4 nicht nur herausfinden, dass Sturm aufzieht, sondern dass sich das Wetter ungewöhnlich schnell verändert hat. Ein ODEM ergibt, dass leichte Spuren von Magie aus dem Meer über der Stadt liegen, die vermutlich für das sich verändernde Wetter verantwortlich sind.

Der Tag ist ansonsten gespenstisch ruhig. Der Odem Charyptoroths weht über Llanka, überall riecht es nach Fisch und nach Algen. Die Hummerier und Krakonier, die den Kultisten dienen, haben sich unter der Hafenanlage versammelt und warten nur darauf zuzuschlagen.

ANGRIFF AUF DEN KULT

Die Helden und ihre Verbündeten müssen mit Booten an eine besondere Stelle des Hafens fahren, denn dort existiert ein Zugang unter Wasser, der zu einer tempelähnlichen Anlage des Kultes führt.

Als die Helden an Bord kleiner Boote sind, geht der Angriff der Kultisten los. Die See wird unruhig und die Helden müssen eine *Boote fahren*-Probe bestehen, damit sie sich nicht verletzen und 1W6 SP erleiden. Sie sehen, wie der Malmer sich aus den Tiefen erhebt und anfängt, Boote und Schiffe anzugreifen. Für Stirbjörn gibt es keine andere Wahl, als sich auf das verfluchte Wesen zu stürzen.

Die Helden hingegen sollten es ebenfalls indirekt mit dem Malmer zu tun bekommen. Zwei Mal greift er mit seinen Scheren oder seinem Schwanz das Boot der Helden an. Nur mittels zwei weiteren *Boote fahren*-Proben +5 gelingt es, das Ruderboot sicher auf Distanz zu halten. Ein Treffer zerstört das Boot und die Helden erleiden 1W6+3 SP.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die Gänge dieses Ortes erinnern euch an das Innere eines riesigen Fisches. Der Gestank von Fischgärmen und die schuppige Oberschicht der Wände sorgen für ein ungutes Gefühl. Immer wieder hört ihr ein Geräusch, das euch an Schaben von kleinen Insekten erinnert und da wären noch die seltsamen, quakenden Laute.

Als ihr endlich menschliche Stimmen hört, seht ihr eine große Halle, in deren Mitte sich eine riesige Statue im Schein bläulich leuchtender Gwen-Petryl-Steine befindet. Um die Statue, die die Gestalt einer riesigen Languste aufweist, haben sich etwa ein Dutzend Gestalten gruppiert, von denen der merkwürdige und beunruhigende Singsang kommt.

MITTEN IM HERZ DES UNHEILIGTUMS

Um den Tempel des Kultes zu erreichen, müssen die Helden an der von Stirbjörn markierten Stelle tauchen. Dazu ist eine *Schwimmen*-Probe +2 notwendig. Jeder Versuch dauert 5 Kampfrunden, aber man kann es beliebig häufig probieren. Durch einen Spalt unter Wasser gelangen die Helden in einen unterirdischen Teil Llankas, der von zahlreichen Kultisten, Krakoniern und Hummeriern bewohnt wird. Glücklicherweise sind die meisten jedoch mit dem Angriff beschäftigt, sodass die Helden relativ leicht zum Unheiligtum gelangen können. Die Helden müssen 6 Abschnitte bewältigen, bis sie im Heiligtum sind. Für jeden Abschnitt müssen Sie mit 1W6 würfeln und die nachfolgende Tabelle konsultieren.

ZUFALLSEREIGNIS

1	1W2 Krakonier
2	1W2 Kultisten
3	nichts passiert
4	Abkürzung, die Helden können einen weiteren Abschnitt überspringen
5	1 Hummerier
6	1 Hummerier und 2 Krakonier

DAS KONTROLLRITUAL

Kraxon und 12 weitere Kultisten (darunter ein Hummerier und zwei Krakonier) sind im Heiligtum damit beschäftigt, ein Ritual abzuhalten, um den Malmer zu kontrollieren. Das Ritual ist eine äußerst anstrengende Angelegenheit, bei der viel schiefgehen kann. Sollten die Helden es schaffen, mehr als die Hälfte der Kultisten zu töten, so wird das Ritual unterbrochen. Kraxon kann einzelnen Mitgliedern erlauben, das Ritual zu unterbrechen und gegen die Helden vorzugehen, solange mindestens sechs Kultisten den Kreis um die Malmerstatue in der Mitte des Raumes nicht verlassen.

Sobald genug Kultisten tot sind, geht ein Beben durch die Hallen und die Decke droht einzubrechen. Der Malmer verursacht ein Seebeben.

Kultist

Eigenschaften:

MU 13 KL 11 IN 12 CH 11
FF 12 GE 13 KO 13 KK 12 SO 7
LeP 30 AuP 32 MR 5 RS 0 BE 0
GS 8 WS 7 Ausweichen 6

Fausthieb:

INI 8+1W6 AT 13 PA 11 TP(A) 1W6 DK H

Tritt/Kopfstoß:

INI 9+1W6 AT 13 PA 11 TP(A) 1W6 DK H

Ringens:

INI 10+1W6 AT 13 PA 11 TP speziell DK H

Dolch:

INI 10+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+1 DK H

Keule:

INI 10+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+2 DK N

Vorteile/Nachteile: Neugier 8

Sonderfertigkeiten: –

Talente: Athletik 3, Schleichen 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnen-schärfe 4, Sich Verstecken 5

Erfahrener Kultist: AT/PA +1/+1, LeP +3, Wuchtschlag

Konfliktverhalten: Je nach Grad des Fanatismus kämpft ein Kul-tist bist zum Tod (1-2 auf 1W6), flieht nach dem Verlust von 7 Le-benspunkten oder einer regeltechnischen Wunde (3-5 auf 1W6) oder ergreift beim ersten Anzeichen von Gefahr die Flucht (6 auf 1W6). Kultisten gehen nicht planmäßig vor, sondern stürzen sich in Überzahl auf einen Gegner und versuchen ihn niederzumachen.

Krakonier

Eigenschaften:

MU 13 KL 11 IN 12 CH 11
FF 10 GE 13 KO 13 KK 12 SO –
LeP 30 AuP 32 MR 9 RS 3 BE 0
GS 6 WS 7 Ausweichen 6

Fausthieb:

INI 8+1W6 AT 13 PA 11 TP(A) 1W6 DK H

Tritt/Kopfstoß:

INI 9+1W6 AT 13 PA 11 TP(A) 1W6 DK H

Ringens:

INI 10+1W6 AT 13 PA 11 TP speziell DK H

Spieß:

INI 10+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+3 DK S

Vorteile/Nachteile: Aquatisches Lebewesen, Begabung: Schwim-men, Natürlicher Rüstungsschutz; Landangst 10, Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Talente: Athletik 3, Schleichen 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnen-schärfe 4, Sich Verstecken 5

Erfahrener Krakonier: AT/PA +1/+1, LeP +3, Wuchtschlag

Konfliktverhalten: Krakonier greifen solange an, bis sie tot oder kampfunfähig sind.

Besonderheiten: Das (meist zusätzlich gerüstete) Nervenzen-trum ist nur mit einem Gezielten Stich / Schlag +10 zu treffen. 1 bis 10 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl von KR; mehr als 10 SP bedeuten, dass der Krakonier binnen W20 KR erstickt.

Hummerier

Eigenschaften:

MU 13 KL 11 IN 6 CH 5
FF 6 GE 5 KO 13 KK 16 SO –
LeP 40 AuP 27 MR 6 RS 5 BE 0
GS 6 WS 7 Ausweichen 6

Scheren:

INI 8+1W6 AT 12 PA 14 TP(A) 2W6+2 DK H

Vorteile/Nachteile: Landangst 6–15, Natürlicher Rüstungs-schutz, Begabung für Schwimmen und Orientierung

Sonderfertigkeiten: 2 Aktionen pro KR, je eine für Schere und Waffe, Wuchtschlag, Niederwerfen, Doppelangriff, Gegenhalten

Talente: Athletik 3, Schleichen 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnen-schärfe 4, Sich Verstecken 5

Erfahrener Krakonier: AT/PA +1/+1, LeP +3, Wuchtschlag

Konfliktverhalten: Hummerier kämpfen bis zum Tod.

Besonderheiten: Beim Kampf im und unter Wasser erleiden Hummerier keine Einbußen.

LIVARAS GOLDSCHMUCK

Kraxon hat seine Habseligkeiten in einer Kammer nahe dem Ritualraum untergebracht. Den Goldschmuck an sich zu bringen ist nicht schwer, allerdings benötigt man etwa 5 Kampfrunden Zeit, um die Schatulle mit dem Schmuck zu finden.

Wertvolle Zeit, die man benötigt, um wieder nach oben zu gelangen.

SEEBEBEN

Durch die verlorene Kontrolle reagiert der Malmer verärgert und windet sich an Land und auf See. Er kehrt in die Nähe des Unheiligtums zurück und fängt an, es freizulegen. Wenn die Helden fliehen wollen, so müssen sie sich beeilen. Jede Kamprunde nach dem Ende des Rituals würfeln Sie mit 1W6 und konsultieren die Tabelle. Die Helden brauchen vom Ri-tualraum 20-(TaP* einer *Athletik*-Probe) KR, um zum Aus-gang zu gelangen.

ZUFALLSEREIGNIS

- | | |
|---|--|
| 1 | 1 Krakonier, der sich den Helden in den Weg stellt |
| 2 | nichts geschieht |
| 3 | 2 fliehende Kultisten |
| 4 | Wasserschwall, <i>Schwimmen</i> -Probe, sonst 1W3 SP |
| 5 | Decke löst sich, <i>Ausweichen</i> -Probe, bei Misslingen 1W6+2 SP |
| 6 | Sturz, <i>Körperbeherrschung</i> -Probe, sonst 1W6 SP |



ENDLICH: DER AUSGANG

Die Helden haben den Ausgang erreicht, aber der Malmer versperrt ihnen den Weg. Es ist riskant, den richtigen Moment abzuwarten, um nach oben zu schwimmen. Jeder Held kann eine IN-Probe ablegen, um den rechten Augenblick zu erwischen. Bei Scheitern der Probe erleidet der Held 2W6+2 SP durch den Malmer und herunterfallende Steine. Trotzdem sollten die Helden sich schwimmend ans Ufer retten können.

DER SIEG ÜBER DEN MALMER

Das gescheiterte Ritual bewirkt, dass der Malmer das Unheiligtum zerstört und die Stadt verlässt. Vielleicht sind an den Ereignissen auch die Auswirkungen des Verlustes des Splitters der Charyptoroth Schuld (siehe Abenteuer **Bahamuts Ruf**). In Llanca scheitert der Aufstand der Kultisten. Zwar gelingt es ihnen, die Gardisten fast zu überwältigen, aber die Banden und die Bürger Llanckas greifen zu den Waffen und drängen die Angreifer zurück. Schlussendlich werden fast aller Malmerkultisten niedergemacht und die Krakonier und Hummerier ziehen sich ins Meer zurück.

VERFÜHRUNG

In diesem Szenario können die Helden nur wenige Verführungspunkte ansammeln. Falls sie unnötige Härte gegen Bewohner Llanckas zeigen, könnte dies mit Verführungspunkten bestraft werden, aber gegen die Kultisten und andere Schurken vorzugehen, ist in der gesetzlosen Stadt unproblematisch.

☞ Sollten die Helden gemeinsam mit Choraba die aranischen Gesetze missachten, um dafür gegen die Schurken vorzugehen, so erhalten sie 1 Verführungspunkt.

☞ Gewalt gegen unschuldige Bürger ist ebenfalls 1 Verführungspunkt wert.

VERGEBUNG

Durch ihre Position als Wesire können die Helden viel Gutes in der Stadt bewirken, wenn sie die Gelegenheit ergreifen. Und damit bietet sich ihnen die Chance, Vergebungspunkte zu sammeln.

☞ Wenn es den Helden gelingt, als Wesire die Situation zu verbessern und gegen einzelne Banden vorzugehen und sie ihrer gerechten Strafe zuzuführen, erhalten sie 1 Vergebungspunkt.

☞ Die Zerstörung des Malmer-Kultes ist hingegen sogar 1W3 Vergebungspunkte wert.

DER MÜHEN LOHN

Materielle Belohnungen erhalten die Helden dieses Mal von unerwarteter Stelle. Nachdem bekannt wurde, dass der Malmer nicht mehr den Hafen von Llanca bewacht und Schiffe zerstört, lässt die Meisterin der Brandung die Helden nach Zorgan rufen. Sie schenkt ihnen für ihre Verdienste jeweils einen Gwen-Petryl-Stein, ein heiliges Symbol der Efferdkirche. Der Stein ist fast so groß wie eine Faust und hat dementsprechend eine starke Leuchtkraft.

Und sie können den Titel von Wesiren von Llanca behalten und die Stadt im Namen der königlichen Familie regieren, solange die Ansprüche des Adels auf die Stadt noch ungeklärt sind.

Außerdem bekommen die Helden **200 Abenteuerpunkte** und drei Spezielle Erfahrungen auf *Schwimmen*, *Boote fahren* und *Sich verstecken*. Sollten andere Talente wie *Gassenwissen* oder *Überreden* wichtiger gewesen sein, so tauschen Sie einfach entsprechend die oben genannten Talente aus.

DER ROTE FADEN

Nach den Erlebnissen in Zorgan reisen die Helden über das Meer nach Llanca, geraten aber dort in einen schweren Sturm und können am Himmel die ersten Anzeichen einer sonderbaren Sternkonstellation sehen.

In Llanca verbünden sie sich mit Choraba und stellen einige der Banden in der Stadt, helfen der Bevölkerung und suchen nach Rasulan. Der Magier ist nicht da, sodass die Helden der Spur von Chorabas Hinweisen nachgehen können. Über Machmad können sie Kontakt mit Stirbjörn herstellen und ihn nach zähen Verhandlungen überzeugen zu helfen. Gemeinsam mit einem Teil der Garde und Stirbjörns Bande fahren sie zu dem Eingang des Unheiligtums und kämpfen sich an einigen Kultisten vorbei. Im Heiligtum selbst erledigen sie Kravon aus dem Hinterhalt und bekämpfen die übrigen Kultisten, bis das Seebeben beginnt. In Kravons Raum können sie den Goldschmuck erbeuten und bei der anschließenden Flucht müssen die Helden noch den Malmer passieren. In der Stadt werden sie gefeiert, da es ihnen gelungen ist, den Malmer aus dem Hafen zu vertreiben.

DIE BELAGERUNG VON ANCHOPAL – ПАКЕТ

Das Abenteuer im Überblick

Stichworte zum Abenteuer: Verhinderung eines Kriegs zwischen Sultan Hasrabals gorischem Reich und Aranien, Diplomatie am Hofe des Wesirs von Anchopal, Scharmützel vor den Toren der Stadt

Ort: Anchopal

Zeit: Mitte-Ende 1037 BF

Komplexität (Spieler / Meister): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): erfahren bis Veteran

„Erst verloren wir Khunchom, dann Elburum und nun Anchopal. Hasrabal, der ketzerische Sultan der Beni Avad, hat uns unser perainegefälliges Juwel in Zeiten höchster Verwundbarkeit einfach gestohlen. Nein, wir wollen keinen Krieg. Doch was bleibt uns anderes übrig? Wird uns der Zaubersultan freiwillig Anchopal wiedergeben? Nein. Das wird er nicht. Vielmehr warten er und seine Erben auf die nächste Gelegenheit. Was als nächstes? Jindir? Floesern? Nasir Malkid? Handeln wir erst, wenn er vor Zorgan steht? Nein, wir müssen Anchopal befreien. Und wenn wir Anchopal wieder eingenommen haben, dann ist es Zeit, um über Khunchom nachzudenken.“

—Mbaharani Eleonora Schahi, über die politische Situation von Anchopal, 1036 BF

„Meine Freunde, ich spreche heute nicht zu euch als König, sondern als ein Recke Rondras. Wir müssen unsere heilige Pflicht erledigen und Anchopal wieder aus den Klauen der Novadis befreien. Hasrabal hat uns Anchopal gestohlen, während wir das dämonische Oron bekämpften und in die Knie zwangen. Hinterrücks hat er sich herangeschlichen und unsere Not ausgenutzt, anstatt zu helfen und selbst Krieg gegen die Oronis zu führen. Viel zu lange haben wir weggeschaut, die Zeit ist gekommen, da wir nach Anchopal reiten werden und die Straßen und Gassen befreien von den Wimpeln und Fahnen des Wüstengottes.“

—Mbaharan Arkos Schah zu einer Gruppe von Soldaten und Freiwilligen, 1037 BF

„Was mein Land nicht gebrauchen kann, ist ein erneuter Krieg. Anchopal war ein Verlust, aber rechtfertigt dieser Verlust das Leben hunderter oder tausender Menschen? Würde es Peraine gutheißen, wenn vor ihren Anchopaler Tempeln so viel Blut vergossen wird, nur um kurzfristig zu klären, wer im Palast sitzt?“

—Monsilbersultana Sybia al’Nabab, 1037 BF

DER KRIEGSZUG

Nach ihrer Rückkehr aus Llanka müssen die Helden erfahren, dass der König nicht anwesend ist. Er ist mit einem Heerzug Richtung Anchopal aufgebrochen, um die Stadt zurückzuerobern. Überall in Zorgan spricht man über die bevorstehende Rückeroberung von Anchopal. Kaum ein Zorganer zweifelt daran, dass der König siegreich zurückkehren wird, schließlich ist er ein großer Held, der bereits am Donnersturmrennen teilnahm, das Gift der Shaz-Man-Yat überlebte und Oron besiegte.

Sybia lässt nach den Helden schicken und lädt sie in eine Unterkunft der Mada Basari ein. Sie berichtet von dem Attentat auf ihre Person und dass sie Salamon ibn Dafar informiert hat, damit er sein Netzwerk nutzt, um mehr in Erfahrung zu bringen. Sybia weiß, dass er dafür einen Preis verlangt, aber sie ist bereit diesen zu zahlen. Salamons Kontakte nach Gorien und vor allem nach Anchopal sind deutlich besser als die von Sybia. Er schickte Sybia bereits eine Benachrichtigung; Offenbar haben sich die Novadis verschanzt und warten auf Verstärkung. Boten nach Rashdul oder in andere Städte von Hasrabals Reich sind nicht auf herkömmlichen Weg aus der Stadt gelangt, aber es steht zu befürchten, dass der Wesir Anchopals auf magischem Wege, z.B. durch Dschinne, eine Botschaft überbracht hat (eine Fehleinschätzung; Maruban will die Stadt selbst halten und nicht auf Hilfe angewiesen sein).

Sybia bittet die Helden, den Kriegszug zu begleiten. Zum einen müssen sie wegen Rasulan nach Anchopal, denn das Tanzkostüm befindet sich in der Stadt, zum anderen möchte sie keinen Krieg und bittet sie darum, mäßigend auf ihren Sohn einzuwirken. Einen Krieg um Anchopal gilt es dringend zu vermeiden, denn es könnte Auswirkungen auf ganz Aranien und die Tulamidenlande haben. Wenn Hasrabal sich provoziert fühlt, könnte es im Süden des Landes einen großangelegten Feldzug beider Seiten geben und hunderte Menschen könnten ihr Leben verlieren. Sybia macht klar, dass Anchopal wieder aranisch werden muss, aber Diplomatie ist der bessere Weg. Die Stadt ist ein heiliger Ort der Peraine und gerade dort ist Blutvergießen nicht im Sinne der Göttin. Ihr Sohn war in dieser Hinsicht aber zu sehr ein Anhänger Rondras und ließ sich nur von Eleonora die letzten Jahre davon abhalten. Die Mhaharani scheint ihre Meinung aber geändert zu haben, offenbar verärgert sie, dass die Novadis die heiligen Städte so lange besetzt halten.

Sybia kann den Helden den Namen des Monsilberwesirs von Anchopal nennen (*Cherek*, siehe Seite 134), berichtet aber, dass dieser sich nicht klar auf eine Seite positioniert hat. Sie glaubt, dass Salamons Einfluss auf ihn stark ist, aber er scheint zumindest den Frieden zwischen Gorien und Aranien anzustreben. Es könnte auch sein, dass Cherek gemeinsame

Sache mit dem novadischen Wesir von Anchopal macht. Deshalb ist Vorsicht angesagt.

Grundsätzlich berichtet die Mondsilberwesira noch von *Maruban* und *Rahala*. Der Sohn Hasrabals ist nur ein mittelmäßiger Magier, der angeblich ein Lebemann ist und ein inzestuöses Verhältnis mit seiner Schwester pflegt. Seine anderen Brüder verspotten ihn, aber sein Vater hat ihm die wichtige Verantwortung über Anchopal zugetragen, was viele erstaunte. Vor etwa einem Jahr war ihr Sohn in die Gefangenschaft Marubans geraten. Anders als die meisten Menschen, die mit dem Wesir zu tun hatten, konnte Arkos nur Gutes über ihn berichten. Beide schienen viele gemeinsame Interessen zu besitzen und die beiden Schöngeister freundeten sich an. Es war sogar bewundernswert, dass Maruban Arkos wieder frei ließ ohne Forderungen zu stellen. Umso mehr glaubt Sybia, dass man mit Maruban verhandeln kann und eine andere Lösung als der Krieg möglich ist.

Sybia kehrt mit den Helden noch in den Palast zurück, um mit der Mhaharani zu sprechen. Zwar passt Dimiona die Entwicklung überhaupt nicht, aber sie spielt ihre Rolle als Eleonora vorbildlich. Sie dankt den Helden für ihre Mühen, findet Gefallen daran, dass sie ihren Mann beschützen wollen und vielleicht einen anderen Weg finden, um den Krieg noch abzuwenden, erklärt aber gleichzeitig ihr Interesse an der Stadt: Aranien hat sich in den letzten Jahren erholt und ist bereit, sich mit dem Gorischen Reich zu messen. Leider blieben alle diplomatischen Bemühungen seitens der Sultana von Gorien und der Mada Basri bislang erfolglos und das

aranische Königshaus kann nicht zulassen, dass eine derart wichtige Stadt wie Anchopal dauerhaft in den Händen von Ketzern verbleibt. Zwar stimmt es, dass Maruban so viel Toleranz gezeigt hat, die Pilger nicht am Besuch Anchopals zu hindern, aber die Novadis haben ein Bethaus gebaut und sich mit vielen der Geweihten und Gläubigen angelegt. Berichte des ehemaligen ODL-Großmeisters Thostor und der Rondragewehtenschaft lassen schließen, dass Hasrabal versucht, die Anchopaler mittelfristig zu seinem Glauben zu bekehren.

Nach der Abreise der Helden warnt Dimiona Rasulan über ihre Träume und berichtet ihm davon, dass die Helden unterwegs sind. Er geht nicht davon aus, dass es dieses Mal größere Probleme gibt, da er schon Vorsprung hat, allerdings ahnt auch er nicht, dass das Tanzgewand bereits nicht mehr im Rahjatempel liegt.

DIE HELDEN ALS VORBILDER

Amaryd, der Sohn von Arkos und Eleonora, ist von den Helden angetan und möchte bei der Audienz dabei sein, um ihnen ein kleines Geschenk zu überreichen. Er gibt jedem Helden einen kleinen Anhänger in Form eines Pferdes, Amaryds Lieblingstier. Zwar würde er sie gerne begleiten und an der Seite Arkos' kämpfen, aber sein wichtigster Wunsch ist die sichere Rückkehr seines Vaters.

RICHTUNG SÜDEN

Die Helden haben keine andere Wahl, als den Landweg zu wählen. Sie werden mit frischem Proviant und Pferden ausgestattet (wenn dies notwendig ist) und die Mhaharani sowie die Mondsilbersultana wünschen ihnen beide Glück, auch wenn deren Meinung wegen des Krieges auseinandergeht. Bevor die Helden Arkos' Kriegszug einholen, können Sie noch folgende Begegnungen einstreuen.

☞ Ein Pilgerzug von Anhängern der Peraine ist von Baburin nach Anchopal aufgebrochen und begegnet den Helden unterwegs auf einer Straße. Sie können ihnen allerlei abenteuerliche Geschichten über Maruban und seine Schwester Rahala erzählen. Offenbar ist der Wesir von Anchopal ein missratenes Kind des Zaubersultans Hasrabal und unterhält eine Liebschaft mit seiner eigenen Schwester. Dieses inzestuöse Verhalten sei typisch für die Wickelköpfe aus der Wüste, immerhin haben sie dort kaum gut aussehende Frauen, sondern nur Kamele. Und wenn eine hübsche Frau deine Schwester ist ...

☞ In einer der kleineren Dörfer oder Städte Goriens entdecken die Helden bei einer Rast ein Gebäude, dass der Sterndeuterin Niobara gewidmet ist. Es handelt sich dabei um ein kleines Museum, wo Niobaras Leben in Schriften und Bildern festgehalten dargestellt wird. Die Helden können von der anwesenden Leiterin des Hauses mehr über die Sterndeuterin und ihre Beziehung zu dem Magiergrafen von Edas erfahren. Offenbar war er in sie verliebt, aber sie wählte

Rohal als Gefährten, so zumindest erzählt man sich. Schließlich ließ Donation in den Magierkriegen Anchopal angreifen und zerstörte die dortige Magierakademie. Über das weitere Schicksal der Sterndeuterin und des Magiergrafen ist nichts weiter bekannt. Die Leiterin des Museum könnte eine Tochter Niobaras sein, die die Helden auf Anchopals Geheimnis aufmerksam macht, allerdings kann es sich auch nur um eine zufällige Begegnung handeln. Dies obliegt Ihrer Entscheidung. Die Szene bietet sich an, um die Ereignisse aus **Schleiertanz** noch einmal aufzugreifen und Khelbaras Blutlinie zu thematisieren.

☞ Obwohl sie mittlerweile wieder in ihrem Heimatort Samra wohnt, können die Helden in einer Karawanserei der ehemaligen aranischen Großwesirin *Mara ay Samra* (*995, egeborene Hexe, temperamentvoll, Vertrautentier: Gepard Shiko) begegnen. Die Hexe langweilt sich, seitdem ihre Kinder größer geworden ist und ihr Mann Tarlisin nicht mehr an ihrer Seite weilt. Sie reist inkognito durch die Tulamidenlande und hat ein Auge auf einen gut aussehenden Helden geworfen (CH 15 und höher oder ein entsprechender Vorteil wie *Gut Aussehend* oder *Herausragendes Aussehen*). Sie lädt ihn auf einen Wein ein, scherzt mit ihm oder schleicht sich nachts in sein Zimmer, falls sie bemerkt, dass er sich für sie interessiert.

Neben einem kleinen Tachtelmechtel kann Mara ihnen ein wenig vom Leben als Sultana und Großwesirin berichten. Dabei lässt sie auch deutlich einfließen, dass sie von ihrer

Freundin Eleonora, der Mhaharani, sehr enttäuscht ist. Sie unternahm nach dem Krieg-der-35-Tage keinen Versuch, Maras Rücktrittsgesuch abzulehnen. Seitdem verhält sich ihre Freundin auch abweisend ihr gegenüber und das ist der Grund, warum sie schon seit Jahren keinen Kontakt mehr haben.

Der wahre Grund für dieses Verhalten ist der Hass Dimionas gegenüber Mara, die eine alte Feindin von ihr ist. Die Moghuli war mehr als froh, als Mara ihren Rücktritt einreichte, denn sie befürchtete, dass die gute Freundin Eleonoras ihre Maskerade hätte durchschauen können.

Immer wieder entdecken die Helden Spuren des Heerzugs. So viele Menschen und Pferde hinterlassen Abfall, Fußabdrücke und kaputte Ausrüstung. Wen auch immer die Helden in der Nähe des Weges befragen, der kann ihnen von Arkos' beeindruckender Armee berichten. Allerdings sind die meisten Zahlen Übertreibungen, denn die Armee besteht nicht aus Dutzenden Kriegselefanten oder 20.000 Mann.

DER HEERZUG DES ARKOS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tagelang seid ihr der auffälligen Spur hunderter Menschen gefolgt, doch nun endlich seht ihr sie vor euch:

Ganz vorne an der Spitze reitet eine kleine Schar von Soldaten, gekleidet in den Farben des Sultanats Palmyramis. Sie flankieren den König und seine Leibgarde, die mit Fahnen die Ankunft des Mhaharan Schah verkünden. Der Großteil des Heeres besteht aus den Eisernen Tigern, den Zorganer Elitesoldaten und einigen Kontingenten an Söldnern. Dahinter marschieren dann die weniger disziplinierten Truppen, die kein einheitliches Bild abgeben: Bauern aus Elburien, Freiwillige aus Baburin und Handwerker aus Zorgan, denen man eine Waffe in die Hand gedrückt hat. Ihr könnt auch Kämpfer aus dem Heer der Gerechten sehen, die sicherlich nie erwartet hätten, nach Süden zu ziehen. Ihr Ziel war immer der Norden, Richtung Haffax. Zuerst habt ihr sie nicht bemerkt, aber dann wandert euer Blick noch einmal nach vorne: Zwischen den Pferden an der Spitze könnt ihr Streitwagen erkennen, mindestens zwanzig, wenn nicht gar mehr. In der

gorischen Steppe eine todbringende Waffe, gegen die Mauern einer Stadt aber reichlich sinnlos.

Am nächsten seid ihr jedoch dem Tross, der dem Heerzug folgt: Karren mit Lebensmitteln, Werkzeugen, Holz und anderen Versorgungsgütern. Begleitet werden die Wagen von Gauklern, Heilen und Huren, die den Soldaten folgen und auf lohnenden Gewinn hoffen.

Kurz vor Anchopal erreichen die Helden endlich den Heerzug des Königs. Arkos ist mit einer großen Streitmacht aufgebrochen, um die Stadt zurückzuerobern, allerdings ist sein Heerzug zu klein, um die Stadt großräumig umzustellen. Ihm fehlen mindestens tausend Mann, aber er hat sich auch nicht auf eine lange Belagerung eingestellt. Sein Plan ist es, ohne den Einsatz von Belagerungswaffen, die Novadis bei der Ehre zu packen und zu einer offenen Feldschlacht zu zwingen. Genau wie er die Oronis vor Zorgan bezwang, erhofft sich Arkos hier einen ruhmreichen Sieg. Er geht natürlich davon aus, dass man eventuell über die Mauer muss, da die Reste der Novadis sich verschanzen, aber wie in den guten alten Tagen sieht er sich nicht als Belagerungsherr, sondern als Reiterkönig, der sich mit Maruban direkt im Duell misst.

Allerdings hat er die Rechnung ohne Maruban gemacht. Schon vor Wochen hat er durch Spione und Gerüchte bemerkt, dass Arkos wirklich einen Waffengang plant. Da er nicht die Hilfe seiner Brüder annehmen will – dies würde nur dazu führen, dass sie auf ihn herab sehen und ihm seinen Posten streitig machen – hat er keine Botschaften entsandt, sondern will die Stadt durch Diplomatie retten. Er weiß, dass er in einer offenen Schlacht unterlegen ist, aber er vertraut auf die Mauern der Stadt und auf seine Berater.

Einige seiner Brüder wissen bereits von der beginnenden Belagerung, aber niemand entsendet ihm freiwillig Truppen, sondern alle warten auf Hasrabals Entscheidung. Dieser jedoch will sehen, wie sich Maruban schlägt und schweigt.

Maruban hat die nicht befestigten Stadtteile und Vororte wie das Rahjaviertel bereits geräumt, als Arkos eintrifft. Dafür hat er alle seine Truppen hinter die Mauern Anchopals gerufen und Katapulte gebaut. Außerdem zwang er die Diener der Peraine für den Kriegsfall Heilmittel zur Verfügung zu stellen, die ebenfalls in der Stadt lagern.



DAS HEER DER ARANIER

- ☞ 50 Knappen des Königs, Arkos persönliche Leibwache
- ☞ 30 Rosenritter
- ☞ 250 Mann der Eisernen Tiger, ein Stangenwaffen-Regiment aus Zorgan
- ☞ 200 Mann der Ibisgarde, ein mit Schnittern bewaffnetes Regiment aus Gorien
- ☞ 50 Mann Raschtulswaller, ein berittenes Plänklerregiment
- ☞ 25 Streitwagen aus Baburin
- ☞ 250 Mann vom Heer der Gerechten, einfache Kämpfer mit wenig Erfahrung
- ☞ 500 Mann Landwehr aus ganz Aranien
- ☞ 100 Freiwillige aus ganz Aventurien
- ☞ 300 Söldner aus den übrigen Tulamidenlanden mit Kriegsgerät
- ☞ 10 Rondrianer
- ☞ 7 Magier und Scharlatane, meist Illusionisten aus Zorgan, aber auch Lohnmagier

DAS HEER DER NOVADIS

- ☞ 100 Stammeskrieger der Beni Avad
- ☞ 200 Söldner der *Roten Wanderer*
- ☞ 200 Söldner der *Sandwölfe*
- ☞ 3 novadische Magier aus Mherwed
- ☞ einige Golemiden

BESPRECHUNG MIT DEM KÖNIG

Die Helden werden keine großen Schwierigkeiten haben, zum König vorgelassen zu werden. Er empfängt sie freundlich, schwelgt aber momentan in Erinnerung der großen Schlacht vor Zorgan und will von Diplomatie zunächst nichts wissen. Immer wieder verweist er darauf, dass es seine heilige Pflicht sei, Araniens Einheit wieder herzustellen und die Kirche der Peraine zu schützen. Auch Beratern wie der Sultana von Gorien, Shila al'Agrah, die der Rückeroberung skeptisch gegenüber stehen, verschließt sich Arkos zunächst.

Die Helden und der Heerzug reisen gemeinsam bis zum Rahjaviertel von Anchopal, das von den novadischen Truppen verlassen ist. Die meisten aranischen Bewohner sind noch immer in ihren Häusern. Maruban hat ihnen Schutz in Alt-Anchopal angeboten, doch viele fürchten sich nicht vor den Truppen des Königs und hoffen gar auf gute Geschäfte. Für Marubans Plan ist dies eine gute Entwicklung, denn so muss er weniger Menschen in der ummauerten Stadt versorgen. Als die Aranier eintreffen, werden sie von den Bewohnern des Rahjaviertels überschwänglich gefeiert. Rosenblätter werden in die Luft geworfen, die Menschen tanzen auf der Straße und Jubelrufe auf den König und die Helden sind zu vernehmen.

DAS LAGER DES HEERES

Das Rahjaviertel wird ausgebaut, direkt nördlich daneben eine kleine Zeltstadt für die Soldaten errichtet. Arkos rechnet mit ersten Gefechten bei seiner Ankunft und ist wegen der ausbleibenden Kämpfe enttäuscht. Er nimmt jedoch den Jubel des Volkes war und zeigt sich großzügig. Almosen werden verteilt, um zu zeigen, dass der Herrscher seine Untertanen nicht vergessen hat.

Seine Berater raten Arkos zunächst, das Rahjaviertel zu sichern und abzuwarten. Außerdem soll er einige Abgesandte mit einer tsagefälligen Flagge entsenden, um mit den Novadis zu reden. Sie raten ihm ab selbst zu gehen, da die Novadis möglicherweise auf eine regenbogenfarbene Fahne nicht reagieren oder anders als erwartet.

DIE REGENBOGENFLAGGE

Die in allen Farben des Regenbogens strahlende Flagge wird traditionell bei großen zwölfgöttergläubigen Heeren mitgenommen, um unter deren Schutz Verhandlungen aufzunehmen mit der Gegenseite. Da aber nicht immer diese Flagge bei kleineren und spontanen Kämpfen mitgenommen wird und Nichtzwölfgöttergläubige die Bedeutung der Regenbogenflagge nicht immer kennen, wird an ihrer Stelle oft auch eine einfache weiße Flagge geschwungen.



ANCHOPAL

Anchopal für den eiligen Leser

Einwohner: 2.500 (95% Tulamiden, wenige Novadis (Hirten) und Mittelländer (dünne Oberschicht)), dazu stets 300 bis 700 Pilger

Wappen: auf rot eine goldene Öllampe unter silbernem Stern

Herrschaft/Politik: Maruban ben Hasrabal als Wesir des Sultans Hasrabal ben Yakuban

Garnisonen: 100 Stammeskrieger der Beni Avad, 200 Söldner der Roten Wanderer, 200 Söldner der Sandwölfe, einige Golemiden

Tempel: Peraine (3), Phex, Rahja, Bethaus des Rastullah, Rondra

Wichtige Gasthäuser: Karawanserei der Mada Basari (Q7/P6/S35), Karawanserei Zum Brunnen (Q6/P7/S60),

Schenke *Pilgerfreude* (Q3/P5/S18, berühmtes Haus im Rahja-Viertel), *Almisandras* Badehaus (Q7/P6), Teehaus *Shilabas* (Q6/P5), weitere Gasthäuser im Rahja-Viertel
Besonderheiten: Heiliger Hain der Peraine, der Heilsame Brunnen, Ordensburg der Grauen Stäbe von Perricum
Stimmung in der Stadt: Von Tsa bis Ingerimm kommt Anchopal ob der Pilgerscharen kaum zur Ruhe, den Rest des Jahres ist es eine lebhafteste, aber kleine Oasenstadt inmitten der Steppe. Die Eroberung durch Sultan Hasrabal hat sich vordergründig kaum auf das Leben ausgewirkt.

Was die Einwohner über Anchopal denken: Anchopal ist Peraines Geschenk an die Menschen, und solange der Hain besteht, sieht sie wohlgefällig auf ihre Einwohner herab – egal ob nun Araniens Banner über der Stadt weht oder das des Sultans von Gorien.

Anchopal ist eines der bedeutendsten Pilgerzentren des Zwölfgötterglaubens. Umso härter traf es die Zwölfgöttergeweihten und vor allem die Aranier, als es Sultan Hasrabal nach dem Krieg-der-35-Tage gelang, Anchopal zu erobern, ganz ohne Blut zu vergießen.

Seitdem weht die Flagge der Yakubanim und des Rastullahglaubens über der Stadt.

Außerhalb der eigentlichen Stadt liegt das noch recht junge *Rahjaviertel*. Was zunächst nur wie eine Ansammlung von Tavernen, Bordellen und anderen zwielichtigen Einrichtungen

wirkt, ist ein lebensfroher Ort. Hier liegt nicht nur der angesehene **Rahjatempel** (14), sondern auch der **Pilgertempel der Peraine** (15).

Alt-Anchopal hingegen ist die eigentliche Stadt, von einer kreisrunden Mauer umgeben. Hier liegen nicht nur der Sultanspalast, der früher von Mara und heute von Maruban bewohnt wird, sondern ebenso das **Bethaus des Rastullah** (8), der **Rondratempel** (9) und die Karawanserei der **Mada Basari** (3)

Mehr zu Anchopal siehe **Erste Sonne** Seite 113ff..

DIPLOMATIE

Als weitgereiste Helden, angesehene Wesire und weitgehend neutrale Beobachter, wird die Gruppe einerseits von Arkos geschätzt, andererseits von Maruban als Zwischenhändler akzeptiert. Sie sollen die Rolle der Unterhändler und Diplomaten übernehmen. Arkos will niemand anderes als sie dafür haben, denn er vertraut ihnen.

Obwohl der König seinen Kampf um Anchopal will, sieht er ein, dass man der Tradition der Tsa hier folgen muss, auch wenn er kaum Hoffnung hat, dass Maruban die Stadt an Aranen abtritt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wir konntet ihr nur in ein solches Schlamassel geraten. Ihr, alleine, mit einer Regenbogenflagge als einzigem Schutz vor den novadischen Bögen und dem heißen Öl. Und dennoch, als ihr euch dem Tor nähert, öffnet sich dessen Pforte. Offenbar empfängt man euch in Frieden. Ein Hoch auf Tsa!

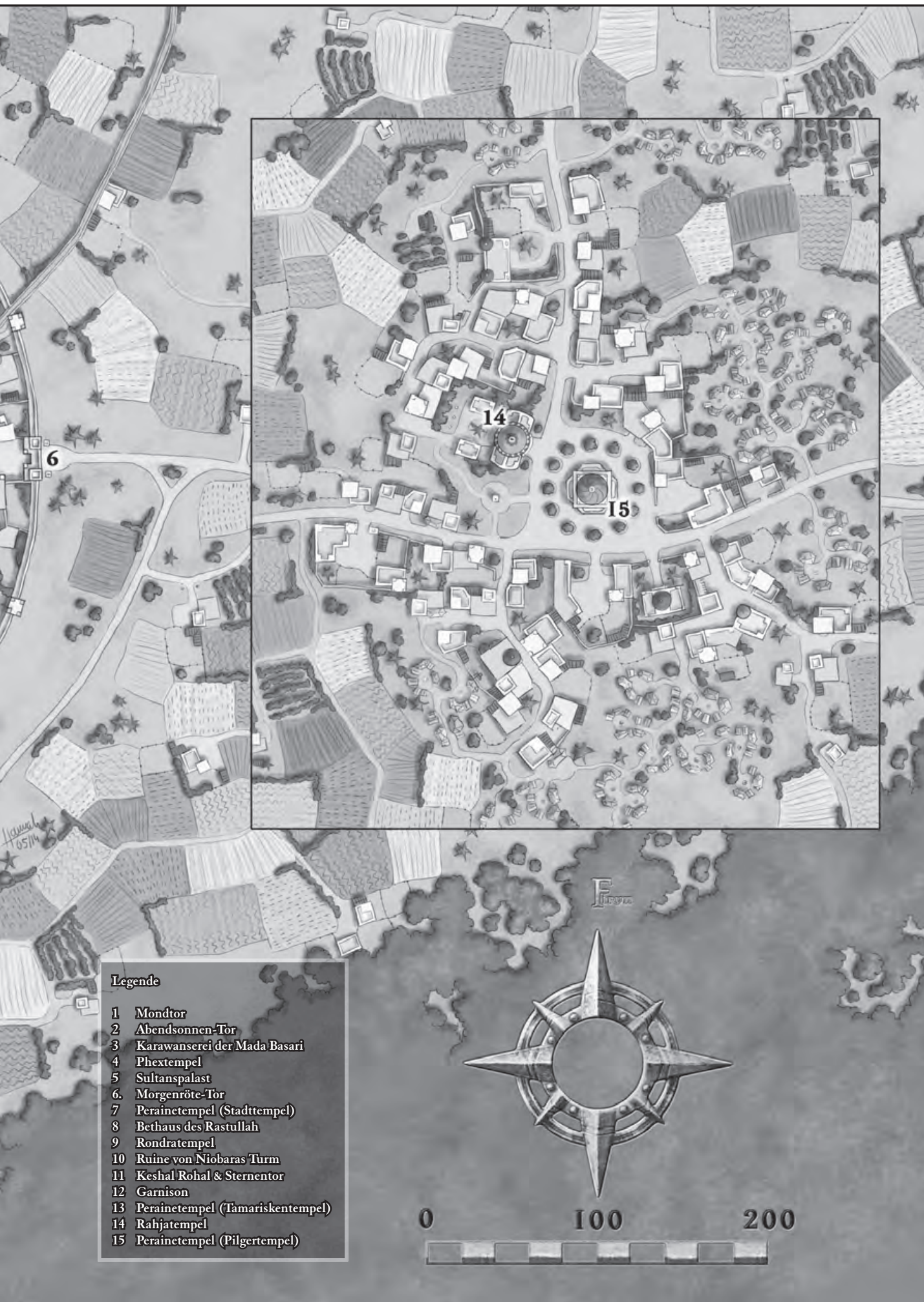
RASULANS PLAN

Nachdem Rasulan sich viel Zeit in Llanka gelassen hat, wird er dieses Mal schneller vorgehen und versuchen, vor den Helden die Stadt zu erreichen. Er hat sich im Tross des Heerzugs verborgen und kann von hier aus Informationen sammeln.

