

AVENTURIEN

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 - 5 ERFAHRENE HELDEN

BERGE AUS GOLD

FR-121
ERFAHREN

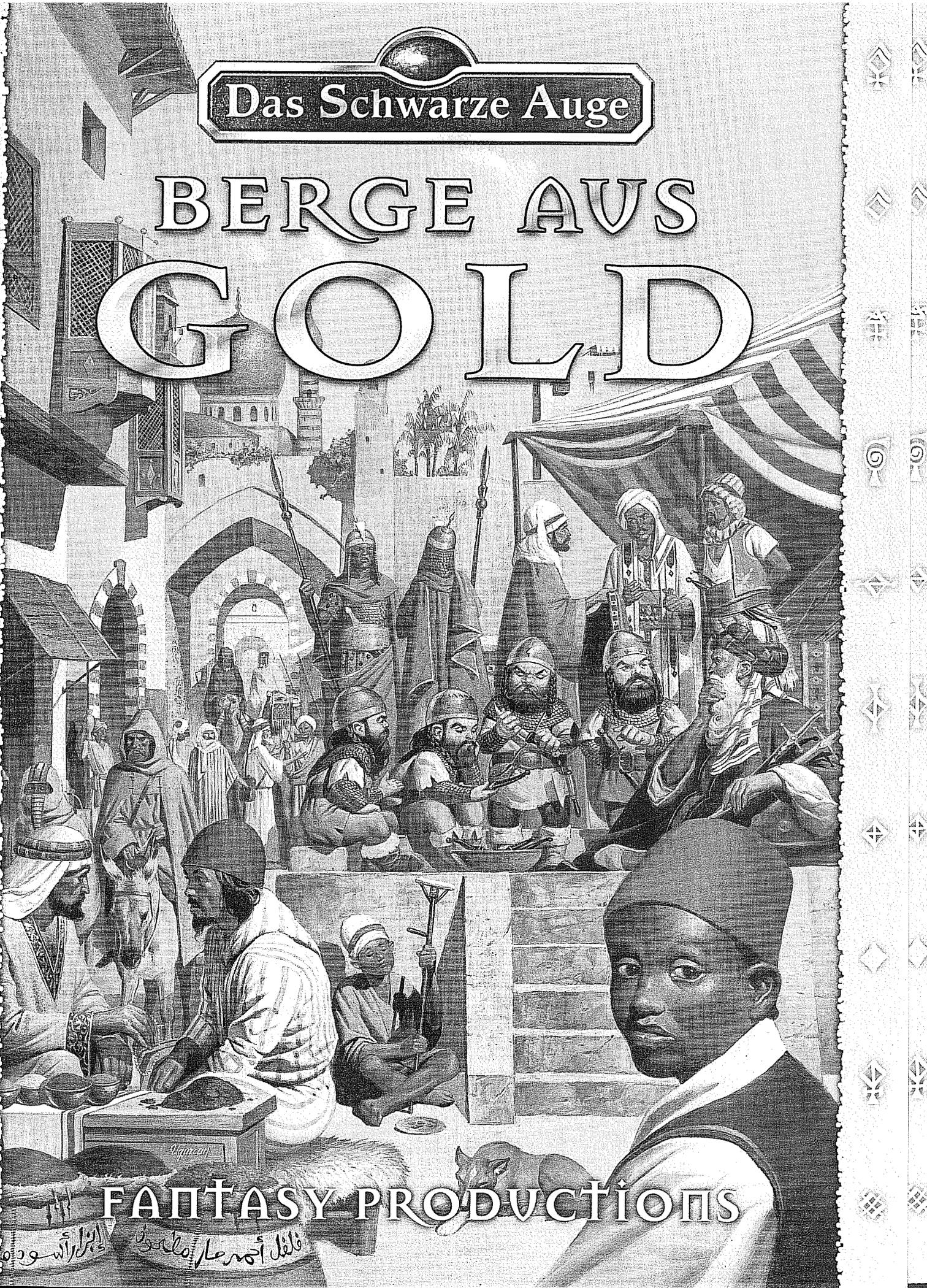


Das Schwarze Auge

10384

Das Schwarze Auge

BERGE AUS GOLD

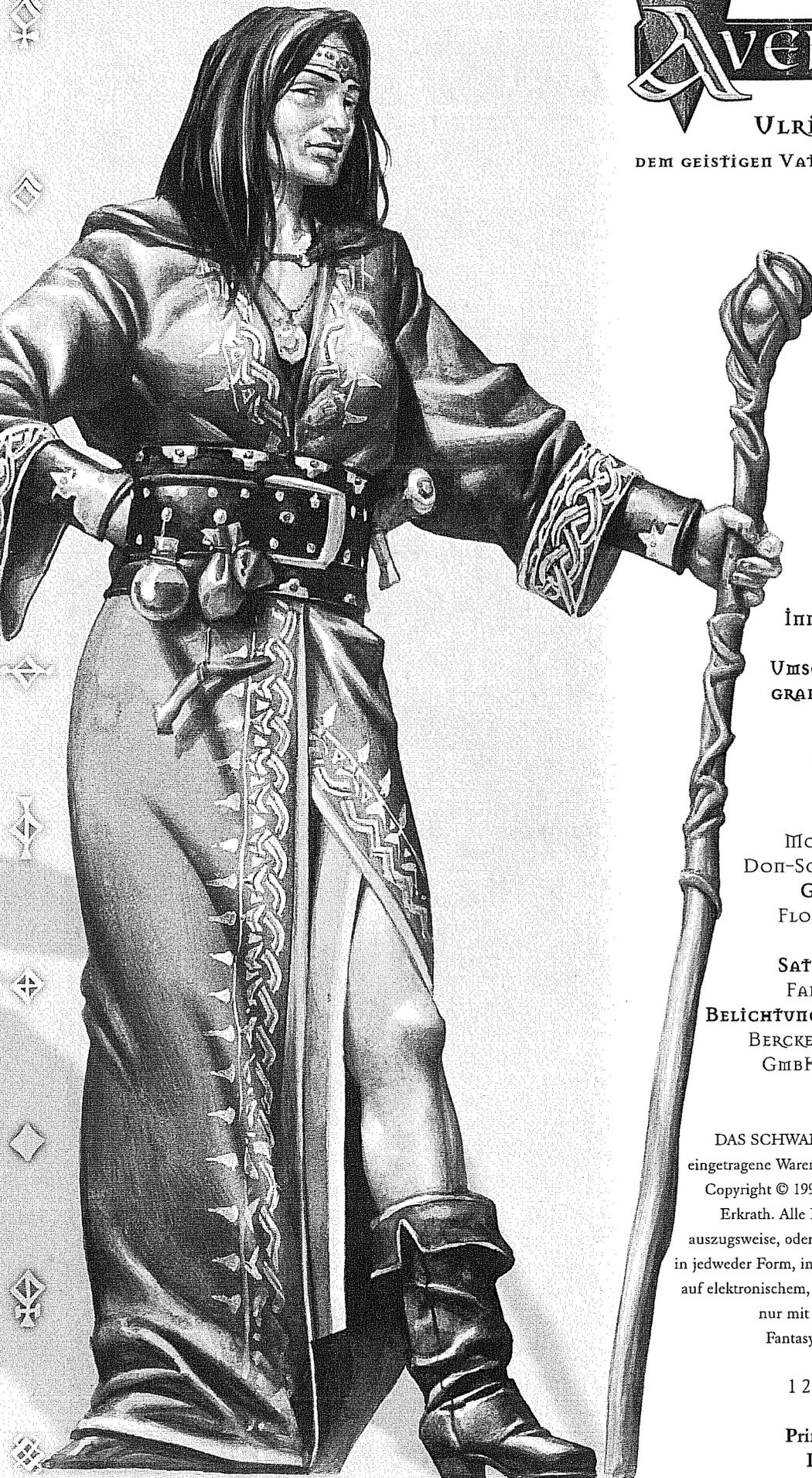


FANTASY PRODUCTIONS

البرازيل
فلفل أحمر / ملح

AVENTURIEN

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



**UMSCHLAG-
ILLUSTRATION**
UGURCAN YÜCE

INNENILLUSTRATIONEN
SABINE WEISS

**UMSCHLAGGESTALTUNG &
GRAPHISCHE KONZEPTION**
RALF BERSZUCK

LAYOUT
DEBORAH UNGER

LEKTORAT

MOMO EVERS, FLORIAN
DOP-SCHAVEN, THOMAS RÖMER

GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOP-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

SATZ UND HERSTELLUNG

FANTASY PRODUCTIONS

BELICHTUNG, DRUCK UND AVFBINDUNG

BERCKER GRAPHISCHER BETRIEB
GMBH & CO. KG, KEVELAER

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997, 2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 07 06 05 04 03

Printed in Germany 2003
ISBN 3-89064-384-1



BERGE AUS GOLD

VON JÖRG RADDATZ
UND HEIKE KAMARIS

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR DEN MEISTER UND 3 BIS 5 HELDEN

MIT DANK FÜR VIELE GUTE IDEEN AN
PATRIC GÖTZ, PETRA KÄMMER, SIMONE ROPPER,
PHILIPP SEEGER, OLIVER STEIGER UND ANTON WESTE



FANTASY PRODUCTIONS

İNHALT

EİPLEİTUNG 5

ABENTFEVERÜBERSİHT

(MEİSTERİNFÖRMATIONEN) 5

DER HİNTERGRUND 5

KAPİTEL I:

DIE SİMİA-FLAMME DER LUFT 8

AM SCHLUND 8

DIE REİSE 12

ANGRIFFE BEI NACHT UND TAG 13

DAS EMİRAT FLOESZERİ 24

İNFÖRMATIONEN FÜR DIE ZUKUNFT 31

WEITER NACH FASAR 32

KAPİTEL 2:

DER SULTAN DER DIAMANTEN 33

KAPİTELÜBERBLİCK 33

DIE STADT FASAR 33

DIE ERMITTLUNGEN İN FASAR 38

İM VIERTEL SIDI SHEBAHAN 49

KAPİTEL 3:

DAS HAUPT DES GOLDENEİ DRACHEİ 58

İN DEN SCHLUCHTEN

DES RASCHTULSWALLS 58

VON FASAR İN DIE BERGE 59

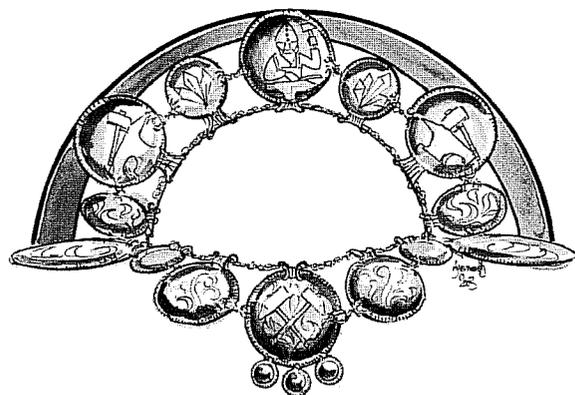
İN DEN HÖHLEN DES DJER ANGHRAVASH .. 63