Die Helden nimmt er mittlerweile so ernst, dass er bereits im Vorfeld einen Plan ersonnen hat, um sie aufzuhalten. Er hat mitbekommen, dass sie offenbar von Arkos zu diplomatischen Verhandlungen in die Stadt geschickt werden. Er sucht einen der Kriegstreiber aus, von dem er glaubt, dass er den Helden Ärger machen kann, und verzaubert diesen mittels eines BANNBALADINS. Der Verzauberte soll alle Bemühungen der Helden stören und ihnen in einem günstigen Moment ein Päckchen mit Gift unterjubeln, damit sie verdächtigt werden, Arkos oder Maruban umbringen zu wollen. Um selbst in die Stadt zu gelangen, schleicht er sich mittels eines VISIBILIS mit den Helden in die Stadt.



ANCHORAL



DIE HELDEN ZWISCHEN DEN FRONTEN

Was ab diesem Zeitpunkt genau geschieht, hängt von dem Zusammenspiel der Aktionen der Helden und der Meisterpersonen ab, sodass wir Ihnen hier nur einige Ideen und einen kleinen Baukasten liefern.

Die Helden sollten auf jeden Fall mit Maruban zusammentreffen. Zusammen mit seiner Schwester Rahala empfängt er sie im Sultanspalast von Anchopal. Er ist ihnen gegenüber freundlich und respektvoll, einer hübschen Frau unter den Helden macht er reichlich Komplimente, während Rahala einem männlichen Helden schöne Augen macht, um ihn etwas besser kennenzulernen und vielleicht auf ihre Seite zu ziehen.

AKTEURE DER DIPLOMATIE

☞ Maruban wird darauf drängen, dass er die Stadt rechtmäßig in Besitz genommen hat und die Mauern so dick sind, dass sie dem Beschuss standhalten werden. Außerdem blufft er und berichtet davon, dass seine Familie ihn unterstützen wird. Außerdem sollte sich Arkos gut überlegen, ob er riskieren möchte, die heilige Stätte der Peraine zu zerstören.

Er selbst wird die Tempel beschützen und keinem Zwölfgöttergläubigen ein Leid zufügen. Alles Blut, was vergossen wird, klebt an Arkos Händen. Maruban rät den Helden, Arkos zu überzeugen, die Belagerung abubrechen und mit ihm persönlich zu reden.

☞ Rahalas Interesse gilt der Sicherheit ihres Bruders und ihrer selbst. Sie wird versuchen, sich an die Helden zu wenden und ihr erklären, dass Maruban die Stadt nicht aufgeben kann, weil er ansonsten von seiner Familie verstoßen wird. Er hat nicht die Option, aufzugeben, aber er ist ein vernünftiger Mensch, der das Blutvergießen vermeiden möchte. Sie sieht eine Chance darin, dass Arkos und Maruban miteinander sprechen und einen Waffenstillstand oder gar ein Friedensabkommen schließen.

Die Helden sollen sich ruhig in der Stadt umsehen und mit den Menschen sprechen. Sie werden feststellen, dass es ihnen gut geht und ihr Glaube geachtet wird. Es besteht kein Grund, den Krieg zu einem heiligen Krieg zu erklären, da die Zwölfgöttergläubigen nicht unterdrückt werden.

☞ Mondsilberwesir Cherek, den die Helden ebenfalls bald kennenlernen sollten, ist ähnlicher Meinung wie Rahala. Allerdings wirkt er manchmal unentschlossen, ob er Aranien oder Gorien unterstützen soll. Er ist in den Wesir verliebt, gibt dies aber nicht zu. Er wird deshalb versuchen, dessen Interessen zu stützen, ohne es sich anmerken zu lassen.

Wenn sich nichts anderes ergibt, wird er versuchen den alten Status quo wieder zu erreichen: Maruban behält die Stadt, die Aranier ziehen ab. Er könnte aber auch eine einmalige Tributzahlung vorschlagen, die für Arkos und Maruban schlussendlich eine befriedigende Lösung darstellt.

☞ Shila al'Agrah möchte Arkos unbedingt von Kampfhandlungen abhalten. Sie versucht ihm so oft wie möglich auf Peraines Willen hinzuweisen, allerdings hört er nicht auf sie, sondern in Kriegsfragen nur auf seine rondrianischen Berater.

☞ Arkos ist zu Beginn nicht bereit, seinen Plan von einer Rückeroberung aufzugeben. Das bedeutet nicht, dass er sich nicht irgendwann umstimmen lässt. Seine Kriegsbegeisterung hat mehrere Gründe. Zum einen sieht er sich als Held und nach dem er jahrelang inaktiv war, will er nun einen großen Sieg erringen. Außerdem hat Dimiona ihn solange davon überzeugt, dass Anchopal zurückerobert werden muss, dass er diese Meinung selbst übernommen hat.

STÖRUNGEN

Nicht jeder in der Stadt oder in Arkos' Heerzug hat sie Absicht, dass die Situation sich wieder beruhigt. Einige Leute haben ein großes Interesse daran, dass es zu einem heiligen Krieg kommt.

Auf der Seite der Aranier sind dies:

☞ *Shuray Liyomarsunni* (*1000 BF, ist hin und hergerissen zwischen Pflichterfüllung und dem Tod der Novadis) ■, die letzte Geweihte des Anchopaler Rondratempels. Sie glaubt, dass jetzt die Zeit des Handelns gekommen ist und wird im Bethaus des Rastullah sich mit novadischen Stammeskriegern duellieren und versuchen, eines der Stadttore zu öffnen.

☞ *Agha Leupolsim Kureonir* (*992 BF, auf einem Auge blind, hasst Novadis, da novadische Räuber seine Frau umbrachten, hetzt offensichtlich gegen andere Glaubensrichtungen) ■ versucht ständig einen Weg in die Stadt zu finden und wird dem König bei novadischen Gefangenen vorschlagen, sie auf möglichst grausame Weise hinzurichten.

Auf Seiten der Novadis ist dies *Corim ben Said* (*998 BF, strenggläubig, verachtet Frauen und Perainegeweihte) ■.

☞ Sie können jederzeit weitere Personen einbauen, die an einem Krieg Gefallen finden und alle Friedendbemühungen sabotieren. Beispiele wären ein Geweihter des Kor, der Frieden als Missachtung von Kors Willen betrachtet oder ein Bewohner Anchopals, der bei den Kämpfen gegen die Novadis seine Familie verloren hat und nicht eher Frieden findet, bis die Wickelköpfe alle tot sind. Außerdem bietet sich noch eine kleine, aber fanatische Gruppe von Perainegeweihten an, die die novadische Herrschaft als Missachtung des Glaubens betrachten. Von den ODL-Mitgliedern in der Stadt geht strikte Neutralität aus, nachdem ihr Großmeister *Thostor ibn Thorwulf*, der sich lange Jahre mit Maruban anlegte, bei einem Bauunfall ums Leben kam.

KHELBARA ALS GEFÄHRTIN

In Anchopal und während der Kriegshandlungen handelt Khelbara uneigennützig. Sie heilt einfache Anchopaler, tut sich beim Schutz von Kindern oder Geweihten hervor und benimmt sich für ihre Verhältnisse vernünftig und vor allem zurückhaltend.

Gegenüber Novadis verhält sie sich tolerant, auch wenn außer Maruban kaum ein Novadi das gleiche tut. Der Wesir hingegen ist ihr ausgesprochen sympathisch, da er wie sie für schlimmer gehalten wird, als er eigentlich ist.

KRIEG UM DEN HEILIGEN HAIN

Es hängt von den Helden und den Aktionen der Kriegstreiber ab, ob es zu Kampfhandlungen kommt, aber die Wahrscheinlichkeit ist groß, dass Anchopal zumindest einmal bestürmt wird.

Der heilige Hain der Peraine kommt übrigens weder für die Aranier, noch für Maruban als Kriegsschauplatz in Frage. Beide Parteien werden alles dafür tun, um die Tempel zu schonen.

SZENE DER BELAGERUNG

Noch bevor es zu irgendwelchen Scharmützeln kommt, können die Helden auf beiden Seiten sehen, wie sich die Soldaten und Bewohner darauf vorbereiten:

☞ Im Rahjaviertel ist der Tross angekommen und mit ihm auch die Huren und Lustknaben. Die Helden werden sich so mancher Avance erwehren müssen, denn sie sehen vermögend aus.

☞ Viele Soldaten nutzen die Chance, um im Pilgertempel für ihre Gesundheit und sichere Heimkehr zu beten. Auch der Rahjatempel ist gut besucht und die Geweihten versuchen die Soldaten auf andere Gedanken zu bringen. Manchmal gibt es Ärger mit rauen Gesellen, dann greifen jedoch die Säbeltänzer ein, die der Tempel als Wachen eingesetzt hat.

☞ Hin und wieder kann ein Held Soldaten dabei erblicken, wie sie ihre Waffen pflegen oder beim Bau der Geschütztürme helfen.

☞ Die Magier, die Arkos mitgenommen hat, sind alles andere als kriegsbegeistert. Sie haben verschiedene Zelte und Gebäude bezogen, damit sie nicht durch einen Zufall gemeinsam sterben. Sie werden zudem von jeweils zwei Wächtern bewacht, damit sie nicht weglaufen. Sie fühlen sich wie Gefangene und werden die Helden gelegentlich darum bitten, dem König ihre Situation zu erklären.

In Alt-Anchopal hingegen sind es vor allem die einfachen Bürger, die Angst um ihr Hab und Gut haben.

☞ Viele Bewohner haben damit begonnen, ihre Dächer sicher vor Brandpfeilen zu machen, lagern Eimer mit Wasser an ihrem Haus oder kaufen alles ein, was noch auf dem Basar zu erwerben ist (was nicht viel ist, da Maruban alles rationierte, bevor Arkos eintraf.).

☞ Nicht alle Novadis sind so zuversichtlich wie ihr Wesir. Viele Krieger stehen nur wegen seines Vaters an der Seite Marubans. Sie haben kein Vertrauen in seine Kriegskünste und man sieht ihnen deutlich ihre Angst an.

☞ Die Söldner hingegen sind schon am diskutieren, ob sie ihren Kontrakt brechen sollen, um zu überleben. Aber man wird wohl erst abwarten, ob die ersten Angriffe gut für die Aranier verlaufen oder nicht. Es wird offen ausgesprochen, dass Maruban einen seiner Brüder oder gar seinen Vater um Hilfe bitten muss, sonst gilt der Kampf als aussichtslos.

☞ Maruban selbst weiß, dass die Lage in der Stadt angespannt ist. Deshalb greift er öffentlich zu verschiedenen Mitteln, um sich die Loyalität seiner Truppen zu verdienen. Er kleidet sich außerhalb seines Palastes immer in einen Ringelpanzer und gibt sich kriegerisch.

Seine novadischen Stammeskrieger lädt er zum gemeinsamen Gebet im Bethaus des Rastullah ein und spricht vor ihnen von der Macht seines Vaters, Rastullahs Wille und der Kraft jedes einzelnen Rechtgläubigen. Er hat die Rede geschickt vorbereitet, sodass ein Großteil der Novadis motiviert ist, der Belagerung standzuhalten. Die Söldnerführer lässt er hingegen zu sich in den Palast einladen und gibt sich zunächst freundlich, bis er ihnen klar macht, dass er sie von seiner Garde wegsperren lassen könnte. Als diese erbost abreisen wollen, macht er ihnen klar, dass er ihnen das doppelte ihres Soldes zahlen wird, aber erwartet, dass die Stadt verteidigt wird, bis er eine Lösung gefunden hat.



BELAGERUNG VON ANCHOPAL

SZENEN DES KRIEGES

Sollten die Helden keinen allzu großen Erfolg haben, so wird es den Kriegstreibern gelingen, Arkos zu einem Angriff auf Alt-Anchopal zu bewegen. Mit Hilfe von Böcken, einem Skorpion und Belagerungstürmen und –leitern wollen die Aranier die Stadt einnehmen.

☞ Zu Beginn einer jeden Angriffswelle nutzen die Aranier die Chance ihrer Geschütze und feuern einige Schüsse ab. Arkos steckt jedoch in einem Dilemma: Die Stadt ist durch die Tempel ein heiliger Ort und er will weder die Gebäude zerstören, noch unschuldige Aranier treffen. Er lässt stattdessen vor allem auf die Stadtmauer schießen, um diese zum Einsturz zu bringen. Gelegentlich geht aber ein Schuss fehl, landet in der Stadt und richtet dabei erheblichen Schaden an. Einer der Kriegstreiber könnte dahinter stecken und die Geschütze so manipuliert haben, dass die Berechnungen nicht stimmen und das Geschoss zu weit und zu hoch fliegt, anstatt die Mauer zu treffen.

Die Novadis können nicht so viele Geschütze aufbieten, aber gelegentlich antworten sie mit Geschossen in Richtung des Heerlagers der Aranier.

Die Mauern an sich sind so dick, dass Arkos mit diesem Vorhaben kaum eine Chance haben wird, in absehbarer Zeit Erfolg zu haben. Es wird Tage oder eher Wochen dauern, bis die Mauern auch nur so viel eingesteckt haben, dass die Novadis sich sorgen müssten.

Die Helden sollten in dieser Phase mit 1W20 würfeln. Bei 18-19 ist ein Geschoss so dicht bei ihnen eingeschlagen, dass Gebäudeteile beschädigt werden und sie mit einer *Ausweichen*-Probe den Trümmern entgehen müssen (ansonsten erleiden sie 2W6+2 SP). Eine gewürfelte 20 bedeutet gar eine Berührung mit einem Geschoss, was 1W20 SP verursacht. Hierbei ist die *Ausweichen*-Probe um 5 Punkte erschwert.

☞ Mit Rammböcken, Belagerungstürmen und Leitern versuchen die Aranier anschließend, heroisch die Mauern zu erstürmen. Die Novadis nutzen Brandpfeile, heißes Öl und Steine, die sie auf die Anstürmenden schießen bzw. werfen.

Für die Novadis sind diese Angriffe gefährlicher als die Geschosse der Katapulte, aber die Mauern lassen sich selbst mit wenigen Mann gut verteidigen. Um die Aranier zum Rückzug zu zwingen, setzt Maruban immer wieder auf seine Dschinne, die von den Magierin in seinem Gefolge beschworen werden. Sie verbrennen die Türme, Windstöße lassen die Leitern umfallen oder die Erde wird so schlammig, dass sich die Mannschaft mit dem Rammbock nicht weiterbewegen kann.

☞ Arkos reagiert darauf ebenfalls mit Magie und wird beim zweiten oder dritten Sturm seine Kämpfer durch AURIS NASUS-Wände tarnen. Sie gelangen so ungesehen bis zum Tor und greifen dann überraschend an.

Weitere Illusionen, etwa von fliegenden Drachen und Ungeheuern, haben kaum einen Effekt, da die Novadis unter ihrem Zaubersultan an Magie gewöhnt sind und die Illusionen schnell durchschauen. Eine Panik bleibt aus.

DAS TANZGEWAND

Natürlich werden die Helden schnellstmöglich versuchen, das Tanzgewand aus dem Rahjatempel zu bergen. Leider müssen die Geweihten den Helden berichten, dass es nicht mehr dort weilt. Nach einigen Problemen mit novadischen Gästen vor ein paar Monaten kam es zu einem Streit zwischen einer Säbeltänzerin und einem novadischen Stammeskrieger. Die Säbeltänzerin verletzte den Mann und der Wesir musste Urteil abhalten. Da er weder den Frieden gefährden wollte, noch die Verletzung seines Mannes ungestraft lassen konnte, entschied er sich für eine Abgabe des Tempels. Er wählte das Tanzgewand, das er seiner Schwester Rahala schenkte.

BEI RAHALA

Die Schwester des Wesirs ist eine begeisterte Tänzerin, die sich über sein kleines Geschenk freute und es wie einen Schatz behandelte. Heimlich unterstützt sie den Rahjatempel, sind die Geweihten doch lebensfroh und zeigen ihr, dass eine Frau auch für sich selbst bestimmen kann. Zwar möchte sie weiterhin Rastullah folgen, aber die strengen Regeln und die Ungleichbehandlung von Mann und Frau stören sie sehr. Umso glücklicher ist sie, dass sie bei Maruban ist, der sie gewähren lässt.

Öfters unterstützte sie den Tempel mit Spenden und hat auch nicht vor, für immer das Gewand zu behalten. Irgendwann möchte sie als Zeichen der Großzügigkeit zurückgeben, aber vorerst möchte sie es behalten.

Sollten die Helden sie irgendwann direkt darauf ansprechen, so wird sie ihnen nicht verschweigen, dass sie es besitzt. Allerdings übergibt sie es den Helden nicht freiwillig. Sobald sie merkt, dass die Helden das Gewand begehren, will sie herausfinden wieso. Dennoch haben die Helden verschiedene Möglichkeiten, an das Gewand zu gelangen:

☞ *Diebstahl*: Die Helden können versuchen, das Tanzgewand aus dem Schlafgemach Rahalas zu entwenden. Das Gemach wird immer von mindestens einem Wächter vor der Tür bewacht. Im Inneren können sie es in der Kleiderablage Rahalas entdecken. Sollten die Helden das Gewand stehlen, wird ein Frieden schwierig werden, denn Maruban wird davon erfahren und die Helden verfolgen lassen.

☞ *Verführung*: Sollten die Helden sich eher darauf verlassen, Rahala zu verführen, so können sie es mit Schmeicheleien probieren. Jeden Tag kann eine *Betören*-Probe abgelegt werden. Sollten die Helden 25 TaP* angesammelt haben, so übergibt Rahala dem Helden freiwillig das Gewand. Allerdings werden diese Werbungsversuche Maruban auf den Plan rufen, der die Helden misstrauisch beäugt und die Verhandlungen mit ihm gestalten sich dann als schwierig.

☞ *Verhandlung*: Da das Gewand den Helden wichtig ist, können sie es in den Fokus ihrer Friedensbemühungen stellen. Mittels 15 TaP* in *Staatskunst* oder 25 TaP* in *Überreden* (jeden Tag eine Probe erlaubt) wandert das Gewand in die Hände der Helden

☞ *Tanz*: Eine weitere Möglichkeit stellen Komplimente dar. Sollten die Helden Rahala überzeugen, dass sie für sie tanzt,

dann wird sie das mit Freuden tun. Gelingt es den Helden dabei 25 TaP* in Überreden oder 15 TaP* in Betören zu sammeln (drei Proben während des Tanzes erlaubt), dann nimmt Rahala den entsprechenden Helden mit in ihr Gemach und tanzt für ihn den Tanz der Sieben Schleier und schenkt ihm anschließend das Gewand. Auch hierbei kann es sein, dass man Marubans Zorn auf sich zieht, allerdings versucht Rahala heimlich vorzugehen, ohne das ihr Bruder davon erfährt.

RASULAN, DER VERFÜHRER

Ähnlich wie die Helden erfährt Rasulan von dem Aufbewahrungsort des Tanzgewandes und versucht, es Rahala wegzunehmen. Er bevorzugt dabei die Methode der Verführung. Rahala ist zwar keine strenggläubige Novadi, aber sie besucht jeden Tag das Bethaus und wird ab dort von Rasulan verfolgt. Der Magier begleitet sie bis zu einem Teehaus, dort sucht er das Gespräch mit ihr und versucht sie zu verführen. Nach dem zweiten Treffen lässt sich die Novadi auf ihn ein. Er nutzt die Chance, um mit einem BANNBALADIN sie davon zu überzeugen, für ihn zu tanzen. Also nimmt sie am dritten Tag das Gewand mit und Rasulan nimmt es ihr ab, bevor er sie paralyisiert.

DAS ENDE DES KONFLIKTES

Wie immer die Helden vorgehen, am Ende sollte es Arkos nicht gelingen, Anchopal dauerhaft einzunehmen.

Maruban ist noch immer der Wesir der Stadt, aber man konnte sich auf einen Waffenstillstand einigen.

Am leichtesten fällt dies sicherlich, wenn die beiden Freunde miteinander sprechen konnten. Dann wird Arkos Maruban ein Friedensangebot machen, aber auf einen kleinen Tribut bestehen. Für Maruban ist dies akzeptabel, er hat die Stadt ohne Hilfe seiner Familie gehalten und nicht nur sein Gesicht bewahrt, sondern für sein geschicktes Taktieren Respekt gewonnen.

Arkos gibt die Stadt nicht auf und erklärt seinem Freund, dass man sich eines Tages wieder auf dem Schlachtfeld begegnen wird, doch nun herrscht Friede.

Der heilige Hain der Peraine hat sicherlich viel zu tun, er sollte aber unbeschädigt aus den möglichen Kriegshandlungen herausgekommen sein.

Anchopal selbst kann beschädigt sein, aber die Zerstörungen sollten nicht so schlimm sein, das die Aufräumarbeiten Jahre dauern (vielleicht ein paar Wochen).

VERFÜHRUNG

In Anchopal und den Kampfhandlungen um die Stadt können die Helden Verführungspunkte sammeln, indem sie besonders grausam und kaltherzig vorgehen.

☞ Ignorieren die Helden alle Friedensbemühungen um die Stadt, ist das 1W3 Verführungspunkte wert.

☞ Wenn die Helden Rahala das Gewand auf niederträchtige Art und Weise abnehmen, dann bekommen sie 1 Verführungspunkt.

VERGEBUNG

☞ Gelingt es den Helden jegliche Kampfhandlung zu vermeiden, so ist das 1W3+1 Vergebungspunkte wert.

☞ Für geschicktes Verhandeln unter der Regenbogenflagge können Sie nochmals bis zu 2 Vergebungspunkte vergeben.

DER MÜHEN LOHN

Wer sich um Frieden bemüht und Verdienste bei den Vermittlungen zwischen Maruban und Arkos eingefahren hat, der wird am Ende des Abenteuers große Belohnungen erhalten. Maruban wird jedem Held eine Schatulle mit 100 Dinaren überreichen, zudem einen Turban mit einem wertvollen Saphir als Zeichen der Freundschaft. Und auch ein Pferd aus der Zucht der Yakubanim wird jedem Helden als Geschenk überreicht. Arkos hingegen hat in den Helden nicht nur außergewöhnlich gute Diplomaten gewonnen, er betrachtet sie als enge Freunde und wird ihnen einen Wunsch erfüllen, sofern er in seiner Macht steht.

Neben diesen Belohnungen haben sich die Helden von Anchopal weitere **250 Abenteuerpunkte** und drei Spezielle Erfahrungen in *Kriegskunst*, *Staatskunst* und *Sagen und Legenden* verdient.

DER ROTE FADEN

Die Helden erreichen Zorgan und werden von Sybia informiert, dass Arkos mit einem Heer aufgebrochen ist, um Anchopal zurückzuerobern. Es steht zu befürchten, dass Rasulan neben dem Erringen des Tanzgewandes es auch auf das Leben des Königs abgesehen haben könnte, denn es gab in Abwesenheit der Helden einen weiteren Mordanschlag auf sie. Sie vermutet jemand am Hofe oder zumindest jemand, der sich in ihrer Nähe aufhält, als den Drahtzieher.

Während ihrer Reise nach Anchopal machen die Helden Bekanntschaft mit Mara ay Samra, deren Worte später eindeutig Eleonora in den Kreis der Verdächtigen rücken. Vor Anchopal vereinigen sich die Helden mit Arkos' Armee und werden von dem König als Botschafter zu Wesir Maruban entsandt. Zwar gelingt es den Abenteurer zu vermitteln, aber einige Kriegstreiber auf beiden Seiten lassen die Situation eskalieren und es kommt zum Kampf.

Dennoch können die Helden wieder Frieden herstellen, nachdem sie Arkos die ganzen Kriegsgräuel gezeigt haben.

Das Gewand nehmen sie Rahala ab, indem ein Held sich bereit erklärt, die Novadi zu becircen. Sie überlässt es ihm nach einer Liebesnacht, in welcher sie für ihn getanzt hat.

POCH EIN LETZTER TANZ – UNVERSCHLEIERT

Das Abenteuer im Überblick

Stichworte zum Abenteuer: Erlösung von Eleonoras Geist, Suche nach der geheimen Bibliothek in Keshal Taref, Vereitelung von Rasulans und Dimionas Ritual, Rettung von Aranien

Ort: Keshal Taref

Zeit: Ende 1037 BF

Komplexität (Spieler / Meister): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): erfahren bis Veteranen

»Die Herrin der Schwarzfaulen Lust hat einen Namen, einen uralten Namen. Nicht Belkelel, nicht Dar'Klajid, nicht ein anderer Name, den sich ein Mensch in seinem begrenzten Verstand ausdenken kann. Einen wahren Namen. Und wer diesen wahren

Namen ausspricht und die Herrin zu sich ruft, der wird immerwährende Wonnen verspüren. In seinem Leib sammelt sich die Kraft der Herrin und er wird der Sohn oder die Tochter der Herrin der Schwarzfaulen Lust sein.«

—Fragment aus Leidenschaft ohne Grenzen von Donation Alrik von Terilia, irgendwann während den Magierkriegen verfasst.

»Was Rasulans Ziel ist? Ich weiß es nicht genau. Er glaubt, dass die Götter ihn benachteiligt und um sein Erbe betrogen haben. Nicht gewöhnliche Menschen sollten auf dem Thron seiner Heimat sitzen, sondern Magier wie er. Skrupellos genug, um ihre Ziele mit jeder ihnen zur Verfügung stehenden Zauberkraft zu erreichen. Gebildet und effektiv. Zum Herrschen geboren. Ja, ich glaube, sein Ziel ist das was viele Oronis begehrt haben: Mehr zu sein als sie sind. Und was er dafür tun würde? Alles.«

—Khelbara über Rasulan, 1037 BF

DER LETZTE (TANZ-)SCHRITT

Rasulan hatte mehr oder weniger Erfolg, die Bestandteile des Rituals zu sichern. Er weiß jedoch, dass er auch ohne diese Gegenstände mit Hilfe des wahren Namens und des Belkelel-Splitters durch eine Beschwörung Belkelels gewinnen kann. Er sucht Dimiona noch einmal in ihren Träumen auf und erklärt ihr seinen Plan: Er möchte in Keshal Taref ein Ritual vorbereiten, um die Macht der Erzdämonin zu rufen. Donations irrwitzige Prophezeiung könnte richtig sein und der Ort dieser Zusammenkunft muss Keshal Taref sein, denn kein anderer Ort ist so stark mit Belkelel verbunden gewesen. Zudem passt alles zusammen: Hier lag der Ursprung der Verschwörung und hier wird sie enden – auf die eine oder andere Weise.

Für das Ritual braucht er jedoch den Splitter und Dimiona als hochrangige Paktiererin. Er will nicht selbst von der Macht der Erzdämonin durchdrungen werden, sondern lediglich deren Hilfe erbitten. Zwar empfindet Dimiona Furcht vor dieser Idee, aber sie sieht ein, dass diese Vervielfältigung ihrer Macht sie endlich zu ihrem Ziel bringen kann. Sie erhofft sich besondere Paktgeschenke von Belkelel und glaubt mit der leibhaftigen Hilfe der Erzdämonin endlich die Tulamidenlande beherrschen zu können.

Rasulan macht ihr klar, dass sie für das Ritual aber ein Kind von königlichem Blut opfern muss. Dimiona, die nicht bereit ist, Dassareth zu opfern, da sie noch Pläne mit dem Kind hat, trifft eine folgenschwere Entscheidung: Sie lässt Dassareth heimlich nach Yasirabad bringen. Nur eine einzelne Dienerin soll das Kind der Beyrouna von Yasirabad übergeben und eine Botschaft mitnehmen. Die Dienerin wird später von der Beyrouna, der Schwester von Dalilah, getötet, da dies als Anweisung in dem Schreiben steht. Ansonsten bemerkte nur

Amaryd zufällig, was Dimiona tat, allerdings erfuhr er weder wohin sie gebracht wurde, noch den Grund.

Amaryd ist es auch, den Dimiona mittels eines Schlafmittels betäubt und als Opfer mit nach Keshal Taref nimmt. Bevor sie jedoch aufbricht, nimmt sie den Belkelel-Splitter heimlich mit, um damit die Macht der Erzdämonin zu wecken.

Dimiona reist ab und gibt als Grund einen Besuch der Sultana von Elburum an. Rasulan erwartet sie bereits in der Nähe des Klosters. Dimionas Bedeckung bleibt zurück, während sie alleine mit Rasulan die geheime Bibliothek betritt und von dort aus die unterirdischen Geheimräume des Klosters.

SYBIAS VERDACHT UND DIE RETTUNGSAKTION DER HELDEN

Dimionas Pläne sind nicht unentdeckt geblieben. Sybia empfand ihre Abreise überstürzt und überhastet. Misstrauisch wie die Mondsilbersultana ist, bemerkte sie auch Amaryds Fehlen. Das ist ungewöhnlich, da Eleonora den Jungen noch nie zu Besuchen am Hofe von Adligen mitnahm. Sybia entdeckte zudem das Fehlen des Belkelel-Splitters und lässt sofort nach Arkos und den Helden schicken und setzt einige ihrer Mondsilberhadjine auf die Mhaharani an.

Als Arkos und die Helden die Nachricht in Anchopal oder auf dem Weg zurück nach Zorgan erhalten, zeigt sich vor allem der König äußerst besorgt. In der Königsstadt lädt Sybia die Helden zusammen mit ihrem Sohn zu einer eiligst einberufenen Besprechung ein (weitere Anwesende können Khelbara, Marwamir oder andere Personen sein, denen Sybia vertraut). Sie berichtet von den Geschehnissen und befürchtet das Schlimmste: Entweder ist Eleonora beherrscht,

wurde erpresst ... oder sie ist Dimiona. Die letzte Vermutung spricht sie nur im Beisein der Helden aus, aber Arkos will sofort seiner Ehefrau hinterher. Sybia gibt ihnen Anweisung, falls sich letzterer Verdacht als wahr herausstellt, dass sie sie töten sollen, auch wenn sie wie Eleonora aussieht. Mit einer Handvoll Soldaten (25), einigen Rosenrittern (5) und den Helden folgt Arkos der Spur Dimionas.

EIN EINGANG ZU KESHAL TAREF

Da keine Zeit zu verlieren ist, beschließt der König einen Gewalttritt. Zunächst geht er von einer Reise nach Elburum aus, aber die deutlichen Spuren von Dimionas Tross enden im Djerrim-Yaleth-Gebirge vor den Toren des Klosters Keshal Taref. Dort können die Helden sowohl Dimionas Tross entdecken, der vor dem Kloster auf einem Hügel gelagert hat, als auch die Mondsilberjadjine, die Sybia beauftragt hat. Sie können berichten, dass Eleonora hier eine Rast einlegen wollte und in der Nacht das Kloster alleine betrat. Zwar hat niemand Amaryd gesehen, aber jeder kann bestätigen, dass der Prinz die ganze

Reise über geschlafen hatte und wohl mit seiner Mutter Keshal Taref besucht, da er nicht in seinem Zelt ist.

Arkos, der innerhalb dieser Mauern Dimiona tötete, befürchtet das Schlimmste. Seine Angst um seine Frau und seinen Sohn lässt ihn nicht zögern und er beschließt, das Kloster auf den Kopf zu stellen. Gemeinsam mit den Helden, seinen Soldaten und den Rosenrittern dringt er erneut in das Kloster ein.

Nun hat die Stunde der Helden geschlagen. Bislang gelang es weder Geweihten noch Zauberkundigen, die geheime Bibliothek und die unterirdischen Katakomben zu entdecken, aber Dimiona hat Spuren hinterlassen. Mittels einer *Fährtsuchen*-Probe +7 sollte es einem Helden gelingen, einen schlammigen Fußabdruck zu entdecken. Gelingt keinem Helden die Probe, so wird einer der Soldaten ihn bemerken. Eine extrem gut versteckte Geheimtür (*Sinnenschärfe*-Probe +22 oder *Zwergennase* +12) verbirgt die Bibliothek Dimionas.

Der Rest des Klosters ist unauffällig, da die Geweihten des nahe gelegenen Klosters Nassori nach dem Untergang Orons mit der Säuberung der dämonischen Rückstände und Kultgegenstände begannen.



DIE BIBLIOTHEK VON KESHAÖ TAREF

DER GEIST DER BIBLIOTHEK

Die Bibliothek ist eines der bestgehütetsten Geheimnisse Keshal Tarefs. Hier sammelten die Diener der Moghuli lästerliche Schriften der Erzdämonin: uralte tulamidische Texte, Schriften des Magiergrafen von Edas, Steintafeln von den Herrschern des alten Yerkeshs oder elemitische Ketzerschriften.

Die Bibliothek ist aber mehr als nur ein Raum voller Bücher und Schriftrollen: Sie ist ein architektonisches Meisterwerk. Unter der Kuppel der Bibliothek hat ein unbekannter Künstler fantastische Holzschnitzereien angebracht, die das ganze menschliche Leid und schreckliche Sünden darstellen. Zornige Dämonenfratzen, gepeinigte Menschen und belkelelgefällige Darstellungen lassen jeden Besucher verunsichert zurück (MU-Probe, bei Misslingen sind alle Talent-, Zauber- und Liturgieproben bis zum Verlassen von Keshal Taref um 2 Punkte erschwert).

DIE GEFAHR AUS DEM NICHTS

Neben all den ketzerischen Schriften weist die Bibliothek noch eine Gefahr für das Leben der Helden auf. Dimiona ließ für ungebetene Besucher in vier der hölzernen Statuen Zantim-Dämonen einfließen. Das Bindungsritual verankerte die Dämonen langfristig in der dritten Sphäre und sie sind hervorragend getarnte Wächter. Sobald die Helden die Bibliothek betreten, beobachten die Zantim ihre Gegner und versuchen unauffällig immer einen der Menschen anzugreifen. Ihre ersten Ziele aus dem Hinterhalt werden Arkos' Soldaten und Rosenritter gelten. Dezimieren Sie Arkos' Begleiter um einen beträchtlichen Teil, ohne dass die Helden überhaupt wissen, was passiert. Die Zantim können ihre Gegner ergreifen und ihm Holz einschlie-

ßen, sodass sie ersticken und neue gepeinigte Abbildungen im Holz abgeben. Was bei den Soldaten tödlich sein wird, kann die Helden zumindest aufhalten. Besonders perfide ist zudem der Schutz der Dämonen. Die Helden müssen zunächst den Holzkörper der Dämonen zerstören, erst dann können sie den eigentlichen Zant erledigen.

Neben den Zantim können weitere der Statuen Golems sein und die Helden angreifen oder zumindest versuchen festzuhalten:

☞ Eine gepeinigte Seele spricht den Helden mit tiefer Stimme an, sodass er oben genannte MU-Probe noch einmal wiederholen muss.

☞ Ein Holzfigur mit einer riesigen Spährenkugel lässt diese fallen. Die Kugel rollt auf die Helden zu und wem keine *Ausweichen*-Probe gelingt, der erleidet durch den Aufprall 2W6 SP.

☞ Eine der Statuen greift nach einem Held (AT 14) und versucht ihn wie mit einem Klammergriff festzuhalten. Gelingt der Angriff, wartet die Statue auf einen der Zantim, der den Helden zerfetzen soll.

Zant

Beschwörung: +10

Beherrschung: +3

Wahrer Name: 5/6

Basiskosten: 6

INI 16+1W6 **PA** 8

LeP 30 **RS** 3

Pranke:

AT 15 **TP** 1W6+4

DK N

Biss:

AT 12 **TP** 2W6+2

DK HN

Schwanz:

AT 12 **TP** 1W6+2

DK (N)

GS 8 **MR** 12 **GW** 13

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, maximal einer pro Angriffsart, 1 Reaktion), Niederwerfen (4), Anspringen (4), der Schwanz kann nur gegen hinter dem Zant stehende Gegner eingesetzt werden; großer Gegner, Einsaugen in die Wand (Held muss aus dem Hinterhalt angegriffen, dann IN-Probe erlaubt, bei Misslingen 2W6 SP durch Verschmelzung mit der Wand, Held kann aber entkommen, es sei denn, er hat 0 oder weniger LeP), im Holzkörper gelten folgende abweichende Werte: LeP 15 (nach diesem Verlust ist das Holz so weit zerstört, dass der Dämon es wie eine beschädigte Rüstung abschüttelt), AT/PA -3, GS -2

Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Säure, nur bei Biss oder im Handgemenge), Raserei, Regeneration I (wenn manifestiert), Schreckgestalt I

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Wache

ELEONORA, DIE VERDAMMTE SEELE

Mit dem Tod von Dimionas Körper wurde Eleonora, die kurz zuvor mittels einer erzwungenen Seelenwanderung dorthin transferiert wurde, zu einem ruhelosen Geist. Die gefesselte Seele, die sie nun schon seit vielen Jahren ist, wandert zwischen der Bibliothek und den tieferen Schichten Keshal Tarefs umher. Natürlich sind die Besucher ihr nicht verborgen geblieben. Zwar kann sie kaum etwas gegen die Zantim ausrichten, aber sie vermag, indirekt den Helden und vor allem Arkos beizustehen. Obwohl sie ihn nicht mehr erkennt, spürt sie eine



ELEONORAS GEIST

Verbundenheit mit ihm und wird alles daran setzen, dass keiner der Dämonen ihm ein Leid zufügt.

Sie kann z.B. in einen der Rosenritter einfahren, der sich tapfer gegen einen Zant stellt, der seinem König in den Rücken fallen wollte. Oder sie ruft andere Geister zusammen, die Gegenstände wie Bücher und Holzstücke auf die Dämonen werfen und sie so ablenken (Aktionen verfallen oder Einbußen auf Attacke und Parade).

Irgendwann während des Kampfes sollten Arkos und die Helden Eleonora zu Gesicht bekommen. Nur eine Verständigung ist nicht so einfach möglich, da die Maharani als Geist nicht dazu in der Lage ist zu sprechen.

Eleonora (als Gefesselte Seele)

Beschwörung: -1

Beherrschung: +1W6 (für jeden Dienst neu auswürfeln)

Austreibung: +1W6

INI 10+2W6 **PA** 0 **LeP** 7 **AsP** 18 **RS** ½ **MR**

GS 10 **MR** 10 **GW** 7

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 14), Formlosigkeit I, Geisteranführer, Geistermanifestation, Geisterpanzer, Immunität gegen profane Waffen, Immunität gegen Gift und Krankheiten, Körperlosigkeit I und II, Präsenz I, Schreckgestalt I, Ungebunden (ganz Keshal Taref), Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Boron)

Zauber: HORRIPHOBUS (10)

Mögliche Dienste: Besessenheit, Beratung (Beantwortung einer Frage), Bereitstellung Besonderer Fähigkeiten (Erschrecken), Bewegung

DER TRAUERNDE KÖNIG UND DIE ERLÖSUNG

Arkos wird denken, dass jemand seine Eleonora getötet hat, aber nicht ahnen, dass er es selbst vor langer Zeit war. Er glaubt, dass sie zu spät gekommen sind und wird zusammenbrechen und weinen. Sollten die Helden die Möglichkeit haben, mittels GEISTERRUF mit Eleonora zu kommunizieren (zu sprechen vermag sie nicht – und Vorsicht: Hier sind haufenweise andere Geister gebunden), so können sie an dieser Stelle die Wahrheit herausfinden. Sie zu erlösen wird eine Aufgabe für die Helden sein. Noch ist sie nicht verloren

und ihr Körper lebt noch, wie die Helden und Arkos bald erfahren werden – und sie werden die Gewissheit erlangen, dass jemand anderes in Eleonoras Körper steckt. Aber auch dafür gibt es Lösungen (siehe Seite 122).

Eleonora wird die Helden begleiten und ihnen den verborgenen Zugang zu den unterirdischen Katakomben zeigen. Hinter einer der Wendeltreppen, die zum zweiten Stockwerk der Bibliothek führt, ist ein weiterer Geheimgang, der nach weiter unten führt. Eleonora spürte, wie Dimiona hier vorbeiging, aber die Macht des Splitters hielt sie davon ab, die Heptarchin anzugreifen.

DER TANZ DER SCHWARZFAULEN LUST

Tief unter der Bibliothek führen Wendeltreppen zu einem unheiligen Tempelbereich, der bislang gut verborgen geblieben ist. Der Splitter selbst schützte diesen Ort vor jeglicher Entdeckung.