WEITER İN DEN BERG 65

DAS GROßE BEBEN 66

AN DEN TÖREİ DER ZİTADELLE 67

DIE DRACHEİHÖHLE 71



ANHÄNGE 79

DRAMATIS PERSONAE 79

DIE KARFVINKEL-ELFEN 81

EXEMPLARISCHE GEGNER 82

BÖRSE DES BLUTBEFLECKTEN GOLDES 83

PLÄNE ALS KOPİERVORLAGEN 84

EINLEITUNG

ABENTEUERÜBERSICHT (MEISTERINFORMATIONEN)

Berge aus Gold

ist ein Abenteuer

für Helden von mittlerer bis hoher Erfahrung. Vom aventurischen Hintergrund her ist es eine Fortsetzung des Abenteuers **Brogars Blut**, kann jedoch völlig unabhängig gespielt werden – auch wenn Recken des früheren Abenteuers natürlich sehr gut für das Abenteuer geeignet sind.

Das Abenteuer gliedert sich in drei klar getrennte Kapitel, die zwar in einen engen Gesamtzusammenhang gehören, aber doch jedes für sich eine eigenständige Handlung besitzen und theoretisch auch separat oder mit größerem zeitlichen Abstand voneinander gespielt werden können. Jedes Kapitel nimmt etwa ein Drittel dieses Bandes ein.

Das erste Kapitel, **Die Simia-Flamme der Luft**, ist ein Überland-Abenteuer, in dem die Helden vom Schlund in Richtung Fasar reisen und währenddessen von einem Dämon des Tasfarelel behelligt werden, der ihnen ein wichtiges geweihtes Artefakt abnehmen will. Ursache dieser Vorfälle ist die Gefangenschaft (und Verzauberung) der Matriarchin der Brillantzwerge beim schurkischen Emir von Floesern, dem sich die Helden am Ende des Kapitels stellen müssen, um die Gefangene zu befreien.

Das zweite Kapitel, **Der Sultan der Diamanten**, ist ein Stadt-Abenteuer in der düsteren und unheimlichen Metropole Fasar. Nach einem dämonischen Übergriff auf den Palast des Fürsten müssen sich die Helden den intriganten Machthabern Fasars stellen, ehe sie am Schluss mit göttlichem Beistand einen abscheulichen Diebeskult zerschlagen können, in dem ein zwergischer Verbrechensmagnat die Halsabschneider, Menschenräuber und Hehler der Stadt unter dem Banner Tasfarelels vereinen will.