Hier, in einem steinernen Saal zu Ehren Belkelels bereitete Rasulan das Ritual vor. Dimiona hat, falls vorhanden, die drei Gegenstände, die der Magier im Laufe seiner Queste erbeuten konnte, angezogen bzw. verwendet. Sollten die Helden wie zu erwarten einige dieser Objekte erbeutet haben, so hat Rasulan einen Ersatz gesucht, der aber nicht in gleicher Weise das Ritual unterstützt (siehe Kasten).

Das Dschinnenblut diente dazu, das Opfer einzuschmieren, den Schmuck und das Tanzgewand hat Dimiona angezogen. Das Ritual verlangt einen Schleiertanz und schlussendlich die Opferung königlichen Blutes. Der Schleiertanz hat bereits begonnen, als die Helden und Arkos eintreffen. Durch die Macht des Splitters und den Tanz werden die meisten Personen von der Zeremonie in ihren Bann gezogen. Die Soldaten und Rosenritter, die die Helden noch begleiten, können der unheiligen Macht nicht widerstehen und werden von dem Splitter unterjocht. Zunächst werden die Helden das nicht bemerken, aber kurz bevor sie zuschlagen, werden die Verbündeten an ihrer Seite sie verraten und angreifen – abgesehen von Arkos. Die Helden können zwar mit einer erfolgreichen *Schleichen*-Probe sich bis auf etwa 7 Schritt nähern ohne von Rasulan und Dimiona zwangsweise entdeckt zu werden, eine güns-

tige Position, um zu zaubern oder einen Fernkampfangriff durchzuführen gibt es aber bis zu diesem Zeitpunkt nicht. Immer wieder bewegt sich Dimiona aus ihrem Sichtfeld und der große Thron verbirgt Rasulan. Der Magier ist ebenso wie die meisten Menschen ganz im Bann des Tanzes gefangen, selbst sein Plan, Dimiona vorher zu beherrschen und später zu kontrollieren, ist gescheitert.

DER BELKELEL-
SPLITTER



DER LETZTE TANZ

Wie die Helden nun vorgehen, ist ihnen überlassen. Wichtig sind jedoch folgende Eckpunkte:

• Rasulan kann während des Kampfes verletzt werden, sollte aber schlussendlich entkommen. Entweder gelingt es ihm zu Fuß zu fliehen, oder er wird sich feige mittels eines TRANSVERSALIS in Sicherheit bringen. Um sich zu verteidigen wird er notfalls auf die Hilfe von weiteren Dämonen oder Arkos' beherrschten Krieger zurückgreifen. Rasulan wird versuchen möglichst effektiv gegen die Helden vorzugehen, aber er wird sein Leben nicht wegwerfen.

• Arkos sollte auf jeden Fall überleben. Er erweist sich hier als ein wahrer König, der Seite an Seite mit den Helden kämpfen wird. Die Macht Belkelels schwächt ihn zwar, aber er wird von dieser nicht vollumfänglich beherrscht, sodass er als Joker während des Kampfes eingesetzt werden kann.

• Der Belkelel-Splitter wird versuchen, auch die Helden in seinen Bann zu ziehen (siehe Seite 129), aber die Helden sollten es schaffen, den Splitter unschädlich zu machen. Beispielsweise könnten sie eine Waffe wie das Dschadra al'Zul,

DAS RITUAL

Solange Dimiona tanzt, funktioniert das Ritual. Alle 7 Kampfrunden legt sie einen Schleier ab und muss eine Probe auf *Tanzen* ablegen (TaW 12). Ihr Ziel ist es, 50 TaP* anzusammeln, um eine Dunkle Pforte in Belkelels Reich zu öffnen. Falls das geschieht, werden zahlreiche Dämonen aus dem Gefolge der Erzdämonin durch die Pforte dringen und die Helden angreifen. Dimiona kann sieben Proben wegen den sieben Schleiern ablegen. Jeder der drei Gegenstände gibt ihr eine Erleichterung von 3 Punkten.

Für jeweils 7 Kampfrunden, die die Helden in der Bibliothek gekämpft haben, ist bereits ein Schleier gefallen.

Arkos' Schwert oder eine ihrer eigenen magischen Waffen dazu verwenden, gegen den Splitter zu hauen und ihn so zu schwächen. Zwar lässt er sich nicht zerstören, dafür aber seine unheiligen Kräfte kurzfristig stören. Sollten alle Helden in den Bann des Splitters geraten, so wird eine Meisterperson wie Arkos den Splitter von seinem Sockel stoßen. An dieser Stelle sollten die Verführungspunkte beachtet werden (siehe Seite 11).

☞ Was mit Dimiona passiert, hängt sehr von den Helden ab. Sie könnte im Kampf fallen, aber auch freiwillig aufgeben. Beachten Sie hierzu das Thema Vergebungspunkte (siehe Seite 12).

☞ Amaryd sollte das Ritual ebenfalls unverletzt überstehen. Er wird erst wieder erwachen, wenn er in Sicherheit ist.

☞ Eleonora sollte am Ende wieder in ihren Körper gelangen.

DIMIONAS ENDE

Was am Ende der Geschichte mit Dimiona passiert, wollen wir Ihrer Spielrunde und der Entwicklung des Abenteuers überlassen. Es gibt kein festgeschriebenes Ende und verschiedene Alternativen sind denkbar. Folgende Punkte sollten Sie jedoch berücksichtigen:

☞ Dimionas Schicksal wird nicht mehr weiterverfolgt. Sie gilt als visibilisiert und mit einem  versehen.

☞ Am Ende muss Eleonoras Geist wieder mit ihrem alten Körper wiedervereinigt sein.

☞ Nur Arkos, Eleonora, Sybia, die Helden und einige wenige Eingeweihte wissen um Dimionas Seelenwanderung. Die Öffentlichkeit wird niemals erfahren, dass die Moghuli im Körper Eleonoras steckte. Die Helden müssen sich verpflichten, dieses Geheimnis zu wahren, denn ansonsten könnte dies katastrophale Folgen für Aranien beinhalten. Die Bewohner glauben sich von ihren Herrschern getäuscht und Aufstände drohen das ganze Land in Chaos versinken zu lassen.

WIEDER EINEN KOPF KÜRZER

Es ist nicht auszuschließen, ja sogar recht wahrscheinlich, dass die Helden nur eines mit Dimiona machen wollen: Sie einen Kopf kürzer machen. Die Heptarchin hat in ihrem Leben viel Leid über die Menschen gebracht: Sie hat versucht ihren Bruder und ihre Mutter auszuschalten; sie ist einen Pakt mit Belkelel eingegangen; sie ist eine Heptarchin und Dienerin Borbarads; die Verschwörung, deren Kopf sie war, wollte die ganzen Tulamidenlande beherrschen.

Sollten die Helden kein Erbarmen kennen, so bietet es sich an, Dimiona in der finalen Auseinandersetzung einfach zu töten. Dabei ist darauf zu achten, dass Eleonoras Körper nicht zu schwer verletzt wird. Der Geist Dimionas kann bei diesem Kampf vernichtet werden oder es gelingt den Helden mit einem Trick, Dimionas Geist von Eleonoras Körper zu trennen und ihn beispielsweise in die Seelenlose (siehe Seite 43) zu bannen.

SPÄTE REUE

Dimiona ist trotz all ihrer Schandtaten nur ein Mensch. Im Laufe der letzten Monate hat sie erkannt, dass ihr Weg direkt in die Niederhöllen führt und davor hat sie Angst. Schauen Sie auf die angesammelten Vergebungspunkte. Haben die Helden genug Punkte erzielt, wird Dimiona von sich aus diese Möglichkeit in Betracht ziehen und bei den Helden Hilfe suchen. Sie ist bereit, für ihre Missetaten den Preis zu zahlen, nicht jedoch ihre Seele zu opfern. In dieser Version bieten sich verschiedene Möglichkeiten an.

VERGESSEN

Sollten die Helden Tsas Hinweise richtig gedeutet haben, so könnten sie auf die Idee kommen, dass die Frau ohne Seele im Marbidenkloster keineswegs zufällig ihren Weg kreuzte. Die Seelenlose ist ein Gefäß für Dimionas Seele, eine Möglichkeit, die Schuld, die sie auf sich geladen hat durch ein zweites Leben wieder zu tilgen. Sollten die Helden diese Möglichkeit nicht bedenken, so kann Khelbara sie darauf aufmerksam machen.

Bringen die Helden Dimiona zum Kloster der Marbiden, müssen sie vor den Geweihten darlegen, warum sie die Übertragung der Seele für eine gute Idee halten. Zwar kennen die Marbiden Möglichkeiten, die Seele wandern zu lassen, aber ein solches Experiment haben sie bislang noch nie ausprobiert. Dimiona selbst kann dazu nichts beisteuern, da der Zauber SEELENWANDERUNG einen Ankerpunkt braucht – der fehlt bei der Seelenlosen.

Das Ritual der Marbiden ist eine lange und anstrengende Prozedur, die bislang immer fehlgeschlagen ist, aber wenn die Helden diese Möglichkeit in Betracht ziehen, wird es funktionieren.

PAKTBRUCH

Sollten die Helden vorhaben, Dimionas Seele zu retten – egal ob sie sich anschließend dafür entscheiden, sie zu töten oder ihr eine zweite Chance zu geben – müssen sie den Pakt mit Belkelel brechen.

Je nachdem ob Dimiona diesen Paktbruch freiwillig oder unfreiwillig begeht und für welche Methode sie sich entscheiden, wird es leichter oder schwerer für die Helden. Egal auf welche Weise sie es probieren, ein Paktbruch ist eine gefährliche Angelegenheit, die nicht nur für den Paktbrecher übel ausgehen kann.

Paktbruch mittels liturgischem Exorzismus

☞ Mittels der Liturgie EXORZISMUS ist es möglich, einen Pakt zu brechen. Die Probe darauf ist um generell um 7 Punkte erschwert, bei unfreiwilligen Paktbrechern zusätzlich um deren Magieresistenz (in Dimionas Fall also 16). Die Liturgie muss zudem auf Grad VII gewirkt werden, denn für jeden Kreis der Verdammnis nach dem ersten steigt der geforderte Grad um 1. Weitere Modifikatoren kommen durch die üblichen Anwendungen von Liturgien hinzu.

Diese Form des Paktbruchs beinhaltet allerdings die Tötung des Paktbrechers, z.B. durch das reinigende Feuer eines Scheiterhaufens. Nur wenige Kirchen, wie die der Tsa, sehen davon ab.

Paktbruch mittels Pentagramma und schamanistischem Exorzismus

☞ Ein PENTAGRAMMA oder ein schamanistischer Exorzismus kann ebenfalls den Pakt beenden. Erschwert ist die anfallende Probe durch die Magieresistenz, die Punkte der Schlechten Eigenschaften, die durch den Pakt hervorgerufen wurden (7) und beim Pentagramma zusätzlich um +3 (wie bei Niederen Dämonen, dazu kommt noch, dass kein Wahrer Name vorliegt und die Kosten wie für einen Erzdämonen gelten).

☞ Da Dimiona eine Seelenpaktiererin ist, werden alle Erschwernisse zudem verdoppelt. Damit wird die Probe extrem schwer und hat nur bei exzellenten Könnern der Materie eine gute Chance zu gelingen.

☞ Um den Pakt zu brechen, muss Dimiona eine Mut-Probe bestehen. Die Probe ist um die durch den Pakt vergebenen Punkte in Schlechten

Eigenschaften erschwert (in Dimionas Fall also 7). Beistand durch Freunde und Geweihte kann bis zu 7 Punkte Erleichterung einbringen. Dimiona hat keine echten Freunde, aber ein Geweihter unter den Helden, der ihr ernsthaft helfen will, kann eine Erleichterung von bis zu 5 Punkten erhalten.

Unter gewissen Umständen ist Shanya dafür geeignet, da sie auf jeden Fall verhindern will, dass Dimionas Seele in die Niederhöllen einfährt. Nimmt sie an dem Ritual teil, beträgt die Erleichterung 4 Punkte. Da Khelbara den Standpunkt vertritt, dass jeder Mensch eine zweite

Chance verdient hat, kann sie Dimiona helfen und 2 Punkte Erleichterung beisteuern. Es gilt nur die höchste Erleichterung, die Boni sind nicht kumulativ.

Neben den Teilnehmern spielt auch der Ort eine Rolle. Ein heiliger Ort oder wichtiger Tempel bringt weitere Erleichterungen ein (bis zu 3 Punkte), ungeeignete Orte hingegen – etwa Keshal Taref – erschwert den Versuch des Paktbruchs (um bis zu 3 Punkte). Diese Modifikatoren werden mit der Unterstützung durch Freunde und Geweihte verrechnet.

☞ Gelingt die Probe, muss Dimiona den folgenden Tag bis zum Sonnenaufgang überleben. Belkelel wird versuchen, sie in der Zwischenzeit zu töten, um doch noch an ihre Seele zu

gelangen. Werfen Sie 1W6. Bei einer 1 geschieht nichts; bei einer 2 gerät Dimiona in eine Traumwelt mit Realitätsdichte 20, in der sie alle ihre Ängste durchlebt und Belkelel versucht, sie in den Selbstmord zu treiben; bei 3-5 erscheinen 1W3+2 Laraanim; bei einer 6 sind es 1W3 Laraanim, 1W3+2 Canilaraanim und 2 Fajlaraan (die Dämonen versuchen Dimiona zu töten und ziehen sich nicht eher zurück, bis sie vernichtet wurden).

☞ Sollte die Mut-Probe misslingen, so ist der Versuch nicht nur fehlgeschlagen, sondern Dimiona gelangt in den nächsten Kreis der Verdammnis. Werfen Sie 1W6. Bei 1 geschieht nichts, bei 2-3 fordert Belkelel bei der nächsten Gelegenheit die Seele Dimionas, bei 4-5 wird die Heptarchin durch einen anderen Paktierer gejagt und bei 6 heftet sich ein Dämon an ihre Fersen, sobald er beschworen, aber nicht beherrscht wurde.



PAKTBRUCH

Nach dem Paktbruch

☞ Pro Kreis der Verdammnis verliert Dimiona binnen einer Stunde 2W6 LeP, davon ein Zehntel permanent. Sollten die Helden also nicht eventuell Dimiona zwischenzeitlich heilen, könnte sie an den direkten Folgen des Paktbruchs sterben.

☞ Hat Dimiona den Pakt freiwillig gebrochen, so sind für sie ab sofort alle Beherrschungen von Belkelel-Dämonen um 7 Punkte erschwert.

☞ Ist der Paktbruch nicht freiwillig erfolgt, so wird Belkelel versuchen, Dimionas Seele irgendwann später wieder in die Hände zu bekommen und beispielsweise einen neuen Pakt anbieten.

RECHTLICHE SICHT

Die Gerichtsbarkeit Araniens und der übrigen zwölfgöttlichen Länder gewährt Paktierern üblicherweise keine Gnade. Paktiererei wird mit dem Feuertod bestraft. Davon ist auch Dimiona nicht ausgenommen. Ihr Bruder, der König, könnte sie möglicherweise begnadigen, aber Arkos würde das unter keinen Umständen tun.

Wen die Helden Dimiona helfen, wird kein weltliches Gesetz sie stützen, wohl aber einige Kirchenvertreter. Innerhalb der Tsa-, Rahja- und Marbokirche können die Helden Fürsprecher für ein solches Vorhaben finden. Während einige Anhänger der Tsa die Zeichen ihrer Göttin so deuten, dass sie der Heptarchin ungeachtet ihrer Verbrechen eine zweite Chance gewähren, werden einige Rahjageweihte der Erzdämonin die Seele der Moghuli missgönnen. Die Marbiden hingegen sind völlig davon überzeugt, dass die Seelenlose nicht umsonst geboren wurde und dass die milden Götterschwestern Rahja, Tsa und Marbo die Helden auserwählt haben, um die wertvolle Seele Dimionas zu retten, damit sie Buße tun kann bis ihre Zeit gekommen ist.

HILFE, DIE HELDEN HABEN ELEONORAS KÖRPER GETÖTET!

Durch einen Kampf mit Dimiona oder durch das Ritual des Paktbruchs kann es passiert sein, dass Eleonoras Körper stirbt. In diesem Fall wird Dimionas Geist für immer verdammt, Eleonoras Körper kann jedoch noch gerettet werden. Tsa gewährt an dieser Stelle ein Großes Wunder und rettet die Mharani.

DER MÜHEN LOHN

Für diesen letzten Abschnitt erhalten die Helden nochmal **300 Abenteuerpunkte** und drei Spezielle Erfahrungen auf häufig verwendete Talente wie *Sinneschärfe* oder *Magiekunde*.

Zu den weiteren materiellen Belohnungen siehe Anhang I.



ANHANG I – ARANIEN NACH DEM SCHLEIERFALL

Nach den Ereignissen in **Schleierfall** wird sich einiges in Aranien ändern. Sie erhalten hier eine Übersicht über die weiteren Ereignisse und wie wichtige und handlungstragende Personen und Institutionen in den nächsten Jahren agieren werden.

ARKOS UND ELEONORA

Die beiden Liebenden sind wieder vereint, aber ihr seelischer Zustand ist verwirrt, umnachtet und zerbrochen. Arkos musste erfahren, dass er jahrelang mit seiner eigenen Schwester geschlafen hatte, die den Körper seiner Frau übernahm. Diese Erkenntnis hat in ihm Ekel und Hass hervorgebracht. Tagelang badet er sich und kann Eleonoras Berührungen nicht ertragen.

Eleonora hingegen verbrachte Jahre als ruheloser Geist. Dieses Erlebnis ist so unvorstellbar, dass sie zunächst nicht mehr mit einem fleischlichen Körper klarkommt. Sie denkt, sie könne sich durch Objekte wie Tische und Stühle hindurchbewegen oder niemand würde sie sehen und hören.

Beide sind seelisch schwer gezeichnet und werden auf Anraten Sybias ein Jahr im Rahjakloster von Sidi Rajaschdi verbringen. Anders als bei den Marbiden wird ihnen kein Vergessen geschenkt, aber die Rahjageweihten können beiden helfen, die schlimmen Erlebnisse zu verarbeiten und wieder Freude am Leben zu entwickeln. In ihrer Abwesenheit übernimmt noch einmal Sybia die Amtsgeschäfte, da Amaryd noch zu jung ist, um die ganze Verantwortung zu tragen.

Nach den zwölf Monaten kehren beide Herrscher wieder an den Zorganer Hof zurück. Zwar fehlt beiden die frühere Unbeschwertheit, aber sie sind an den Ereignissen gewachsen und versuchen wieder ein gutes Herrscherpaar abzugeben. Die Rahjageweihten haben es geschafft, dass beide wieder zueinander finden und sie sind wieder in der Lage, ein halbwegs normales Leben zu führen.

AMARYD

Der Sohn der Herrscher vermisst seine Schwester Dassareth. Er spürt, dass sie noch lebt, denn er erinnert sich als einziger daran, dass seine Mutter sie mit einer Dienerin wegschickte. Da Amaryd nicht weiß, dass Dimiona in Eleonoras Körper steckte und ihn auch darüber niemand aufgeklärt hat, misstraut er seiner Mutter. Er entfernt sich im Laufe der nächsten Jahre immer mehr von ihr. Sein Verhältnis zu seiner Großmutter Sybia, zu seinem Vater Arkos und zu seinem Onkel Assad wird dadurch allerdings gestärkt.

DASSARETH

Da selbst Sybias Mondsilberhadjina nicht klären könne, wo Dassareth ist, muss die königliche Familie das schlimmste annehmen: Dassareth ist in die Hände der Verschwörer gefallen oder tot. Arkos entscheidet schweren Herzens, dass sie der Öffentlichkeit verkünden müssen, dass Dassareth verstorben

ist. Die Nachricht löst große Trauer bei der Bevölkerung aus. In einer Zeremonie wird ein leerer Sarg in der königlichen Gruft vergraben.

SYBIA

Endlich ist es Sybia gelungen, die Verschwörung hinter dem Schleier mit Hilfe der Helden aufzuklären und die Zukunft ihrer Familie zu sichern. Etwa zwei Wochen nach der Rückkehr des Herrscherpaares aus Sidi Rajaschdi trifft sich die Mondsilbersultana mit den Helden und einigen ihrer Vertrauten. Sie bedankt sich herzlich bei ihnen und macht ihnen reichlich Geschenke: Landbesitz in der Nähe von Zorgan, einen Siegelring der Mada Basari und des aranischen Königshauses, 1.440 Dinare und noch ein weiteres, persönliches Geschenk, je nach Held.

Ein paar Tage darauf reitet Sybia mit kleinem Gefolge zu einem Jagdrevier nahe Zorgan, um sich dort der Falkenjagd zu widmen. Ihre Diener berichten, dass sie entspannt wie nie wirkte und sogar alleine ihren Falken nachritt. Dies war das letzte Mal, das jemand Sybia sah. Im nahe gelegenen Fluss entdeckten ihre Diener lediglich ein paar Federn ihres Falken auf dem Wasser treiben, aber von der Mondsilbersultana fehlt jede Spur.

Arkos und Eleonora suchen ein weiteres halbes Jahr nach Sybia, aber ohne Ergebnis. Was mit ihr geschah klärt sie nie auf. Die wildesten Gerüchte sprechen davon, dass sie jemand ermordet hat, aber weder Kampfspuren noch sonst etwas weist darauf hin. Andere glauben, dass sie sich versteckt hat und ihren Lebensabend ohne Sorgen verbringen will – wer könnte es ihr verdenken. Gläubige jedoch nehmen an, dass die hohe Dienerin des Phex von ihrem Gott für ihre Dienste entrückt wurde.

Wir werden an dieser Stelle Sybias Verschwinden nicht klären und hinter einem phexgefälligen Schweigen verbergen.

RASULAN

Rasulan ist gestrauchelt, aber nicht gefallen. Immer wieder gelang es ihm, sich aus einer schwierigen Lage herauszuwinden, auch am Ende des Abenteuers. Das ändert jedoch nichts daran, dass er (fast) alles gesetzt und verloren hat. Die Helden kennen sein Aussehen, sie wissen, dass er noch lebt, er hat kaum Ressourcen und Khelbara kennt sein ehemaliges Versteck in Oyandagh.

Um seine Wunden zu lecken zieht sich Rasulan an einen Ort zurück, von dem er glaubt in Sicherheit zu sein: Yerkesh. Er bietet sich Baymara als geheimer Hofzauberer an. Immer noch will er die Herrschaft der Frauen in Aranien brechen, die urtulamidische Zauberkunst einführen und seinen Familiennamen wieder zu dem machen, was er einst war: Ein Name, der Furcht einflößte.

In den nächsten Jahren wird er zunächst versuchen, Baymara zu kontrollieren und das untergegangene Yerkesh zu erkun-

den. Sein Interesse gilt weiterhin den Mysterien der Magiermogule und seine Reisen führen ihn quer durch die Länder der Tulamiden. Er wartet auf seine Chance, beobachtet seine Feinde wie die Helden, Khelbara und das Herrscherhaus und sucht nach Möglichkeiten, seine Jugend zu erhalten.

Wie noch nie in seinem Leben zuvor ist der große Magier aber zunächst innerlich verzweifelt, da er fest daran glaubte, dass sein großer Plan gelingen würde. Nach einiger Zeit wird ihm aber klar, dass Dimionas Tochter Dassareth noch leben muss ... vielleicht ein Hinweis höherer Mächte, die er ausnutzen sollte.

KHELBARA

Trotz ihrer Hilfe kann Sybia Khelbara nicht vollständig begnadigen. Aber sie verspricht ihr, dass sie vom Königshaus nichts mehr zu befürchten hat. Weder die Mada Basari noch die königliche Garde werden Khelbara etwas antun, aber sie kann dies nicht für diejenigen versprechen, die noch immer mit Schrecken an die oronische Zeit denken.

Khelbara ist zumindest über die Verbesserung ihrer Lage erfreut, kehrt nach Elburum zurück, wo sie sich wieder um die Ausbildung ihrer Schüler kümmern möchte.

Mit Lajella versöhnt sich Khelbara nach den Ereignissen den Abenteuere wieder, besteht jedoch darauf, dass das Kitab ash Shifa in ihren Händen bleibt, um den Bestand ihrer Bibliothek zu verbessern und ihren Schülern mehr bieten zu können. Die Töchter – mit Ausnahme von Lajella – sind ihr weiterhin suspekt, da sie ihre Hilfe bei einer so wichtigen Angelegenheit verweigerten. Noch bricht sie zwar nicht mit ihnen, da sie viel zu nützlich sind, aber ihr Entgegenkommen ist nur noch sehr gering.

Zu Shanya hingegen unterhält sie eine freundschaftliche Beziehung und gelegentlich greift die neue Sultana auf Khelbara in Fragen magischer Beratung zurück. Die Skorpionschwester sehen hingegen in ihr eine Abtrünnige und versuchen mehrfach sie zu ermorden – ohne Erfolg.

Dass ihr Rasulan entwischt ist, bereitet Khelbara Sorgen, aber sie weiß nicht, wo er sich aufhält. Gelegentlich versucht sie ein paar Hinweisen nachzugehen, aber dass er sich bei Baymara aufhält ist ihr weder bekannt, noch rechnet sie damit.

Um ihre Ziele weiter voran zu treiben und um eine Aufnahme in einer der Gilden zu bitten, damit nicht nur ihre Schüler anerkannt sind, sondern auch sie endlich rechtlichen Schutz genießt, sucht Khelbara weiterhin nach Verbündeten. Sie hatte sich erst Hoffnung darauf gemacht, dass sie der Ordensgroßmeister der Grauen Stäbe, *Tarlisin von Borbra* empfangen würde, da er eine ähnlich bewegte Vergangenheit aufweist wie sie, doch dieser ist seit einiger Zeit auf Reisen. Khelbara entscheidet sich dafür, Fasar einen Besuch abzustatten und wird, obwohl sie sich wenige Chancen ausgerechnet

hat, von Spektabilität *Thomeg Atherion* empfangen. Ihre Besprechung dauert mehreren Stunden, niemand weiß jedoch, was die beiden hinter verschlossenen Türen miteinander besprechen. Schlussendlich ist von beiden nur zu erfahren, dass die Gespräche anregend verlaufen sind und man von dem jeweils anderen fasziniert war.

ASSAD

Zwar ist der Verlust des Kitab ash Shifa und der Bibliothek eine Niederlage für Assad, allerdings konnte er immer noch jegliche Verwicklung in die oronische Verschwörung oder den Sturz seiner Brüder verheimlichen.

Nur kurze Zeit nach den Ereignissen von **Schleierfall** wird sein Vater Merkan sterben und er zum neuen Sultan. Das Dahinscheiden seines Vaters war jedoch kein Zufall. Er vergiftete ihn heimlich, sodass Merkan immer schwächer und seniler wurde. Außerdem ließ er einen Sattel seines Va-

ters manipulieren. Merkan, der trotz seines Alters immer noch ein guter Reiter war, führte einen Teil des Heers der Gerechten bei einem Manöver an, bei einem Sturz während eines

Scharmützels gegen Ferkinas wurde er so schwer verletzt, dass er verstarb.

Den Knecht, der den Sattel manipulierte, ließ Assad töten, ebenso die Mörder des Knechts.

Sein vorläufiges Etappenziel hat Assad zwar erreicht, aber er will die Herrschaft über ganz Aranien, und seine Schwester und ihr Gemahl stehen ihm noch im Weg.

Er weiß, dass ein Dahinscheiden von Arkos, Eleonora und Amaryd kurz nach dem Tod seines Vaters Fragen aufwerfen wür-

de, also plant er ihren Sturz über einen längeren Zeitraum hinweg. Er schmeichelt sich bei dem Königpaar ein, insbesondere aber bei seinem Neffen Amaryd. Obwohl Eleonora die Freundlichkeit ihres Bruders merkwürdig findet, glaubt sie nicht an finstere Machenschaften. Arkos hingegen glaubt, dass Assad ein guter Freund ist und auch Amaryd lernt viel von seinem Onkel und beginnt ihn ebenso wie seinen Vater zu bewundern.

BAYMARA

Viele Jahre lang galt Banazir als eine gerechte, wenn man manchmal von Jähzornsanfällen geleitete Emira. Sie erledigte ihre politischen Geschäfte meist selbst und ihre Kinder waren nur selten daran beteiligt. Erst als sie den Ehrgeiz ihrer Tochter Baymara bemerkte, gab sie einen Teil der Aufgaben in ihre Hand. Baymara war jedoch nie zufrieden und ihr Ehrgeiz kannte keine Grenze.

Als sich durch Rasulan die Gelegenheit ergibt, ergreift sie sie und schon bald ist sie ihre Mutter los und selbst Emira, dank der Hilfe des ebenso intriganten Assad ibn Merkan.

Noch weiß sie nicht, wie sie ihre neue Macht nutzen soll, aber sie plant den König zu umgarnen und hält sich öfters am Zorganer Hof auf. Auch mit Rasulan beginnt sie ein Verhältnis, aber für beide ist es nur ein Zeitvertreib.



MARUBAN

Der Wesir von Anchopal ist nach der Verteidigung der Stadt und des Perainetempels angesehen wie nie. Shila, die Sultana Goriens, überreicht ihm sogar Geschenke für seine Weitsicht und die Bemühungen um Frieden. Die Bewohner beginnen ihren Wesir trotz des Rastullahglaubens zu bewundern. Einzig bei einigen Fanatikern und seinen Brüdern ist Maruban nicht gut gelitten.

Früher beachteten seine Brüder ihn kaum, doch ihnen wird klar, dass er politisch geschickt agierte und seine Stellung deutlich verbesserte. Seine Freundschaft zu Arkos könnte sogar bewirken, dass der sich mehr nach Aranien orientiert und dies können die Yakubanim nicht zulassen. *Hasrabal* hingegen ist vollends überzeugt, dass Maruban vielleicht trotz aller seiner Schwächen sein wahrer Erbe ist, zumindest was die Gerissenheit angeht. Er hält schützend seine Hand über seinen Sohn und lässt nicht zu, dass einer seiner Brüder etwas gegen ihn offiziell unternimmt.

DIE SPHINX

Zwar kehren ihre Erinnerung bezüglich der Prophezeiung nicht mehr zurück, aber die Sphinx bleibt weiterhin die Herrscherin über Ras'Lamasshu. Gelegentlich erhält sie von Eleonora Besuch, aber nie stellt die Mhaharani der Sphinx eine Frage, vielmehr entwickelt sich zwischen den beiden eine Freundschaft.

RASHPATANA, RASHPATANE UND SHUBINAI

Auch in den nächsten Jahren wird die Sultana von Palmyramis herrschen, aber zumindest macht sie sich Gedanken um ihre Nachfolge. Lange will sie nicht mehr herrschen, diese Aufgabe ist ihr zu mühselig. Schlussendlich entscheidet sie sich, ihre Tochter zu einer fähigen Herrscherin zu erziehen und schickt sie nach Fasar zurück, um dort von ihrem Ehemann zu lernen. Sie stellt diesem aber die Bedingung, dass er sich auch um das leibliche Wohl Rashpatanes kümmert, und ihr mehr zu Essen gibt, damit sie etwas zunimmt.

Shubinai hingegen wird nicht wieder als oberste Wesirin eingesetzt, dieses Amt übernimmt der gemütliche *Abuja al-Samedi* (*1010 BF, dicklich, gemütlich, gutes Gedächtnis und ordnungsliebend).

CHORABA

Llanka, das immer noch eine Stadt voller Chaos ist, wird unter die Militärherrschaft von Choraba gestellt. Eleonora wendet mehr Soldaten und Geldmittel auf, um den Kult des Malmers endgültig zu vertreiben. Es bleiben jedoch die Piraten und Schmuggler, aber an diese Situation ist Llanka gewöhnt. Nach den Aufräumarbeiten lässt Eleonora Llanka von einem Rat regieren, der allen Parteien eine Stimme verleiht. Unter der Aufsicht von Choraba gelingt es, zumindest halbwegs Ruhe und Ordnung in die Stadt zu bringen und durch das Verschwinden des Malmers und seiner Kultanhänger kann der Hafen wieder sicher angelaufen werden, was den Handel in Llanka fördert.

SHANYA

Spätestens nachdem Eleonora wieder an den Zorganer Hof zurückgekehrt ist, bitte sie die Helden um eine Zusammenfassung der Ereignisse und möchte beurteilen, wie es um Elburum steht. Sie entscheidet sich, Jashild höflich, aber bestimmt abzusetzen und sie wieder nach Yasirabad zurückzuschicken, da sie sie für unfähig hält und die Verwicklungen ihrer Mutter in oronische Umtriebe sie zu sehr belasten.

Stattdessen möchte Eleonora jemanden einsetzen, dem das Wohl der Elburumer am Herzen liegt und die entschlossen gegen die Verschwörung vorgegangen ist. Sie entscheidet sich für Shanya ash Shaya. In einem langen Gespräch gelingt es der Mhaharani, die Geweihte zu überzeugen. Zunächst wollte Shanya aus mehreren Gründen ablehnen. Sie verwies darauf, dass sie nicht zwei Herrinnen dienen kann und zu unerfahren sei. Eleonora überzeugte sie jedoch, indem sie versprach ihr weise Ratgeber mit auf dem Weg zu geben und die Rahjakirche willigte in die Entscheidung der Mhaharani ein. Shanya bestand jedoch darauf, wenn sie den Sultanstitel annehmen würde, dennoch sich als Geweihte den Belangen des Tempels widmen zu dürfen.

In den nächsten Jahren beweist Eleonora eine gute Hand, denn Shanya und der ihr in Freundschaft verbundene Vater Rasan und der loyale Agah Nashim sorgen dafür, dass die verbliebenen belkelelgefälligen Kulte und der Orden der Skorpionschwester bekämpft werden. Auch politisch erweist sich Shanya als Glücksfall: Sie geht besonnen bei Rechtsstreitigkeiten vor, lässt Milde walten wo es sich anbietet und geht streng ins Gericht bei Verbrechen wie Misshandlungen und Vergewaltigung. Vater Rasan erfüllt sie den Wunsch nach einem neuen Tempel, der zwar nur klein, dafür aber gemütlich ist.

JASHILD

Nach ihrem unerwarteten Aufstieg war Jashild entsetzt von ihrem tiefen Sturz. Am liebsten hätte sie sich nach Eleonoras Nachricht auf die Mhaharani gestürzt und sie erwürgt. Doch es gelang ihr zum ersten Mal in ihrem Leben, sich hinzusetzen und ihre Lage zu bedenken.

Sie wusste, dass sie dem Befehl Eleonoras Folge leisten musste, Ungehorsam würde ihr den Kopf kosten und noch dazu war ihre Mutter Teil der Verschwörung. Jashild zog sich also als Harani von Yasirabad schweren Herzens zurück. Shanya, die ihrer Vorgängerin ein ernstgemeintes Friedensangebot und sogar ein Geschenk in Form einer rahgefalligen Halskette machte, gelang es nicht, den schlummernden Zorn und Neid in Jashild zu ersticken. Sie hält die Geweihte für den wahren Grund ihrer Absetzung und schwört still und heimlich irgendwann Rache zu nehmen und sich den Thron von Elburum zurückzuholen.

In Yasirabad erwartet sie im Kreis ihrer Familie eine Überraschung. Dimiona entsandte vor den Ereignissen in Keshal Taref ihre Tochter nach Yasirabad, um sie dort in Sicherheit zu wissen und entsandte ein Brief an Dalilah mit, dass sie sich im Falle ihres Todes um die Prinzessin kümmern soll.

Jashilds, ihre Tante, die Beyrouna von Yasirabad, und der Rest der Familie wissen um Dalilahs Schicksal und die Verschwörung und Jashild ist durch Briefe ihrer Mutter auch über die

Abstammung des Kindes informiert. Dimiona sandte ihren Satrapen per Boten die Wahrheit und erklärte ihnen, wer im Körper Eleonoras steckte.

Jashild, die noch nicht genau weiß, wohin ihr Plan führt, fasst einen Entschluss. Sie glaubt, dass Dassareth eine große Zukunft bestimmt, sie vielleicht sogar ein Machtmittel ist, und will das Mädchen als ihr eigenes Kind aufziehen. Zwar ist sie bislang nicht schwanger und das Kind schon einige Monate alt, aber mit Hilfe ihrer Familie entwirft sie den Plan, eine Schwangerschaft vorzutäuschen und bei passender Gelegenheit Dassareth als ihr eigenes Kind zu präsentieren. Zunächst verbirgt die Bäuerin *Haschenka* (*997 BF, gutherzig, viele Kinder, abhängig von Jashilds Familie) das Mädchen, bis nach der scheinbaren Geburt das Kind an Jashild übergeben wird. Sie nennt es nun nach ihrer Großmutter *Emissa*.

TAREF

Trotz seines kleinen abenteuerlichen Ausflugs nach Elburum wird Taref wieder in sein beschauliches Leben in seine Karawanserei zurückkehren. Im Laufe der nächsten Jahre wird sich sein Konkurrenzkampf mit dem Besitzer des Weißen Kamels zuspitzen, doch Taref wird auf Dauer immer den Sieg davon tragen, da seine Dienstleistungen einfach besser sind, er seine Preise konstant hält und sich einen guten Ruf verdient hat. Die Erlebnisse mit Rasulan prägen ihn jedoch weiterhin und er wird versuchen durch seine Kontakte herauszufinden, wo sich der Magier aufhält.

DIE MADA BASARI

Mit dem Verschwinden Sybias steht die Mada Basari einen Moment handlungsunfähig dar. Sybia hat jedoch ein Testament hinterlassen, in welchem sie erklärt, was nach ihrem Tod geschehen soll. Sie ernennt Salamon ibn Dafar zum Mondsilbersultan – jedoch nicht alleine. Der überraschte Salamon muss mitanhören, wie seine Konkurrentin ihn noch ein letztes Mal täuschte. Sybia glaubt, dass es nicht weise ist, so viel Macht in die Hände nur einer Person zu legen und bittet darum, dass fortan ein Mondsilberrat über die Mada Basari wachen soll. Neben Salamon gehört auch ihre Vertraute *Siminja al'Fenneqil* (*997 BF, 1,82 Schritt, füllig, hübsches

Gesicht, lange rotschwarze Haare) dem Rat an sowie eine weitere Person (diese kann frei festgelegt werden, z.B. wäre dieses Amt auch für einen Helden denkbar).

Jede Entscheidung kann über diesen Dreierat beschlossen werden. Sybia wollte somit verhindern, dass Salamon die Mada Basari nur für seine Zwecke nutzt, ihn aber auch einbinden in die Entscheidungen, denn sie hält ihn für einen hervorragenden Strategen.

DIE ORONISCHE VERSCHWÖRUNG

Ihres Kopfes beraubt zerfällt die oronische Verschwörung, ohne jedoch ganz im Keim erstickt zu werden. Einzelne Zirkel werden sich halten und immer wieder wird es neue Gruppen geben, die Belkelel huldigen. Eine komplette Übernahme der Tulamidenlande ist aber nicht mehr das erklärte Ziel, denn mit Dimionas Sturz und dem Fall der wichtigsten Satrapen ist die Verschwörung zerschlagen.

DER ORDEŇ DER SKORPIONSCHWESTERN

Im Gegensatz zu vielen anderen Zirkeln werden Tanamins Schülerinnen das oronische Gedankengut weiter pflegen und hoffen irgendwann ein neues Moghulat zu errichten. Sie suchen nach der Tochter der Ein und Einzigen, einer Nachfolgerin Dimionas, sind bei ihrer Suche aber geduldig und versuchen vor allem vorsichtig vorzugehen.

DIE ÜBERLEBENDEN SATRAPEN

In Thalusa, Mengbilla und anderen Orten fernab von Aranien haben die Verschwörer den Untergang Dimionas überdauert. Sie wundern sich vielleicht, dass sie keine Nachrichten mehr erhalten und auch die Lieferungen von Schwarzem Wein und anderen oronischen Waren bleiben aus, aber sie werden ihre finsternen Machenschaften anpassen und weiter machen.

DER BELKELEL-SPLITTER

Der Splitter wandert nach den Ereignissen in Schleierfall in absehbarer Zeit ins Horasreich. Vermutlich wird es Sybia sein, die von den Gefäßen des Horas gehört hat und Helden beauftragt, den Splitter eingewickelt in den letzten Schleier der Rahja sicher ins Horasreich zu bringen, damit er dort für alle Zeit verwahrt wird.



ANHANG II – ARTEFAKTE

Artefakte die mit einem ■ gekennzeichnet sind, werden in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen. Ihr Verbleib liegt in Ihrer Hand.

SPLITTER DER BELKELEL

„Habt ihr die Geschichten von dem Splitter gehört, den man in Zorgan aufbewahrt? Unscheinbar, hübsch, verführerisch. Die Macht der Herrin der Blutigen Ekstase ist die gefährlichste von allen Erzdämonen. Kaum zu spüren und dennoch allgegenwärtig. Verführung und Versuchung ähneln so sehr den Gaben der lieblichen Göttin, dass man kaum unterscheiden kann. Und der Splitter ist ein Sinnbild für die Schönheit, die die Erzdämonin zu schenken vermag, und ebenso für die Verdorbenheit, die von ihr ausgeht.“
—Shanya ash Shaya, während einer Predigt im Rahjatemple zu Elburum, 1036 BF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Niemand würde das wundervolle Silberdiadem für eines der niederträchtigsten und unheiligsten Werkzeuge der Erzdämonin halten. Es ruht sanft auf einem samtenen Kissen in einer Kammer aus Koschbasalt unter dem Spiegelpalast in Zorgan. Ja, das Diadem mit dem Splitter ist wunderschön und begehrenswert. Aber wie kann in so viel Schönheit etwas so Schreckliches verborgen sein?

Der Splitter der Belkelel ist ein Teil der Dämonenkrone, die zuletzt von Borbarad getragen wurde und durch das heilige Schwert Siebenstreich zerschlagen wurde. Anders als die meisten anderen Splitter ist das Stück von Belkelel bereits seit einigen Jahren in den Händen der Diener der Zwölfgötter, doch vermochten sie bislang nicht den Splitter zu vernichten, sodass er in einer scheinbar sicheren Kammer im Spiegelpalast von Zorgan untergebracht ist.

Dimiona erhielt den Splitter vor vielen Jahren aus den Händen des Dämonenbalges *Reshemin*, die nach Borbarads Ende den Splitter barg. Die Moghuli ließ das Artefakt mit Hilfe der Erzdämonin selbst zu einem Kopfschmuck werden und nutze ihn dauerhaft, bis zu ihrer Niederlage im Krieg-der-35-Tage. Danach konnte Arkos das Artefakt bergen und im Spiegelpalast einsperren. Weder er noch die zahlreichen Geweihten und Zauberer, die den Splitter untersuchten, ahnen, dass Dimiona noch immer die Kontrolle darüber hat.

Der Splitter verlieh Dimiona die Macht, sich vor ihren Feinden zu verbergen (z.B. durch Hellsichtmagie oder Wesenheiten mit einem *Suchen und Vernichten*-Befehl). Außerdem machte der Splitter sie so gut wie unwiderstehlich (Wirkung wie ein SATUARIAS *HERRLICHKEIT* mit 26 Zfp*). Und auch das Rufen von Dämonen der Erzdämonin wurde für sie um ein Vielfaches leichter. Seitdem der Splitter in der Koschbasaltkammer liegt, kann Dimiona seine Kräfte nicht mehr so nutzen wie früher. Doch wann immer sie sich in der Kammer befindet, schickt Belkelel ihr Visionen und Einflüsterungen. Dimiona ist überzeugt, dass es ihre eigenen Ideen sind und führt sie deshalb aus. Belkelel hingegen sucht nach einem neuen Träger des Splitters, für den Fall, dass Dimiona versagt.

Eine Berührung des Splitters verursacht keinen Schaden (außer Geweihte: Sie erleiden 1W6 SP/KR), man erhält aber sofort 1W6 Verführungspunkte. Der erste Anblick ist ebenfalls noch 1W3 Verführungspunkte wert. Träger des Splitters erhalten die Schlechten Eigenschaften *Brünstigkeit*, *Verwöhnt* und *Arroganz* auf einem Wert von 5. Sollten sie diese Schlechten Eigenschaften schon besitzen, so steigt der Wert um 1W3+2 Punkte. Mit jeder weiteren Stunde steigen die Werte um 1, ebenso der Wert der beginnenden *Gefühlskälte*. Jede Stunde muss der Träger eine *Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um die Gefühlskälte ablegen, um nicht zu beschließen, den Splitter für immer zu behalten und Dimionas Nachfolger als Heptarch zu werden. Nachdem der Splitter abgegeben wurde, kann der Held jede Stunde eine IN-Probe ablegen, bei deren Gelingen die angehobenen Werte um 1 Punkt sinken.

ANALYSE

Die Analyse-Schwierigkeit beträgt 45 Punkte. Die Probe zur Intensitätsbestimmung ist um 39 Punkte erleichtert.

Keine Analyse kann die Repräsentation offenbaren, die in dem Erzartefakt verborgen liegt. Allerdings ist selbst bei einer einfach gelungenen Analyse klar, dass das vorherrschende Merkmal des Belkelel-Splitters *Dämonisch (Belkelel)* ist.

Bei 1 Zfp* ist jedoch auch sehr deutlich erkennbar, dass weitere Merkmale, etwa *Einfluss* und *Herrschaft*, im Splitter gebunden sind.

Die Liturgie *AURAPRÜFUNG* liefert ein überraschendes Ergebnis: Das Artefakt ist sowohl mit dämonischer wie auch göttlicher Kraft gesegnet. Nur durch hervorragende Kenntnisse in *Götter und Kulte* (TaW 14+) kann ein Held dieses scheinbare Paradoxen begreifen: Die Dämonenkrone mag dämonische Macht enthalten, aber einst trug der Namenlose die Krone auf seinem Haupt und ein Teil seiner göttlichen Macht liegt noch immer auf den Splittern der Krone.



VERNICHTUNG

Mittels mechanischen Mitteln ist dem Splitter nicht beizukommen. Auch ein DESTRUCTIBO und eine PURAGTION (WdG 260) zeigen keine Wirkung. Belkelel selbst schützt dieses mächtige Artefakt erfolgreich vor Beschädigungen und allen Versuchen, es zu zerstören.

Es gibt nur wenige Möglichkeiten, den Belkelel-Splitter zu vernichten und keine davon kommt in Frage oder ist den Helden bekannt: Das dunkle Wunder Gott der Götter (WdG 290) wäre dazu in der Lage, ebenso ein Träger des *Ea'Myr* (Horas 202).

VERBAPNUNG

Der Belkelel-Splitter sollte nach den Ereignissen in **Schleierfall** in die Hände von Khadan-Horas fallen. Der Herrscher des Horasreiches ließ für die Verwahrung einiger Splitter der Dämonenkronen die *Urnen des Unfassbaren* erschaffen. In einer dieser Urnen wird der Splitter der Belkelel nach dem Abenteuer sicher verwahrt.

RASULANS KETTE

Die Kette, mit der Rasulan die Sphinx von Ras'Lamasshu bändigen will, liegt schon seit langer Zeit in seiner Artefaktkammer. Er hat sie vor Jahren in Fasar auf einem Basar erworben und festgestellt, dass in ihr noch Magie der Kophtanim wirkt. Die Kophtanim nutzen diese Kette, um übernatürliche Wesen zu binden und sie in ihre Dienste zu zwingen. Von Dimiona erhielt Rasulan einen winzigen Metallspan des Belkelel-Splitters, den er in die Kette einschmolz. Dies sollte die Wirkung noch verstärken. Die Kette gleicht ansonsten einer gewöhnlichen Eisenkette mit dicken Ringen. Sie ist etwa 10 Schritt lang, besitzt aber die Fähigkeit sich um ein Vielfaches zu verlängern, um auch größere Wesen wie die Sphinx zu fesseln.

DAS DSCHADRA AL-ZUL, DIE „BLUTENDE LANZE“

Die Bergung des Artefakts fand in dem Abenteuer **Der Schwur des letzten Sultans** statt. Seitdem wird die Lanze in Baburin aufbewahrt. Sie ist korgeweihet und die Urform der

heutigen Korspieße. Der Spieß besteht aus Endurium und Zedernholz und weist einen kugelartigen Kopf auf, der von neun scharfen Klingen gesäumt ist.

Im Krieg-der-35-Tage wurde das Dschadra al-Zul eingesetzt, um die Oronis bei der Schlacht vor Zorgan endgültig zu bezwingen. Seitdem wird die Waffe in Baburin aufbewahrt und steht unter dem Schutz der Korkirche. Die Helden können das Dschadra al-Zul durch Matakors

erlangen, der oberste Korgeweihete Baburins. Er träumt schon seit langem davon, dass das Dschadra auf einen neuen Einsatz wartet und übergibt es den Helden freiwillig, obwohl die verschiedenen baburischen Stammesfürsten dagegen wären, die heilige Waffe in fremde Hände zu geben.

In Schleierfall dient die Waffe als der Wille Kors gegen unheilige Geschöpfe, die die Helden damit leichter bezwingen können. Am Ende des Abenteuers sollten die Helden das Artefakt freiwillig wieder zum Tempel zurückbringen, wo es wieder in die Hände Matakors gelangt.

TP 2W6+6

TP/KK 12/3

Gewicht 150 Unzen

Länge 9 Spann

BF 0

INI 0

WM +1/0

Bemerkungen z DK S

Besonderheiten: Wirkt gegen Wesen aus der Domäne Belhalhar verletzend.



ANHANG III – ZWISCHEN SCHLEIERTANZ UND SCHLEIERFALL

Diese Spielhilfe kann für die Zeit zwischen den beiden Abenteuern **Schleiertanz** und **Schleierfall** genutzt werden, um weitere Szenarioideen einzubinden oder Meisterpersonen aufzubauen.

„Wirklich enttäuschend. Ja, du enttäuschst mich, Sarida. Ich bin den Geschmack der Enttäuschung gewöhnt: Man hat mich

meines Erbes beraubt. Mich verraten. Mich ermordet. Ich hoffe, wenigstens du würdest mich den Sieg kosten lassen. Und nun muss ich erkennen, dass ich mich erneut irrte.“

—Traumbegegnung zwischen Dimiona und der Meuchlerin Sarida, 1036 BF (nach einem gescheiterten Attentat auf Sybia von Zorgan und kurz vor dem Fund von Saridas Leiche)

WAS BISHER GESCHAH

Viele Jahre herrschte *Dimiona* über die von ihr gegründete Heptarchie Oron. Sie etablierte mit Hilfe des Belkelel-Splitters den Kult der Erzdämonin, führte eine von Dekadenz geprägte Herrschaft ein und plante die Unterwerfung der gesamten Tulamidenlande.

Im Jahr **1028 BF** verbündete sie sich zu diesem Zweck mit *Helme Haffax*, dem Fürstkomtur von Maraskan. Zusammen schickten sie ihre Armeen gegen das freie Aranien und es wäre ihnen bei diesem als *Krieg-der-35-Tage* bekanntgewordenen Feldzug fast gelungen, siegreich hervorzugehen. Dimiona rechnete jedoch nicht mit Haffax' Verrat. Als der Krieg durch den Rückzug des Fürstkomturs verloren ging, zog sich die Heptarchin in das Unheiligtum Keshal Taref zurück, wurde dort aber von ihrem Bruder *Arkos* und seiner Frau *Eleonora* gestellt. In dem Moment, wo ihr Bruder ihr den Kopf abschlug, tauschte sie ihre Seele mit der von Eleonora, sodass Arkos an ihrer Stelle seine Frau tötete (siehe **Der Schwur des letzten Sultans** und **Aventurischer Bote 112-114**).

Jahrelang gelang es Dimiona, ihren Bruder, ihre Mutter *Sybia* und das aranische Volk zu täuschen. Sie übernahm die Amtsgeschäfte, verführte den unwissenden Arkos und verstellte

sich so gut, dass niemand auch nur den geringsten Zweifel hegte. Mit Hilfe von Zauberei nahm sie in Träumen Kontakt zu ihren Anhängern auf und lenkte deren Schritte.

Dennoch musste die Moghuli Niederlagen einstecken. Im Jahr **1035 BF** verlor sie zwei ihrer wichtigsten Verbündeten: Ihre rechte Hand und Geliebte, *Iphemia von Elburum*, sowie den Rahjageweihten *Assaban*. Weitaus schlimmer war jedoch Sybias Erkenntnis von Dimionas Überleben.

Zunächst versuchte die Heptarchin die Kontrolle über ihre Mutter zu erlangen: Sie stahl Haare der Mondsilbersultana, um sie durch ein magisches Ritual zu beherrschen. Der Versuch misslang allerdings und Dimiona entschloss sich, Sybia auszuschalten (siehe **Schleiertanz 131/132**).

Sybia entging im Laufe **1036 BF** drei Mordanschlägen: Ihre Vorkosterin starb durch eine vergiftete Orange; in ihr Badewasser wurde eine ätzende Substanz hineingegossen; eine Meuchlerin scheiterte bei einem Besuch Sybias im Pfauenpalast von Elburum. Durch die Attentate verhärtete sich der Verdacht der Mondsilbersultana nicht nur, sondern sie weiß seitdem, dass sie auf der richtigen Spur ist. Dennoch fehlt ihr bislang der entscheidende Hinweis, wo ihre Tochter sich aufhält.

CHRONIK DER VERSCHWÖRUNG

Folgende Abenteuer, Szenarien und Spielhilfen erschienen bislang zur Verschwörung *Hinter dem Schleier*:

Titel	Ort	Zeit
Hochzeit wider Willen – T9	Zorgan, Elburum	ab 1028 BF
Unter Skorpionen (Anthologie Basargeschichten)	Elburum	nach Travia 1028 BF
Begraben unter Staub (Anthologie Grabräuber am Mhanadi)	Fasar	ab 1030 BF
Schriftenhatz, Aventurischer Bote 146	Zorgan, Llanka	Rahja 1033 bis Efferd 1034 BF
Kitab ash Shifa-Kurzgeschichten, Aventurischer Bote 150, 151, 152	Baburin, Zorgan	frühes 1035 BF
Schleiertanz	Zorgan, Elburum	1035 BF
Schleierspiel	Baburin	früher Phex bis Peraine 1035 BF

Licht und Schatten von sechs Jahren (Aventurischer Bote 145) und **Pläne hinter dem Schleier (Aventurischer Bote 151)** stellen die Situation vor der Kampagne dar.

ENTWICKLUNGEN ZWISCHEN SCHLEIERTANZ UND SCHLEIERFALL

Zwischen dem ersten ernsthaften Hinweis für Dimionas Überleben in **Schleiertanz** (1036 BF) und den Ereignissen in **Schleierfall** (1037 BF) liegt etwa ein aventurisches Jahr. In dieser Zeit lässt Sybia nichts unversucht, die Spur ihrer verlorenen Tochter zu verfolgen. Sie weist alle ihre Spione an, Auffälligkeiten nur ihr persönlich zu melden und zieht ansonsten außer ihren engsten Vertrauten innerhalb der Mada Basari (Siminja und Shalima), nur noch die Helden (aus **Schleiertanz**) ins Vertrauen. Ihren Sohn und ihre Schwiegertochter will sie nicht

mit der Erkenntnis belasten, denn sie sieht es als ihre persönliche Aufgabe an, Dimiona auszuschalten. Allen Mitwissern verbietet sie darüber zu sprechen, da sie befürchtet, dass es in der aranischen Gesellschaft zu großen Unruhen kommen würde, würde das Überleben Dimionas bekannt werden.

Der nachfolgende Überblick soll Ihnen zum einen dabei helfen, die Zeit zwischen den beiden *Splitterdämmerungs*-Abenteuern zu füllen, zum anderen sich auf die Situation zu Beginn von **Schleierfall** vorzubereiten.



DIE KÖNIGLICHE FAMILIE

DIE HANDLUNGSTRÄGER DER KAMPAGNE

An dieser Stelle werden Ihnen die wichtigsten Handlungsträger der Kampagne vorgestellt sowie ihre Motivation und Handlungsmöglichkeiten.

ΔΙΜΙΟΝΑ, GEHEIME MOGHULI, BELKELEL-PAKTIERERIN IM 5. KREIS DER VERDAMMNIS, ΜΗΑΗΑΡΑΠΙ ΣΧΑΗΙ ΑΡΑΠΙΕΠΣ

Motivation: ihr Netzwerk ausbauen, ihr Reich vergrößern, eine Erbin gebären, Sybia und Amaryd töten, sich an Haffax rächen

Ressourcen: ein großer Teil der Schleierschwörung, der Staatshaushalt Araniens, ein Teil des aranischen Militärs, der Belkelel-Splitter

Der Tod ihrer engsten Vertrauten Iphemia setzte Dimiona zu, sodass Monate vergingen, bis sie wieder klare Gedanken fasste. Der tägliche Blick in den Spiegel lässt sie in das Gesicht einer Frau blicken, die sie abgrundtief hasst. Nichts wäre ihr lieber, als die Tarnung fallen zu lassen und sich einen neuen Körper zu beschaffen.

Ihren Bruder betrachtet sie einerseits als unfähigen Herrscher, andererseits als nützliches Werkzeug ihrer Machterhaltung. Anders hingegen *Amaryd* (*1026 BF, redet wenig, liebt Ausritte

auf seinem Pferd Mayra), Eleonoras und Arkos' Sohn. Sie verabscheut das Kind und plant seine Ermordung, sobald sie sich mit ihrer Mutter befasst hat. Im Augenblick wäre der Tod des Erbprinzen zu auffällig und würde ihre Pläne erschweren, also wartet sie eine günstige Gelegenheit ab. In Sybia sieht sie die potenziell größte Bedrohung ihrer Herrschaft und obwohl sie bereits mehrfach ihre Ermordung angeordnet hat, hielt Phex schützend seine Hand über die Mondsilbersultana.

Ein weiteres Augenmerk liegt auf Haffax. Sie empfindet ein so starkes Verlangen nach Rache gegenüber dem Heptarchen, dass sie das Mittelreich in seinen Bemühungen gegen ihn finanziell und militärisch unterstützt.

Trotz all ihres Hasses fühlt sich Dimiona einsam. Selbstzweifel plagten sie und sie will irgendwann ihren Pakt lösen, damit ihre Seele nicht den Niederhöllen anheimfällt. Um ihren sehnlichsten Wunsch, die Herrschaft über die Tulamidenlande, dennoch nicht zu gefährden, ersann sie einen unheilvollen Plan: Da sie durch den Zauber der SEELENWANDE- RUNG über die Möglichkeit verfügt, einen anderen Körper zu besetzen, will sie ihre Seele mit der ihr nachfolgenden Herrscherin tauschen. So würde sie auch endlich Eleonoras Körper loswerden. Es fehlt ihr bislang nur eine Erbin.

Einsatz: Die Helden sollten der Moghuli noch nicht auf die Schliche kommen, können aber ohne Weiteres weitere Schleierschwörer stürzen und Hinweise zu Dimionas Traumbotschaften entdecken.

SYBIA VON ZORGAN, MONDSILBERSULTANA, PHEXGEWEIHTE, EHEMALIGE FÜRSTIN ARANIENS

Motivation: Dimiona finden und zur Strecke bringen

Ressourcen: viele Spione, ein Teil der Mada Basari, die Phexkirche, viel Geld, die Helden

Ihr Körper macht der Mondsilbersultana wegen ihres fortgeschrittenen Alters langsam aber sicher zu schaffen, ihr Verstand ist jedoch ungetrübt. Vor einigen Jahren täuschte sie einen Schlaganfall vor und zog sich mehr und mehr aus der Politik zurück, um ihre Gegner in Sicherheit zu wiegen. Sie weiß, dass ihr vermutlich nicht mehr viel Zeit bleibt, deshalb wird sie nur noch von einem Wunsch getrieben: Ihr Erbe soll gesichert sein und ihre Dynastie Aranien in eine glorreiche Zukunft führen. Dem steht jedoch die Gefahr durch ihre wahnsinnige Tochter im Weg. Seitdem Sybia Kenntnis von Dimionas Überleben hat, setzt sie fast alle ihre Bestrebungen darauf an, sie zu enttarnen. Auf die Mada Basari kann sie sich nicht mehr vollständig verlassen, da die Mondsilberwesire in interne Machtkämpfe verstrickt sind, und so bleiben ihr nur noch wenige treue Verbündete.

Einsatz: Sybia beauftragt Helden, einzelnen Hinweisen nachzugehen. Hin und wieder gelingt ihr ein kleiner Erfolg, beispielsweise das Aufdecken eines Verschwörungszirkels. Helden können darüber hinaus weitere Attentate auf die Mondsilbersultana verhindern, aber die Spur nicht bis zu Dimiona zurückverfolgen.

ARKOS, PRINZ DER ROSE, BEZWINGER ORONS, MHAHARAN SHAH ARANIENS

Motivation: Ehre, Heldenhaftigkeit, Rückeroberung Anchopals

Ressourcen: ein Teil der aranischen Rondrakirche, der Orden der Rose

Der Mhaharan ist seiner Frau vollständig verfallen und hinterfragt keine ihrer Entscheidungen. Von den anstrengenden Amtsgeschäften hält er sich fern und überlässt sie Dimiona. Mittels des Belkelel-Splitters und Rauschkräutern hält die Heptarchin ihn gefügig, ohne dass dies jemand anderem auffällt.

Während seiner kurzweiligen Gefangenschaft in Anchopal schloss er mit Hasrabals Sohn, dem Wesir *Maruban* (*989 BF, fünfter Sohn Hasrabals, allerlei Gerüchte um sein Liebesleben, intelligent), Freundschaft. Durch Dimionas Einflüsterungen setzte er sich in den Kopf, die Stadt militärisch zurückzuerobern, ein Wunsch, den seine Schwester gerne fördert. Seine Freundschaft zu Maruban hindert ihn nicht an diesem Gedanken, vielmehr sieht er den Krieg als rondrianischen Wettstreit, den er gewinnen will. Zwar stört sein Umgang mit Maruban Dimiona, aber selbst ihre Hexenkünste reichen nicht aus, um Arkos' Ehrenhaftigkeit zu unterwandern. Seine Bemühungen richten sich 1036 BF darauf, Unterstützer für dieses Vorhaben zu suchen und einen Angriff vorzubereiten.

Einsatz: Arkos reist wie so oft verkleidet durch sein Land, hält Reden und sucht nach Verbündeten. Dabei kann es sein, dass sein Leben von gorischen Agenten gefährdet wird, die einen Angriff auf Anchopal verhindern wollen.

IM BLICK DER VERSCHWÖRUNG

Neben der königlichen Familie konzentriert sich Dimiona auf drei Gruppen, die sie für ihre Zwecke unterwandern und kontrollieren muss: Die Mada Basari, den Adel und die aranische Geweihtenschaft. Sie alle stehen im Fokus ihres Interesses:

DIE MADA BASARI

In den letzten Jahren entglitt der Mondsilbersultana mehr und mehr die Kontrolle über den Händlerorden der Mada Basari. Dennoch gelang es den Feinden Sybias aus unterschiedlichsten Gründen bislang nicht, sie von ihrer Position zu verdrängen.

☞ Sybias größte Bedrohung innerhalb des Mondkontors, *Shahane ay Zedraikin* (*992 BF, gutaussehend, affektiert, wortgewandt, Schleierverschwörerin), ein ranghohes Mitglied der Schleierverschwörung und Mondsilberwesira von Baburin, wurde gestürzt und musste ihr Domizil verlassen. Ihre Spur verliert sich auf ihrer Flucht nach Südaventurien (siehe **Schleierspiel** und **An fremden Gestaden**).

☞ Seitdem ist *Salamon ibn Dafar* (*984 BF, 1,72 Schritt, braune Haare, sorgsam gestutzter Bart, gepflegte Hände) der große Gegenspieler der Mondsilbersultana. Der ehrgeizige Mondsilberwesir von Elburum intrigiert schon seit Jahren gegen die Sultana und versucht mit allen phexgefälligen Mitteln seinen Einfluss auszudehnen. So verwundert es nicht, dass die Schleierverschwörer ihn längst umgarnen, aber bislang widersetzte er sich allen Verführungversuchen. Trotz dieser Versuche besitzt er keine Erkenntnis über die Verschwörung, da die Oronier unauffällig vorgegangen sind. Zusammen mit *Dalilah al'Mhanachi* gelang es, ihm das Handelsnetz zwischen Elburum, der Nordküste des Sultanats und den südlich gelegenen Tulamidenlanden auszubauen. Dabei nimmt Salamon zurecht an, dass die alte Adlige in die eigene Tasche wirtschaftet, von der Unterstützung belkelelgefälliger Zirkel hat er keine Kenntnis. Sybia ist sich der Konkurrenz durch Salamon bewusst. Ihre Aufmerksamkeit gilt aber seit vielen Monaten der Suche nach dem Versteck Dimionas und aus diesem Grund legte sie die Verwaltungsgeschäfte fast vollständig in die Hände ihrer Vertrauten *Siminja*, der Mondsilberwesira und Beyrouna von Barbrück, damit sie sich auf ihre Suche konzentrieren kann. Trotz der Intrigen Salamons schätzt die Mondsilbersultana dessen Intelligenz und korrespondiert regelmäßig mit ihm. Sie betrachtet ihren Konkurrenten als einen phexgefälligen Gegner und bedauert, ihm nicht mehr Zeit widmen zu können. Aus Respekt vor Salamon bot sie seinem Sohn *Samir* (*1019 BF, abenteuerlustig, verehrt Marbo als Bringerin des Vergessens, interessiert sich nicht für Politik) einen Posten als Page an der Seite ihres Sohnes Arkos an. Salamon vermutet dahinter eine Intrige Sybias, er sah aber keine Möglichkeit, das königliche Angebot abzulehnen.

☞ *Siminja al'Fenneqil* (*997 BF, 1,82 Schritt, füllig, hübsches Gesicht, lange rotschwarze Haare) hingegen verabscheut Salamons Methoden und versucht, ihm bei jeder sich bietenden Gelegenheit Steine in den Weg zu legen. Sie hält ihn bestenfalls für einen undankbaren Schurken, wenn nicht gar für einen Anhänger Tasfarelels. Die ansonsten gutherzige Wesira reagiert bei Bedrohungen des Reiches äußerst gereizt

und unterstützt die militärischen Planungen des Mittelreiches gegen Haffax finanziell – noch zu gut erinnert sie sich an die Plünderung von Barbrück durch Haffax.

☞ *Habled ben Cherek* (*985 BF, vornehm-blasses Mondgesicht, 200 Stein schwer, kahlrasierter Schädel, Bärtchen) vergrößerte durch eine politische Heirat seines Sohnes *Djaffar* (*1027 BF, mag Süßigkeiten und Zwerge) mit *Rashpatane*, der Prinzessin von Palmyramis, seinen Einfluss auf die aranische Politik. Bis 1036 BF verweilt Rashpatane in Fasar an der Seite Hableds und ihres jungen Gemahls, bis sie 1037 BF nach Palmyrabad zurückkehrt. Hableds Interesse gilt einzig und allein sich selbst. Aus dem Machtkampf innerhalb der Mada Basari hält er sich weitgehend heraus und versucht sich mit jedem gut zu stellen. Allerdings unterschätzte er Rashpatanes Ehrgeiz und behält sie über einen Agenten in Palmyrabad im Auge.

☞ In Anchopal residiert Mondsilberwesir *Sherek ibn Cherdiz* (*998 BF, angenehme Stimme, gepflegtes Äußeres, riecht nach schwerem Rosenparfüm), dem eine Beziehung mit dem Wesir der Stadt, Maruban ben Hasrabal, nachgesagt wird. Das Gerücht entspricht jedoch nicht der Wahrheit. Sherek fühlt sich zwar zu Maruban hingezogen, aber der Wesir weiß davon nichts. Ihm ist es zu verdanken, dass es bislang nicht zu einem Blutvergießen kam und er vermittelte unablässig zwischen Gorien und den Araniern. Obwohl er Sybia sehr schätzt, plant er seine politische Zukunft ohne sie und bietet sich Salamon als Kontaktperson zu Hasrabals Reich an.

☞ Nach dem Sturz Shahanes nahm ihre Verwandte *Shealdja* (*1015 BF, frühere Karriere als Diebin und Streunerin) ihren Platz ein. Zusammen mit ihrer Cousine *Arjunna* (*1016 BF, aufbrausend, aber überaus sympathisch) versucht sie das Vertrauen der Bevölkerung zurück zu gewinnen. Prinz *Assad von Baburin* versuchte in den letzten Monaten Shealdja zu verführen und für seine Sache zu gewinnen. Da sie sich jedoch nur für Frauen interessiert, scheiterte er kläglich. Was ihm bei Shealdja missgönnt blieb, gelang ihm bei Arjunna. Die junge Frau liebt den Prinzen aufrichtig und würde fast alles für ihn tun.

☞ Die übrigen Mondsilberwesire spielen keine wichtigen Rollen während der Kampagne (mehr zur Mada Basari siehe **Aventurischer Bote 154**, Seite 20 ff.).

DER ARANISCHE ADEL

Neben der Mada Basari, die in vielfacher Hinsicht Berührungspunkte mit der Schleierschwörung hat, ist es der Adel, auf dem Dimionas Bemühungen liegen, stellt er doch den größten Machtfaktor neben dem Mondkontor und den Kirchen dar.

☞ Während Sultana *Rashpatana al'Kira* (*979 BF, fett, alabasterne Haut, palmyrische Schönheit) sich nicht um die Amtsgeschäfte kümmert und die Verwaltung lieber in die Hände ihrer Wesirin *Shubinai* (*1001 BF, dicklich, Brillenträgerin, nach außen hin zurückhaltend) legt, hegt ihre Tochter *Rashpatane* (*1005 BF, dünn, athletisch, aufbrausend) größere Ziele: Sie will ihrer Mutter beweisen, dass sie eine fähige Herrscherin ist. Als die Prinzessin aus Fasar zurückkehrt, entbrennt zwischen ihr und Shubinai ein Kampf um den Einfluss auf das Sultanat. Beide Frauen trauen einander nicht über den Weg und versuchen mit

AMTIERENDE UND BEKANNTE MONDSILBERWESIRE

☞ *Gazalinde saba Neraida*, Mendlicum (*997 BF, dicklich, direkt, mag keine Auswärtigen)

☞ *Habled al'Fessir ben Cherek*, Fasar (*985 BF, vornehm-blasses Mondgesicht, 200 Stein schwer, kahlrasierter Schädel, Bärtchen)

☞ *Salamon ibn Dafar*, Elburum (*984 BF, 1,72 Schritt, braune Haare, sorgsam gestutzter Bart, gepflegte Hände)

☞ *Shalima saba Hesala*, Zorgan (*1002 BF, pechschwarzes Haar, trägt viel Schmuck, betörende Stimme)

☞ *Shealdja ay Zedraikin*, Baburin (*1015 BF, frühere Karriere als Diebin und Streunerin), zusammen mit ihrer Cousine *Arjunna ay Zedraikin* (*1016 BF, aufbrausend, aber überaus sympathisch)

☞ *Sherek ibn Cherdiz*, Anchopal, (*998 BF, angenehme Stimme, gepflegtes Äußeres, riecht nach schwerem Rosenparfüm)

☞ *Siminja al'Fenneqil*, Barbrück (*997 BF, 1,82 Schritt, füllig, hübsches Gesicht, lange rotschwarze Haare)

VISIBILISIERTE MONDSILBERWESIRE UND IHRE NACHFOLGER

Die folgenden Mondsilberwesire werden in zukünftigen Publikationen nicht mehr in Erscheinung treten:

☞ *Asleika al-Sheikafurt*, Zorgan (*1005 BF, 1,58 Schritt, braunhaarig mit früh ergrauten Schläfen und tiefen Falten um Mund und Augen)

Nachfolgerin: Shalima saba Hesala

☞ *Laessia ay Mendlicum*, Dscherhabad, Beyrounat Malqis, Yalaia (*991 BF, 1,73 Schritt, alternde tulamidische Schönheit, gewiefte Händlerin, enge Verbündete von Salamon ibn Dafar)

Nachfolger: keine neue Setzung, Amtsträger kann vom Meister beliebig bestimmt werden

☞ *Shahane ay Zedraikin*, Baburin (*992 BF, gutaussehend, affektiert, wortgewandt, Schleierschwörerin)

Nachfolgerin: Shealdja ay Zedraikin und Arjunna ay Zedraikin

kleinen Intrigen, die andere in Missgunst zu stürzen. Die Sultana vertraut beiden Frauen und blickt über deren Machenschaften einfach hinweg.

☞ Trotz *Jashilds* (*1010 BF, vergnügungssüchtig, derb, bevorzugt Reiterkleidung) Eskapaden kann ihre Mutter *Dalilah al'Mhanachi* (*972 BF, verknöchert, bieder, liebt die Phraischafzucht), die eigentliche Machthaberin in der Stadt, die Amtsgeschäfte erfolgreich weiterführen. Dennoch führt das Verhalten der Sultana zum Schwinden ihrer Beliebtheit beim Volk. Tag für Tag lädt sie Ferkinas, Söldner und alte Freunde aus der Skorpiongarde zu ihren Festen ein, betrinkt sich und erweist sich den Elburumern gegenüber als gleichgültig und bisweilen grausam. Zwar ist sie eine der führenden Köpfe der Alt-Oronier in El-

burum, aber ihr Treiben dient lediglich ihrer eigenen Befriedigung und sie leitet einen vergleichsweise harmlosen Zirkel aus Vergnügungssüchtigen, der keine dämonischen Verbindungen hegt. Von der großen Verschwörung weiß sie nichts. Ihre Mutter hingegen erhielt Botschaften von Dimiona und steht ihr zwecks eigenem Machterhalt loyal gegenüber, solange sie dafür weder einen Pakt eingehen, noch an kultischer Belkelel-Verehrung teilnehmen muss. Sie hält Ausschau nach einem geeigneten Mann für ihre Tochter, denn sie weiß, dass Jashild Führungsstärke an ihrer Seite braucht. Ihre Suche nach einem geeigneten Kandidaten war bislang erfolglos, obwohl ihre Tochter als gute Partie gilt.

☞ In Baburin bereitet Prinz *Assad ibn Merkan* (*1008 BF, gutaussehend, gepflegtes Äußeres, gute Umgangsformen, unterdrückt seinen Jähzorn, Schleierverschwörer) alles vor, um seinen Vater zu beerben. Er schaltete lästige Konkurrenz wie Shahane und seine Brüder *Wulfan* und *Erngrimm* aus und giert danach, erst den Thron Baburiens an sich zu reißen und später das ganze Land (siehe **Schleierspiel**). Assads Vater *Merkan von Revennis* (*964 BF, ergraut, militärisch aufrechte Haltung, mittelreichisch geprägt) leidet mittlerweile häufiger an Verwirrungszuständen. Seit der scheinbaren Verwicklung seiner beiden Söhne Wulfan und Erngrimm in eine Verschwörung ist er nicht mehr derselbe. Seine Amtsgeschäfte werden zunehmend von *Byalabeth saba Turmai* (*998 BF, tulamidischer Kultur zugewandt, intrigant), seiner Palastwesirin, übernommen. Zu ihrem eigenen Schutz hat sie einige Beweise seiner Schandtaten versteckt, die an die Öffentlichkeit gelangen, sollte ihr etwas zustoßen.

☞ *Shila al'Agrah* (*978 BF, bodenständig, pragmatisch, politisch erfahren), die Hochmeisterin der Therbûniten, bescherte Gorien große Stabilität. Nach dem Krieg-der-35-Tage wurde das Sultanat von größeren Katastrophen verschont. Von oronischen Zirkeln in Gorien ahnt Shila nichts, ihr Interesse gilt ihrem Orden und dem Erhalt des Friedens. Trotz der Inbesitznahme Anchopals durch die Novadis blieben die Wege zu den Pilgerorten in der Stadt frei. Während Shila sich nicht nur mit diesem Zustand abgefunden hat, sondern sogar Sympathien für Maruban hegt, ist sie sehr besorgt wegen der Pläne des Mhaharans und der Rondrakirche. Ihre eigene Kirche ist zwiegespalten: Einige Geweihte fordern die Befreiung der heiligen Stätte, während andere Shilas Friedensbemühungen unterstützen. Immer häufiger trifft sie sich mit Sherek ibn Cherdiz, der zusammen mit ihr versucht, den Frieden zu bewahren. Fürsprecher eines Angriffs wie der Anchopaler Prediger *Harib al'Kanan* (*1010 BF, wortgewandt, fanatisch, Anhänger der Heiligen Selma von Arimont), legen sich regelmäßig mit Shila an.

☞ In Zorgan herrscht die Mhaharani. Dimiona gelang es, in Eleonoras Gestalt das Volk für sich einzunehmen. Sie spendet den Tempeln (auch wenn sie sie nie betritt), lässt die Armen mit Almosen versorgen (mit Geld, dass sie aus dem Menschenhandel gewinnt) und stellt sich als erbitterte Gegnerin von Haffax dar (was völlig richtig ist, denn sie hasst ihn aus tiefster Überzeugung für den Verrat, den er an ihr begangen hat, siehe **Aventurischer Bote 112-114**).

DIE ARANISCHE GEWEIHTENSCHAFT

Die Mitglieder der Schleierverschwörung betrachten die Kirchen als Bedrohung. So verwundert es nicht, dass einige Zirkel versucht haben, die Kirchen zu unterwandern, sie zu schwächen oder in die Irre zu führen. Insbesondere die Rahjakirche ist durch ihre Unwissenheit ein leichtes Opfer für die langsame Verführung durch die Einflüsterungen der Erzdämonin.

☞ Die Rahjakirche: Mit *Shanya ash Shaya* (*1111 BF, ausgesprochen sinnlich und hübsch, blondgefärbte Haare) ist in Elburum eine Gegenspielerin für die Schleierverschwörung erwachsen, die zwar noch nichts vom Ausmaß ahnt, dafür aber entschlossen handelt. Jashilds verschwenderischen Lebensstil prangert sie an, da sie nur an die Befriedigung ihrer eigenen Gelüste denkt. Jashild würde sie am liebsten aus der Stadt werfen, Shanyas Beliebtheit im Volk übersteigt aber die der Sultana bei Weitem – und macht sie deswegen zu einer gefährlichen Gegnerin.

Vater *Rassan* (*1000 BF, steigert sich in seinen Predigten, verehrt den Heiligen Badilak), ein Traviageweihter, der einst mit Shanya im Streit lag, hat sich mittlerweile mit ihr angefreundet. Zusammen reisen sie öfters ins elburische Umland, um die letzten Spuren der oronischen Herrschaft zu bekämpfen.

Die übrige Geweihtenschaft hat nichts von der Verschwörung bemerkt, sodass sich in ländlichen Gebieten eine uralamidische Form der Rahjaverehrung breit macht, die ihre Wurzeln im Levthan- oder gar Belkelel-Kult hat.

☞ Die Phexkirche: Die größte Stütze der Phexkirche in Aranien ist der eng mit der Kirche verbundene Orden des Mondkontors. Die Schleierverschwörung als Ganzes ist der Phexkirche verborgen geblieben, obwohl einige Geweihte auf einzelne Mitglieder und Zirkel des Kultes aufmerksam wurden und dagegen vorgehen.

☞ Die Rondrakirche: Im Fokus des Interesses der aranischen Rondrageweihtenschaft stehen auf der einen Seite die Rückeroberung Anchopals, auf der anderen die Vorbereitung auf den Feldzug gegen Haffax. Von der Schleierverschwörung wissen die Geweihten nichts, jedoch versuchen die Schleierverschwörer den Konflikt mit den Novadis zu verschärfen, um von sich selbst abzulenken.

Bibernell von Hengisford (*969 BF, introvertiert, Meisterin der Prophetie), die Meisterin des Bundes der Senne des Südens, steht dem Rückeroberungswunsch des Mhaharans kritisch gegenüber, denn sie spürt, dass Haffax eine weitaus größere Bedrohung darstellt als die Novadis.

☞ Die Perainekirche: Während viele Rondrageweihte auf die Rückeroberung Anchopals drängen, steht die Perainekirche dem Thema gespalten gegenüber. Ein Teil der Geweihtenschaft hängt ebenfalls der Idee an, aber viele Priester wollen um jeden Preis Blutvergießen verhindern. Zwischen Shila al'Agrah und Fanatikern wie Harib al'Kanan kommt es oft zu Wortduellen und handgreiflichen Auseinandersetzungen.

☞ Andere Kirchen: Obwohl die Kirche des Götterfürsten in Aranien nicht sonderlich einflussreich ist, ist Zorgan der Sitz von *Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus* (*970 BF, konservativ und traditionell, Hamsterbacken) des Wahrers der Ordnung. Dessen Aufmerksamkeit lag in den letzten Mona-

ten auf der Verteidigung von Jilaskan und der übrigen maraskanischen Inseln sowie der Quanionsqueste (siehe **Quanionsqueste**). Während Gerowin die konservative Richtung der Kirche vertritt, geht der Malqiser Praiot *Arras al'Achami* (*1000 BF, charismatisch, Mystiker) einen volksnahen Weg: Seinen Predigten lässt er tatkräftige Hilfe für die Gläubigen folgen und unterstützt die Bauern auf dem Feld und Soldaten beim Kampf gegen oronische Überbleibsel. Trotz ihrer unterschiedlichen Sichtweisen des Glaubens gehen Gerowin und Arras respektvoll miteinander um.

Als der alte Stammsitz der Meisterin der Brandung in Llan-ka an Oron fiel, floh *Khorena Mondreios* (*976 BF, temperamentvolle Aranierin, exzellente Rednerin) nach Zorgan. Seit dem Untergang der Heptarchie wird ihr vorgeworfen, dass sie nichts unternimmt, um den Malmer von Llan-ka zu vertreiben. Ihre größte Kritikerin ist die junge Fischerin *Sylvidija* (*1015 BF, maraskanische Herkunft, arm, exzellente Rednerin), die Khorena regelmäßig aufsucht und sie wegen ihrer Untätigkeit anprangert. Hinter der jungen Frau steckt allerdings eine bezahlte Schauspielerin, die Khorena nach Llan-ka locken soll, wo der Kult des Malmers die Meisterin endlich seinem finsternen Götzen opfern will. Noch bleibt Khorena stur und geht einer Konfrontation mit Sylvidija aus dem weg.

DAS ARANISCHE MILITÄR

Um ihre Macht zu erhalten ist das Militär Araniens von großer Wichtigkeit. Dimionas Hass auf Haffax hat sie dazu gebracht, Pläne des Mittelreiches gegen den Heptarchen finanziell und gegebenenfalls sogar militärisch zu unterstützen. Das Heer der Gerechten, eine seit Jahren ausgebildete Armee von Freiwilligen, ist unerfahren, aber hochmotiviert. Die regulären Regimente unterstehen den Sultanen, sodass Dimiona ähnliche Probleme wie Kaiserin Rohaja hat: Um die Truppen einzusetzen, braucht sie das Wohlwollen der Sultane. Zwar gibt es keinen unter ihren Vasallen, der ihre Wünsche direkt verweigern würde, aber gerade Shila und Merkan sehen momentan andere Bedrohungen. Die Streitmacht aus Gorien abzuziehen ist wegen der politischen Lage unmöglich und in Baburin schwelgt immer noch der Zorn der Aufstände mit.

☞ Von allen Truppen wird ausschließlich das Heer der Gerechten sich an einem Krieg gegen Haffax beteiligen. Dimiona ist aber bereit, etwa ein Banner unterschiedlichster Truppen aus den aranischen Regimenten mitzuschicken.