Das dritte Kapitel schließlich, **Das Haupt des Goldenen Drachen**, spielt im mysteriösen Raschtulswall. Es führt die Helden zu dem Gebiet, um das es bei allen Mühen bislang ging: in die Tiefen des höhlenreichen Djer Anghravash. Dort stoßen sie auf die degenerierten Nachfahren der Karfunkel-Elfen und müssen sich ihnen und der menschlichen Drahtzieherin Marmonidas zum Endkampf stellen, ehe deren Dämonenkraft die Zitadelle des Erzes aufsprengt – doch zum Glück steht ihnen ebenfalls uralte Magie zu Diensten.

PASSENDE HELDEN FÜR DIESES ABENTEUER

Die Zahl der denkbaren Rassen-Kultur-Professions-Kombinationen ist so groß, dass wir hier weder die geeigneten noch die ungeeigneten Charaktere komplett auflisten können. Daher einige generelle Empfehlungen: Da die Helden in diesem Abenteuer für Brillantzwerge arbeiten, diplomatisch mit mächtigen und paranoiden Erhabenen und verschlagenen Bettlern und Halsabschneidern Fasars zu tun haben, durch das Tulamidenland und den unwegsamen Raschtulswall reisen und sich schließlich vorsichtig und gerissen mit Dämonen packieren auseinandersetzen müssen, sollten keine Figuren mitspielen, die mit diesen Vorgaben deutliche charakterliche Probleme haben würden. Dies stellt neben den 'üblichen Verdächtigen' wie Praios-Geweihten, Orks und Achaz auch diverse Individuen mit unpassenden Vorurteilen (etwa gegen Zwerge) etc. in Frage.

Das heißt nicht, dass solche Helden von vornherein untersagt wären. Doch sollte jeder Spielleiter bedenken, dass das Abenteuer kaum so ablaufen würde, wie es im Text vorgesehen ist, wenn es sich bei den fraglichen Helden auch noch um meinungsstarke Charaktere handelt, die schnell die ganze Gruppe auf ihre Linie mitziehen.

Ansonsten sei nur noch gesagt, dass dieses Szenario voraussetzt, dass sich wenigstens ein Zauberer und ein guter Kämpfer unter den Helden befinden, und auch ein Geweihter wäre hilfreich (zumindest wenn er in manchen Situationen in der Lage ist, sich etwas zurückzuhalten).

Heldengruppen, die sich durchweg aus wenig effektiven 'Stimmungs'-Charakteren zusammensetzen, können in diesem Abenteuer ernste Schwierigkeiten bekommen.

Wie schon gesagt – Veteranen des Abenteuers **Brogars Blut** sind natürlich ganz besonders passend. Doch selbstverständlich wünschen wir jedem erinnerungswürdigen Heldentaten beim Besuch der **Berge aus Gold**.

DER HINTERGRUND

Das Abenteuer basiert zum Teil auf Ereignissen, die vor mehr als fünf Jahrtausenden Aventurien erschütterten, genauso aber auf gildenmagischen und politischen Umwälzungen der letzten Jahre.

Damit Sie nicht alle relevanten Informationshappen aus diversen Boxen zusammentragen müssen, haben wir eine

umfassende Zeitleiste zusammengestellt, in der Sie alle wichtigen Begebenheiten finden. Hier gilt in besonderem Maße, dass ein gutes Verständnis der Grundlagen für den Spaß am Leiten des Abenteuers unverzichtbar ist: Man muss nicht alles auswendig kennen, aber zumindest wissen, wo man es finden und wie man damit improvisieren kann.

VOR 5.500 JAHREN

Die Zwerge leben im Eisenwald und in den Ambossbergen. Sie liegen im Krieg mit dem Alten Drachen Pyrdacor, der im Gebiet der heutigen Khôm-Wüste haust und sich von seinen Untertanen (vor allem Echsenwesen, aber auch einigen Elfen) als Gott verehren lässt. Er besitzt die Macht über mehrere Elemente und die Schlüssel zu den jeweiligen Elementaren Zitadellen. In dieser Zeit beginnt er, die Zwerge mit versklavten Elementarwesen des Erzes zu bekämpfen: seelenlose Mordwerkzeuge aus Fels, Eisen und Gold treten aus dem nackten Fels und fallen mit blitzenden Klingen über die Angroschim her, die in den folgenden Jahrzehnten der kompletten Vernichtung nahe kommen.

VOR 5.400 JAHREN

Einige Dutzend Zwerge verlassen aufgrund von Traumvisionen die heimatlichen Berge und beginnen unter der Anleitung des bereits fast 800 Jahre alten Zwergen-Prinzen Brendan, Elementarmagie zu studieren: Sie werden die ersten Geoden.

Allmählich drängen sie den Ansturm der versklavten Erzwesen zurück.

VOR 5.200 JAHREN

Brendan krönt sein Lebenswerk mit einer einzigartigen Tat: Alleine, nur mittels seiner Zauberei, gelingt es ihm, dem Drachen Pyrdacor den Schlüssel zur Zitadelle des Erzes zu entwinden. Dadurch kann er einen Pakt mit dem Elementarherren des Erzes schließen und damit die magischen Angriffe auf die Zwerge beenden. Pyrdacor muss sich zu einem Waffenstillstand bequemen, und Brendan opfert scheinbar sein Leben, um den Vertrag zu besiegeln.

In Wirklichkeit (und das ist bislang keinem Aventurier bekannt) erfüllt er seinen Teil des Paktes mit dem Elementarherren: Er begibt sich zur Zitadelle des Erzes, die tief unter dem Raschtulswall liegt, und wird dort zum todlosen Bewacher des einzigen Zugangs und des Schlüssels.

VOR 4.100 JAHREN

Der abenteuerlustige Jungzweig Prinz Calaman bricht zu einer Heldenfahrt auf und stiehlt ein Juwel aus Pyrdacors Hort. Im Raschtulswall trifft er auf Assaf, einen Häuptling der Menschen, die am Berge Djer Tulam leben und tapfer gegen die Angriffe der geschuppten Diener des Goldenen Pyrdacor kämpfen. Sie erweisen sich als Verwandte in Seele und Geist, und gemeinsam vollbringen sie zahlreiche Heldentaten. Als sie sich trennen, weil Calaman nach Xorlosch zurückkehrt, schenkt er seinem Freund Assaf eine Gewandspange, die einst Urvater Curoban selber geschmiedet hatte.

Calaman aber ist wegen seiner frivolen Diebeszüge nicht mehr willkommen in Xorlosch und muss mit seinem Stamm die alte Heimstatt verlassen. Er lässt sich im Gebirge der Trollzacken nieder.