☞ Dafür ist die aranische Flotte auf etwaige Aktionen gegen Haffax vorbereitet. Schiffe sind nicht nur in Zorgan stationiert, sondern auch an allen wichtigen Hafenstädten, insbesondere in Elburum und Yasirabad.

☞ Vereinzelt sind Schleierschwörer im Militär zu finden, aber tatsächlich weniger als erwartet.

DIE SCHLEIERVERSCHWÖRUNG

Trotz der Schwächung der Verschwörung in Folge von **Schleiertanz** ist Dimionas Netzwerk gut aufgestellt.

☞ *Belizath saba Ezilbeth* (*980 BF, stark geschminkt, bewegt sich lautlos, Kennerin der Oberschicht von Zorgan) fungiert als ihre wichtigste Handlangerin. Sie sorgt nicht nur für eine Ausbreitung des Kultes in Zorgan, sondern übernimmt außerdem die Aufgabe, unliebsame Mitwisser zu beseitigen. Zudem steht sie in Kontakt mit auswärtigen Schleierschwörern wie *Mellabati* (*985 BF, dicklich, trägt lange Gewänder, aufwendig geschminkt), und *Keidre*. Sie selbst erhofft sich von ihren Diensten einerseits Macht und Reichtum, andererseits empfindet sie ihre Aufträge als Herausforderung und zieht daraus Befriedigung.

☞ In Elburum kann sich Dimiona gleich auf drei mächtige Frauen stützen: Die von ihr ernannte *Jashild* ist zwar ungestüm, ihre Mutter hingegen gut zu kontrollieren. Jashild will ausschließlich ihre eigenen Süchte befriedigen, Dalilah (ihre Mutter) ist zwar keine gläubige Anhängerin der Belkelel, aber wegen ihres Ehrgeizes ein loyales Mitglied der Verschwörung. *Tanamin* (*1005 BF, gutaussehend, foltet gerne, trägt Iryanlederrüstung) hingegen ist eine Tempelherrin, die nach dem Untergang Orons geschworen hat, Dimiona zu helfen ein neues Reich der Finsternis aufzubauen. Im Untergrund hat sie die Lehren der Erzdämonin verbreitet und junge Frauen und Waisen zu Tempelherrinnen und Meuchlerinnen ausgebildet. Sie ist von Rache und dem wahren Glauben an die Ideale der Belkelel getrieben.

☞ Obwohl seine frühere Meisterin Shahane ihn in den Belkelel-Kult einführte, ist Prinz *Assad* kaum für die religiö-

sen Hintergründe zu begeistern. Sein Ziel ist es, die Macht in Baburin zu ergreifen, wenn es sein muss, auch mit Unterstützung der Verschwörung, er ist aber kein untätiger Diener und Dimiona hat ihn bislang nicht in ihre Planungen einbezogen.



AKTIVE SCHLEIERVERSCHWÖRER

☞ *Dimiona*: Die Heptarchin musste nach dem Verlust ihrer beiden wichtigsten Verbündeten Iphemia und Assaban zunächst ihre Wunden lecken und verhielt sich im letzten Jahr ruhig.

☞ *Belizath saba Ezilbeth*, Satrapa von Zorgan (*980 BF, stark geschminkt, bewegt sich lautlos, Kennerin der Oberschicht von Zorgan): Die Meisterin des Badehauses Hammam Sultani in Zorgan ist Dimionas wichtigster Kontakt in der Hauptstadt.

☞ *Dalilah al Mhanachi saba Emissa*, Satrapa von Yasarabad und Elburum (*972 BF, verknöchert, bieder, liebt die Phraischafzucht): Sie ist der kluge Kopf hinter ihrer einfältigen Tochter Jashild. Belkelelgefällige Praktiken empfindet sie als widerlich, aber sie ist am Erhalt von Macht interessiert und deswegen auf Seiten der Verschwörung.

☞ *Jashild saba Dalilah* (*1010 BF, vergnügungssüchtig, derb, bevorzugt Reiterkleidung): Von Dimiona als neue Sultana von Elburum eingesetzt, verbringt Jashild ihre Zeit mit der Jagd und wüsten, ausschweifenden Festen.

☞ *Tanamin* (*1005 BF, gutaussehend, foltert gerne, trägt Iryanlederrüstung): Die mächtigste der verbliebenen Tempelherrinnen steht mit Dalilah in Kontakt und erhält durch den Zauber TRAUMGESTALT von Dimiona Anweisungen. Sie bildete in den letzten Jahren im Untergrund Elburums eine Gruppe von kampfgeprobten Priesterinnen aus, die sich als Meuchlerinnen und Foltermeisterinnen eignen.

☞ *Assad ibn Merkan* (*1008 BF, gutaussehend, gepflegtes Äußeres, gute Umgangsformen, unterdrückt seinen Jähzorn, Schleierverschwörer): In den letzten Monaten gelang es ihm, seine direkte Konkurrentin Shahane auszuschalten, sich seiner Brüder zu entledigen und sich für die

Nachfolge seines Vaters auf dem Sultansthron ins Spiel zu bringen. Er weiß über die Verschwörung Bescheid, nicht jedoch, wo Dimiona sich aufhält. Ihm ist der Kult der Belkelel gleichgültig.

☞ *Mellabati Bharmasunya* (*985 BF, dicklich, trägt lange Gewänder, aufwendig geschminkt), die Wirtin des thalusanischen Bordells Pulimantan und *Keidre dai Tarifa*, die Meisterin der Kurtisanengilde von Mengbilla, haben nur einen losen Kontakt zur Verschwörung. Gelegentlich erhalten sie Nachrichten der Moghuli, aber die Pläne Dimionas richten sich auf Aranien, nicht auf Nebenschauplätze.

VISIBILISIERT E SCHLEIERVERSCHWÖRER

☞ *Assaban von Zorgan*, ein Mystiker der Rahjakirche, der in seiner Göttin und der Erzdämonin Belkelel zwei Seiten einer einzigen Wesenheit sah (**Schleiertanz**).

☞ *Iphemia von Elburum*, die ehemalige Sultana von Elburum war Dimionas engste Vertraute und mächtigste Handlangerin, die über erhebliche politische Macht verfügte (**Schleiertanz**).

☞ *Khabla ben Khajid*, der Sohn Fürst Farsid ben Karjid von Fasar (**Begraben unter Staub**, Anthologie **Grabräuber am Mhanadi**).

☞ *Khalima*, die Geliebte Khablas ben Khajids, eine Sharisad und oronischen Agentin (**Begraben unter Staub**, Anthologie **Grabräuber am Mhanadi**).

☞ *Shahane ay Zedraquin*, die Mondsilberwesira von Baburin fiel durch eine Intrige ihres Konkurrenten Assad ibn Merkan (**Schleierspiel** in **Aventurischen Jahrbuch 1035 BF** und **An fremden Gestaden**).

☞ *Siria Nehoban*, eine Lamijah, die als Händlerin in Llanka operierte (**Schriftenhatz**, Szenario im **Aventurischen Boten 146**).

ANHANG IV – DRAMATIS PERSONAE

Im Folgenden wollen wir Ihnen die Personen vorstellen, die im Verlauf des gesamten Abenteuers eine wichtige Rolle spielen. Weitere Meisterpersonen, die in den einzelnen Teilabenteuern wichtig sind, sowie die Nebenrollen, sind an entsprechender Stelle beschrieben und hier nicht aufgeführt.

Ein ■ deutet an, dass die Person nach dem Abenteuer nicht wieder offiziell in Erscheinung tritt. Sie steht zur freien Verfügung des Meisters. Sie kann im Laufe des Abenteuers sterben oder überleben. Sollte sie im Abenteuer ein wichtiges Amt innehaben, wird es nach Schleierfall an jemand anderen übergehen.

Anmerkung: Bei dem Eintrag der waffenlosen Angriffe sind die Werte so berechnet, als würde die Meisterperson gegen einen Bewaffneten kämpfen. Sind beide Beteiligten unbewaffnet, müssen die Werte entsprechend **WdS 125/126** modifiziert werden.

ASSAD İBN MERKAN, PRINZ VON BABURIN

Erscheinung: Zwar ist Assad nicht der wunderschöne Märchenprinz aus den Geschichten der Haimamudim, aber dennoch gelingt es ihm durch die Wahl der richtigen Kleidung, durch Schminke und sein Lächeln, die Aufmerksamkeit von Frauen wie auch Männern auf sich zu ziehen. Assads Gesichtszüge sind weich, seine Hände gepflegt und er bevorzugt bequeme Kleidung, die aber nicht zu pompös geraten ist. Obwohl er der Palastgarde seines Vaters vorsteht, zieht er schon lange keine Rüstung mehr an.

Geschichte: Seit seiner Kindheit sieht sich Assad zum Herrschen bestimmt. Im Laufe der Jahre wurde aus dem Wunsch eine regelrechte Besessenheit und sein Neid auf seine älteren Brüder und seine königliche Schwester wurden immer größer. Assad hielt sich immer für das intelligenteste von Merkans Kindern und verfluchte die Götter dafür, dass er keine Chance auf die Herrschaft hatte. In **Schleierspiel** gelang es ihm, sich seiner Brüder zu entledigen und nun will er seine Erzfeindin Khelbara ausschalten, mit der er noch ein Hühnchen zu rupfen hat. Sie machte ihm einst Ärger und entwendete ihm das Zauberbuch Kitab ash Shifa, von dem er glaubt, dass darin das Geheimnis der ewigen Jugend verborgen ist. Seine langfristigen Pläne zielen jedoch auf den Seerosenthron. Er will seine Schwester stürzen und sich ihrer entledigen.

Charakter: ehrgeizig, verschlagen, machtesessen

Moral: Für Assad zählt nur er selbst. Er ist bereit, für seine Ziele Menschen, ja sogar seine Freunde und Familienangehörige zu opfern. Loyalität kennt er nicht und hält ehrenhaftes Verhalten für eine Schwäche.



ASSAD İBN MERKAN

Motivation: Schritt für Schritt will der Prinz von Baburin die Macht ergreifen. Zunächst hat er seine Brüder ausgeschaltet, während **Schleierfall** führt er den Sturz seines Vaters herbei und zukünftig will er seine Schwester und ihren Gemahl beerben. Darüber hinaus ist er an dem (magischen) Wissen der Vergangenheit interessiert und glaubt daran, eines Tages Zauberkräfte zu gewinnen, ohne gleich einen Pakt mit den Niederhöhlen eingehen zu müssen.

Mittel: groß; Als Prinz von Baburin genießt er Luxus und hat ein kleines Privatvermögen über dubiose Geschäfte angehäuft. Ihm steht die Garde von Baburin ebenso zur Verfügung wie eine Handvoll Söldner, die er mit Spezialaufgaben betrauen kann. An magischer Unterstützung hat er zwei Leibmagier, die sich vor allem auf Illusions- und Heilmagie spezialisiert haben.

Loyalität: Assad

Konfliktverhalten: Zwar ist Assad ein passabler Kämpfer, aber mehr auch nicht. Allerdings weiß er das auch und wird einer direkten Konfrontation aus dem Weg gehen, wenn es sich vermeiden lässt. Er kämpft ansonsten mit schmutzigen Tricks und vergiftet in der Regel seine Waffe vorher, um seinen Gegner zu schwächen.

Zukunft: Assad wird das Abenteuer überstehen und seinen Vater auf dem Thron von Baburin beerben.

Zitate: „Oh, wunderschöne Wüstenrose, hab' keine Furcht, nur weil ich ein Prinz bin. Rahjas Wille kennt keinen Unterschied zwischen dem Adel und dem einfachen Volk.“

„Ich werde euch noch nicht töten. Ein schneller Tod wäre zu gnädig für die Schwierigkeiten, die ihr mir gemacht habt. Ich will, dass ihr mich später darum bittet, dass ich euch den Gnadenstoß gebe.“

„Frauen – sie glauben, sie wären uns Männern überlegen, weil sie stärker und klüger als wir sind. Ich werde beweisen, dass Aranien nur zu seiner einstigen Größe zurückfinden wird, mit einem Mann auf dem Seerosenthron.“

Assad

Eigenschaften:

MU 15 KL 15 IN 15 CH 16
FF 11 GE 12 KO 11 KK 12 SO 10
LeP 30 AuP 30 RS 0 MR 7 GS 8 WS 6

Ausweichen 8

Seelentier: Dekapus

Fausthieb:

INI 9+IW6 AT 14 PA 12 TP(A) IW6 DK H

Tritt/Kopfstoß:**INI** 10+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6 **DK** H**Ringen:****INI** 11+1W6 **AT** 14 **PA** 14 **TP** speziell **DK** H**Khunchomer:****INI** 11+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N**Vorteile/Nachteile:** Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang / Arroganz 8, Eitelkeit 6, Rachsucht 8**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Kulturkunde (Aranien, Mittelreich), Ortskenntnis (Baburin)**Talente:** Körperbeherrschung 9, Selbstbeherrschung 10, Sinienscharfe 14, Betören 14, Menschenkenntnis 13, Überreden 13, Götter/Kulte 13, Magiekunde 13, Staatskunst (Intrigen) 14 (16), Muttersprache: Tulamidya 15, Sprachen kennen: Garethi 12, Ur-Tulamida 8, Ferkina 5, Zelemja 4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 8, Nanduria 3, Tulamidya 9, Ur-Tulamida 2**Ausrüstung:** Kleidung, Khunchomer, als Prinz zudem alles was seinem Rang angemessen ist**ARKOS, MHAHARAN SCHAH, ROSEPKÖNIG, EIN TRÄUMER**

Erscheinung: Ein Mann in den besten Jahren, elegant, schön, weiche Haut, geschmeidiger Körper, wohlriechend, verträumter Blick. Arkos gilt als Inbegriff eines hübschen aranischen Jünglings, obwohl man ihn keineswegs mehr als jung bezeichnen kann. Seine blumige Redensweise, sein einnehmendes Wesen und seine vorbildlichen Manieren wecken in fast allen Menschen Sympathien für den Herrscher.

Geschichte: Der Sohn Sybias wurde zum Herrschen erzogen. Er genoss schon immer die Lebensart eines Königs, denn er liebt den Luxus. Abseits seiner Berufung als König sah sich Arkos jedoch immer als Held und Abenteurer. Viele Male reiste er inkognito durch sein Land, nahm am letzten Donnersturmrennen teil und es gelang ihm, seine Schwester Dimiona zu töten und die Heptarchie Oron zu bezwingen. Diese Taten haften Arkos an und das Volk liebt ihn dafür.

Er ahnt nicht, dass im Körper seiner geliebten Frau Dimiona überlebt hat und hält sich seit einigen Jahren von den Staatsgeschäften fern.

Charakter: ehrenhaft, rahjagefällig, verträumt

Moral: Der König ist ein überzeugter Anhänger Rondras und Rahjas und hält sich an die Gebote der Götter.

Motivation: Arkos' erklärtes Ziel ist die Rückeroberung Anchopals. Er sieht sich in einem Wettstreit mit seinem Freund und Gegner Maruban ben Hasrabal, dem Wesir von Anchopal. Später verfolgt er mit großem Interesse die Schwangerschaft seiner Frau und versucht sich als guter Vater. Nach der

Erkenntnis, dass Dimiona noch lebt, ist er wie gelähmt und verfällt in Lethargie.

Mittel: sehr groß bis immens; als Mhaharan Schah verfügt er über großen Reichtum, genießt großen Einfluss auf das Militär und die Rondrakirche. Als Anführer des Ordens der Rose gebietet er über einen kleinen, aber loyalen Kriegerorden.

Loyalität: seine Familie, die Ronda- und Rahjakirche, Aranien

Konfliktverhalten: Der abenteuerlustige König würde am liebsten bei großen Schlachten in vorderster Reihe kämpfen, allerdings halten ihn seine Berater erfolgreich davon ab. Ist er jedoch in Verkleidung unterwegs, kann es passieren, dass er sich mit dem erstbesten Schurken anlegt. Zwar ist er nicht der beste Kämpfer, seine kämpferische Erfahrung ist aber in den letzten Jahren gestiegen, sodass er sich zur Wehr setzen kann.

Zukunft: Arkos übersteht die Ereignisse in **Schleierfall** körperlich unbeschadet. Die Erkenntnis, dass Dimiona ihn jahrelang verführte, lässt ihn in Ohnmacht fallen und raubt ihm seinen Verstand. Erst nach Monaten der Erholung im Rahjakloster Sidi Rajaschdi kehrt die alte Lebensfreude wieder zurück.

Zitate: „Ich will mich nicht mit meinen Heldentaten schmücken. Sie waren eine Selbstverständlichkeit.“

„Oh, meine Seerose. Es gibt nichts, was ich mehr liebe als dich.“ (zu Eleonora Dimiona)

„Aranien hat eine leidvolle Zeit hinter sich: Wir verloren Elburum, Khunchom und Anchopal. Uns gelang es, die Heptarchie zu bezwingen, warum soll uns das mit der heiligen Stätte der Peraine nicht ebenso gelingen?“

**Arkos****Eigenschaften:**

MU 15	KL 14	IN 15	CH 16
GE 16	FF 14	KO 14	KK 14
SO 18	LeP 36	AuP 37	MR 7
RS 0	GS 8	WS 7	Ausweichen 12

Seelentier: Aranierkatze**Fausthieb:****INI** 14+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H**Tritt/Kopfstoß:****INI** 15+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H**Ringen:****INI** 16+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** speziell **DK** H**Säbel+Schild*:****INI** 16+1W6 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 1W6+6 **DK** N**Vorteile/Nachteile:** Adlig (Erbadel, Mhaharan), Gut Aussehend, Wohlklang / Eitelkeit 8**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte, Kampfrelexe, Kriegerreiterei (Streitwagen), Kulturkunde (Aranien, Mittelreich, Tulamidenlande), Linkhand, Ortskenntnis (Zorgan: Palastviertel, Sulaminiah), Reiterkampf, Schildkampf I, Wuchtschlag

Talente: Athletik 12, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 7, Betören 15, Menschenkenntnis 10, Überreden 13, Kriegskunst 12, Muttersprache: Tulamidya 12, Sprachen kennen: Garethi 10, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 7, Tulamidya 8, Fahrzeug lenken 14

Ausrüstung: Zhimitarra, die Amethystlöwin (eine der zwölf legendären Schwerter des Theaterordens) bzw. alles, was ein Mharan benötigt

*) Der Säbel (Zhimitarra) ist eine gute Schmiedearbeit und verursacht +3 TP und hat einen um 5 Punkte gesenkten BF.

DALILAH AL MĤAPACHĪ SABA EMĪSSA

Erscheinung: Kaum jemand kann sich vorstellen, dass Dalilah in ihrer Jugend eine hübsche Frau war. Die Jahre und etliche Schicksalsschläge meinten es nicht gut mit ihr. Faltige Haut und schon früh ergrautes Haar sorgten dafür, dass Dalilah schon mit Vierzig der Ruf einer alten Vettel anhaftete. Schon seit Jahren kleidet sie sich mit Stil, aber wenig Eleganz, sodass der Posten einer Wesirin sich gut mit der aristokratischen Kleidung verträgt, die sie bevorzugt.

Geschichte: Dalilah wurde als mittleres von fünf Kindern in die altherrwürdige Familie der Herrscher von Yasirabad hineingeboren. Während ihrer Jugend herrschte noch das Mittelreich über Araniens und ihre Eltern waren nicht mehr als Verwalter. Intrigen innerhalb der Familie führten zu dem Tode zweier von Dalilachs Geschwistern, ohne, dass sie selbst die Hand im Spiel hatte, und nach der Einkehr ihrer Mutter in Borons Hallen übernahm sie die Kontrolle über Yasirabad. Mit großem Geschick und Skrupellosigkeit gelang es Dalilah ihre Macht zu festigen, ihren Einfluss auszudehnen und Yasirabad zu einer reichen Stadt zu machen.

Als Dimiona das Moghulat ausrief, folgte ihr Dalilah, um nicht wieder von vorne anfangen zu müssen. Sie erwies sich dabei Dimiona gegenüber als nützlich und loyal, vermied aber eine ausführliche Beschäftigung mit den religiösen Riten der Belkelel. Den Lamijahnim und der Paktiererei stand Dalilah skeptisch bis ablehnend gegenüber, was ihr bei ihrer Amnestie angerechnet wurde. Mit Iphemias Unterstützung gelang es ihr kurz vor dem Untergang Orons die Seiten zu wechseln und sie wurde von dem Königshaus als Beyrouna von Yasirabad wiedereingesetzt.

In den letzten Jahren galt vor allem ihrer Tochter Jashild ihr Augenmerk. Sie möchte sie auf das harte Leben vorbereiten und sie in ihrem Amt als Sultana unterstützen. Dafür ist sie auch bereit, über Leichen zu gehen und Dimionas Ziele zu unterstützen. Ihre männlichen Verwandten betrachtet Dalilah als Schwächlinge, ihre Schwestern, Cousinen, Tanten und Enkelinnen hingegen sind allesamt Stützen ihrer Macht.

Charakter: ehrgeizig, skrupellos, vorausschauend

Moral: Geld und Einfluss rechtfertigen so ziemlich Alles. Belkelel ist keine Gottheit, die man lieben muss, aber sie zu verehren lohnt sich. Ein ausschweifender Lebensstil sorgt dafür, dass man sich nicht mehr auf das Wesentliche konzentriert und sollte daher vermieden werden.

Motivation: Dalilah möchte ihr Erbe absichern, Jashild einen fähigen, aber kontrollierbaren Ehemann an die Seite stellen und Dimionas Herrschaft ausbauen.



DALILAH AL MĤAPACHĪ SABA EMĪSSA

Mittel: sehr groß; Dalilah kann auf die Ressourcen von Yasirabad und Elburum zurückgreifen und ist damit vermutlich eine der reichsten Frauen Araniens.

Loyalität: ihre Familie, Dimiona, Belkelel

Konfliktverhalten: Dalilah kämpft nicht, sondern lässt für sich kämpfen. Bei direkten Konflikten tritt sie den Rückzug an oder versucht ihr Gegenüber zu bestechen und auf ihre Seite zu ziehen.

Zukunft: Dalilah wird in zukünftigen Publikationen nicht erwähnt und steht zu Ihrer freien Verfügung.

Zitate: „Für seine niedere Herkunft kann man nichts, sehr wohl aber dafür, wenn man sich damit abfindet.“

„Zwischen uns wird es wohl keine Freundschaft geben, aber euer scharfer Verstand verdient Respekt. Seid ihr verheiratet?“

„Sei still, Tochter, und hör' auf, unsere Familie zu beschämen!“

Dalilah

Eigenschaften:

MU 15 KL 16 IN 15 CH 12
GE 12 FF 12 KO 12 KK 12 SO 11
LeP 32 AuP 33 MR 7 RS 0 GS 8 WS 6

Ausweichen 8

Seelentier: Klapperschlange

Fausthieb:

INI 9+IW6 AT 10 PA 10 TP(A) IW6 DK H

Tritt/Kopfstoß:

INI 10+IW6 AT 10 PA 10 TP(A) IW6 DK H

Ringen:

INI 11+IW6 AT 12 PA 11 TP IW6+3 DK H

Dolch:**INI** 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H**Vorteile/Nachteile:** Adlig, Gutes Gedächtnis, Gebildet (3) / Arroganz 8, Geiz 6**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Aranien, Mittelreich, Tulamidenlande), Ortskenntnis (Yasirabad)**Talente:** Athletik 4, Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 15, Sinnenschärfe 15, Menschenkenntnis 14, Überreden 12, Staatskunst 12, Muttersprache: Tulamidya 12, Sprachen kennen: Garethi 10, Lesen/Schreiben: Tulamidya 8, Kusliker Zeichen 7, Handel 13, Seefahrt 10**Ausrüstung:** Kleidung, Dolch, je nach Situation beliebige weitere Ausrüstung**ΔΙΜΙΟΝΑ, VERBORGENE HEPTARCHIN, BELKELELPAKTIERIN IM 5. KREIS DER VERDAMMNIS****Erscheinung:** Dimiona steckt im Körper Eleonoras fest. In Träumen erscheint sie immer noch in der Gestalt ihres alten Körpers. Sie sieht sich als junge Frau von großer Schönheit, deren einziger Makel ein spöttisches Lächeln darstellt.**Geschichte:** Seit sie den Seerosenthron in Eleonoras Gestalt betreten hat, ist sie ihren Zielen näher denn je. Sie plant, die restlichen Tulamidenlande durch ihre Verschwörung zu erobern und in den nächsten Jahren ihre Seele abermals zu tauschen.**Charakter:** herrschsüchtig, ehrgeizig, verzweifelt**Rolle:** Dimiona ist einerseits die Erzschorin, die es zu stürzen gilt, andererseits eine verlorene Seele, die die Helden der siebten Sphäre entreißen können, wenn sie denn Tsas Hinweise richtig deuten.**Moral:** Bei so vielen Grausamkeiten, die Dimiona als Paktiererin und Heptarchin begangen hat, würde niemand vermuten, dass sie noch über moralische Ansichten verfügt. Tatsächlich

gibt es nur wenig, dass sie je geliebt hat, aber dazu gehörte Iphemia und im Verlauf des Abenteuers ihre Tochter – sieht man von ihr selbst ab.

Motivation: Die Moghuli möchte ein Großreich der Tulamiden unter ihrer Herrschaft errichten sowie über SEELENWANDERUNG ihre Dynastie für immer erhalten. Ihr macht mittlerweile der Pakt bzw. dessen Konsequenzen Sorgen, sodass sie darüber nachdenkt, ihn zu brechen. Mit ihrer Schwangerschaft regt sich ein letzter Funke Menschlichkeit in ihr, der sie eventuell zum Umdenken zwingt.**Mittel:** immens; Im Körper Eleonoras ist es Dimiona ein leichtes, auf die Ressourcen des Königshauses zurückzugreifen. Dazu kommt noch ein größerer Teil der Schleierschwörung.**Loyalität:** Dimiona, früher Belkelel (jedoch stark abnehmend), ihre Tochter**Konfliktverhalten:** Obwohl sie in der Lage ist, einen Gegner niederzuschlagen oder HEXENKRALLEN auszufahren, nutzt Dimiona bei Kämpfen lieber indirekte Mittel, um ihre Gegner zu besiegen: ein PANDAEMONIUM, HEXENGALLE, einen Dämon, ihre Leibwächter.

Sofern sie die Möglichkeit hat, geht sie Kämpfen lieber komplett aus dem Weg. Lieber nutzt sie ihre Verführungskünste, um ihre Gegner auf ihre Seite zu ziehen.

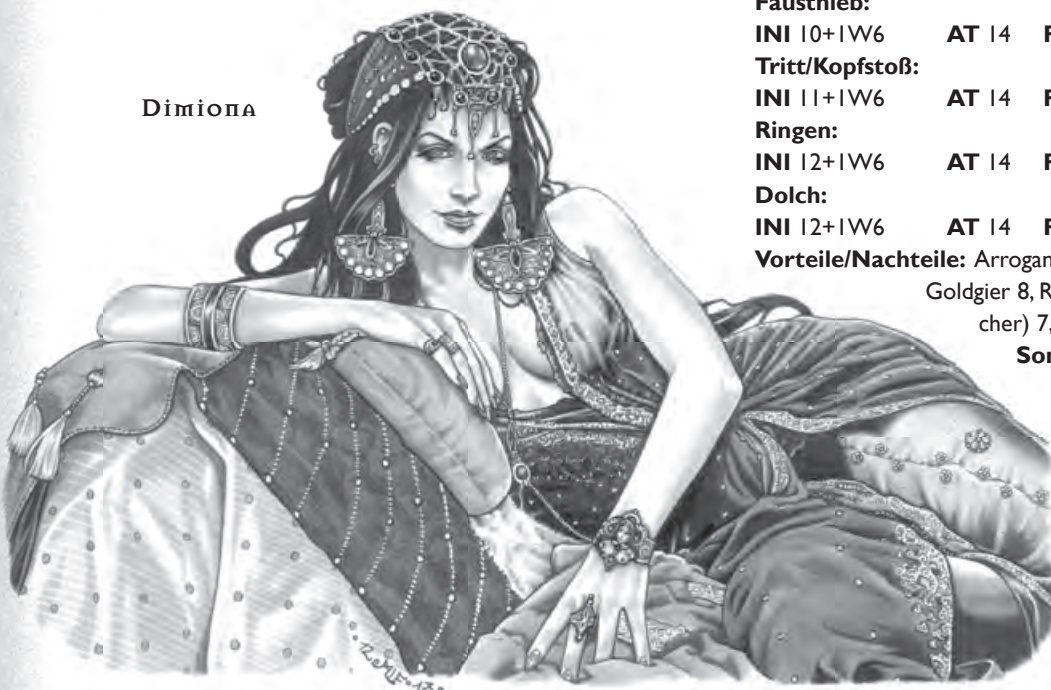
Zukunft: Das Schicksal Dimionas wird in diesem Abenteuer entschieden. In zukünftigen Publikationen wird sie nicht mehr auftreten.**Zitate:** „Oh, mein Bruder. Was bist du doch für ein Narr.“

„Niemand von euch wird diesen Ort lebend verlassen.“

„Bitte, helft mir!“

Dimiona**Eigenschaften:****MU** 16 **KL** 16 **IN** 16 **CH** 20**GE** 14 **FF** 12 **KO** 12 **KK** 11 **SO** 18**LeP** 33 **AuP** 34 **AsP** 72 **MR** 16* **RS** 0 **GS** 8**Seelentier:** Pechnatter**Fausthieb:****INI** 10+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6 **DK** H**Tritt/Kopfstoß:****INI** 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6 **DK** H**Ring:****INI** 12+1W6 **AT** 14 **PA** 16 **TP** speziell **DK** H**Dolch:****INI** 12+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H**Vorteile/Nachteile:** Arroganz 10, Brünstigkeit 6, Eitelkeit 12, Goldgier 8, Rachsucht 12, Vorurteile (Mittelreicher) 7, Vorurteile (Novadis) 7**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Aranien, Mittelreich), Ortskenntnis (Zorgan, Elburum), Traumgänger, Repräsentation (Hexisch), Ritualkenntnis (Hexen) 12, diverse Flüche, diverse weitere Zauber-Sonderfertigkeiten, die meisten wendet sie aber nicht mehr an

ΔΙΜΙΟΝΑ



Talente: Körperbeherrschung 10, Reiten 8, Schleichen 8, Sich Verstecken 8, Sinnenschärfe 13, Selbstbeherrschung 10, Etikette 14, Menschenkenntnis 12, Überreden (Lügen) 16 (18), Überzeugen 11, Magiekunde 14, Staatskunst (Diplomatie, Intrige, Verwaltung) 12 (14), Sprachen kennen: Tulamidyā 12, Garethi 10, Ur-Tulamidyā 7, Lesen/Schreiben: Tulamidyā 10, Kusliker Zeichen 8, Ur-Tulamidyā 7

Zauber: Hexengalle 13, Hexenspeichel 15, Invocatio maior 16, Invocatio minor 17, Pandaemonium 14, Spinnenlauf 13, Traumgestalt 16, Vipernblick 17

Ausrüstung: keine spezielle, kann aber über Ressourcen auf so gut wie alles zurückgreifen, was sie benötigt.

ELEONORA, KÖNIGIN MIT DEN HEILENDEN HÄNDEN, DIE WAHRE MHAHARANI SCHANI, EINE GEFESSELTE SEELE

Erscheinung: Als Geist erscheint Eleonora als jüngere Frau um die Dreißig, die jeden Besucher mit melancholischen Augen ansieht. Sie trägt die Gewandung, die sie zum Zeitpunkt ihres Todes trug, eine Projektion ihrer Erinnerung (ein königliches Kleid). In ihrem echten Körper sieht sie etwa zehn Jahre älter aus, wirkt jedoch vitaler.

Geschichte: Die Tochter Merkan von Revennis wurde als Ehefrau des Königs von Aranien ausgewählt – und Sybia bewies ein gutes Händchen. Eleonora fühlte schon früh eine Verbundenheit mit Peraine und bemühte sich um die Armen und Kranken in ihrem Reich, was ihr die Liebe der Aranier und die Bewunderung von Arkos einbrachte. War sie vor ihrer Hochzeit eine zurückhaltende Frau, änderte sich ihr Verhalten diesbezüglich im Laufe der Jahre immer stärker: Sie lernte mehr über die Staatskunst, begann wie ihr Mann sich für Rahjagefälliges zu begeistern und ihre arrangierte Ehe basierte nicht nur auf Respekt vor ihrem Ehemann, sondern die Liebe zu Arkos wuchs von Tag zu Tag.

Am Ende des Kriegs-der-35-Tage stellte sie zusammen mit Arkos Dimiona in Keshal Taref, fand jedoch durch einen hinterhältigen Plan der Heptarchin ihr Ende: Mittels eines Seelentauschs transferierte die Moghuli Eleonoras Seele in ihren Körper, sodass Arkos sie anstelle seiner Schwester tötete.

Seitdem wandert Eleonoras Geist unbemerkt durch Keshal Taref umher. Über die Jahre verfiel sie immer mehr dem Wahnsinn und obwohl ihr Leben erst vor wenigen Jahren endete, erinnert sie sich kaum noch daran. Die Einsamkeit und die Ungewissheit, ob sie noch in Peraines Paradies einkehren wird, machen Eleonora zu schaffen.

Charakter: verwirrt, melancholisch, nach ihrer Genesung: einfühlsam

Rolle: Eleonora ist die (tote) Königin, die es zu retten gilt. Sie ist sinnbildliche Erlösung Araniens von der Schleierverschwörung. Erst, wenn sie wieder mit ihrem Mann vereint ist und ihre Seele gerettet wurde, kann sich das Land erneuern.

Moral: Die vielen Jahre als Gefesselte Seele in Keshal Taref haben ihren Geist verwirrt. Moralische Vorstellungen sind nur noch rudimentär vorhanden, da sie dem Wahnsinn nahe ist. Später, nachdem sie sich erholt hat und wieder in ihrem Körper ist, sind ihre moralischen Vorstellungen von den Leitsätzen der Perainekirche geprägt.



ELEONORA

Motivation: ihren Körper zurückerlangen, Rache an Dimiona, ein glückliches Leben an der Seite von Ehemann und Sohn führen

Mittel: als Geist keine, wieder in ihrem Körper alle Ressourcen, die der Mhaharani zustehen

Loyalität: ihre Familie, Aranien, die Perainekirche

Konfliktverhalten: Als eine Dienerin der Peraine ist Eleonora eine friedliebende Frau, die jeglichen Kampf meidet. In geisterhafter Gestalt wird sie versuchen, Austreibungen durch Schreckgestalt und andere Geister zu verhindern.

Zukunft: Eleonora wird es dank der Helden gelingen ihre Seele wieder mit ihrem Körper zu vereinigen und wieder die Herrscherin Araniens werden. In den ersten Monaten wird sie verstört und geistig instabil sein, jedoch vermag ein Aufenthalt im Kloster Sidi Rajaschdi gemeinsam mit Arkos die schlimmsten seelischen Wunden zu heilen.

Zitate: „ – “ (als Geist)

„Ihr spüre wieder den Wind auf meiner Haut. Ich rieche die Arangebäume. Ich sehe dich!“ (kurz nachdem sie wieder einen Körper hat)

„Du verdammtes Miststück!“ (zu Dimiona)

Eleonora (als Gefesselte Seele)

Beschwörung: –I

Beherrschung: +1W6 (für jeden Dienst neu auswürfeln)

Austreibung: +1W6

INI 10+2W6 **PA** 0 **LeP** 7 **AsP** 18 **RS** ½ MR
GS 10 **MR** 10 **GW** 7

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 14), Formlosigkeit I, Geisteranführer, Geistermanifestation, Geisterpanzer, Immunität gegen profane Waffen, Immunität gegen Gift und Krankheiten, Körperlosigkeit I und II, Präsenz I, Schreckgestalt I, Ungebunden (ganz Keshal Taref), Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Boron)

Zauber: HORRIPHOBUS (10)

Mögliche Dienste: Besessenheit, Beratung (Beantwortung einer Frage), Bereitstellung Besonderer Fähigkeiten (Erschrecken), Bewegung

Eleonora (in ihrem Körper)

Eigenschaften:

MU 15* **KL** 16* **IN** 16* **CH** 17*
GE 12 **FF** 14 **KO** 12 **KK** 11 **SO** 19
LeP 30 **AuP** 32 **MR** 10 **RS** 0 **GS** 8 **WS** 6

Ausweichen 8

Seelentier: Storch

Fausthieb:

INI 10+IW6 **AT** 11 **PA** 8 **TP(A)** IW6 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 11+IW6 **AT** 11 **PA** 8 **TP(A)** IW6 **DK** H

Ringen:

INI 12+IW6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** speziell **DK** H

Vorteile/Nachteile: Adlig (Erbadel, Mhaharani), Begabung (Heilkunde Wunden), Resistenz gegen Krankheiten / Prinzipienentreue (Gebote der Perainekirche), Selbstzweifel 6 (nach ihrer Rückkehr: Dunkelangst 6, Medium)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Aranien, Mittelreich), Ortskenntnis (Zorgan: Palastviertel, Kenragird, Sulaminiah; Revennis: Baburin:Alt-Baburin, Dersehalam, Djambakand)



ΕΛΕΟΝΟΡΑΣ ΓΕΙΣΤ

Talente: Athletik 3, Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 10, Menschenkenntnis 13, Überreden 11, Staatskunst (Diplomatie) 13 (15), Muttersprache: Garethi 12, Sprachen kennen: Tulamidya 11, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 8, Tulamidya 9, Heilkunde Gift 12, Heilkunde Krankheit 14, Heilkunde Seele 10, Heilkunde Wunden (Schnitte) 13 (15)

Ausrüstung: keine bzw. alles, was eine Mhaharani benötigt

*) *Geistig instabil:* Nach der Rückkehr in ihren Körper wird Eleonora zunächst geistig instabil sein: Alle geistigen Eigenschaften sind um 5 Punkte gesenkt, bis sie im Rahjakloster von Sidi Rajaschdi geheilt wird.

FRENJA THORILSDOTTIR, BASHARI DER LEIBGARDE DER SULTANA VON PALMYRAMIS

Erscheinung: Eine athletische Kämpferin, fast zwei Schritt groß, mit dunkelblonden Zöpfen. Ihre Oberarme sind mit Hautbildern verziert (Pottwal, Delphin, thorwalsche Runen). Gegenüber Fremden wirkt sie gleichgültig oder grimmig, nur im Beisein ihrer Familie oder ihren Geliebten lacht sie.

Geschichte: Noch nie hat Frenja die Heimat ihrer Vorfäter gesehen – und doch sagt jeder ihrer Freunde über sie, dass sie die thorwalschste Thorwalerin ist, die sie kennen. Die Tochter eines Leibgardisten der Sultana wuchs in dem Willen auf, es ihrem Vater gleichzutun und schaffte es dank ihrer hervorragenden Kampfkünste zur Bashari der Garde. Obwohl sie ihre Pflicht ernst nimmt, hat sie zugleich eine Schwäche, die innerhalb ihrer Sippe ein offenes Geheimnis ist: In ihr brennt eine unermüdliche Leidenschaft und sie lässt sich nur zu gerne mit Männern ein. Thorwaler interessieren sie nicht, aber ein wilder Krieger wie Zarid und ein unnahbarer Magus wie Qamar wecken ihr Interesse.

Charakter: ehrenhaft, brünstig, stur

Rolle: Handlangerin Rasulans, steht ihren Geliebten loyal zur Seite, begeht aber keine Verbrechen aus Grausamkeit

Moral: Frenja hält sich an das Gesetz und die Gebote Swafnirs.

Motivation: Sie begehrt Zarid und fühlt sich gleichzeitig zum charismatischen Qamar hingezogen. Frenja ist davon überzeugt, richtig zu handeln. Sie ist tolerant genug, um über Qamars schwarzmagische Künste hinwegzusehen, aber wenn sie von finsternen Machenschaften (Dämonenbeschwörung, Belkelelverehrung, Morde) erfährt, wird sie zögern ihm weiter zu folgen und sich schweren Herzens gegen ihn stellen.

Mittel: hinlänglich; die Leibwache der Sultana ist zwar gut versorgt, wird durch ihre Arbeit aber nicht reich. Außer ihrer Ausrüstung hat Frenja ein Vermögen von 50 Dukaten angehäuft.

Loyalität: Qamar und Zarid, palmyrische Ottajasko, die Sultana (genau in dieser Reihenfolge)

Konfliktverhalten: Als Leibwächterin der Sultana von Palmyramis ist Frenja eine hervorragend ausgebildete Kämpferin. Sind ihre Gegner auf Distanz, wird sie zunächst mit den Schneidezähnen werfen. Ist sie in Unterzahl, wird sie defensiv kämpfen und sich und ihre Geliebten schützen, bis Verstärkung eintrifft. In Überzahl wird sie mutiger und setzt auf Manöver wie *Finte*, *Meisterparade*, *Niederwerfen* und *Windmühle*. Sie nimmt es auch mit zwei Gegnern auf, sofern sie mit Orknase und Schild kämpft.

Zukunft: Frenja wird in Zukunft nicht mehr erwähnt.

Zitate: „Ottajasko, zu mir!“

„Warum ich mich mit ihnen eingelassen habe? Sie bereiten mir im Bett Freude. Grund genug, oder?“

„Ach, immer dieses Geschwätz. Nicht jeder Schwarzmagier ist ein Scheusal.“

Frenja Thorilsdottir

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 12
GE 15 **FF** 13 **KO** 16 **KK** 16 **SO** 7
LeP 40 **AuP** 40 **MR** 7 **RS** 3 **GS** 7 **WS** 10

Ausweichen 9

Seelentier: Vielfraß

Fausthieb:

INI 15+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 17+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H

Ringen:

INI 17+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** speziell **DK** H

Orknase (einhändig):

INI 15+1W6 **AT** 19 **PA** 15 **TP** 1W6+8* **DK** N

Orknase+Thorwalerschild (einhändig):

INI 14+1W6 **AT** 17 **PA** 18 **TP** 1W6+8* **DK** N

Orknase (zweihändig):

INI 15+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 1W6+9* **DK** N

Schneidzahn:

INI 16+1W6 **FK** 19 **TP** 1W6+4

Reichweite 0/5/10/15/30 (-/+1/+1/0/-1)

Vorteile/Nachteile: Beidhändig, Eisern, Kampfrausch / Brünstigkeit 6, Jähzorn 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Kulturkunde (Aranien, Thorwal), Linkhand, Meisterparade, Ortskenntnis (Palmyrabad), Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Niederwerfen, Schildkampf I und II, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Windmühle, Wuchtschlag

Talente: Athletik 9, Körperbeherrschung 12, Schleichen 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnen-schärfe 12, Zechen 13, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 5, Überreden 5, Kriegskunst 10, Muttersprache: Thor-walsch 10, Sprachen kennen: Garethi 4, Tulamidya 8, Lesen/Schreiben: Tulamidya 3

Ausrüstung: Krötenhaut, Orknase, Schneid-zahn (x2), Thorwalerschild

*) Die Orknase (Tjalwa) ist eine gute Schmiede-arbeit und persönliche Waffe, die +2 TP verur-sacht, einen um 3 Punkte gesenkten BF und einen WM von +1/+0 aufweist.

JASHILD SABA DALILAH, SULTANA VON ELBURUM UND VERGNÜGUNGSSÜCHTIGE ADLIGE

Erscheinung: Eine junge, aranische Adlige, die ihr schwarzes Haar als Pferdeschwanz trägt. Ihre bevorzugte Kleidung ist eine bestickte Weste und eine Reiterhose. Da sie nicht selten verschiedenen Lastern frönt, riecht sie oft nach Rauch und Alkohol.

Geschichte: Jashild ist die Tochter der Dalilah von Yasirabad und wuchs im ehemaligen Moghulat Oron auf. Von ihrer Mutter erhielt sie keine Liebe, sondern wurde mit Härte und Strenge erzogen. Vermutlich war dies der Grund, warum Jashild sich schon damals in alle möglichen Vergnügungen stürzte. Ihren Lastern ging sie auch nach dem Ende Orons nach, allerdings vermied sie es auf Wunsch ihrer Mutter aufzufallen. Unter Dimiona war sie eine der jüngsten Offizierinnen der Skorpiongarde und zeichnete sich durch ihre Reitkünste aus. Zwar nimmt sie an vielen Orgien teil, doch ist ihr wenig über die Zusammenhänge mit der Verschwörung bewusst. Für sie sind die Feste mit ihren Freunden reine Vergnügungen und nie steht dämonische Verehrung im Mittelpunkt.

Nach Iphemias Sturz wurde sie von Dimiona zur neuen Sultana von Elburum ernannt – ein Umstand der für sie überraschend kam, mit dem sie sich aber schnell anfreunden konnte.

Ihrer Mutter überlässt sie die Amtsgeschäfte, während sie jeden Tag ausschweifende Feste feiert oder zur Jagd reitet.

Charakter: vergnügungssüchtig, respektlos, verwöhnt

Rolle: Jashild ist die rüpelhafte Sultana von Elburum, die durch ihre Art zu einem Problem für die Helden wird.

Nach dem Verlust der Sultanswürde übernimmt sie die Mutterrolle von Dimionas Tochter.

Moral: Sie liebt nur sich selbst und ihr Vergnügen.

Motivation: So gut und so oft wie möglich ihren Lastern frönen. Darunter fallen rauschende Feste, Alkohol und andere Rauschmittel, Männer und die Jagd. Am Ende des Abenteuers sinnt sie auf Rache, da die Helden und Shanya dafür verantwortlich sind, dass sie gestürzt wird.

Mittel: Geld ihrer Mutter und der Haushalt des Sultanats, ihre Leibgarde

Loyalität: Jashild, Dalilah, Dimionas Kind

Konfliktverhalten: Auch wenn Jashild viele schlechte Eigenschaften hat, ist sie trotzdem mutig. Kommt es zu einem Konflikt, ist sie die erste, die einen Angriff vorschlägt. Sie wird mit *Finten* und *Wuchtschlägen* bis zu +2 angreifen und versuchen Gegner *niederzuwerfen*, oder zu Fall zu bringen, schlägt dann auf die Liegenden weiter ein. Sollte sie im Kampf provoziert werden, muss sie eine Jähzorn-Probe ablegen. Bei deren Gelingen wird sie riskantere Zuschläge einsetzen (+3 bis +4). Fliehen wird sie nur ungerne und erst wenn sie die Hälfte ihrer LeP einge-büßt hat.

JASHILD SABA DALILAH



Zukunft: Jashild sollte das Abenteuer überleben. Spätestens nach dem Abenteuer verliert sie das Amt der Sultana von Elburum an Shanya. Als Beyrouna von Yasirabad verfügt sie weiterhin über große Macht und zieht Dimionas Tochter auf.

Zitate: „Früher sagte ich immer ‚Die Sultana ist eine hübsche und kluge Frau‘. Und sie versteht es wirklich, berauschte Feste zu feiern. Jetzt stimmt das mehr denn je, haha.“

„Komm, nimm noch einen Schluck. (Flüsternd) Und dann ziehen wir uns zurück.“

„Ach, diese Diener muss man hart bestrafen, sonst verlieren sie jeden Respekt.“

Jashild

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 9 **IN** 13 **CH** 13
GE 15 **FF** 13 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 14
LeP 32 **AuP** 33 **MR** 3 **RS** 0 **GS** 8 **WS** 7

Ausweichen 8

Seelentier: Wildkatze

Fausthieb:

INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 15 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 15 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H

Ringen:

INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** speziell **DK** H

Reitersäbel:

INI 12+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 1W6+5* **DK** N

Vorteile/Nachteile: Adlig (Amtsadel, Sultana von Elburum, später Beyrouna von Yasirabad), Gut Aussehend / Arroganz 9, Eitelkeit 9, Sucht (6, Alkohol), Verwöhnt 8

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Kulturkenntnis Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Ortskenntnis (Yasirabad, Elburum: Shoriorh), Wuchtschlag

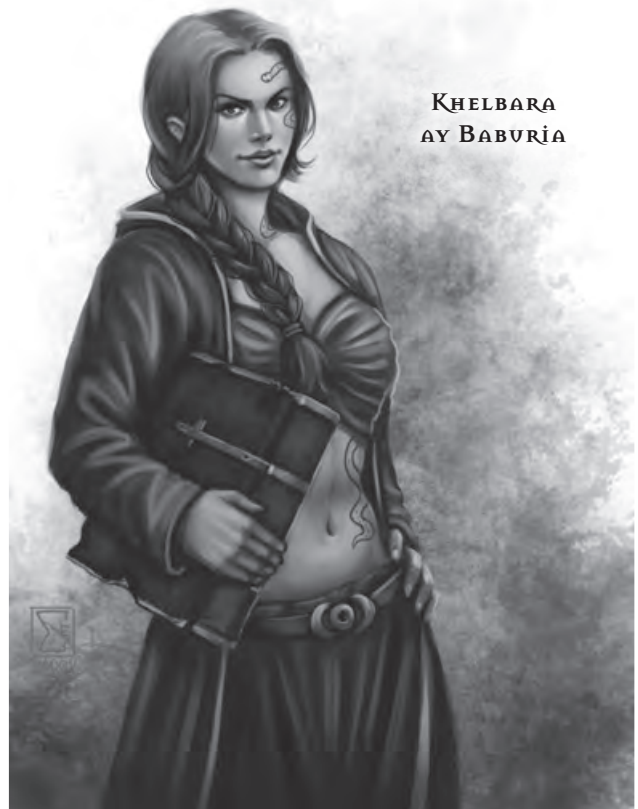
Talente: Athletik 8, Körperbeherrschung 8, Schleichen 7, Selbstbeherrschung 3, Sich Verstecken 7, Sinnenschärfe (Hören) 10 (12), Reiten 14, Zechen 14, Überreden 6, Etikette 6, Gassenwissen 11, Muttersprache: Tulamida 8, Sprachen kennen: Garethi 6, Ferkina 4, Lesen/Schreiben: Tulamida 4

Ausrüstung: Reitersäbel, Schnaps, Samthauch und Ilmenblatt

KHELBARA AY BABURIA, **MAGIERIN DER SCHULE DER SCHMERZEN**

Erscheinung: Der hübschen Baburin sieht man ihre Herkunft kaum an, die meisten würden sie für eine Mittelländerin halten. Als Kleidung bevorzugt sie leichte Gewänder, die ihre weibliche Figur betonen. Ist sie unterwegs und will sich verborgen halten, wählt sie meist einen Kapuzenmantel. Am auffälligsten an ihr ist die Tätowierung einer Smaragdnatter, die sich von ihrem Gesicht bis zu ihrem Bauchnabel herunterschlingt und von einem thorwalschen Bilderstecher aus Llanka stammt (und die sie selbst als geliebte Jugendsünde bezeichnet). Wenn sie die Gelegenheit hat, schminkt sie sich dezent. Auf ihre Körperpflege verwendet sie viel Zeit, und salbt sich gerne mit Ölen.

Geschichte: Khelbara wuchs behütet in Baburin als Kind einer Familie von Händlern auf und hatte ein gutes Leben, das noch interessanter zu werden schien, als man ihre magische



KHELBARA
AY BABURIA

Begabung entdeckte. Ihr Lehrmeister, ein Privatgelehrter namens Rasulan, war ein heimlicher Anhänger des Levthan und schloss sich nach der Gründung Orons Dimiona an. Khelbara, zu diesem Zeitpunkt noch eine junge Schülerin, musste den Rest ihrer Lehrzeit in der Schule der Schmerzen verbringen. Auch wenn aus ihr keine Anhängerin Belkeles wurde, so faszinierten sie die Praktiken der oronischen Heilkunst und die Macht, die mit dem Status als Magierin einherging. Sie genoss durchaus die Vorzüge ihrer Lage, zeichnete sich jedoch wenig durch Grausamkeit oder blinde Hörigkeit aus, eher durch Neugier und Forschungsdrang.

Seit dem Untergang Orons wanderte sie als reisende Abenteuerin umher, immer darum bemüht sich zu verbergen und eine Möglichkeit zu finden, in die Schwarze Gilde aufgenommen zu werden, um so rechtlichen Schutz zu erlangen. Bislang blieb ihr dies jedoch verwehrt. Trotz der Indoktrination durch ihre Lehrer erkannte sie ihre Fehler und wurde eine Gläubige Anhängerin der Tsa, die sie nach einem Nahtoderlebnis als ihre Schutzpatronin verehrt. In **Schleiertanz** begab sie sich auf die Suche nach dem Geheimnis des Magiergrafen von Edas und fand heraus, dass sie eine Nachfahrin Donations ist. Anschließend wandte sie sich den Studien der Heilkunst zu und versuchte ihre Vergangenheit zu vergessen. In **Schleierfall** sieht sie sich mit ihrem alten Lehrmeister Rasulan konfrontiert und wird die engste Verbündete der Helden.

Charakter: Sie ist noch immer von oronischem Gedankengut beeinflusst, aber auch geprägt von ihrem Willen sich zu bessern und ein tsagefälliges Leben zu führen. Khelbara versucht in jeder Situation gut auszusehen, wenn es ihr nicht gelingt, versucht sie es zu überspielen. Als Anhängerin Tsas versucht sie ihre Heilkunst und Wissen der Urtulamiden in Einklang mit den Vorgaben der Göttin zu bringen. Dies fällt ihr nicht immer leicht, hat Oron sie doch stark geprägt.

Rolle: Khelbara ist ein ambivalenter Charakter. Zwar ist sie arrogant, eitel und auch selbstverliebt, doch keineswegs von Grund auf böse. Im Gegenteil. Im Grunde ihres Herzens ist sie sanftmütig und wäre vermutlich unter anderen Umständen eine götterfürchtige Frau geworden. Sie hat ähnliche Ziele wie die Helden und ist bereit mit ihnen zusammenzuarbeiten, falls sich eine passende Gelegenheit bietet.

Moral: Fühlt sich seit dem Ende Orons immer stärker zu Tsa hingezogen. Sie hat sich vorgenommen, kein Leben mehr zu nehmen, selbst das ihrer Feinde nicht mehr. Dennoch würde sie Dämonen rufen, wenn es sein müsste. Das könnte sie mit ihren moralischen Vorstellungen vereinbaren.

Motivation: Verbitterung über den eigenen Status als Gejagte, und der Wille ihre Situation zu verbessern, Neugier wegen des Kitab ash Shifa und dem Geheimnis des Magiergrafen.

Mittel: hinlänglich; Khelbara hat kaum Mittel zu Verfügung. Nur was sie am Leibe trägt und ein paar Heller, sowie alles, was ihr die Töchter Niobaras zur Verfügung stellen.

Loyalität: Khelbara, Freunde (z.B. die Helden, wenn es sich ergibt), Tsa (und andere Götter, wie Rahja, Phex, Hesinde, Nandus)

Konfliktverhalten: Setzt in erster Linie auf nicht-tödliche Magie (CORPOFESSO). Kämpft sehr defensiv, versucht Verbündete zu schützen (GARDIANUM oder PENTAGRAMMA) oder zu heilen (BALSAM). Dabei lässt sie sich Zeit, wenn es die Situation erlaubt und sie der Meinung ist, dass ihre Gefährten noch einen Moment ausharren können (Spontane Modifikation: Zauberdauer erhöhen).

Zukunft: Khelbara übersteht das Abenteuer und versucht ihre Kontakte zu Thomeg Atherion zu intensivieren, um über ihn einen Antrag auf Aufnahme in die Schwarze Gilde zu bekommen. Sie wird sich weiter mit der urtulamidischen Heilkunst beschäftigen, insbesondere mit den Forschungen über die untergegangene Magierakademie von Baburin. Als einen persönlichen Feind betrachtet sie immer noch Assad ibn Merkan und Orionier. Den Töchtern Niobaras steht sie zwiegespalten gegenüber, denn sie vertraut ihnen nicht vollständig, hält sie aber für nützlich.

Zitate: „Also früher, als die Moghuli herrschte, waren solche Bedenken kein großes Problem – aber wir können uns gerne an die neuen Gepflogenheiten anpassen.“

„Glaube mir, niemand schätzt ein Leben höher ein als ich.“

„Es wäre so nett von dir, wenn du mir dabei helfen könntest/die Silbertaler vorlegst/mir das Einzelzimmer überlassen würdest.“ (dabei verführerisch, aber auch leicht spöttisch blickend)

Khelbara

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 16 **IN** 14 **CH** 15

FF 12 **GE** 12 **KO** 10 **KK** 10 **SO** 6

LeP 28 **AuP** 28 **AsP** 45 **RS** 0 **MR** 6 **GS** 8 **WS** 5

Ausweichen 7

Seelentier: Smaragdatter

Fausthieb:

INI 9+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H

Ring:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** speziell **DK** H

Magierstab:

INI 11+1W6 **AT** 12 **PA** 14 **TP** 1W6+2 **DK** S

Vorteile/Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Altersresistenz, Astrale Regeneration II, Gut Aussehend, Vollzauberer, Wohlklang / Arroganz 7, Eitelkeit 8, Feind (6, Assad ibn Merkan), Gesucht II, Höhenangst 8, Neugier 8, Rachsucht 7, Schlechter Ruf (5), Speisegebote (Vegetarierin), Stigma (7, Tätowierung)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Bann- und Schutzkreise (Niedere und Gehörnte Dämonen), Kraftkontrolle, Kulturkunde (Mittelreich, Aranien), Ortskenntnis (Shorioth in Elburum), Ritualkenntnis (Gildenmagie) 12, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Talente: Körperbeherrschung 9, Selbstbeherrschung (Schmerzen) 16 (18), Sinnenschärfe 13, Muttersprache: Garethi 16, Sprachen kennen: Tulamidy 16, Bosparano 6, Ferkina 5, Ur-Tulamidy 7, Zelemja 2, Zhayad 6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 8, Nanduria 3, Tulamidy 8, Ur-Tulamidy 2, Zhayad 4,

Zauber: ÄNGSTE LINDERN 12, BALSAM 16, BANNBALADIN II, BLICK AUFS WESEN 14, BLITZ 14, CORPOFESSO 13, FULMINICTUS 8, EIGENE ÄNGSTE II, INVOCATIO MAIOR 10, INVOCATIO MINOR 13, VISIBILI 8

Ausrüstung: Magierstab (Bindung, Fackel, Kraftfokus, Merkmalsfokus, Seil) aus Blutulmenholz, Schale des Magus (Bindung), verschiedene Zutaten für Heilsalben und -tränke.

MARUBAN BEN HASRABAL, WESIR VON ANCHOPAL

Erscheinung: Man sagt Maruban nach, dass er seinem Vater in jungen Jahren zum Verwechseln ähnlich sieht. Seine Augen blicken wissbegierig auf Unbekanntes, streng auf seine Feinde und mitfühlend auf Freunde. Trotz des roten Sandes, der regelmäßig aus der Gor nach Anchopal weht, ist Marubans Kleidung immer sauber, akkurat und seines Amtes als Wesir angemessen. Man sagt ihm einen Hang zum Prunk nach, was sich unter anderem in seiner samtene und mit Goldfäden verschönernten Amtskleidung, den mit Edelsteinen besetzten Ringen und Ketten sowie der luxuriösen Ausstattung seiner Gemächer äußert.

Geschichte: Als eines der jüngeren Kinder Hasrabals hat sich Maruban keine Chancen ausgerechnet, jemals ein großes Erbe anzutreten. Obwohl er nur ein mittelmäßiger Magier ist, gibt es niemanden unter Hasrabals Söhnen, der Maruban an Intelligenz und Verschlagenheit gleichkommt. Stets stand er im Schatten seines mächtigen Vaters oder diente als Handlanger seiner Brüder.

Das Amt des Wesirs von Anchopal war gleichzeitig eine Ehre wie auch eine große Verantwortung, die sein Vater ihm übertrug. Die ständige Kriegsgefahr zerrt an seinen Nerven und doch ist ihm völlig bewusst, dass sein Vater nur ihn hierhin schicken konnte. Nur Maruban konnte es gelingen, all die Jahre zwischen den Parteien zu vermitteln, Verhandlungen zu Gunsten des Gorischen Großreiches zu führen und die Stadt zu halten. Hasrabal erkannte in dem eiteln Mann mehr als nur einen Handlanger. Und mittlerweile hat Maruban Gefallen an der Rolle des Herrschers gefunden.

Charakter: nachdenklich, vorausschauend, ambitioniert

Moral: Maruban verehrt seinen Vater für seine Erfolge und sieht ihn als Vorbild an, ohne dass jedoch Hasrabal wissen



MARUBAN BEN HASRABAL

lassen. Seine Brüder betrachtet er als lästige Konkurrenz, seine Schwester Rahala hingegen als Gleichgesinnte und Freundin (beide treten als Liebespaar auf, um Freunde wie Feinde zu schockieren). Zu König Arkos hat sich eine Freundschaft entwickelt, da dieser in ihm einen ebenbürtigen Herrscher sieht, was beide nicht daran hindert, Anchopal für sich zu beanspruchen.

Maruban betrachtet sein Ehrenwort als bindend, jedoch verspricht er nur etwas, was er auch halten kann. Zu Rastullah herrscht nur ein Lippenbekenntnis, im Grunde vertraut Maruban nicht auf höhere Mächte, sondern nur auf die eigenen Taten.

Motivation: Unter den Yakubanim gilt Maruban aufgrund seiner Laster als ungefährlich und zahnlos. Weder zeichnet er sich durch militärisches Geschick oder Zauberkräfte aus, lieber frönt er schöngestigen Dingen wie der Poesie und den Frauen.

Mittel: groß; Anchopal ist keine große, dafür aber wegen der Pilger eine wichtige und reiche Stadt. Hasrabal hat Maruban genug Krieger der Beni Avad, Söldner und Hilfstruppen mitgegeben, um die Stadt einige Zeit bei einer Belagerung halten zu können. Maruban kann sich zudem auf fünf Magier stützen, die ihm ergeben sind.

Loyalität: Maruban und Rahala, Hasrabal, das Gorische Großreich

Konfliktverhalten: Von militärischer Führung versteht Maruban mehr als man ihm zutraut. Er verlässt sich jedoch nicht allein auf seine Gefühle, sondern hat erfahrene Berater ausgesucht, die ihn unterstützen. Dennoch bevorzugt er Verhandlungen, Diplomatie und Intrigen, um seine Ziele zu erreichen. Bei einer direkten Konfrontation greift er auf seine Zauberkräfte zurück und bringt sich mit einem TRANSVERSALIS in Sicherheit.

Zukunft: Der Kampf um Anchopal hat Marubans Ehrgeiz geweckt und er plant ein Bündnis mit Arkos einzugehen. Statt sich nur auf Anchopal zu konzentrieren, will er durch geschickte Intrigen seine Brüder schwächen und nach seinem Vater der Herrscher Goriens werden.

Zitate: „Sagt man das über mich? Es muss wohl die Wahrheit sein, wenn mein Volk das über mich erzählt.“

„Ihr habt die Wahl: Entweder zieht ihr eure Truppen ab, wir können Friedensverhandlungen aufnehmen und wahren beide unser Gesicht. Oder wir führen den Krieg bis zum Ende, einer von uns wird sterben und die heiligen Haine der Peraine werden von dem Blut unzähliger Gefallener besudelt. Was davon ist die klügere Entscheidung.“

„Ich bin weder Sultan oder Heerführer. Nur ein einfacher Wesir.“

Maruban

Eigenschaften:

MU 15 KL 17 IN 15 CH 16
GE 13 FF 12 KO 12 KK 12 SO 11
LeP 32 AuP 33 AsP 38 MR 8 RS 0 GS 8 WS 6

Ausweichen 8

Seelentier: Sandlöwe

Fausthieb:

INI 10+IW6 AT 12 PA 12 TP(A) IW6 DK H

Tritt/Kopfstoß:

INI 11+IW6 AT 12 PA 12 TP(A) IW6 DK H

Ring:

INI 12+IW6 AT 14 PA 12 TP IW6+3 DK H

Waqqif:

INI 10+IW6 AT 14 PA 12 TP IW6+2 DK H

Khunchomer:

INI 12+IW6 AT 14 PA 12 TP IW6+4 DK N

Vorteile/Nachteile: Gefahreninstinkt (10), Soziale Anpassungsfähigkeit, Vollzauberer, Wohlklang / Neugier 8, Verwöhnt 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Aranien, Novadis, Tulamidenlande), Ortskenntnis (Al'Ahabad, Anchopal, Rashdul), Repräsentation (Gildenmagisch), Ritualkenntnis (Gildenmagier) 8

Talente: Athletik 5, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 13, Betören 10, Gassenwissen 13, Menschenkenntnis 14, Schriftlicher Ausdruck 12, Überreden 14, Staatskunst (Intrigen) 12 (14), Muttersprache: Tulamidya 12, Sprachen kennen: Garethi 6, Lesen/Schreiben: Tulamidya 8, Kusliker Zeichen 4

Zauber: Auris Nasus 8, Blitz 7, Duplicatus 7, Transversalis 12

Ausrüstung: Kleidung, Waqqif, Khunchomer, bei Bedarf weitere Ausrüstung

QAMAR AL'NUAVASIM, SCHÜLER DES RASULAN

Erscheinung: Ein Tulamide mit hellem Teint, schwarzem, langen Haar, leichtem Bauansatz. Qamar ist kein hübscher Mann, aber er pflegt sich und verfügt über Charisma.

Geschichte: Geboren wurde Qamar als Yussif, der vierte Sohn einer Familie von Reisbauern aus der Gegend von Fasar. Wie alle Schüler Rasulans, wurde er von seinem Meister als Kind entführt und von ihm ausgebildet. Aus dem schüchternen Jungen wurde im Laufe der Zeit ein arroganter Mistkerl, der sich selbst für unwiderstehlich hält. Die einzige Person, die er für mächtiger hält, ist sein Meister, an dessen Rockzipfel er hängt, obwohl er mittlerweile selbst ein hervorragender Magier ist. Ihm fehlt es jedoch an der Genialität Rasulans.

Charakter: neugierig, machtorientiert, arrogant

Rolle: Für die Helden ist Qamar ein direkter Gegenspieler, den sie zur Strecke bringen können.

Moral: Qamar lässt sich von den Lehren des Levthans- und Belkelelkultes leiten. Er lebt nach dem Grundsatz, dass die Mächtigen sich durchsetzen, die Schwachen vernichtet werden.

Motivation: Zwei Ziele treiben Qamar an: Zum einen will er Rasulan weiter willig dienen, betrachtet er den Schwarzmagier doch als intelligent und aufstrebend – und ein Teil seines Machtgewinns wird sicherlich für Qamar abfallen. Zum anderen ist er ein überzeugter Anhänger Belkeles und Levthans. Zwar würde er keinen Pakt schließen, teilt aber viele Ansichten der oronischen Kulte.

Mittel: Als Rasulans Schüler verfügt er nur über wenige Geldmittel, aber nach Zarids und Frenjas Verführung kann er auf sie und damit auf zwölf Ferkinakrieger und sechs thorwalsche Wächter zurückgreifen.

Loyalität: Qamar, Rasulan, Frenja, Zarid (genau in dieser Reihenfolge)

Konfliktverhalten: Wo sein Lehrmeister Rasulan den offenen Konflikt verabscheut, hat sich Qamar auf das Beibringen körperlicher Schmerzen spezialisiert. Er liebt es seine Gegner leiden zu sehen, spielt mit ihnen und fasst erst sehr spät den Entschluss, sie zu töten. Diese Arroganz ist in seinem Kampfstil spürbar: Mittels BLITZ lähmt er seine Feinde, ein IGNIFAXIUS wird nur in einer geringen Dosis (1W6 bis 3W6) gewirkt, um den Gegner nicht sofort auszuschalten. Sein liebster Zauber ist jedoch der CORPOFESSO, mit dem er seinem Kontrahenten Schmerzen zufügt. Erst, wenn die Situation brenzlich wirkt, sieht er sich gezwungen Ernst zu machen und greift zu härteren Bandagen wie dem Flammenschwert.

Zukunft: Qamar wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr erwähnt.

Zitate: „Anders als mein Meister schätze ich den Stab eines Magiers. Er dient mir als Erweiterung meiner Selbst und ist sowohl nützlich, um jemanden zu bestrafen wie auch um jemanden zu lieblosen.“

„Qamar mit Q.“

„Was willst du schon gegen mich ausrichten? Ein Paralysis und du bist Geschichte.“

Qamar al'Nuavasim

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 15
GE 13 **FF** 12 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 5
LeP 30 **AuP** 32 **AsP** 54 **MR** 9 **RS** 0 **GS** 8 **WS** 6

Ausweichen 8

Seelentier: Vogelspinne

Fausthieb:

INI 9+1W6 **AT** 11 **PA** 8 **TP(A)** 1W6 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 8 **TP(A)** 1W6 **DK** H

Ringen:

INI 11+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** speziell **DK** H

Dolch:

INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H

Zauberstab:

INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** NS

Vorteile/Nachteile: Astrale Regeneration I, Gutes Gedächtnis, Vollzauberer / Arroganz 8, Brünstigkeit 8, Verwöhnt 6

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Bannschwert, Bann- und Schutzkreise (gegen Niedere Dämonen, Gehörnte Dämonen, Geister), Blutmagie, Dämonenbindung I, Eiserner Wille I, Form der Formlosigkeit, Gefäß der Sterne, Große Meditation, Invocatio Integra, Kraftkontrolle, Meisterliche Zauberkontrolle I, Merkmalskenntnis (Dämonisch, Schaden), Regeneration I, Repräsentation (Gildenmagisch), Ritualkenntnis (Gildenmagie) 12, Stabzauber (Apport, Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Flammenschwert, Hammer des Magus, Kraftfokus, Seil des Adepten, Zauberspeicher für 4 Volumenpunkte), Tanz der Mada, Verbotene Pforten, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberroutine

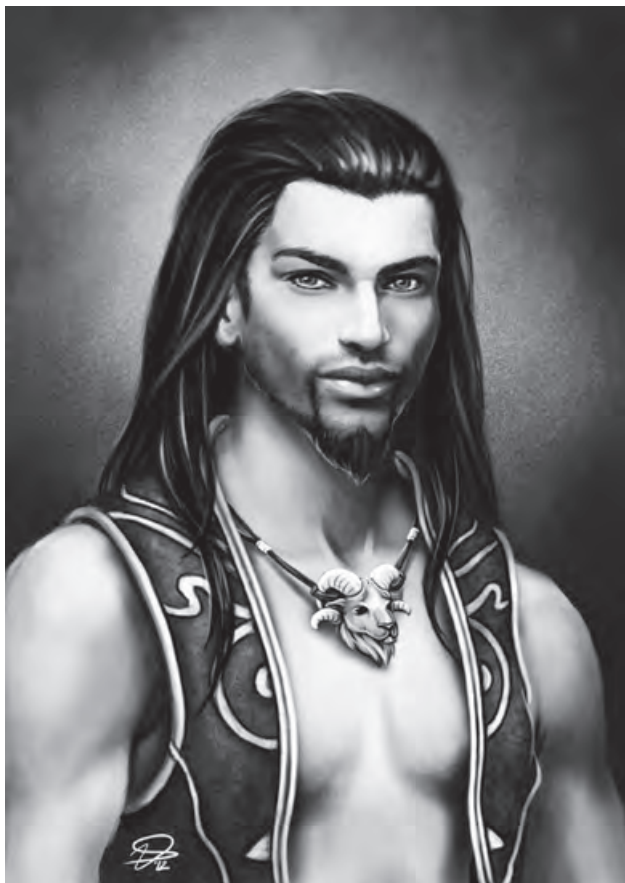
Talente: Athletik 2, Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 13, Überreden 9, Magiekunde 14, Muttersprache: Tulamidya 15, Sprachen kennen: Garethi 10, Ferkina 6, Ur-Tulamidya 9, Rogolan 5, Zhayad 7, Lesen/Schreiben: Tulamidya 10, Kusliker Zeichen 8, Ur-Tulamidya 6, Zhayad 8, Malen/Zeichnen 10

Zauber: Armatrutz 12, Balsam 7, Blitz 17, Corpofesso 16, Duplicatus 10, Gardianum 16, Ignifaxus 13, Invocatio maior 10, Invocatio minor 15, Nuntiovol 14, Tlalucs Odem 13

Ausrüstung: Dolch, Zauberstab (mit einem gespeicherten Armatrutz RS 3, 10 ZfP*; Ignifaxius 7W6 TP, 10 ZfP*), Zaubertrank (E), Beschwörungskerzen (D), Beschwörungskreide (D), Einbeertrank (35 Lebenspunkte), 25 Silbertaler

RASULAN, MAGUS, LEHRER DER SCHMERZEN, ERBE DER MAGIERMOGHULE

Erscheinung: Ein tulamidischer Mann um die Vierzig mit faszinierenden Augen, einem kablagleichen Körperbau und einer betörenden, tiefen Stimme. Sein Haar reibt er täglich mit einem Nussöl ein, seine Haut pflegt er mit einer BAL-SAM-Salbe. Als Kleidung bevorzugt Rasulan einen schwarzen, schmucklosen Mantel, darunter trägt er eine geöffnete Weste und eine Pluderhose mit dem Symbol seiner Familie. Er führt weder einen Zauberstab, noch eine andere Waffe bei sich, sieht man von einem Dolch ab, einem alten Familienerbstück, dass ihm gleichzeitig als Bannschwert dient.



RASULAN

Geschichte: Rasulan kann sein Erbe bis zu einer der letzten Familien aus der Zeit der Magiermoghule, den Kashaniden, zurückverfolgen. Seit dem frühen Tod seiner Familienangehörigen bei den Feldzügen unter Kaiser Reto hegt er den Wunsch, das alte Reich der Tulamiden zu erneuern und sich selbst den wohlverdienten Platz an der Spitze dieses Reiches zu geben. Obwohl er von seinem Vater in der Kunst der Magie unterwiesen wurde, hat Rasulan sich nie einer Gilde angeschlossen und hasst deren Klüngeleien. Er bildete heimlich selbst Schüler wie Qamar und Khelbara aus und setzte sich mit Dimiona in Verbindung, die ihn zu einem Lehrmeister ihrer Schule der Schmerzen machte.

Der Untergang Orons veranlasste ihn unterzutauchen, um seiner gerechten Strafe zu entgehen, bis Dimiona ihn erneut in seinen Träumen besuchte. Dieses Mal waren seine Forderungen aber größer: Rasulan wollte Dimiona selbst und einen Platz auf dem Thron.

Charakter: intelligent, skrupellos, machthungrig

Rolle: Neben Dimiona ist Rasulan der Hauptschurke in diesem Abenteuer. Es sind weniger seine magischen Kräfte als vielmehr seine Intelligenz, die ihn für die Helden zu einem gefährlichen Gegner macht. Er ist nicht so dumm, eine direkte Konfrontation mit den Helden zu suchen, ohne zu überlegen und vorbereitet zu sein. Risiken scheut er, seine Pläne sind langfristig angelegt und er überlegt sich Alternativen.

Moral: „Nimm dir alles, was du begehrst“ ist der levthanische Leitspruch Rasulans. Der einzige Gott, vor dem er Respekt empfindet, ist Levthan, denn dieser verkörpert alles was Rasulan sein will. Er ist bereit zu töten, zu stehlen und sich mit

Dämonen einzulassen – er lehnt jedoch einen Pakt strikt ab. Zudem verabscheut er Gewalt, die er selbst ausführen muss, schlechtes Benehmen und die gildenländische Zaubertadtion. Aus dem letztgenannten Grund führt er auch keinen Zauberstab mit sich.

Motivation: Rasulan verfolgt in diesem Abenteuer mehrere Ziele: Er möchte sich bei Dimiona einschmeicheln, da er hofft, Bett und Macht mit ihr zu teilen; er will die Sphinx dazu nutzen, um Antworten auf Fragen zu erhalten (Reichtum und Macht, Jugend und Schönheit); und Rache an seinen Gegnern nehmen (Sybia, Khelbara, Mittelreicher, Arkos).

Mittel: hinlänglich; trotz seiner magischen Kräfte weder einflussreich noch vermögend. Zwar besitzt er ein verfallenes Sippengehöft und eine Bibliothek, da er aber durch seine Verbundenheit mit der Schule der Schmerzen mittels Steckbrief gesucht wird, kann er sich nicht so frei bewegen, wie er es gerne würde.

Loyalität: Rasulan, Dimiona (aber nur kurzweilig, später will er sie als ihr Ehemann beherrschen)

Konfliktverhalten: Rasulan ist kein Kämpfer und das weiß er auch. Kampfmagie ist ihm verpönt, er sieht in ihr keinen Nutzen. Vielmehr lässt er seine Lakaien agieren oder beherrscht Feinde oder Ahnungslose, um sie für den Kampf zu missbrauchen. Sollte er sich wirklich bedroht sehen, so greift er auf die Hilfe von Dämonen zurück.

Zukunft: Rasulan überlebt das Abenteuer und wird in Zukunft seine Pläne weiter vorantreiben.

Zitate: „Keine Sorge, ich werde keine Gewalt gegen dich anwenden. Das überlasse ich dir selbst – IMPERAVI.“

„Ich bitte euch, ihr erwartet nicht ernsthaft, dass ich euch meine Pläne verrate.“

„Man kennt das doch aus den Geschichten: Wenn du dich ernsthaft nur auf deine Lakaien verlässt, wird es schiefgehen. Also habe ich für den Fall, dass Qamar versagt, noch einen Alternativplan vorbereitet.“

Rasulan

Eigenschaften:

MU 18 KL 20 IN 17 CH 19
GE 14 FF 13 KO 14 KK 13 SO 6
LeP 35 AuP 40 AsP 75 MR 15 RS 0 GS 8 WS 7

Ausweichen 11

Seelentier: Speikobra

Fausthieb:

INI 11+IW6 AT 11 PA 8 TP(A) IW6 DK H

Tritt/Kopfstoß:

INI 12+IW6 AT 11 PA 8 TP(A) IW6 DK H

Ringen:

INI 13+IW6 AT 12 PA 12 TP speziell DK H

Dolch:

INI 13+IW6 AT 13 PA 12 TP IW6+1 DK H

Vorteile/Nachteile: Affinität zu Dämonen, Astrale Regeneration III, Gut Aussehend, Vollzauberer / Brünstigkeit 6, Eitelkeit 8, Gesucht II, Größenwahn 6, Krankhafte Reinlichkeit 8

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Aurapanzer, Bannschwert, Blutmagie, Dämonenbindung I und II, Eiserner Wille I und II, Exorzist, Form der Formlosigkeit, Geber der Gestalt, Gedankenschutz, Gefäß der Sterne, Große Meditation, Höhere

Dämonenbindung, Invocatio Integra, Konzentrationsstärke, Kraftkontrolle, Kulturkunde (Aranien, Tulamidenlande), Matrixkontrolle, Matrixverständnis, Meisterliche Regeneration, Meisterliche Zauberkontrolle I, Merkmalskenntnis (Beschwörung, Einfluss, Herrschaft), Regeneration I und II, Repräsentation (Gildenmagisch), Ritualkenntnis (Gildenmagie) 16, Simultanzaubern, Tanz der Mada, Traumgänger, Verbotene Pforten, Zaubere bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberroutine, Zauberszeichen

Talente: Athletik 7, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 17, Sinnenschärfe 14, Betören 16, Lehren 15, Menschenkenntnis 18, Überreden 18, Götter/Kulte 14, Magiekunde 19, Muttersprache: Tulamidyä 13, Sprachen kennen: Garethi 8, Ur-Tulamidyä 12, Bosparano 7, Zhayad 10, Lesen/Schreiben: Tulamidyä 9, Ur-Tulamidyä 9, Zhayad 9, Nandurio 8, Kusliker Zeichen 9, Malen/Zeichnen 13

Zauber: Balsam 16, Bannbaladin 16, Blitz 14, Corpofesso 17, Duplicatus 15, Eigene Ängste 14, Gardianum 18, Imperavi 20, Invocatio maior 17, Invocatio minor 20, Respondami 16

Ausrüstung: Dolch (Bannschwert), Heiltrank (D), Zaubersrank (E), Willenstrunk (D), Beschwörungskerzen (E), Beschwörungskreide (E), Ring (enthält einen Shruuf, der Gegner Rasulans angreift), Amulett (enthält einen Luftdschinn, der Rasulan als Transportmittel dient)

SHANYA ASH SHAYA, TOCHTER DER LEIDENSCHAFT

Erscheinung: Shanya gehört zu den Menschen, die einem in guter Erinnerung bleiben: Ihr bezauberndes Lächeln, die alveraniarsgleiche Stimme und der karamelbraune Hautteint, der sie wie eine Prinzessin aus 1001 Rausch erscheinen lässt. Abseits ihrer Schönheit ist es jedoch ihr Charisma und ihr einnehmendes Wesen. Die einzige Eitelkeit, die sie sich gönnt, ist das Färben ihres Haars mittels eines Pflanzenextraktes.

Geschichte: Die Khunchomerin ist die Tochter zweier Rahjageweiheter und trat ihren Dienst bereits in jungen Jahren an. Sie lebte lange Zeit in dem Palmyrer Kloster Sidi Rajaschdi, wo sie ihre Kunst des Tanzens verfeinerte und ein enthaltsames Leben führte, um die Kraft der Ekstase für wahrhaft Gläubige aufzuspüren.

In **Schleiertanz** war sie eine Verbündete der Helden und in den Sturz der Sultana Iphemia von Elburum verwickelt. Ihr Bauvorhaben – ein neuer Rahjatempel für Elburum – wurde von Iphemia nicht unterstützt, allerdings konnte Shanya die Bevölkerung überzeugen, genug zu spenden, damit der Bau vorangetrieben

werden konnte. Mittlerweile ist der Tempel fertiggestellt und gehört zu einer der Attraktionen Elburums.

Mit Vater Rassin, einem Traviageweiheten, der Shanya und ihrem Kult skeptisch gegenüberstand, ist sie mittlerweile gut befreundet.

Charakter: freundlich, verständnisvoll, offenes Wesen

Moral: Shanya ist moralisch gefestigt und befolgt die Ideale ihrer Kirche so gut es geht. Sie steht trotz ihres tulamidischen Erbes auch dem güldenländischen Ritus der Kirche nahe und versucht tatkräftig die oronischen Irrlehren zu bekämpfen, wo immer sie ihnen begegnet. Gegenüber Andersgläubigen ist sie tolerant und langmütig.

Motivation: In **Schleierfall** möchte Shanya alles dafür tun, dass die oronischen Umtriebe ein Ende haben. Viele Monate ist sie mit Vater Rassin in Elburum und dem Umland unterwegs gewesen, um oronische Zirkel auszuheben. Dabei ist sie auch auf die Skorpionschwester gestoßen und versucht Tanamins Zirkel zu zerstören. Das Jashild und Dalilah in die Verschwörung involviert sind, ahnt sie nicht. Sobald sie mit den Helden mehr über diese Verwicklung herausfindet, wird sie alles daran setzen, Dalilah zu bestrafen und Jashild zu stürzen.

Mittel: hinlänglich (später: sehr groß); Solange sie noch nicht Sultana ist, besitzt Shanya keine nennenswerten Ressourcen (obwohl ihr Tempel viele Spenden empfangen hat – sie gibt sie mit vollen Händen für die Bedürftigen aus). Als Sultana verfügt sie später über eine prallgefüllte Schatzkammer, deren Inhalt sie zum Wohle der Elburumer einsetzt und nicht verschwendet.

Loyalität: Rahja, Rahjakirche, Elburum und dessen Bewohner, die aranische Königsfamilie

Konfliktverhalten: Als Rahjageweihete wird sie Kämpfen aus dem Weg gehen. Ist sie dazu gezwungen sich zu verteidigen, so wird sie ihr Geschick nutzen und mit Ringen-PA ausweichen.