VOR 4.050 JAHREN

Doch schließlich will Calaman seinem Freund einen Besuch abstatten und findet nach vielen Abenteuern auch die Zelte des ewig dahinwandernden Volkes im Raschtulswall, wo ihn ein Mann begrüßt, der dem alten Freund bis aufs Haar gleicht – doch er entpuppt sich als dessen Enkel, denn der kurzlebige Mensch Assaf ist mit seinen fast hundert Lebensjahren ein schwacher Greis. Er erkennt seinen Freund nur mit Mühe und lässt sich seinen Reisesack bringen, aus dem er die Spange hervorzieht, die er immer gehütet hatte. Doch kaum hat er sie seinem Freund Calaman überreicht, fällt ein Schatten über ihn und er stirbt. Wenig hält den Zwergen nun noch bei den kurzlebigen Menschen. Doch als er sich nach der Bestattung seines Gefährten von dessen Enkel verabschiedet, bietet ihm dieser eine Reihe von fruchtbaren Tälern und erzeichen Bergen im südöstlichen Vorland des Raschtulswalles als Wohnstatt für ihn und sein Volk an – vor allem aber einen Berg, dessen Höhlen unglaublich reich sind an Kristallen, Erzen und Edelsteinen. Der gerissene Calaman jedoch erkennt die phexische List des jungen Menschen, denn dort zu leben hätte bedeutet, die Länder der Menschen gegen die Drachen des Pyrdacor abzuschirmen, und auf dessen gute Nachbarschaft will er sich lieber nicht verlassen. Doch er dankt ihm für das Geschenk und gibt ihm als Unterpfand ihrer Freundschaft die Gewandspange seines Ahnen. Keiner der beiden weiß, dass der fragliche Berg (den die Tulamiden beginnen, *Djer Angrosch* und später abgeschliffen *Djer Anghravash* zu nennen) einige Höhlengänge verbirgt, die beinahe bis zum Tor der Zitadelle des Erzes hinabreichen.

VOR ETWA 3.500 JAHREN

Der immer noch mächtige Pyrdacor erfährt durch einen Kundschafter vom Djer Anghravash und versetzt einen Teilstamm der Elfen von Tie'Shianna in die Höhlen, wo sie von 'ihrem Gott Pyr' die Mission erhalten, die Schätze der Höhle für seinen Hort auszubeuten, vor allem aber den Schlüssel des Erzes zu erobern. Der Geode Brendan und seine dienstbaren Erzdschinne können Letzteres jedoch Jahrtausende lang verhindern.

VOR ETWA 3.100 JAHREN

Der Große Drachenkrieg bricht über Aventurien herein. Pyrdacor wird geschlagen, sein Leib vernichtet, sein Machtgebiet zur Khôm-Wüste, die Elfenstadt Tie'Shianna zerstört. Der allmähliche, aber unaufhaltsame Niedergang der vergessenen Elfen vom Djer Anghravash beginnt. Ihre wachsende Obsession für edle Metalle und Steine ermöglicht es dem Erzdämonen Tasfarelel, in der Maske des Drachen-Gottes Einfluss auf die Karfunkel-Elfen zu gewinnen, was ihren Verfall nur noch beschleunigt. Anstatt weiterhin die Tore der Zitadelle zu bestürmen, sollen sie jedoch auf sein Geheiß die darüber liegenden Minen ausbeuten und so viel wie möglich von den Juwelen und Edelmetallen für den Hort des Goldenen Drachen opfern. Etwa zweihundert Jahre später werden die Brillantzwerge aus ihren Höhlen vertrieben und siedeln in die Beilunker Berge um.

VOR 2.350 JAHREN

Die Tulamiden gründen von Khunchom aus das Diamantene Sultanat. Der erste Sultan, Sulman al-Nassori, setzt einen Satrapen über Fasar und den Raschtulswall ein und überreicht ihm unter anderem auch die Spange Assafs. Von diesem Satrapen stammen die heutigen Fürsten von Fasar ab.

VOR FÜNF JAHREN

Die von dämonischen Horden in ihrer Beilunker Heimat Lorgolosch eingeschlossenen Brillantzwergel können dank des Geoden Xenos und einiger menschlicher Helfer der Vernichtung entgehen. Nach ihrer Flucht zum Heiligtum Ingerimms Schlund im nördlichen Raschtulswall werden aus einem heiligen Stein der Halbgöttin Simia sieben verschiedenfarbige, den Elementen zugeordnete Flammen erschaffen und an die drei Elfen- und vier Zwergen-Völker verteilt. Die Brillantzwergel erhalten die Gelbe Flamme der Luft, deren besondere Kräfte vorerst unerforscht bleiben. (Dies wird näher beschrieben im Abenteuer **Brogars Blut**.) In der Rashduler Pentagramm-Akademie reißen die Dämonologen die Macht an sich. Die führenden Elementaristen werden mit schier unmöglichen Aufträgen verbannt oder in den Tod geschickt. Der oberste Lehrmeister für die Magie des elementaren Erzes, Magister Alarich, wird mit der Mission in den Raschtulswall entsandt, die Zitadelle des Elementarherren des Erzes zu finden. Der unerschütterliche Magier nimmt diesen Befehl ernst und kann in den folgenden Jahren gewisse Erfolge verzeichnen.

Später in diesem Jahr ergreift der Elementarist Sultan Hasrabal die Macht in der Akademie und vertreibt seinerseits die Dämonologen. Magistra Melissa saba Yaladani, eine Expertin für den Dämonen Tasfarelel, wird aus der Grauen Gilde ausgestoßen und flieht nach Fasar, wo sie unter dem Decknamen Magistra Marmonidas auftritt.

VOR DREI JAHREN

Magister Alarich kehrt nach Rashdul zurück und erstattet Sultan Hasrabal Bericht. Da dieser nach der Würde des Diamantenen Sultans strebt, erteilt er den Befehl, mit allen Mitteln den Djer Anghravash aufzuspüren und den Schlüssel zu erbeuten. In Fasar trifft Alarich zufällig auf Magistra Marmonidas, der er sich anvertraut und die ihm offenbart, dass sie bereits einen verborgenen Geheimbund des 'Sultans der Diamanten' aufgebaut hat, angeblich, um damit die Gunst Sultan Hasrabals zurück zu gewinnen. Ingeheim will Marmonidas ihren ehemaligen Kollegen Alarich und den Bund nur für ihre eigenen Zwecke benutzen: Die ausgestoßene Magierin strebt danach, die Herrschaft über die Karfunkel-Elfen an sich zu reißen und den Schlüssel des Erzes für ihren Herrn Tasfarelel zu erbeuten.

VOR ZWEI JAHREN

Auf ihrer Suche nach einer neuen Heimstatt reisen brillantzwergische Kundschafter auch bis Fasar und verhandeln mit dem dortigen Fürsten über eine Besiedlung des halb legendären Djer Anghravash und der umliegenden Täler. Da der Fürst zwar die Spange des Calaman besitzt und damit aus Sicht der Zwergel der richtige Ansprechpartner ist, aber keinerlei Macht über das dortige Land hat, ist er nicht abgeneigt. Magistra Marmonidas und ihr Bund des Sultans der Diamanten sind beunruhigt, da das alle Pläne gefährden könnte.