Zukunft: Am Ende des Abenteuers wird Shanya von der königlichen Familie für ihre Dienste mit dem Titel der Sultana von Elburum belohnt. Man traut der tatkräftigen Geweihten zu, die letzten Überbleibsel der oronischen Verschwörung aufzuspüren und auszumerzen. Shanya nimmt das Gesuch an, möchte aber die Verwaltung nicht alleine auf ihren Schultern spüren, sondern sucht sich fähige Verwalter und Berater aus, die ihr bei der Umsetzung helfen.

Zitate: „Die Göttin hat den Menschen viele Freuden geschenkt. Man muss nur danach Ausschau halten.“
„Kommt, lasst uns einen Tee trinken und ihr erzählt mir von euren Sorgen.“

„Das Amt der Sultana wiegt zu schwer für mich allein. Aber ich habe gute Freunde, die mich leiten. Gemeinsam wird es uns gelingen, die Dämonendiener im ganzen Land aufzuspüren.“



SHANYA ASH SHAYA

Shanja

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 15
GE 14 **FF** 11 **KO** 10 **KK** 10 **SO** 8
LeP 28 **AuP** 31 **KaP** 34 **MR** 7 **RS** 0 **GS** 8 **WS** 5

Ausweichen 8

Seelentier: Aranierkatze

Fausthieb:

INI 9+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP(A)** 1W6 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP(A)** 1W6 **DK** H

Ringen:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** H

Dolch:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H

Vorteile/Nachteile: Begabung Tanzen, Gut Aussehend, Wohlklang / Neugier 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Aranien, Tulamidenlande), Liturgiekenntnis (Rahja) 10, Ortskenntnis (Elburum, Khunchom, Sidi Rajaschdi)

Talente: Athletik 5, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 10, Tanzen 13, Betören 14, Menschenkenntnis 12, Überreden 12, Überzeugen 12, Götter/Kulte (Rahja) 13 (15), Sagen/Legenden (Tulamidenlande) 11 (13), Muttersprache: Tulamidya 11, Sprachen kennen: Garethi 10, Lesen/Schreiben: Tulamidya 7, Kusliker Zeichen 7, Heilkunde Seele (Trance und Hypnose) 11 (13)

Liturgien: 12 Segnungen, Ascandears Hingabe, Gleichklang des Geistes, Göttliches Zeichen, Hauch der Leidenschaft, Heiliges Liebesspiel, Objektsegen, Initiation, Rahjas Erquickung, Rahjas Rauschsegen

Ausrüstung: Rahjaring, Tharf, Tanzkleidung, Zierdolch

SYBIA AL'PABAB,

HERRIN VON ZORGAN UND

MONDSILBERSULTANA DER MADA BASARI

Erscheinung: Eine mittlerweile fast achtzigjährige Frau, deren hohes Alter man ihr nicht ansieht. Stets in weite, silberne und türkisfarbene Gewänder der Mada Basari gehüllt.

Geschichte: Der heutigen Mondsilbersultana gelang es, ihr Land ohne Krieg von der Herrschaft der Mittelreicher zu befreien. Ihr Volk verehrt sie, insbesondere nach ihrer Abdankung zu Gunsten ihrer Schwiegertochter. Ihre ganze Hoffnung lag auf ihren Kindern, doch wurde sie von Dimiona verraten. Seit vielen Jahren sieht sie nun in Eleonora, ihrer Schwiegertochter, eine fähige Nachfolgerin als Herrscherin und verschrieb sich ganz und gar dem Herrn Phex, dem sie als Anführerin der Mada Basari und Geweihte dient. Seitdem sie erfuhr, dass Dimiona noch lebt, ist es ihr erklärtes Ziel, sie aufzuspüren.

Charakter: resolut, warmherzig, nachdenklich

Rolle: Für die Helden ist die Mondsilbersultana Vertraute und Auftraggeberin gleichermaßen. Sie lässt ihnen jegliche Unterstützung zukommen und wird bei der Suche nach Dimiona selbst aktiv.



SYBIA AL'PABAB

Moral: Sybia hält sich an die Gebote der Zwölfgötter, allen voran an die phexischen Ideale. Sie hat kein Problem damit, hart gegen ihre Feinde vorzugehen, wenn sich das als effektiv erweist.

Motivation: ihre Dynastie beschützen, Dimiona finden und ausschalten

Mittel: sehr groß bis immens; verfügt über das Informations- und Handelsnetz der Mada Basari und die Ressourcen des Sultanats Zorgan. In Zorgan kann sie einfach darauf zugreifen, in anderen Sultanaten dauert es deutlich länger.

Loyalität: in erster Linie ihrer Familie und ihrem Land, danach der Phexkirche und der Mada Basari

Konfliktverhalten: Sybia ist mittlerweile zu alt für eine direkte Konfrontation mit ihren Gegnern – und das weiß sie auch. Sie hält sich aus Kämpfen heraus und schickt lieber ihre Leibwächter oder die Helden vor. Mittels ihrer Liturgien unterstützt sie jedoch ihre Verbündeten. Andere Konflikte versucht sie wortgewandt oder mit finanziellen Mitteln zu lösen.

Zukunft: Am Ende des Abenteuers verschwindet die Mondsilbersultana spurlos. Arkos und Eleonora werden sie einen Monat lang suchen und dann für Tod erklären. Was jedoch mit Sybia geschah, wird niemals geklärt werden.

Zitate: „Alles was ich je erreicht habe ist in Gefahr.“

„Warum ich eure Hilfe benötige? Wenn ihr erst mal in meinem Alter seid, wisst ihr, dass ihr alleine nicht mehr alles selbst erledigen könnt.“

„Ich muss euch bitten, nicht darüber zu sprechen.“

Sybia

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 20 **IN** 17 **CH** 18
GE 14 **FF** 12 **KO** 13 **KK** 10 **SO** 18
LeP 33 **AuP** 34 **KaP** 47 **MR** 16* **RS** 0 **GS** 8 **WS** 7

Ausweichen 10

Seelentier: Falke

Säbel:

INI 13 +IW6 **AT** 14 **PA** 19 **TP** 1W6+5** **DK** N

Vorteile/Nachteile: Glück / Arroganz 3

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I und II, Gedankenschutz* (gegen Herrschaft, Einfluss, Hellsicht- und Verständigungszauber +7, noch nicht in die MR eingerechnet), Kulturkunde (Aranien, Mittelreich, Tulamidenlande), Ortskenntnis (Zorgan), Spätweihe, Liturgiekenntnis (Phex) 15

Talente: Körperbeherrschung 11, Reiten 9, Schleichen 8, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 13, Selbstbeherrschung 10, Etikette 17, Menschenkenntnis 12, Überreden (Feilschen, Lügen) 18 (20), Überzeugen 14, Brett-/Kartenspiele 10, Götter/Kulte (Phex-Kirche) 14 (16), Kryptographie 12, Rechnen 15, Schätzen 13, Staatskunst (Diplomatie, Intrige, Verwaltung) 23 (25), Muttersprache: Tulamidya 12, Sprachen kennen: Garethi 12, Ur-Tulamidya 8, Atak 6, Fuchsisch 5, Lesen/Schreiben: Tulamidya 9, Kusliker Zeichen 8, Ur-Tulamidya 8, Abrichten (Falkner) 17 (19), Handel 17

Liturgien: 12 Segnungen, Objektsegen, Sterne funkeln immerfort, Auge des Mondes, Initiation, Sternenstaub, Großer Eidsegen, Mondsilberzunge, Phexens Augenzwinkern

Ausrüstung: keine spezielle, kann aber über Ressourcen auf so gut wie alles zurückgreifen, was sie benötigt.

**) Der Säbel (Ashdaljira) ist eine gute Schmiedearbeit und verursacht +1 TP und hat einen um 5 Punkte gesenkten BF.



TANAMIN, TEMPELHERRIN, ORDENSMEISTERIN DER SKORPIONSCHWESTERN, BELKELEPAKTIERERIN IM 3. KREIS DER VERDAMMNIS

Erscheinung: Kaum jemand würde hinter der jungen Frau mit dem hübschen Gesicht eine grausame Paktiererin vermuten. Erst, wenn sie ihre rote Iryanlederrüstung anzieht, voller Leidenschaft die Lehren Belkelels predigt und ihre Peitsche schwingt um zu foltern, erahnt man ihren Fanatismus. Die Jahre im Untergrund benutzte Tanamin, um ihre Kampffähigkeiten zu verbessern. Daher rührt ihre athletische Figur, die sie mehr wie eine Sharisad erscheinen lässt, denn eine Foltermeisterin. Ihr Haar hat sie stets zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden. Mit sich führt sie eine neunschwänzige Peitsche, deren einzelne Riemen ein Eigenleben zu führen scheinen.

Geschichte: Bereits Tanamins Geburt stand unter keinem guten Stern. Vielleicht wäre aus ihr eine gewöhnliche junge Frau geworden, doch ihre Mutter war eine Belkelelpaktiererin, die einen geheimen Kult auf der elburischen Halbinsel führte. Besagte Mutter schloss sich Dimiona nach der Gründung Orons an und war eine der ersten offiziellen Tempelherrinnen. Tanamin folgte ihrer Mutter und wurde ebenfalls zur Tempelherrin ausgebildet. So konnte sie ihren finsternen Leidenschaften in der Öffentlichkeit frönen, ohne dafür bestraft zu werden. Ihr fehlte zwar eine magische Begabung, aber dieses Manko machte sie mit Grausamkeit wieder wett. Voller Inbrunst schloss sie während ihrer Ausbildung einen Pakt mit Belkelel und stärkte so ihre Macht. Ein einschneidendes Erlebnis war der Tod ihrer Mutter, herbeigeführt durch die Magierin Khelbara, die sie seitdem abgrundtief hasst. Nach dem Untergang Orons versteckte sie sich in den Tunneln unter der Siegesstele und nahm Kontakt mit Iphemia von Elburum auf. Sie unterstützte die Sultana bei ihren Plänen und bereitete alles vor, um unter der Stadt ein geheimes Unheiligtum aufzubauen. Ihr oblag die Ausbildung einer neuen Generation von Tempelherrinnen, die einst überall in den Tulamidenlanden Dimionas Pläne unterstützen sollten: der Orden der Skorpionschwesteren. Diese ausgebildeten Kämpferinnen sind im Kampf und dem Verhör geschult, verstehen sich auf Gift- und Meuchelmord gleichermaßen. Iphemias Tod sorgte dafür, dass sie zunächst ihre wichtigste Kontaktfrau verlor. Dimiona nahm mit ihr in Träumen Kontakt auf und stellte sie Dalilah vor. Seitdem fokussiert Tanamin ihre Suche nach Khelbara und unterstützt Dalilah bei der Umsetzung ihrer Pläne.

Als ein Paktgeschenk erbat sich Tanamin eine dämonisch verstärkte Waffe. Belkelel gab ihr eine neunschwänzige Peitsche, die sie seitdem voller Stolz führt. Ihr Paktmal ist ihre langsam zu einem Skorpionpanzer verwandelte Haut (ihr Rumpf ist deutlicher davon gezeichnet, während Extremitäten und Gesicht bislang davon verschont blieben).

Charakter: verschlagen, religiös-fanatisch, hasserfüllt
Rolle: Tanamin ist eine Schurkin, die die Helden während des Abenteuers entlarven und stellen können. Durch ihre Kräfte, Kampffertigkeiten und heimliches Vorgehen ist sie eine nicht zu unterschätzende Gegnerin.

Moral: Die Tempelherrin kennt keine Moral im herkömmlichen Sinn. Sie hält sich an die Lehren der Belkelel und wurde

bereits als Kind auf die Erzdämonin eingeschworen – eine Indoktrination, die ihr Leben bestimmt und die sie nicht ablegen kann.

Motivation: Tanamin verehrte aus tiefster Überzeugung Oron, Dimiona und Belkelel. Im Moghulat konnte sie ihre herrschsüchtige Art und ihre Perversionen ausleben. Der Untergang Orons nahm ihr all das und sie trauert dieser Zeit nach. Sie fühlt sich geehrt, dass Dimiona sie persönlich kontaktiert hat und hält sich an die Absprachen mit Dalilah. Gegen Khelbara hegt sie einen persönlichen Groll, da diese ihre Mutter getötet hat. Es ist ein erklärtes Ziel, die Verräterin zu vernichten.

Mittel: Als Anführerin der Skorpionschwester kann sich Tanamin auf zwanzig loyale Streiterinnen verlassen. Über die Jahre hinweg hat sie Kontakte in Elburum geknüpft, vor allem im Suq, und hat Geld und Ausrüstung im Wert von etwa fünfhundert Dukaten an verschiedenen sicheren Häusern und Orten versteckt. Dazu gehört eine größere Menge an Peitschen und Sklaventod-Säbeln sowie eine erlesene Giftsammlung.

Loyalität: Belkelel, Dimiona, Dalilah

Konfliktverhalten: Gegen einen einzelnen Gegner ist Tanamin ohne Weiteres bereit zu kämpfen, sieht die Lage schlechter aus, versucht sie zu fliehen. Hat sie die Möglichkeit, lässt sie ihre Schülerinnen für sich kämpfen. Im Kampf gegen mehrere Personen versucht sie ihre Neunschwänzige einzusetzen und so ihre Gegner durch Gift zu zermürben. Gegen besser Gerüstete setzt sie dabei auch *Wuchtschläge* ein, um durch den RS zu gelangen.

Hat sie nur den Sklaventod zur Verteidigung, wird sie auf Finten und Meisterparaden setzen, aber sich so schnell wie möglich zurückziehen.

Zukunft: Tanamin wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr erwähnt.

Zitate: „Merke dir meinen Namen, damit du der Herrin auf die Frage antworten kannst, wer dich zur ihr schickte: Tanamin.“

„Oh, Ein und Einzige, nimm dieses nicht mehr ganz so unschuldige Opfer an.“

„Fick dich!“

Tanamin

Eigenschaften:

MU 17 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 15

GE 16 **FF** 13 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 7

LeP 35 **AuP** 38 **MR** 12 **RS** 3(+2*) **GS** 7 **WS** 7

Ausweichen 17

Seelentier: Gelbschwanzskorpion

Fausthieb:

INI 14+IW6 **AT** 15 **PA** 13 **TP(A)** IW6+I **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 15+IW6 **AT** 15 **PA** 13 **TP(A)** IW6+I **DK** H

Ringen:

INI 16+IW6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** speziell **DK** H

Sklaventod:

INI 17+IW6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** IW6+4 **DK** N

Neunschwänzige:** **INI** 16+IW6 **AT** 16 **PA** 11 **TP** IW6+I(+Gift***) **DK** N

Vorteile/Nachteile: Gut Aussehend, Hohe Magieresistenz II, Schnelle Heilung II / Einbildungen, Gesucht II (Aranien), Grausamkeit 8, Höhenangst 8, Rachsucht 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I und II, Betäubungsschlag, Defensiver Kampfstil, Finte, Kampfreflexe, Kulturkunde (Aranien), Meisterparade, Niederwerfen, Ortskenntnis (Elburum: Suq, Untergrund von Elburum), Rüstungsgewöhnung I (Iryanrüstung), Waffenlose Kampftechnik: Unauer Schule, Wuchtschlag

Talente: Athletik 12, Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 15, Sinnenschärfe 14, Betören II, Menschenkenntnis II, Überreden 15, Muttersprache: Garethi 10, Sprachen kennen: Tulamidya 10, Ur-Tulamidya 4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 4, Tulamidya 4, Heilkunde Gift 12, Heilkunde Seele 7, Heilkunde Wunden II

Paktgeschenke: Alterslosigkeit, Belkelels Ekstase, Dämonische Waffe (Neunschwänzige**), Dunkler Rausch, Errichtung eines Unheiligtums, Todesqualen

Ausrüstung: Sklaventod, Neunschwänzige, Iryanrüstung, kleine Behältnisse mit Giften wie Arachnae, Arax, Kelmon und Kukris

*) *Skorpionhaut:* Ihr Rumpf (Trefferzonen Brust und Bauch) ist von einem Panzer umgeben, ihr Paktmal. An dieser Stelle hat die Haut einen RS von 2.

) *Dämonische Waffe:* Bei Tanamins neunschwänziger Peitsche handelt es sich um eine verletzende Dämonische Waffe (siehe **WdZ 57). Sie kann damit in I Aktion eine Attacke schlagen, die ähnliche wie das Manöver *Klingensturm* funktioniert: Bis zu drei Ziele in Distanzklasse N können gleichzeitig angegriffen werden, allerdings nur mit einem Attackewert von 12. Den Angriffen kann nur durch Ausweichen entgangen werden.

***) *Gift: Wirkung:* IW6 SP / IW3 SP; *Beginn:* sofort; *Dauer:* einmalig (auch mehrfach); *Stufe:* 6 (tierisches Gift)

TAREF AL'SARJABARAN,

BESITZER DES ROTEN KAMELS, EIN EUNUCH

Erscheinung: Ein glatzköpfiger Mann mit dunklem Teint, leichten Glupschaugen, einem etwas dicklichen Körper und einer zu hohen Stimme. Gekleidet ist er in einen Kaftan und Pantoffeln. Immer wenn er mit Gästen spricht, gestikuliert er stark und jede zweite Bewegung scheint eine Verbeugung zu sein.

Geschichte: Taref ist der Wirt der Gaststube zum Roten Kamel. Seine Familie lebte früher in Elburum, floh jedoch nach Dimionas Machtübernahme nach Zorgan. Taref selbst wurde während der Flucht von Ferkinas gefangen und verstümmelt, sodass nun die meisten Menschen ihn hinter vorgehaltener Hand als Eunuchen betiteln (was er auch ist). Bei seiner Flucht half ihm Assaban von Zorgan, mit dem er manches Abenteuer bestritt und von dem er große Stücke hält (was Taref für die Helden verdächtig machen könnte – allerdings hat er von Assabans Verführung keine Ahnung).

Charakter: Taref ist ein gutmütiger, travia- und phexgefälliger Geselle und die Seele seiner kleinen Karawanserei. Ihn nicht zu mögen ist schlichtweg unmöglich.

Rolle: Er kann den Helden mit Informationen weiterhelfen und soll ihnen ein Gefühl von Sicherheit vermitteln. Während der Elburum-Episode versucht er seinen ehemaligen Peiniger zu finden und zu bestrafen.

Moral: ehrt Travia und die übrigen Götter

Motivation: will seine Karawanserei zum besten Haus in ganz Aranien machen; sich an seinem Peiniger rächen

Mittel: Das Vermögen seiner Familie. Er kann auf einige Ressourcen zurückblicken, geht damit aber nicht verschwenderisch um. Hat zwei Wachleute und ein Dutzend Bedienstete.

Loyalität: Familie, Mitarbeiter seiner Karawanserei, Travia, die Helden

Konfliktverhalten: Taref mischt sich nicht in Kämpfe ein, sondern versteckt sich oder flieht. Generell scheut er Konflikte.

Zukunft: Taref wird auch zukünftig der Wirt des Roten Kamels bleiben.

Zitate: „Oh Effendi, es tut mir ja so leid!“

„Setzt euch, trinkt, esst. In Tarefs Stube soll es euch an nichts fehlen.“

„Tretet ein, mein Haus ist das Beste am Platz. Hört nicht darauf, was Ferzuzef über sein Haus, das Weiße Kamel, für Lügen verbreiten lässt. Flöhe und Läuse werdet ihr dort finden! Kehrt bei mir ein, saubere Betten, Musikanten, gutes Essen!“

Falls die Helden ihm in **Hochzeit wider Willen** geholfen oder durch **Schleiertanz** freundschaftliche Bande geknüpft haben: „Oh, ihr Söhne des Mutes und Töchter der Weisheit! Kommt nur herein, setzt euch, ich bringe euch unverzüglich Tee und Reiswein!“



TAREF AL'SARJABARAN

ZARID IBAN SHARKHAN, PRINZ UND ADHIRAJAN VON DJERISTAN

Erscheinung: Zarid iban Sharkhan ist der Sohn des Emirs und mächtigsten Kriegsfürsten von Djeristan. Weder ist er besonders groß, noch eine imposante Erscheinung. Seine Gesichtszüge sind für einen Ferkinablütigen vergleichsweise weich, aber wer ihn reden hört, erkennt daran die innere Kraft und Wildheit, die in ihm schlummert. Er ist eitel genug, um sich öfters zu waschen und mit Parfüm zu besprühen – ein Brauch, den er von einem gefangenen Horasier kennenlernte. Allerdings hat er kein Gespür für die richtige Menge, sodass er meist penetrant nach Rosenwasser duftet.

Geschichte: Prinz Zarid, der Sohn des stolzen Kriegsfürsten Sharkhan von Djeristan, ist die Hoffnung der Sultana von Palmyramis auf einen dauerhaften Frieden im

Sultanat. Anders als sein Vater ist er ein ruhiger Mann, der weniger draufgängerisch veranlagt ist und nicht um seiner Selbstwillen den Kampf sucht. Im Gegensatz zu Sharkhan fehlt es Zarid an körperlicher Stärke. Trotz dieses Mankos ist er bei seiner Sippe angesehen, da er als der beste Reiter und als ausgezeichneter Speerwerfer gilt. Sein größtes Geheimnis ist seine Leidenschaft für Männer, eine Schwäche, die sein Geliebter Qamar ausnutzt und genießt.

Charakter: nachdenklich, planend, intelligent

Rolle: Ein Handlanger Rasulans, der durch Qamar ein Gegenspieler der Helden ist. Im Grunde weder ein Schurke noch ein Feind, aber seine Gefühle verleiten ihn, sich mit den falschen Freunden einzulassen.

Moral: Zarid ist weder ein Barbar, noch dumm. Er achtet die Bräuche seines Volkes, ist aber im Gegensatz zu seinem Vater an Frieden interessiert. Sein Wunsch nach einem starken Palmyrabad geht soweit, dass er bereit ist, seinen Vater zu stürzen und zusammen mit Qamar zu herrschen.

Motivation: Der Prinz hegt schon lange den Wunsch, das Land unter seiner Führung zu vereinigen. Nachdem er Qamar kennenlernte, geht er diesem gemeinsamen Wunsch verstärkt nach. Er mag Frenja und empfindet das Liebespiel mit ihr als vergnüglich, wahre Liebe empfindet er aber nur für Qamar.

Mittel: Als Adhirajan von Djeristan verfügt Zarid über ein Dutzend Reiter, die ihm loyal folgen. Sein übriger Reichtum begründet er durch sein Vieh und die Herrschaft über seine Großsippe. Zwar ist er ein Prinz und sein Vater ein Emir, die Burg, über die er gebietet ist jedoch weit entfernt an den Hängen des Raschtulswalls und mehr ein großer, in den Fels gehauener Sippenhof als eine Festung.

Taref

Eigenschaften:

MU 12 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 15
FF 12 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 11 **SO** 9
LeP 33 **AuP** 33 **MR** 7 **RS** 0 **GS** 6 **WS** 6

Ausweichen 7

Seelentier: Lurch

Fausthieb:

INI 9+IW6 **AT** 11 **PA** 8 **TP(A)** IW6 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 10+IW6 **AT** 11 **PA** 8 **TP(A)** IW6 **DK** H

Ringen: **INI** 11+IW6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** speziell **DK** H

Vorteile/Nachteile: Begabung (Hauswirtschaft), Herausragende Eigenschaft (Charisma), Soziale Anpassungsfähigkeit / Goldgier 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Talente: Gassenwissen 13, Menschenkenntnis 15, Überreden (Feilschen) 12 (14), Schätzen 14, Hauswirtschaft 16

Ausrüstung: Karawanserei



Loyalität: Qamar, Zarid, Frenja (genau in dieser Reihenfolge)
Konfliktverhalten: Er weiß, dass er nicht der beste Nahkämpfer ist und versucht vor überlegenen Kämpfern zu entkommen. Auf dem Rücken seines Ponys ist er mutiger und wird etwaige Feinde zunächst mit Dschadras beweren, bevor er mit dem letzten Speer auf sie zureitet, um sie aufzuspießen. Er kann es sich nicht leisten, einen Kampf zu verlieren und wird eher sterben als aufgeben. Wenn Qamar in Gefahr ist, wird er alles tun, um ihn zu beschützen. Frenja wird er ebenfalls beistehen, aber längst nicht so intensiv wie Qamar.

Zukunft: Zarid wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr erwähnt.

Zitate: „Mein Vater war einst der Adhirajan von Djeristan. Die Männer nannten ihn einen wilden Stier. Noch mag ich ein Kalb sein, aber ein Kalb, was das Blut seiner Feinde trinkt.“

„Ich stamme von Ferkinas ab, aber mein Eid macht mich zum Emir von Djeristan. Aber lasst das mit dem Niederknien. Nur Frauen knien vor Männern nieder.“

„Siehst du das Eichhörnchen auf dem Arangenbaum? Ja, es ist weit weg, aber ich wette mit dir, dass ich es mit dem Dschadra treffe. Im vollen Galopp.“

Zarid

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 14
GE 13 **FF** 12 **KO** 15 **KK** 13 **SO** 7
LeP 37 **AuP** 40 **MR** 5 **RS** 0 **GS** 8 **WS** 8

Ausweichen 10

Seelentier: Gebirgsbock

Fausthieb:

INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Ringen:

INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** speziell **DK** H

Säbel:

INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

Dschadra (im Nahkampf):

INI 10+1W6 **AT** 18 **PA** 12 **TP** 1W6+5 **DK** S

Dschadra (als Wurfspeer):

INI 11+1W6 **FK** 25 **TP** 1W6+4

Reichweite 5/10/15/25/40 (+3/+2/+1/0/0)

Vorteile/Nachteile: Entfernungssinn / Aberglaube 7, Krankhafte Reinlichkeit 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Berittener Schütze, Defensiver Kampfstil, Finte, Gezielter Stich, Kriegsreiterei, Kulturkunde (Aranien, Ferkina), Meisterparade, Reiterkampf, Scharfschütze (Wurfspeere), Schnellziehen, Umreißen, Waffenlose Kampftechnik: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente: Athletik 11, Körperbeherrschung 12, Reiten 17, Schleichen 10, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 13, Menschenkenntnis 10, Überreden 11, Kriegskunst 10, Muttersprache: Tulamidya 12, Sprachen kennen: Ferkina 8, Kriegskunst 8

Ausrüstung: Dschadra (x4), Säbel, Ferkina-Pony, Rosenparfüm

SCHURKEN, LAKAIEN UND GENERISCHE GEGNER

Diebe, Schläger und Piraten

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 10
FF 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 4
LeP 30 **AuP** 31 **RS** 0 **BE** 0 **MR** 3 **GS** 8 **WS** 6

Ausweichen 8

Fausthieb:

INI 8+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Ringen:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** speziell **DK** H

Schwerer Dolch:

INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **DK** H

Säbel:

INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

Wurfdolch:

INI 10+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6+1

Reichweite 2/4/6/8/15 (+1/0/0/0/-1)

Vorteile/Nachteile: Goldgier 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Waffenlose Kampftechnik: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente: Athletik 5, Schleichen 8, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 6, Sich Verstecken 8

Erfahrene: körperliche Eigenschaften +1, Talente +3, AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Meisterparade

Konfliktverhalten: Schläger kämpfen, bis sie 10 LeP eingebüßt haben oder eine regeltechnische Wunde erlitten haben, danach fliehen sie.

Sie setzen *Finten* und *Wuchtschläge* ein (+2 bis +4), stürzen sich gerne gemeinsam auf Gegner, nutzen *Schmutzige Tricks* und wenn sich die Gelegenheit anbietet, nutzen sie den Distanzvorteil von Wurfaffen.

Ausrüstung: Schwerer Dolch, Säbel, Wurfdolche (x3), 2W6 Silbertaler

Kultist

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11
FF 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 7
LeP 30 **AuP** 32 **MR** 5 **RS** 0 **BE** 0 **GS** 8 **WS** 7

Ausweichen 6

Fausthieb:

INI 8+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP(A)** 1W6 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP(A)** 1W6 **DK** H

Ringen:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** speziell **DK** H

Dolch:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H

Keule:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **DK** N

Vorteile/Nachteile: Neugier 8

Sonderfertigkeiten: –

Talente: Athletik 3, Schleichen 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnenschärfe 4, Sich Verstecken 5

Erfahrener Kultist: AT/PA +1/+1, LeP +3, Wuchtschlag

Konfliktverhalten: Je nach Grad des Fanatismus kämpft ein Kultist bist zum Tod (1-2 auf IW6), flieht nach dem Verlust von 7 Lebenspunkten oder einer regeltechnischen Wunde (3-5 auf IW6) oder ergreift beim ersten Anzeichen von Gefahr die Flucht (6 auf IW6). Kultisten gehen nicht planmäßig vor, sondern stürzen sich in Überzahl auf einen Gegner und versuchen ihn niederzumachen.

Ferkina

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 11
FF 12 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 13 **SO** 4
LeP 32 **AuP** 35 **RS** 0 **BE** 0 **MR** 4 **GS** 8 **WS** 10

Ausweichen 8

Fausthieb:

INI 10+IW6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** IW6+1 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 11+IW6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** IW6+1 **DK** H

Ringen:

INI 12+IW6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** speziell **DK** H

Steinaxt:

INI 10+IW6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** IW6+3 **DK** N

Wurfspeer:

INI 12+IW6 **FK** 18 **TP** IW6+4

Reichweite 5/10/15/25/40 (+3/+1/0/-1/-1)

Vorteile/Nachteile: Eisern / Aberglaube 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Talente: Athletik 6, Schleichen 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 6, Sich Verstecken 7

Erfahrene Ferkina: Körperliche Eigenschaften +1, Talente +3, AT/PA +2/+1, FK +4, LeP +2, AuP +2, Ausweichen I, Kampfreflexe

Konfliktverhalten: Ferkina versuchen einen Hinterhalt zu legen (siehe **WdS 78**). Von dort aus nehmen sie die Helden zunächst unter Beschuss mit ihren Wurfspeeren, greifen dann aber schnell in kleinen Gruppen einzelne Helden an. Sie setzen dabei auf ihre Überzahl und versuchen mit *Wuchtschlägen* (+1 bis +2) die Helden schnell zu überwältigen. Frauen greifen sie nur an, wenn diese sie ebenfalls angreifen. Ansonsten kümmern sie sich nicht weiter um sie. Bei sichtlichem Einsatz übernatürlicher Kräfte seitens der Helden muss jeder Ferkina eine MU-Probe ablegen, bei deren Misslingen er das Weite sucht. Dies geschieht ebenfalls, wenn die Hälfte der Ferkina kampfunfähig ist, oder der Mannwidder ausgeschaltet wird.

Ausrüstung: Steinaxt, Wurfspeer, Wirselskrautsalbe, IW6 Silbertaler

Mannwidder

Veränderungen der Eigenschaften als Mannwidder

MU +7 **KL** -8 **FF** -5 **KO** +5 **KK** +7

MR +5 **INI** +5 **AT** +4 **PA** +2

TP je nach Waffe (KK-Bonus) / **Klauen** IW6+2, **KK/TP** 15/2

RS 5 (Fell, ein Mannwidder erleidet wegen der dämonisch wirkenden Kräfte durch profane Waffen nur halben Schaden)

Konfliktverhalten: Ein Mannwidder verhält sich unvorsichtiger als jeder andere Ferkina, versucht sich sofort auf einen Gegner zu stürzen und kämpft grundsätzlich bis zum Tod oder Kampfunfähigkeit. Am liebsten sagt er zudem hohe *Wuchtschläge* an (+4 bis +6).

Gardisten und Palastwachen

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 10
FF 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 7
LeP 32 **AuP** 31 **RS** 3 **BE** 2 **MR** 3 **GS** 7 **WS** 6

Ausweichen 6

Fausthieb:

INI 6+IW6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** IW6+1 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 7+IW6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** IW6+1 **DK** H

Ringen:

INI 8+IW6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** speziell **DK** H

Khunchomer:

INI 10+IW6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** IW6+4 **DK** N

Piken:

INI 8+IW6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** IW6+5 **DK** S

Vorteile/Nachteile: Prinzipientreue, Verpflichtungen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Gegenhalten, Niederwerfen, Formation, Ortskenntnis (ein Stadtviertel), Rüstungsgewöhnung I (Tuchrüstung), Wuchtschlag

Talente: Athletik 5, Schleichen 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 6, Sich Verstecken 4

Erfahrene Gardisten: körperliche Eigenschaften +1, Talente +3, AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Finte, Meisterparade

Kampfverhalten: Wachen kämpfen, bis sie die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben, danach fliehen sie, um W20+20 KR später mit IW3 Mann Verstärkung anzukommen (werden auch diese besiegt, wenden sich die Gardisten an eine höhere Instanz). Sie setzen leichte Wuchtschläge ein (+1 bis +2) und versuchen mit den Piken immer auf maximaler DK zu bleiben.

Ausrüstung: Khunchomer, Pike, Tuchrüstung, Lederzeug, 3W6 Silbertaler

Söldner

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 9
FF 10 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 15 **SO** 4
LeP 34 **AuP** 40 **MR** 8 **RS** 3 **BE** 2 **GS** 7 **WS** 10

Ausweichen 9

Fausthieb:

INI 8+IW6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** IW6+1 **DK** H

Tritt/Kopfstoß:

INI 9+IW6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** IW6+1 **DK** H

Ringen:

INI 10+IW6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** speziell **DK** H

Brabakbengel:

INI 12+IW6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** IW6+6 **DK** N

Sklaventod:

INI 12+IW6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** IW6+5 **DK** N

Leichte Armbrust:

INI 12+IW6 **FK** 18 **TP** IW6+6

Reichweite 10/15/25/40/60 (+1/+1/0/0/-1)

Vorteile/Nachteile: Eisern (gelegentlich auch Kampfrausch bei 1-2 auf IW6) / Aberglaube 6, Goldgier 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente: Athletik 5, Schleichen 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnen-schärfe 6, Sich Verstecken 5

Erfahrene Söldner: körperliche Eigenschaften +1, Talente +3, AT/PA +3/+2, FK +2, LeP +3

Konfliktverhalten: Greifen vor allem mit *Wuchtschlägen* und *Finten* (bis zu +4) an. Bietet sich zu Beginn des Kampfes ein *Sturmangriff* an, setzen sie das Manöver ein. Mit einem Brabakbengel kommen auch Angriffe zum *Niederwerfen* anstelle der Wuchtschläge in Frage. Nach dem Verlust von der Hälfte der LeP oder zwei Wunden müssen sie eine MU-Probe bestehen, ansonsten fliehen sie oder ergeben sich.

Ausrüstung: Sklaventod, Brabakbengel, leichte Armbrust, Bolzentasche mit 12 Bolzen, Lederharnisch, Tarnelensalbe, 3W6 Silbertaler



ANHANG V – PERSONENREGISTER

HAUPTPERSONEN

Amaryd al’Nabab (*1026 BF, redet wenig, liebt Ausritte auf seinem Pferd Mayra); Seite 8, 118-126, 132

Arkos al’Nabab (*992 BF, verehrt Rondra und Rahja, Träumer); Seite 139

Assad ibn Merkan (*1008 BF, gutaussehend, gepflegtes Äußeres, gute Umgangsformen, unterdrückt seinen Jähzorn, Schleierverschwörer); Seite 148

Baymara Banazirsunni (*1029 BF, schillernde Rüstung, hübsche Prinzessin, intelligent); Seite 33, 38, 77ff, 126

Dalilah a’Mhanachi (*972 BF, verknöchert, bieder, liebt die Phraischafzucht); Seite 140

Dassareth al’Nabab/Emissa saba Jashild (*1037 BF); Seite 54, 118, 125, 126, 128

Dimiona al’Nabab (*994 BF, Hexe, Belkelelpaktierin, grausam); Seite 141

Eleonora von Revennis (* 996 BF, heilende Hände, perainegläubig); Seite 142

Jashild saba Dalilah (*1010 BF, vergnügungssüchtig, derb, bevorzugt Reiterkleidung); Seite 144

Khelbara ay Baburia (*1007 BF, Gut Aussehend, tiefe Stimme, Schlangentätowierung); Seite 154

Maruban ben Hasrabal (*989 BF, fünfter Sohn Hasrabals, allerlei Gerüchte um sein Liebesleben, intelligent); Seite 146

Rasulan (*987 BF, dunkles Charisma, ungezügelt, eitel); Seite 149

Shanya ash Shaya (*1111 BF, ausgesprochen sinnlich und hübsch, blondgefärbte Haare); Seite 150

Sphinx, die (* ???, rästelhaft); Seite 1-176

Sybia (*962 BF, Phexgeweihte, vorausschauend); Seite 151

Tanamin (*1005 BF, gutaussehend, foltert gerne, trägt Iryanlederrüstung); Seite 152

Taref al’Sarjabaran (*10007 BF, Glubschaugen, hohe Stimme, gestenreich); Seite 153

NEBENPERSONEN

Abu (*905 BF, Glatze, hustet oft, gebeugt, klarer Verstand); Seite 44, 46

Abuja al-Samedi (*1010 BF, dicklich, gemütliche, gutes Gedächtnis und ordnungsliebend); Seite 127

Alena Mittelbach (*1100 BF, blondes, kurzes Haar, abergläubisch, auffällige rote Lederrüstung, eine Spezialanfertigung); Seite 26-28

Aranischa (*1007 BF, kurvige Figur, sinnlich, spricht schlecht Garethi); Seite 69

Arjunna (*1016 BF, aufbrausend, aber überaus sympathisch); Seite 134

Arras al’Achami (*1000 BF, charismatisch, Mystiker); Seite 136

Asleika al-Sheikafurt, Zorgan (*1005 BF, 1,58 Schritt, braunhaarig mit früh ergrauten Schläfen und tiefen Falten um Mund und Augen); Seite 134

Ayshira Oyan (*1013 BF, gewinnendes Lächeln, Turbanträgerin); Seite 27, 60

Azila saba Fadama (*1010 BF, klein und zierlich, trägt Schmuckringe im Gesicht, besitzt herausragende Kenntnisse des Rechts); Seite 64

Azila, Rosendschinn (*1029 BF, verführerische Gestalt, mag Menschen und Musik); Seite 89-97

Azilon, Rosendschinn (*1027 BF, in Rosengestalt ein Busch mit schwarzen Rosen, ernst, verabscheut andere Pflanzen und Menschen); Seite 89-97

Belizath saba Ezilbeth (*980 BF, stark geschminkt, bewegt sich lautlos, Kennerin der Oberschicht von Zorgan); Seite 14, 16, 93-99, 136, 137

Belka (*1000 BF, dicklich, nachdenklich, bemüht); Seite 93

Berusha ibn Fadil (*1000 BF, Vollbart, zusammengewachsene Augenbrauen, redet nur, wenn er muss); Seite 27-29, 33, 34, 41, 42

Bibernell von Hengisford (*969 BF, introvertiert, Meisterin der Prophetie); Seite 135

Brofim (*1003 BF, blondes Haar, groß wie ein Ochse, trägt Barbarenstreitaxt); Seite 41

Byalabeth saba Turmai (*998 BF, tulamidischer Kultur zugewandt, intrigant); Seite 81, 135

Cherez al'Chadez (*995 BF, in Rashpatane verliebt, streng, Narbe an der Wange); Seite 39

Choraba saba Yanith (*989 BF, aufrechte Hauptfrau, aber desillusioniert); Seite 76, 100-106, 127

Corim ben Said (*998 BF, strenggläubig, verachtet Frauen und Perainegeweihete); Seite 114

Dalim ibn Terishika (*1007 BF, blumige Schrift bei Liebesbriefen, ehrlich verliebt, ein Träumer); Seite 68

Damal al'Hadar (*989 BF, Inbegriff eines baburischen Kriegers, kämpft immer mit seinem Dschadra, mag keine Mittelreicher) ■; Seite 50

Deliah Alama (*993 BF, kurze schwarze Haare, Tränensäcke) ■; Seite 16

Der Schäfer von Ras (*995 BF, Ferkina, übelriechend, groß gewachsen, um 2 Schritt) ■; Seite 15

Djafar al'Hamach (*982 BF, behauptet, unter Ruban dem Rieslandfahrer als Navigator gedient zu haben, erzählt immer die gleiche Anekdote, fürchtet sich vor Piraten); Seite 33

Dschadir ibn Tulachim (*995 BF, musikalisch begabt, versucht Frauen zu beeindrucken, trägt einen viel zu großen Turban); Seite 64

Dscharif ibn Esra (*1000 BF, kleines Bäuchlein, regelmäßiger Schluckauf, verabscheut Jashild); Seite 16

Farim ibn Schadar (*989 BF, klein, untersetzt, begnadeter Koch); Seite 33

Farla Namah (*1010 BF, verschleiert, blumige Sprache, riecht nach Moschus); Seite 65

Faruk iban Faruk (*989 BF, 1, 55 Schritt groß, breite Arme und ergrauter Bart, ein Ferkina und Säuer) ■; Seite 66, 67

Fatima (*989 BF, traumatisiert, verlor gesamte Familie durch Oronis in Gorien, weint plötzlich während man mit ihr spricht); Seite 47

Fatimara (*992 BF, dralle Brüste, umgeben von einer Parfümwolke, verbirgt hinter ihrem Schleier Narben der Zorgan-Pocken); Seite 15

Feruzio della Monte (*1009 BF, Schweigegelübde, trinkt gerne Wein, umweht von schwerem Parfüm); Seite 37

Frenja Thorilsdottir ■; Seite 36f, 143

Gandaha al-Melaki (*1007 BF, ist nur mit einem Lendenschurz begleitet, sinnliche Stimme, Anhänger der Rahkatza, einer regionalen Darstellung der Rahja in Katzengestalt); Seite 55, 56

Garakziber der Geschickte (*1001 BF, lächelt immer, kann gute Anekdoten und Geschichten erzählen); Seite 27

Gazalinde saba Neraida, Mendlicum (*997 BF, dicklich, direkt, mag keine Auswärtigen); Seite 134

Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus (*970 BF, konservativ und traditionell, Hamsterbacken); Seite 135, 136

Gushek ibn Malek (*1001 BF, dicklich, goldene Zähne, unterwürfig); Seite 65

Habled al'Fessir ben Cherek, Fasar (*985 BF, vornehm-blasses Mondgesicht, 200 Stein schwer, kahlrasierter Schädel, Bärtchen); Seite 39, 134

Hamra (*1007 BF, Dreitagebart, süchtig nach Purpurmohn, ein exzellenter Lügner) ■; Seite 92, 94

Hanuka saba Harial (*999 BF, schlank, vor kurzem geheiratet und mit Henna bemalt); Seite 61

Harib al'Kanar (*1010 BF, wortgewandt, fanatisch, Anhänger der Heiligen Selma von Arimont); Seite 135

Harizeth Dschulefsuni (*990 BF, übergewichtig, schwitzt ständig, sehr geschwätzig); Seite 37

Haschenka (*997 BF, gutherzig, viele Kinder, abhängig von Jashilds Familie); Seite 128

Heriodas (*989 BF, buschige Augenbraun, spricht mit baburischen Akzent, Sterndeuter); Seite 28

Irischa Ferilsunni (*989 BF, fett, aber dennoch gewandt, körperlich stark, riecht nach Rauschkraut) ■; Seite 103

Jali (*1010 BF, geschminkt, Schlangemensch, schüchtern); Seite 66-69

Jara ben Harazami (*1008 BF, Rastullaanhänger, Schmucknarben, tiefe Stimme) ■; Seite 103

Jarim und Janara (beide *970 BF, vital, trotz kleiner Altersbeschwerden, Jarim hört nicht mehr so gut, Janara sieht nicht mehr so gut); Seite 47

Kalidrion Mavion (*1005 BF, redet leise und besonnen, autoritätsgläubig und schüchtern); Seite 24-31

Kalima saba Jeruda (*1015 BF, verschleiert, achtet auf die Etikette, redet selbst rangniedrige höflich an); Seite 66

Karim al-Maruwan (*1013 BF, kunterbunte Kleidung, kleiner Zauberstab, zaubert mit vollem Körpereinsatz); Seite 87

Karim ibn Fadil (*1003 BF, vollbärtig, Turban, redet nicht viel); Seite 70

Khorena Mondreios (*976 BF, temperamentvolle Aranie- rin, Mystikerin); Seite 136

Kravon (*1000 BF, als Paktmal zwei Tentakel anstelle von Armen, nimmt die Körperwärme von Lebewesen war, riecht übel nach Fisch); Seite 98-106

Lajella Kalefsunni (*995 BF, strenger Blick, seufzt ständig, Vorurteile gegen Männer); Seite 59, 70-76, 84, 87, 126

Laressia ay Mendlicum (*991 BF, 1,73 Schritt, alternde tulamidische Schönheit, gewiefte Händlerin, enge Verbündete von Salamon ibn Dafar); Seite 134

Leila Preslea (*1012 BF, Pferdeschwanz, schließt beim Warten immer die Augen, strahlt Ruhe aus); Seite 34, 43

Leilan ibn Nasjeda (*972 BF, emotionslos, faltiges Gesicht); Seite 65-70

Lesomar (*1002 BF, Vollbart mit lichten Stellen, leise Stimme, tötet gelegentlich aus Spaß); Seite 16

Leupolsim Kureonir (*992 BF, auf einem Auge blind, hasst Novadis, da novadische Räuber seine Frau umbrachten, hetzt offensichtlich gegen andere Glaubensrichtungen); Seite 114

Loran Palmstecher (*980 BF, unterhält sich angeregt mit Bewohnern der Stadt, Schnauzbart, sehr enthusiastisch); Seite 55

Machmad (*980 BF, kurzes Kraushaar, angeblich ein Oroni, ängstlich); Seite 103, 106

Machmud (*990 BF, groß, Nasenring, still und unauffällig); Seite 26

Mara ay Samra (*995, egeborene Hexe, temperamentvoll, Vertrautentier: Gepard Shiko); Seite 8, 108, 117

Marika (*1030 BF, liebes, kleines, schmutziges Mädchen, mag Süßigkeiten aller Art); Seite 71

Marwamir von Revennis (*1006 BF, erschwenderischer Lebemann, dient Rondra und Ras'Ragh gleichermaßen); Seite 47, 48, 68, 118

Melem Gschafusunni (*1020 BF, jugendliches Gesicht, zuvorkommend, blumige Sprache); Seite 16

Mellabati Bharmasunya (*985 BF, dicklich, trägt lange Gewänder); Seite 136, 137

Meriban saba Manjula (*997 BF, dunkler Teint, Akoluthin der Rahja, begabte Tänzerin); Seite 36

Merkan von Revennis (*964 BF, ergraut, militärisch aufrechte Haltung, mittelreichisch geprägt); Seite 32, 37, 48, 76, 77, 126, 135

Methelessa ay Comari (*966 BF, Spektabilität von Zorgan, eitel, eine begnadete Illusionistin); Seite 75, 87, 96

Nashim al'Fasar (*1009 BF, pflichtbewusst, melancholisch, gut aussehend); Seite 66-69, 73, 127

Neraida (*1012 BF, Augenklappe, flucht immer und beleidigt dabei die Götter, mag Tiere); Seite 103

Olim ibn Gaftar (*997 BF, klein und untersetzt, mächtiger Schnauzbart, überall mit Goldschmuck behangen); Seite 103

Pativa Jerilsunni (*997 BF, dickliche Bäuerin, redselig); Seite 71

Perizeth saba Mafara (*985 BF, streng und direkt, keine ausgebildete Heilerin, war aber schon bei etlichen Geburten dabei, verehrt Tsa und Peraine); Seite 54

Qamar al'Nuavasim; Seite 31ff., 148

Rahala (*999 BF, *Gut Aussehend*, klug, liebt Verbotenes); Seite 108f.