VOR EINEM JAHR

König Cendrasch sendet die Matriarchin seines Volkes, die weise Angrosch-Geweihte Ingrascha, nach Fasar, um die Übernahme des Djer Anghravash zu besiegeln. Auf Aufforderung der Magistra Marmonidas jedoch nimmt der verräterische Emir von Floeszern die Delegation gefangen.

KAPITEL I:

DIE SIMIA-FLAMME DER LUFT

ÜBERBLICK

Dieser Abschnitt des Abenteuers beginnt mit einer kritischen Konfrontation am Schlund im nördlichen Raschtulswall, wenn sich die Helden einem angreifenden Dämon aus der Horde des Tasfarel gegenüber sehen. Erst nach dessen Vertreibung erfahren sie, welche Bitte die Zwerge an sie richten wollen: Eine Vision des Hochgeweihten am Schlund deutet an, dass die nach Fasar gereiste Matriarchin in Not ist und der Gelben Flamme der Luft bedarf, eines einzigartigen Heiligen Artefaktes.

Die Helden sollen daher ebenfalls Richtung Fasar aufbrechen und dabei die Flamme der Luft mitnehmen. Zugleich sollen sie nach der Matriarchin und ihrer Delegation Ausschau halten. Während der ganzen Reise von Garetien durch Aranien werden sie von unheimlichen Traumgesichten und weiteren dämonischen Dienern des Tasfarel geplagt, bis sie schließlich im Ort Floeszern am oberen Gadang auf eine konkrete Spur stoßen. Die Helden müssen sich mit dem Emir von Floeszern und seinen sterblichen und dämonischen Schergen herumschlagen, ehe sie mittels der Flamme der Luft die in Erz verwandelte Matriarchin wiedererwecken können. Atmosphärisch sind die beherrschenden Themen dieses Kapitels die zugleich höfliche und bestechliche Kultur des aranisch-tulamidischen Adels sowie die zunehmende Bedrohung durch die ungewöhnlichen, ebenso verlockenden wie hinterhältigen Dämonen des Tasfarel. Die vorerst im Hintergrund bleibende Gestalt der Magistra Marmonidas bildet das stärkste Bindeglied zu den weiteren Kapiteln.

EINIGE ANREIZE

Gerade bei wirklich erfahrenen Helden sollte es gute Gründe geben, wie sie in das vorliegende Abenteuer hinein geraten, denn gewöhnlich warten sie nicht mehr in düsteren Kaschemmen auf zwielichtige Auftraggeber. In vielerlei Hinsicht stellt es die beste Option (für den Spielleiter) dar, wenn nicht allein eine Meisterfigur etwas 'von den Helden will', sondern es sich genau umgekehrt verhält: Denn dann muss er nicht um die Aufmerksamkeit der Recken buhlen und mit üppiger Entlohnung locken.

Das lässt sich zum Beispiel gut erreichen, wenn einer der Helden etwas benötigt, was er nur (oder am besten) bei den Brillanzzwergen bekommen kann. König Cendrasch selbst ist

zum Beispiel ein meisterlicher Gold- und Silberschmied, und auch wenn andere Zwerge-Völker die Brillanzzwerge in Baukunst und Waffenschmiedekunst übertreffen, so ist sein Volk doch ohne Gleichen, wenn es um künstlerische Kreativität, Schmuckgestaltung sowie Kristallzucht und Edelsteinschliff, ja, allgemein um die Kunst der Juwelier und Graveure geht. Zauberer könnten etwa eine einzigartig geschliffene Linse oder ein Prisma benötigen (vielleicht gar aus einem Karfunkel?). Kämpfer suchen vielleicht nach einer ganz besonderen persönlichen Armbrust, Adlige wollen für ihre Angebetete oder als höfisches Geschenk für einen Standesbruder vielleicht ein Schmuckstück oder Kunstwerk anfertigen lassen. Und Gauner haben vielleicht gar Interesse, das Vertrauen der Brillanzzwerge zu gewinnen, damit sie ihnen einen speziellen Siegelring oder -stempel schneiden ...

Es kommt nicht darauf an, dass der Wunsch einfach zu erfüllen ist – im Gegenteil. Je anspruchsvoller die Bitte des Helden ist, umso plausibler ist es, dass er dafür bis zum Schlund zu den Brillanzzwergen reisen muss, weil es sich kein gewöhnlicher Handwerker zutraut. Und umso wahrscheinlicher ist es, dass der beauftragte Zwerg es durchaus als angemessen betrachtet, den Helden seinerseits um einen Besuch beim König zu bitten. Es ist keineswegs nötig, dass jeder einzelne Held einen konkreten Wunsch hat: In vielen Spielrunden mag es reichen, wenn es um eine einzelne Besonderheit geht, die eigentlich allen nützt.

Am besten kann man diesen Kniff einsetzen, wenn man schon eine Weile im Voraus plant, was es sein soll, so dass man etwa dem Zauberer schon vorher das Wissen um eine magische Handlung zuspieren kann, für die er eben ein solches seltenes Prisma braucht.

Eng verwandt damit ist die Idee, dass ein Held eine Information benötigt, die nur die Matriarchin Ingrascha besitzt – am naheliegendsten wäre hier natürlich eine spezielle Liturgie der Ingerimm-Kirche, die für Ingerimm-Geweihte sehr verlockend sein dürfte.

Zuletzt gibt es natürlich immer noch die Möglichkeit, dass die Helden aufgrund ihres Rufes und ihrer Erfahrung als Problemlöser gebeten werden, zum Schlund zu reisen – und ganz einfach ist es natürlich, wenn die Helden bereits gute Kontakte zu den Brillanzzwergen haben, etwa weil sie diejenigen sind, die damals das Abenteuer **Brogars Blut** bestanden haben.

AM SCHLUND

Einer der heiligsten Orte des Gottes Ingerimm (bzw. des zwergischen Angrosch) ist der Schlund im nördlichen Raschtulswall. Dieser Ort liegt im wildesten Teil Garetiens, etwa 60 Meilen südlich

von Wandleth, der Hauptstadt der Grafschaft Schlund, die von Graf Ingramm Sohn des Ilkor regiert wird. Hier fand im Jahr 1021 BF die feierliche Zwölfgötter-Tjoste der Rondra-Kirche

statt, bei der auch das legendäre Schwert Siebenstreich neu geschmiedet wurde.

Und seit etwa fünf Jahren leben in der Region auch einige Tausend aus Lorgolosch gerettete Brillantzwerge. Diese haben sich teilweise auch in der Grafenstadt Wandleth oder in den zwei größeren Hügel-

Zwergendörfern der Grafenschaft, Ganoxsch und Arabasch, niedergelassen. Doch die eigentliche informelle Hauptsiedlung ist unweit des Schlundes im verlassenen Feldlager der Zwölfgötter-Tjoste eingerichtet worden. Denn das gewaltige achteckige, für 2000 Krieger geschaffene Kastell war geradezu perfekt, um die Flüchtlinge aufzunehmen.

(Sollten Sie einen Plan benötigen, finden Sie einen solchen Abenteuer Siebenstreich.) Die Brillantzwerge nennen die Siedlung Antalorgol – was als "Ersatz-Lorgolosch" übersetzt werden kann, doch ist der Beiklang von Behelfsmäßigkeit und minderer Schönheit des zwerghischen Wortes noch stärker, als es die Übersetzung ausdrücken kann.

Dabei merkt man der lebendigen Ortschaft keineswegs ihren Behelfsstatus an: Wer auf dem alten Pilgerweg von Wandleth herbeireist, der sieht schon von Ferne die Siedlung am Hang des Vulkans, der den Schlund in sich birgt. Und ebenso hört man Stimmengewirr und Lieder, noch ehe man den Graben überquert und eines der großen Tore im Wall durchschritten hat.

Machen Sie die Visite der Helden in Antalorgol zu einem interessanten Besuch in einer Zwergen-Siedlung, die mindestens ebenso wie ein Gauklerlager als wie ein Heerlager wirkt. Die meisten Hütten und Häuser sind schnell und in leichter Bauweise errichtet und keinesfalls für die Ewigkeit gedacht. Trotz des manchmal recht frischen Windes aus den Bergen leben manche Zwergen-Familien sogar in großen Hauszelten aus dicken, aber leuchtend bunten Stoffbahnen und scheinen damit völlig zufrieden zu sein.

Aus dem zentralen, quadratischen Kampfplatz, wo vor etwa sieben Jahren die größten Recken der Rondra-Kirche ihr Turnier ausfochten, ist heute ein turbulenter Markt geworden, auf dem die unverwundlichen Zwerge kleine Biergärten und Weinschänken angelegt haben, neben denen etwas Handel getrieben und vor allem geschwätzt und getändelt wird.

Am Rande des Marktes, beinahe direkt vor der unverkennbaren, wenn auch kleinen, Königsvilla, befindet sich der neue Schrein der Simia. Ohne Zweifel haben die Schöpfer versucht, ihm einen exotischen, andersweltlichen Charme zu verleihen:

Die Wände sind aus buntem Kristallglas, das von nur wenigen feinen Metallstegen zu farbenfrohen

Bildern von heiteren Szenen zusammengehalten wird. Durch das Glas kann man vage die Blumen erkennen, die im Inneren eine wilde Pracht aus Orchideen und Tropenblüten entstehen lassen. In ihrer Mitte aber erhebt sich die Statue einer Frau mit einem Gewand aus regenbogenfarbenen Flammen. Gestalt und Größe der Frau wirken nicht zwerghisch, denn dafür ist

sie zu schlank – dennoch ist sie eher Zwerghin als Mensch.

In ihrer erhobenen Rechten hält sie eine ziselierte Laterne.

Auf einer Bank vor der Statue sitzt ein junger Zwerg mit einer regenbogenfarbenen emaillierten Kettenschärpe und arbeitet an einem kunstvollen Handwerkstück. Er ist so

in seine Arbeit versunken, dass er niemanden beachtet.

Wie Besuchern von allen Zwergen auf dem Markt erzählt werden kann, birgt der Schrein die Laterne, in der die Gelbe Simia-Flamme geborgen wird.

Der Schrein symbolisiert für die Brillantzwerge ihre Rettung und den Neuanfang, während sie als Kultplatz für Vater Angrosch natürlich dessen uraltes Heiligtum in nahen Schlund (mit)verwenden.

Der Zwerg ist niemand anders als Bergkönig Cendrasch, ein begnadeter Goldschmied, der große Verehrung für Simia hegt – doch das erzählen Zwerge einem Fremden nur, wenn er sehr vertrauenswürdig oder sympathisch wirkt.

DER ERSTE ANGRIFF DES ΠΠΠCHURDVGGA

Geben Sie den Helden kurz Gelegenheit, sich in der Siedlung umzuschauen, dann aber schlagen Sie direkt zu. In diesem Abenteuer geht es nicht bedächtig mit einer Problembeschreibung und Auftragserteilung los. Stattdessen beginnt die Spielhandlung mit dem Angriff eines Gehörnten Dämonen auf den Schrein der Simia.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die idyllische Stimmung auf dem Marktplatz wird jäh durch ein lautes Klirren unterbrochen. Schon der erste Blick verrät, wo das Glas geborsten ist: Ein Wurfhaken hat die Wand des Simia-Schreines durchbrochen. Im nächsten Moment ist das Würfseil schon eingeholt und wird erneut geschleudert; und zwar von einem Zwerg, der schon vorher ein wenig auffällig war mit seinem weiten, schwarzen Kapuzenmantel. Doch ist es wirklich ein Zwerg?

Wohl kaum. Eher ist es ein Grolm, nur einen Schritt groß und mit einem gewaltigen, runzligen Wasserkopf. Doch solch eine goldene Haut mit Edelsteinwarzen hat kein Grolm, und erst recht nicht solch ein Stirnhorn wie aus blitzendem Diamant! Ist es ... ein Dämon?

Nun hat die Kreatur den Wurfhaken erneut geschleudert und diesmal die Laterne erwischt. Sie keckert triumphierend, und mit einem Knacken löst sich die Laterne aus dem Griff der Statue. Als der Gehörnte sie zu sich herüberzerrt, jauchzt er voll bössartiger Schadenfreude.

Richten Sie es so ein, dass die Ereignisse bis zu diesem Punkt vorausschreiten können, ehe der erste Held in der Lage ist, einzugreifen.