Ramazan (*1005 BF, klein, hässliche Zähne, Ferkina); Seite 26

Rashman ibn Goltra (*995 BF, dick, unbeweglich, rülpst ständig); Seite 66

Rashpatana al'Kira (*979 BF, fett, alabasterne Haut, palmyrische Schönheit); Seite 31ff.

Rashpatane al'Kira (*1005 BF, dünn, athletisch, aufbrausend); Seite 31ff.

Rassan (*1000 BF, steigert sich in seinen Predigten, verehrt den Heiligen Badilak); Seite 61-69, 73, 127, 135

Raswani Shabrasunni (*999 BF, kriegerisch, Ring am Nasenflügel, Vorurteile gegenüber Männern); Seite 64

Salamon ibn Dafar (*984 BF, 1,72 Schritt, braune Haare, sorgsam gestutzter Bart, gepflegte Hände); Seite 60, 64, 107, 128, 133, 134

Sarefa saba Jarefa (*997 BF, dicklich, unbeweglich, blumige Rede, überaus zuvorkommend); Seite 27, 32

Sari (*995 BF, sagt kein Wort zu viel, ferkinastämmig, reibt immer an seiner Fuchspfote); Seite 41, 42

Sefira Feruzasefsunni (*1000 BF, Pferdeschwanz, raucht ständig Wasserpfeife, Narbe an Armen und am Hals); Seite 55

Semejia el-Famir (*1012 BF, kurze Haare, Thalusaner, blumige Ausdrucksweise); Seite 47

Shalim el-Masra (*1015 BF, erfahrener Rosenzüchter, liebliche Stimme, zurückhaltend); Seite 87ff.

Shalima saba Hesala, Zorgan (*1002 BF, pechschwarzes Haar, trägt viel Schmuck, betörende Stimme); Seite 27, 132, 134

Shanazadra saba Raschula (*968 BF, weiße Haare, viel Goldschmuck, Duckmäuserin); Seite 64

Sharkhan Shârim-Shâr iban Rachwaq (*974 BF, kräftig, einäugig, spricht nur Tulamidy und Ferkina); Seite 36, 37

Shealdja ay Zedrakin, Baburin (*1015 BF, frühere Karriere als Diebin und Streunerin); Seite 134

Sherek ibn Cherdiz (*998 BF, angenehme Stimme, gepflegtes Äußeres, riecht nach schweren Rosenparfüm); Seite 134

Shila al'Agrah (*978 BF, bodenständig, pragmatisch, politisch erfahren); Seite 110ff., 134

Shubinai (*1001 BF, dicklich, Brillenträgerin, nach außen hin zurückhaltend); Seite 31ff.

Shuray Liyomarsunni (*1000 BF, ist hin und hergerissen zwischen Pflichterfüllung und dem Tod der Novadis); Seite 114

Shurech (*980 BF, trägt eine Sehhilfe, sucht die legendäre Bibliothek von Keshal Taref, blinzelt ständig); Seite 61

Shurefjan (*1002 BF, früh ergrauter Bart, Nebachote, treibt seine Pferde mit schnalzender Zunge an) ■; Seite 47, 48

Siminja al'Fenneqil (*997 BF, 1,82 Schritt, füllig, hübsches Gesicht, lange rotschwarze Haare); Seite 128, 132-134

Stirbjörn Leifsons (siehe **Erste Sonne 156**) ■; Seite 103ff.

Suleyman ibn Shurud (*997 BF, nur 1,57 Schritt groß, Glatze mit auffälliger Narbe, denkt immer erst einen Moment nach, bevor er auf Fragen antwortet) ■; Seite 51, 53, 54

Sulsha (*1008 BF, dicklich, lebensfroh, kennt sich gut mit der Geschichte und dem Klatsch in der Stadt aus); Seite 36

Sylvidija (*1015 BF, maraskanische Herkunft, arm, exzellente Rednerin); Seite 136

Tamura Mirhabosunya (*991 BF, Waldmensch, gehört Qabalya der Erben der Gräber an, morbide Wahrsagerin); Seite 24, 60

Tolvar ibn Safmedi (* 989 BF, sieht nicht mehr gut, gutes Gedächtnis, Zorgan-Pocken-Narben); Seite 83

Umshanna Lailasunni (*1010 BF, anmutiger Körper, hässliche Narbe quer über das linke Auge, liebt Pferde); Seite 36

Valena Montello (*1005 BF, athletisch, schwarze schulterlange Haare, ein Schönling) ■; Seite 66

Wulfan (*1010 BF, rotes Haar, geschickter Kämpfer mit Schwert und Schild, abergläubisch, leidet unter der Hitze); Seite 41

Yussuf al-Yesa (*987 BF, Novadi, dicker Bauch, tupft seinen Schweiß ständig mit einem Handtuch ab) ■; Seite 94

Zarid iban Sharkhan ■; Seite 31ff, 154

TOTE, VERMISSTE ODER ANDERSWIE ABWESENDE PERSONEN

Donation Alrik von Terilia; Seite 8-12, 28, 49, 75, 84, 85, 107, 118, 145

Assaban von Zorgan; Seite 6, 8, 14, 26, 27, 47, 60, 132, 137

Galotta; Seite 6, 11

Harito al'Venendu; Seite 82

Iphemia von Elburum; Seite 6, 8, 15, 30f, 64ff, 131f

Khabla ben Khajid; Seite 37

Khalima; Seite 137

Laila el-Sulef; Seite 85

Livara; Seite 85ff.

Maryan di Shumir; Seite 6

Niobara von Anchopal; Seite 60, 84, 87, 108

Sarida; Seite 6, 131

Shahane ay Zedrakin; Seite 133ff.

Siria Nehoban; Seite 16, 137

Tarlisin von Borbra; Seite 108, 126

ΠΑΜΕΝΤΛΙΧ ΕΡΩΑΗΠΤ, ΟΗΠΕ ΨΕΙΤΕΡΕ ΦΥΝΚΤΙΟΝ

Alrik al-Manek; Seite 59

Farnushan ibn Marawedu; Seite 31

Fatama Farilsunni; Seite 98

Galizeth saba Mafalda; Seite 75

Hardas Sohn des Kurolas; Seite 31

Harkil al'Albalad; Seite 98

Helme Haffax; Seite 7, 109, 131, 135, 136

Keidre dai Tarifa; Seite 136, 137

Pardona; Seite 11

Thomeg Atherion; Seite 126, 146

ΑΠΗΛΑΓ VI – ΔΑΣ FLAIR ΑΡΑΠΙΕΠΣ

An dieser Stelle wollen wir Ihnen noch einige Tipps für Aranen mit auf den Weg geben.

ΑΡΑΠΙΣΧΕ ΠΑΜΕΠ

An dieser Stelle finden Sie einige aranische Namen, falls Sie schnell Meisterpersonen damit ausstatten müssen.

Weiblich: Aischanka, Ayalind, Ayshulanne, Azizeleth, Belizeth, Birshen, Chanya, Dimiona, Djamila, Dunjanild, Emerbeth, Eshilia, Fadime, Fayrieke, Ferushan, Halimyanis, Henah, Hidaybeth, Ishannah, Izmaban, Jismabith, Karhima, Kerime, Khelbara, Lailalinde, Manjula, Meriban, Milhibeth, Nazmeya, Nedimsira, Neraida, Niobara, Nurhan, Onchabeth, Oyan, Palmeya, Perainibith, Perizel, Rachpatane, Ranchel, Reshemmin, Riftah, Sarjaban, Shahane, shanhazandra, Shilaldara, Shulinai, Sulibeth, Sybia, Tulameth, Yamira, Yasi-ne, Yullabethild, Zulhaminai

Männlich: Abdul, Abdulon, Abubrecht, Achmad, Aley, Alrik, Amaryd, Amirwolf, Arkos, Aytan, Babur, Beyhelm, Chadim, Charefm Cherekh, Deniz, Djafardeon, Dscheridan, Erkhaban, Eslam, Faizal, Farukol, Feruzef, Ftaihif, Gulshef, Habled, Hamarbald, Hamed, Haruman, Harunian, Haschnabah, Hilal, Ismeth, Jassafer, Jedrech, Jikhbald, Kasim, Kazan, Khorim, Marwamir, Melekhelm, Mordai, Mukarribald, Najara, Nazir, Neriman, Nar(e)bold, Omar, Omjaralf, Pakhizal, Perhiman, Ratid, Rashman, Retoban, Rezzan, Rohaldor, Sahil, Saiman, Selimwar, Shabobert, Shafiro, Tuleffried, Tuleyman, Umran, Yadail, Yali, Yelmiz, Yussufried, Zachaban, Zahir, Zulhamid



WÄHRUNGEN

Seit seiner Unabhängigkeit besitzt Aranen eine eigene Währung. Nominell entspricht diese vom Wert her dem mittelreichischen Dukaten, de facto bewerten die Aranier ausländische Münzen mit geringerem Wert:

Aranien	Mittelreich
1 Dinar	1 Dukat
1 Schekel	1 Silbertaler
1 Hallah	1 Heller
1 Kurush	1 Kreuzer

MUSIKTIPPS

Einige Tipps zur musikalischen Untermalung des Abenteuers:
DSA Soundtracks – Klar zum Entern

Erdenstern – 25 Jahre DSA

Erdenstern – Into the Gold

Harry Gregson-Williams – Prince of Persia, Kingdom of Heaven

Weiterhin wollen wir Ihnen einige Soundtracks vorstellen, die Sie für bestimmte Themen nutzen können – etwa ein Lied das bei Rätseln genutzt wird und eines das bei Entdeckungen oder in Gruselmomenten benutzt wird.

Angelo Badalamenti – Twin Peaks

Charlie Clouser – SAW I – Score

David Hirschfelder – Elisabeth, Elisabeth – The Golden Age

Hans Zimmer – Sherlock Holmes, Angels and Demons, The Da Vinci Code – rätselhaft, linkisch

Graeme Revell – The Crow (Score) – düster

Howard Shore – House of Haunted Hill – schrill, unheimlich

James Horner – The Spiderwick Chronicles

James Newton Howard – Im Namen der Rose, King Kong, The Village

John Williams – Indiana Jones (alle Teile), Harry Potter, Star Wars – geheimnisvoll, actionreich

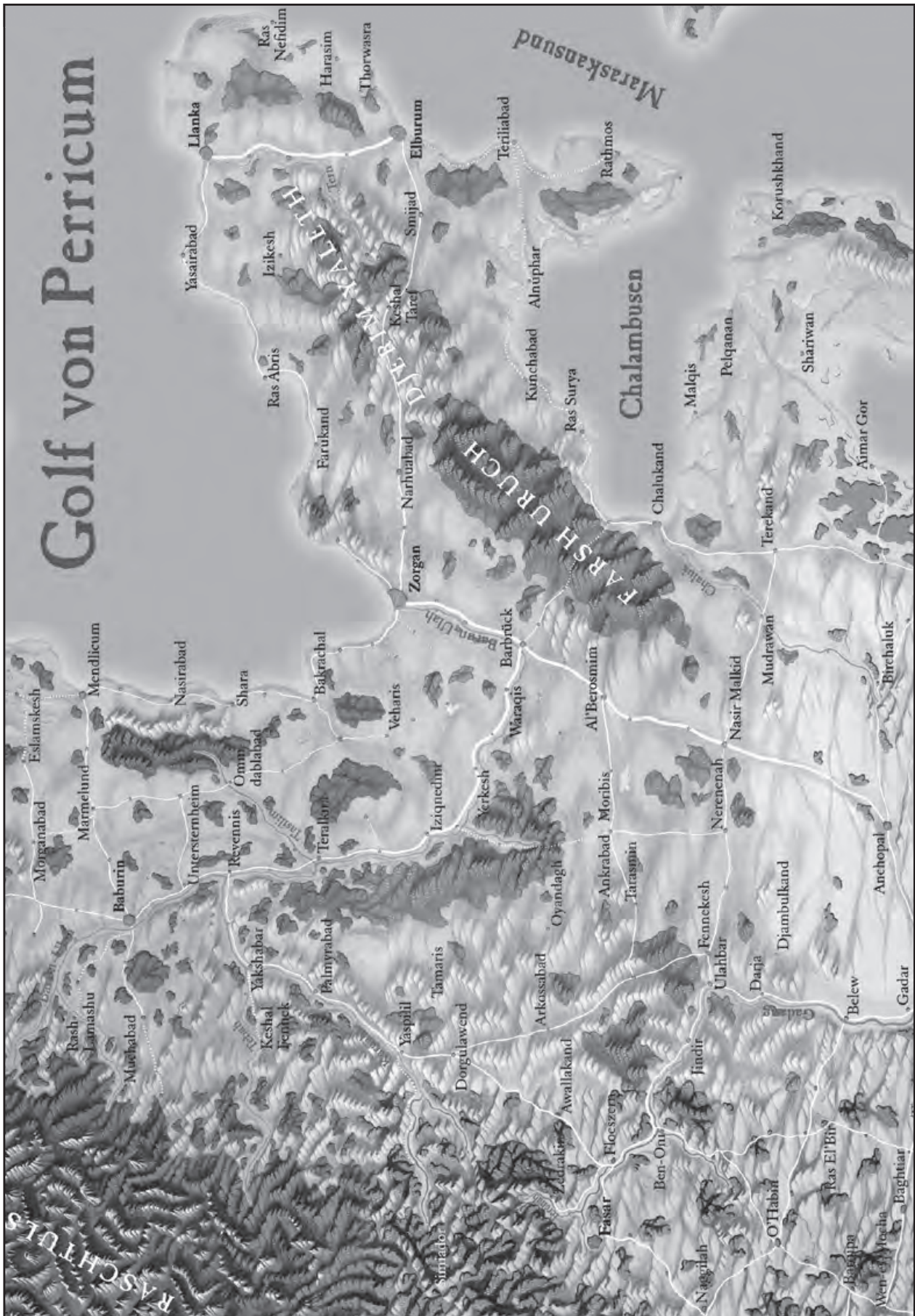
Joseph de Luca – Brotherhood of the Wolves

Marco Beltrami – Mimic

Tom Tykwer – Das Parfum

Darüber hinaus kann es nicht schaden, über türkische, marokkanische und indische Musik zu verfügen. Auch ein passend eingesetztes Rock- oder Metallstück kann für Akzente sorgen (zum Beispiel in einem Kampf). Allerdings sollten die Stücke nicht allzu bekannt sein, so dass die Spieler nichts damit assoziieren.

Аннaпг VII – Kартен



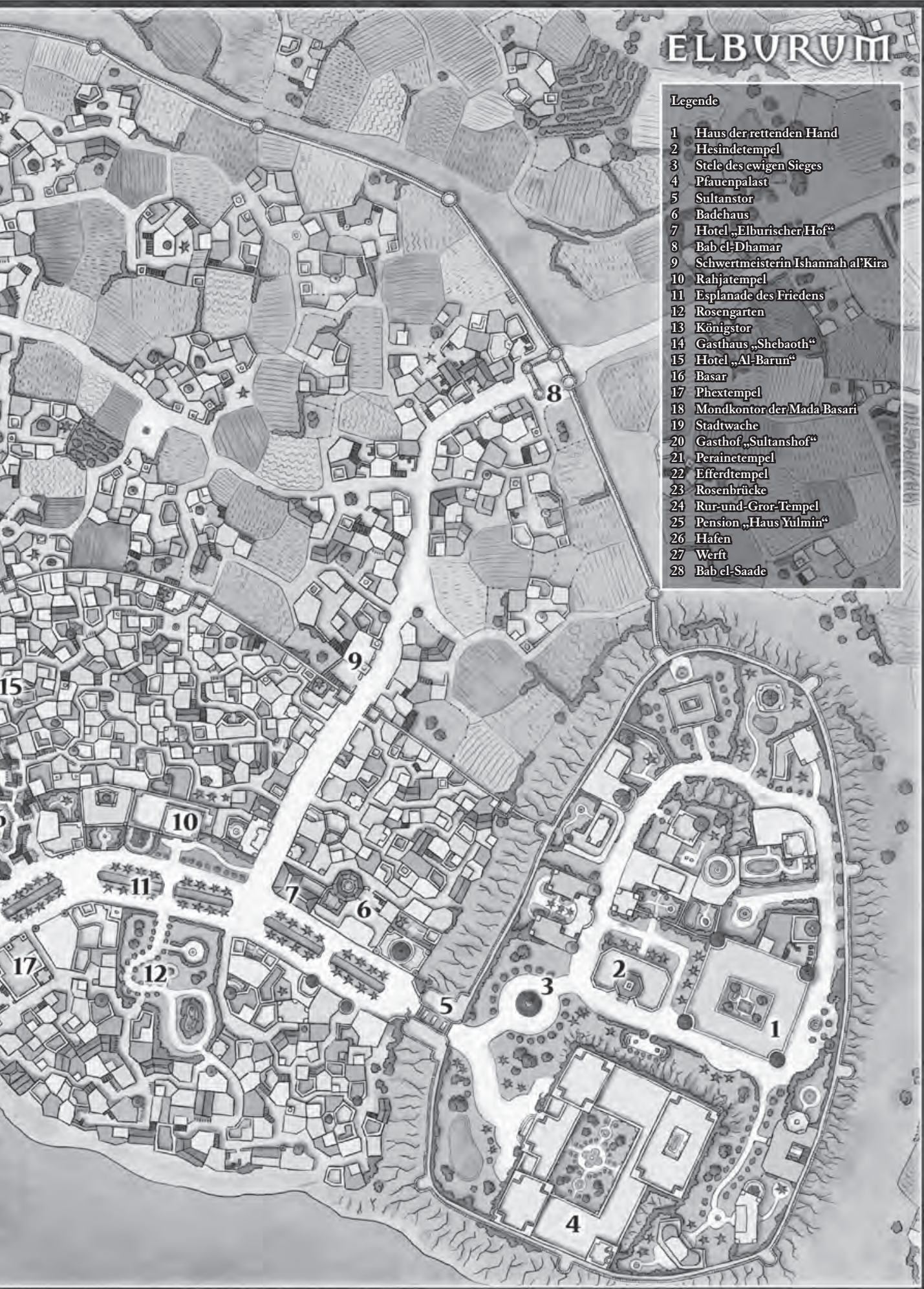


© 2014 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

ELBURUM

Legende

- 1 Haus der rettenden Hand
- 2 Hesindetempel
- 3 Stele des ewigen Sieges
- 4 Pfauenpalast
- 5 Sultanstor
- 6 Badehaus
- 7 Hotel „Elburischer Hof“
- 8 Bab el-Dhamar
- 9 Schwertmeisterin Ishannah al’Kira
- 10 Rahjatempel
- 11 Esplanade des Friedens
- 12 Rosengarten
- 13 Königstor
- 14 Gasthaus „Shebaoth“
- 15 Hotel „Al-Barun“
- 16 Basar
- 17 Phextempel
- 18 Mondkontor der Mada Basari
- 19 Stadtwache
- 20 Gasthof „Sultanshof“
- 21 Perainetempel
- 22 Efferdtempel
- 23 Rosenbrücke
- 24 Rur-und-Gror-Tempel
- 25 Pension „Haus Yulmin“
- 26 Hafen
- 27 Werft
- 28 Bab el-Saade

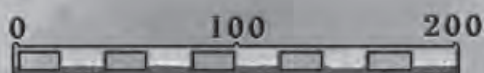


ZORGAN



Legende

- 1 Kriegshafen
- 2 Tempel & Kloster der Ewigen Ruhe (Boron)
- 3 Spiegelpalast
- 4 Sternenpalast
- 5 Königstor
- 6 Herberge „Alt-Zorrigan“
- 7 Hotel „Altzorgan“
- 8 Totenhafen
- 9 Taverne „Rüffeltopf“
- 10 König-Arkos-Allee
- 11 Theater
- 12 Taverne „Madala“
- 13 Tempel der Schlange (Hesinde)
- 14 Zorriganer Tor
- 15 Typographisches Institut
- 16 Schreiberschule
- 17 Schule des Seienden Scheins zu Zorgan
- 18 Herberge „Abu Radjinas Kajüte“
- 19 Handelshafen
- 20 Phextempel
- 21 Mondsilberpalast
- 22 Efferdtempel
- 23 Praiostempel
- 24 Basar
- 25 Haupthaus der Blauen Pfeile
- 26 Traviatempel
- 27 Löwentempel (Rondra) und Niederlassung der Yppolitaner
- 28 Krak al'Shah
- 29 Pilgertor
- 30 Feste Donnersturm
- 31 Karawanserei „Rotes Kamel“
- 32 Karawanserei „Weißes Kamel“
- 33 Niederlassung der Beilunker Reiter
- 34 Hammam Sultani
- 35 Firuntempel
- 36 Rosengarten (Rahja)
- 37 Residenz des Fadil ibn Kamal
- 38 Elburisches Tor
- 39 Teehaus „Lotosblüte“
- 40 Tsatempel
- 41 Königlich Aranische Stellmacherei
- 42 Ingerimtempel
- 43 Rosentempel
- 44 Hospital unserer gnadenvollen Herrin
- 45 Sidi-Eslamin-Tempel (Peraïne)
- 46 Efferdtor
- 47 Perainetor





BABURIN

Legende

Elendsviertel

- 1 Flusshafen
- 2 Viehmarkt
- 3 Schenke „Am Tafelberg“

Djambakand

- 4 Nebachoter Tor
- 5 Ordenshaus der Anconiten
- 6 Sankt-Therbun-Hospital
- 7 Haus der eingebrachten Ernte (Peraintempel)
- 8 Tsatempel
- 9 Schenke „Haus Mirhiban“

Derschalam

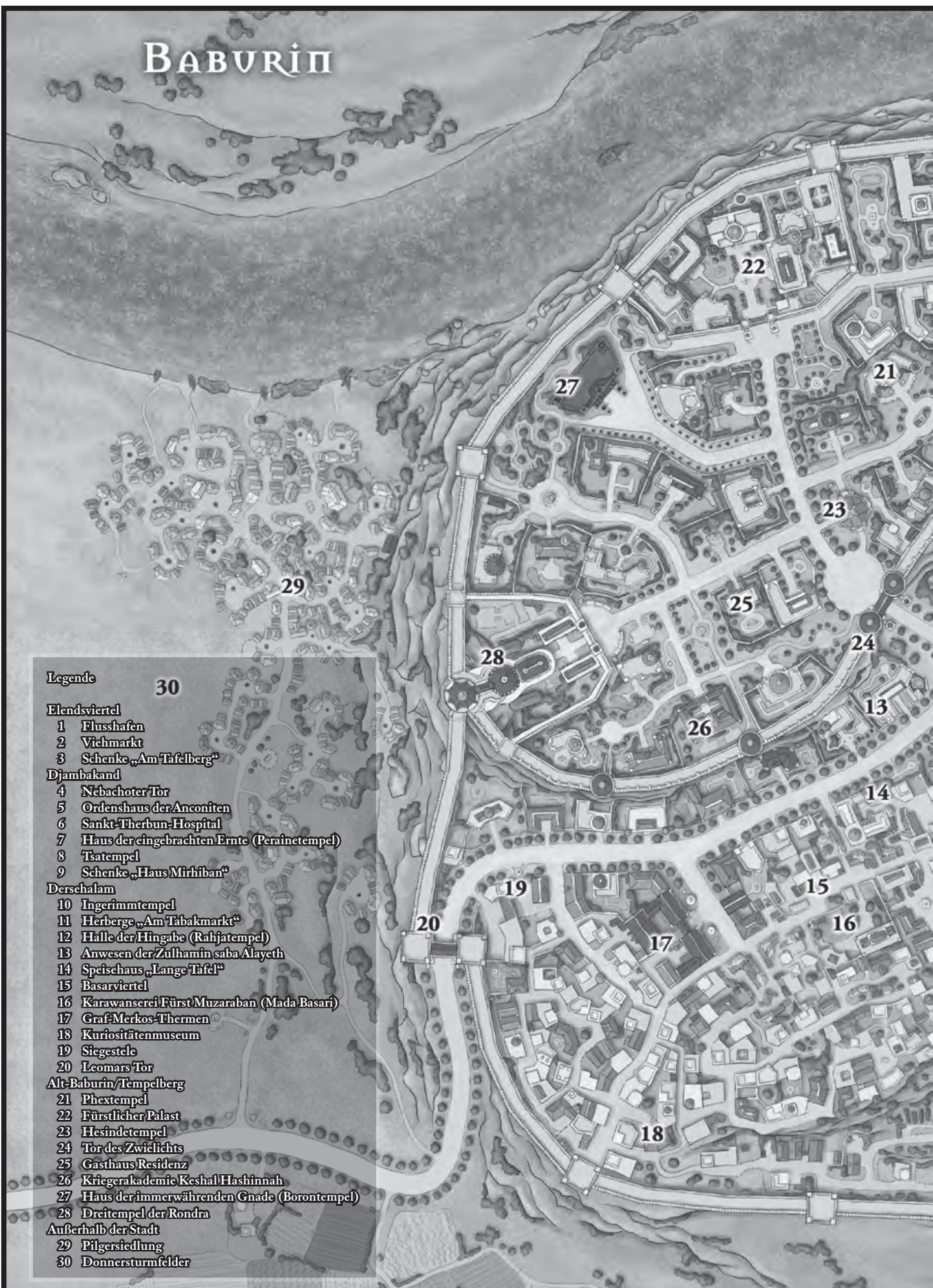
- 10 Ingerimmtempel
- 11 Herberge „Am Tabakmarkt“
- 12 Halle der Hingabe (Rahjatempel)
- 13 Anwesen der Zulhamin saba Alayeth
- 14 Speischaus „Lange Tafel“
- 15 Basarviertel
- 16 Karawanserei Fürst Muzaraban (Mada Basari)
- 17 Graf-Merkos-Thermen
- 18 Kuriositätenmuseum
- 19 Siegestele
- 20 Leomars Tor

Alt-Baburin/Tempelberg

- 21 Phextempel
- 22 Fürstlicher Palast
- 23 Hesindetempel
- 24 Tor des Zwielihts
- 25 Gasthaus/Residenz
- 26 Kriegerakademie Keshal Hashinnah
- 27 Haus der immerwährenden Gnade (Borontempel)
- 28 Dreitempel der Ronda

Außerhalb der Stadt

- 29 Pilgersiedlung
- 30 Donnersturmfelder



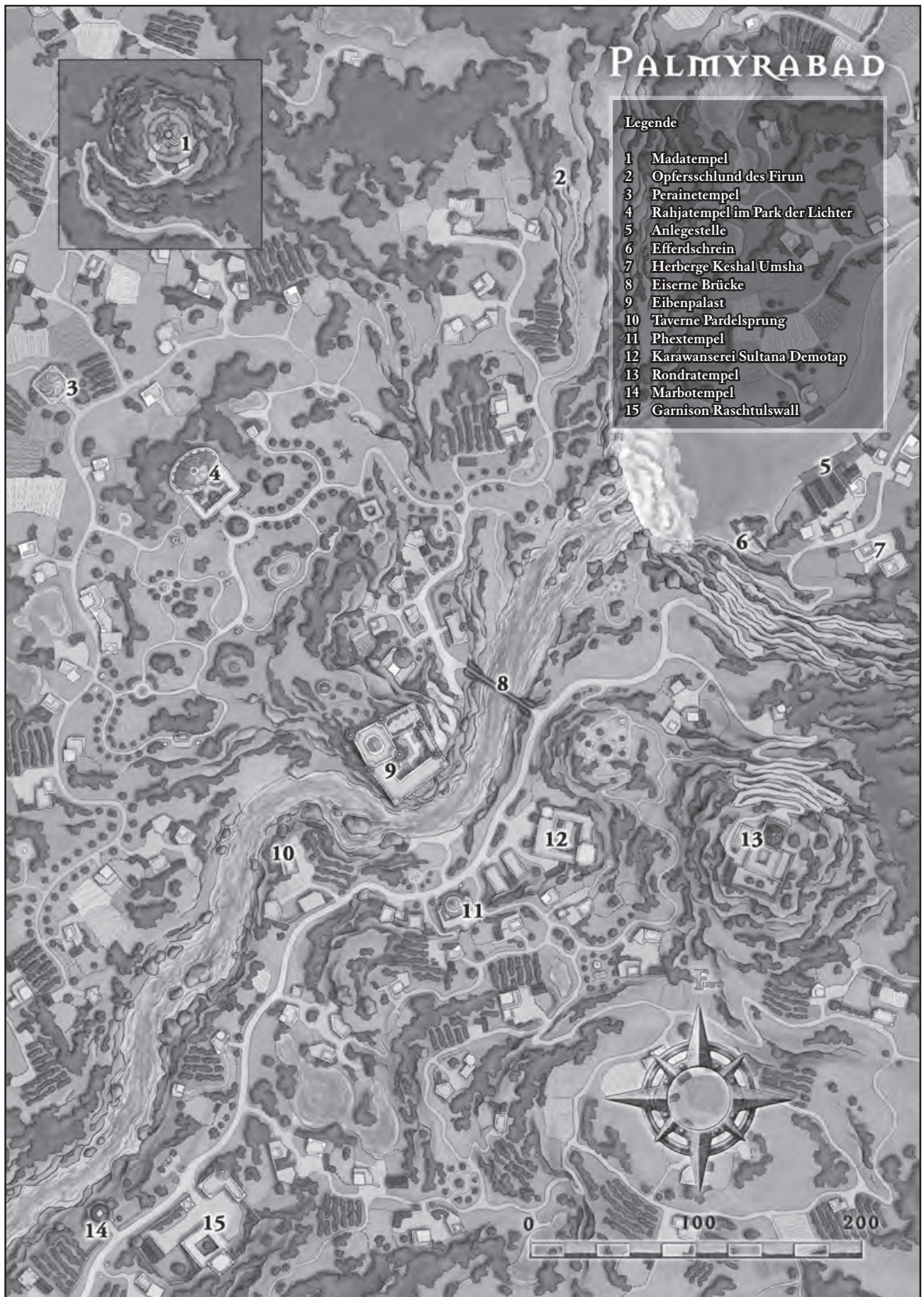




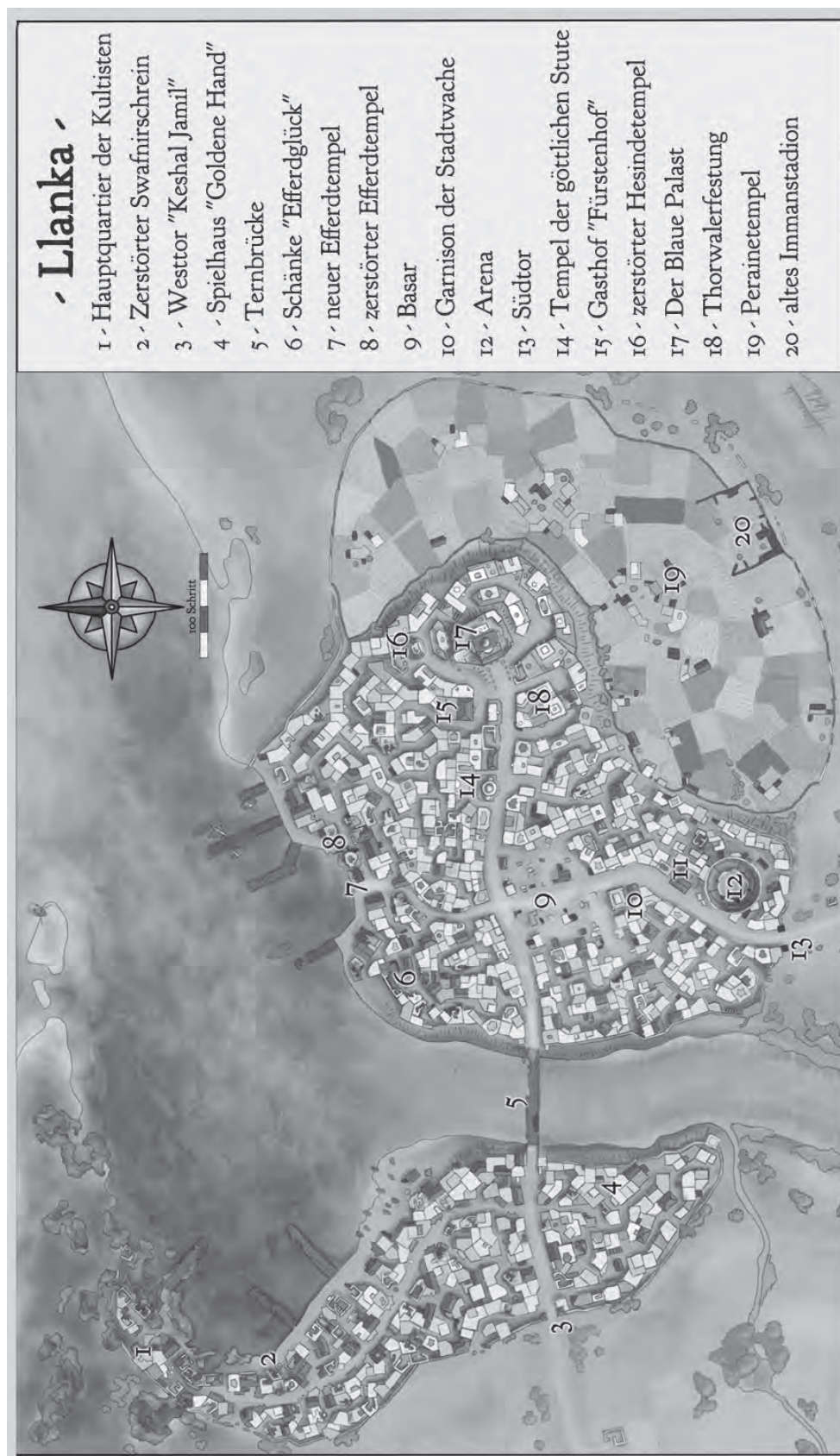
ANCHOPAL

© 2014 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.





© 2014 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.





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.*

SCHLEIERFALL

AUTOR: ALEX SPOHR

Immer wieder träumen die Helden von Ras'Lamasshu, der Stadt der Katzen. Die Herrscherin der Stadt, eine leibhaftige Sphinx, ruft sie, um sie vor einer verschleierte Verschwörung zu warnen. Noch weiß niemand, was ihre rätselhaften Worte zu bedeuten haben: Gewährt die Sphinx Einblicke in eine düstere Zukunft oder können die Helden das Schlimmste noch verhindern?

Überall im Land gärt eine unerschwellige Bedrohung: Anchopal, eine heilige Stätte der Perainekirche, ist seit Jahren durch Novadis besetzt und König Arkos brennt darauf, sich erneut als Held zu beweisen und die Stadt zurückzuerobern. Das verfallene Llanka wird noch immer von einem gewaltigen Malmer bedroht, der jede Schiffsfahrt zu einem riskanten Unternehmen macht. Und niemand ist in den Schatten der Weißen Stadt Elburum seines Lebens sicher.

Im Auftrag der Mondsilbersultana suchen die Helden nach Spuren ihrer Tochter, der für tot gehaltenen Moghuli Orons. Wenn es nicht Dimiona selbst ist, so treibt dennoch jemand ihre Pläne voran, und nur die Abenteuerer können die Wahrheit ans Licht bringen.

Werden die Helden abermals den oronischen Verlockungen widerstehen und das Geheimnis um die Verschwörung hinter dem Schleier lüften? Oder führen die mannigfaltigen Versuchungen sie direkt in die Niederhöhlen? Wem können die Helden vertrauen und wer spielt ein falsches Spiel mit ihnen? Können sie hinter den Schleier sehen, oder wird das Gift der Erzdämonin für immer die Seelen der Menschen verderben?

Dieses Abenteuer ist Teil des *Splitterdämmerungs*-Zyklus und behandelt das Schicksal der Heptarchen und der Splitter der Dämonenkrone. Der Band kann auch vom Zyklus losgelöst gespielt werden.

Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie Kenntnis der Regelwerke *Wege der Helden*, *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei*, *Wege der Götter* und des *Liber Cantiones*. Zusätzlich ist die Lektüre der Regionalspielhilfe *Land der Ersten Sonne* erforderlich.



www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-95752-716-5

13127PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 205

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)
HOCH/HOCH

ERFAHRUNG

(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
HINTERGRUNDWISSEN

ORT UND ZEIT

ARANIEN; 1037 BF

SPLITTER DÄMMERUNG