Was eigentlich keiner der Helden wissen kann: Diese Höllenkreatur ist ein Ninchurduggha aus dem Reich des Tasfarelel. Der Gehörnte Dämon ist ausgesandt worden, um möglichst das eine Artefakt zu beschaffen, mit dem sich die zur Statue gewordene Matriarchin Ingrascha zurück verwandeln lässt: die Gelbe Simia-Flamme der Luft. Nur handelt es sich bei dem Schrein der Simia um geweihten Boden. Daher war es für den findigen Dämon einfacher, einen Wurfhaken mit Seil von einem nahen Marktstand mit Bergsteigerbedarf zu stehlen. Die Werte des Ninchurduggha können Sie frei an die Gegebenheiten Ihrer Heldengruppe anpassen. Aber es ist an dieser Stelle des Abenteurers nicht vorgesehen, dass die Helden einen blutigen Kampf ausfechten. Das einzige Ziel des Dämonen ist es, die Laterne mit der Simia-Flamme zu erbeuten, und daher ist diese Szene in erster Linie als eine Möglichkeit gedacht, die Helden ins Geschehen einzubinden und auch zu motivieren, indem sie mithelfen, den Überfall abzuwehren. Das Seil ist als ganz gewöhnliches unmagisches Objekt natürlich das schwächste Glied im Angriffsplan. Wenn allerdings wirklich keiner der Spieler auf die Idee kommt, es zu kappen, dann durchtrennt König Cendrasch, vom Inneren des Schreins aus, das Seil mit einem gezielten Axtwurf. Da die Flamme zu diesem Zeitpunkt noch nicht abhanden kommen sollte, wird der Dämon in jedem Falle rechtzeitig dazu gezwungen, sich durch ein Verschwinden in Sicherheit zu bringen. Wenn das nicht die Helden tun (oder ihr Beitrag nicht genügt), erscheinen nach kurzer Zeit zusätzlich zwergische Gardisten, die mit extrem wirkungsvollen Waffen ausgestattet sind: hochwertige Armbrüste, für die jeder einzelne Bolzen von den Angrosch-Priestern im Schlund geweiht wurde. Antalorgol liegt immer noch unangenehm nahe an den Trollzacken und damit der Grenze zu den Schwarzen Landen, um eine solche aufwändige Bewaffnung notwendig zu machen. Nach dem Kampf werden Helden, die an der Vertreibung des Dämonen mitgewirkt haben, von den dankbaren Zwergen umringt und gelobt,

besonders aber vom jungen Zwerg mit der Regenbogen-Schärpe, der sich ihnen nun als Cendrasch Sohn der Odmar vorstellt.

In Gesprächen mit den Zwergen können die Helden außerdem erfahren, dass der Dämon (dessen Natur und Namen hier niemand kennt) vermutlich schon einmal in der letzten Woche in der Stadt war: Eine derartige Gestalt mit einem langen Kapuzenmantel war einigen Bewohnern aufgefallen, verschwand jedoch, bevor sie von Wachen angesprochen wurde.

DIE AUDIENZ BEIM ZWERGEN-KÖNIG

Möglicherweise wurde in der Vorgeschichte schon eine Zusammenkunft mit dem König der Brillantzwerg vereinbart; in jedem Falle aber kommt es jetzt zu einer solchen. Nachdem die Helden Gelegenheit hatten, sich zu reinigen und umzuziehen (und, wenn nötig, ein Medicus ihre Verletzungen versorgt hat), werden sie von einem respektvollen Boten in die ebenfalls hell und großzügig angelegte Villa des Königs gebeten, wo sie sich mit dem Monarchen in dessen Salon treffen.

Cendrasch Sohn des Odmar ist der brillantzwergische König im Exil, doch solange sein Volk keine neue, langfristige Heimat gefunden hat, verweigert er die Krönung. Der mit gut achtzig Jahren noch junge Brillantzwerg ist ein Abenteurer, der kein Risiko scheut. Noch lieber aber arbeitet er als Künstler an einem Schmuckstück aus Zwergengold oder -silber, mit dem er meisterlich umzugehen versteht. So stammen die goldenen Becher, aus denen er seinen Gästen zur Begrüßung einen wohlschmeckenden Weinbrand kredenzt, von seiner eigenen Hand – geschaffen nach dem Vorbild der legendären sieben Magischen Kelche. Stellen Sie ihn als offenen und optimistischen jungen Burschen dar, der jedoch melancholisch wird, wenn ihn die Themen Kunst oder Handwerk an die unzähligen verlorenen Kunstwerke Lorgoloschs erinnern.

Nach einem höflichen Vorgeplänkel über die früheren Taten (und eventuell das Anliegen) der Helden schildert er das Problem: "Dieser Dämon, mit dem ihr es so tapfer aufgenommen habt, hat es heute zum ersten Male mit einem derartigen Angriff versucht. Ohne Frage hat er es auf die Flamme der Simia abgesehen, wie wir jetzt wissen. Und es ist bestimmt kein Zufall, dass dieses Heilige Geschenk somit auch in anderer Hinsicht in den Mittelpunkt gerückt wird."

Wenn die Helden jetzt noch nichts über die Herkunft der Flamme wissen sollten, berichtet ihnen der König knapp das nötige über ihre Entstehung (siehe Geschichtsüberblick auf den Seiten 6 bis 7). Danach fügt er hinzu: "Erst vor einigen Tagen habe *ich* einen Traum gehabt*, in dem mir unsere Ehrwürdige Matriarchin, die Braut des Angrosch, erschienen ist. Hochwürden Ingrascha ist derzeit auf einer diplomatischen Mission, doch dazu später mehr. In jedem Falle trat sie an meine Bettstatt und bedeutete mir, ihr zu folgen zum Schrein der Herrin Simia. Dort zeigte sie auf die Gesegnete Flamme und sprach mit Gesten zu mir, dass sie diese Gabe Simias brauche, da sie in großer Not sei. Leider konnte sie mir nichts Genaueres enthüllen, doch ich Sorge mich sehr."

Der König schenkt erneut ein und gibt den Helden die Gelegenheit, ihm Fragen zu stellen. Er weiß nichts anderes über den Traum zu sagen und kann natürlich völlig ausschließen, dass die Matriarchin (eine der höchsten Geweihten des

*) **Meisterinformation:** An dieser Stelle können sie einflechten, dass Zwerge normalerweise nichts träumen, jeder ihrer Träume ist somit 'unnatürlich'.

Angrosch überhaupt) einen Dämonen ausschicken würde, um die Gelbe Flamme zu beschaffen.

Danach fährt er mit einer Schilderung der diplomatischen Mission fort: "So erhaben und schön diese Landschaft hier auch ist – vermutlich könnt ihr euch denken, dass es uns in der Seele brennt, eine neue Heimstatt zu finden, die wir selbst mit eigenen Händen aufbauen und gestalten können, die wirklich uns gehört. Unsere Brüder vom Hügelvolk haben uns in unserer Not gastfrei aufgenommen, doch ihre Marmorbrüche und anderen Gewerbe behüten sie mit Argwohn.

Also haben wir darum überall hin Botschafter ausgesandt, Ausschau zu halten nach geeigneten Gebirgen – doch die Ausbeute ist erschreckend mager: Nur Katzensgold und Koboldsilber, größtenteils. Die Sicheln sind uns zu nah am verfluchten Land, im Finsterkamm hausen Orks und Schlimmeres, Kosch, Amboss und Eisenwald sind von unseren geschätzten Vettern besetzt. Die Goldfelsen im Lieblichen Feld erschienen eine Weile wie geschaffen, doch wir werden uns nicht unter die mögliche Herrschaft eines Kaiserdrachen stellen. Windhagberge und Steineichenwald sind wirklich, hm, die allerletzte Wahl."

Wenn Sie wollen, können Sie gerne hier unterbrechen und die Helden weitere Vorschläge machen lassen. In diesem Fall sollten Sie sich vorbereiten, die Ideen der Spieler einigermaßen überzeugend widerlegen zu können. Schließlich aber erzählt der Bergkönig die Geschichte von Calaman und Assaf (siehe Geschichtsüberblick) und fährt dann fort: "Inzwischen aber, ihr könnt es euch denken, würden wir gerne auf dieses einstige Angebot zurückkommen. Und zum Glück hat der Erbe Assafs und heutige Besitzer der Gewandspange sich bereit erklärt, die frühere Schenkung zu honorieren und uns dort wirklich alle Nutzungs- und Siedlungsrechte zu überlassen. Wirklich ein angenehmes Beispiel von Geschichts- und Traditions-Bewusstsein bei euch langgewachsenen Kurzlebigen. Wer dieser Erbe ist? Eine hoch stehende, mächtige Persönlichkeit: Niemand anders als Khajid ben Farsid, der ehrenwerte Fürst von Fasar."

Man darf vermuten, dass die weit gereisten Helden bereits wissen, dass 'der Fürst von Fasar' alles andere als der Alleinherrscher der Stadt ist und sich seine Macht mit zahlreichen anderen Erhabenen teilen muss, ansonsten verrät dies eine Probe + 10 auf *Geographie*.

Den Brillantzwergen ist das zwar durchaus ebenfalls theoretisch bewusst, doch hier spielt ihnen das zwergische Traditions-Bewusstsein einen Streich. Für sie ist das Wort eines Fürsten einfach von besonderer, ererbter Autorität. Daher dankt König Cendrasch den Helden für alle warnenden Worte der Vorsicht, lässt sich aber nicht von seinem Vorhaben abbringen.

Der König fährt mit der Schilderung der Lage fort: "Nachdem meine ersten Gesandten mit einer solch positiven Meldung zurückkamen, schickte ich eine weitere, höherrangige Delegation aus, um alles unter Dach und Fach zu bringen.

Neben den nötigen Dokumenten – das Anfertigen der Stein tafeln machen wir später vor Ort – hatten sie auch die notwendigen Geschenke bei sich. Denn ich weiß nun wirklich über die Tulamiden, dass dort ohne ehrende Präsente und Gaben nichts zu machen ist. Und ein Fürst braucht natürlich hinreichend üppige Bestech... äh ... Geschenke.

Vor einem Jahr sind sie aufgebrochen, und bis heute habe ich nichts von ihnen gehört. Nichts über den Fortgang der Verhandlungen und Zeremonien, gar nichts. Ich weiß nicht einmal, ob sie überhaupt je in Fasar angekommen sind. Geleitet wurde diese Delegation von unserer erfahrensten Diplomatin, eben niemand Geringerem als Matriarchin Ingrascha Tochter der Irin. Begleitet wird sie von kampff-

erfahrenen Verteranen unter dem Befehl meines Veters Berosch Silberblick. Er mag mit seinem Schielen ja nicht der beste Armbrustschütze sein, aber er ist unerschütterlich treu, und seine Klinge trifft immer ihr Ziel. Dennoch sind sie wie in die Lüfte entrückt.

Also bitte ich euch um einen wichtigen und vielleicht gefährlichen Dienst: Nehmt die Gelbe Flamme der Luft und reist auf den Spuren dieser Delegation in Richtung Fasar. Haltet dabei unterwegs bereits aufmerksam Ausschau nach ihnen; und wenn sie in eine Krise geraten sein sollten, helft ihnen oder sendet zumindest Nachricht zurück. Ich weiß nicht, zu welchem Zweck die Ehrwürdige nach der Flamme Simias verlangte, doch ich zweifle nicht daran, dass es eine echte Vision war. Wir Angroschim träumen nicht einfach, wie ihr Menschen es tut, müsst ihr wissen.

Wenn ihr die Matriarchin trifft, unterstellt euch ihrem Befehl und helft ihr und uns bei der Sicherung eines neuen Heimatlandes."

FRAGEN DER HELDEN

Im Folgenden finden Sie die Antworten auf einige weitere Fragen, die die Helden möglicherweise haben. Weiteres lässt sich anhand der Anhänge beantworten. Doch bedenken Sie, dass die Brillantzwerge am Schlund nichts über die magischen oder historischen Hintergründe und über die Intrigen Fasars wissen können.

WELCHES SIND DIE ÜBERNATÜRLICHEN KRÄFTE DER SIMIA-FLAMME?

König Cendrasch fühlt sich von ihr inspiriert, wenn er in ihrem Schein an einem Kunstwerk arbeitet. Darüber hinaus besitzt sie sicherlich noch andere Kräfte, doch diese sind noch nicht enthüllt worden.

WELCHEN WEG HAT DIE DELEGATION WAHRSCHEINLICH GENOMMEN?

Sie hatte eigentlich geplant, am Darpat entlang und dann über Baburin und die Landschaft Palmyramis südwestwärts nach Fasar zu reisen.

WER WUSSTE VON INGRASCHAS MISSION?

Von der Siedlungsabsicht im Raschtulswall wussten vielleicht ein-, zweihundert Zwerge. Von der eigentlichen Delegation wussten nur der König, die Abgesandten und ihre engsten Vertrauten.

FÜHRTE DIE DELEGATION BESONDERE SCHÄTZE ALS GASTGESCHENK MIT?

Außer einigen besonderen Einzelstücken und veräußerbaren Edelsteinen hatten sie das meiste in Form von Kreditbriefen bei sich: sowohl, um die Reisespesen zu decken, als auch, um die eigentlichen Geschenke vor Ort zu erwerben. Aber in jedem Fall handelte es sich um eine stattliche Summe.

WER HAT DIE KREDITBRIEFE AUSGESTELLT?

Die aranische Handelsgesellschaft, die Mada Basari, gesiegelt von Halima al-Nabab selbst, der Kontor-Herrin in Gareth. Sie können unterwegs in ganz Aranien und auch in Fasar eingelöst worden sein.

KANN ES EINE FALLE DER ARANIER GEWESEN SEIN?

Das wäre schockierend. Die Mada Basari betrachtet sich als Laienorden des Phex, und es wäre ein Frevel an dem Gott der Händler, einen Kunden einfach verschwinden zu lassen, um

ihm keine Waren liefern zu müssen oder das Geld für sich behalten zu können.

KANN ES EINE FALLE DER FASARER GEWESEN SEIN?

Niemand hier kann abstreiten, dass vielleicht einige Fasarer Machthaber einen Vorteil darin sehen, die Vorhaben des Fürsten zu vereiteln.

KANN ES EINE FALLE DER BORBARADIANER GEWESEN SEIN?

Wer weiß? Zuzutrauen wäre es ihnen.

DOKUMENTE

Der König hat bereits daran gedacht, allgemeine Dokumente vorzubereiten, die die Helden als seine Beauftragten ausweisen und bei Ämtern, Sekretariaten und der Mada Basari akzeptiert werden müssten.

In ihrer derzeitigen Fassung sind sie jedoch nicht ausreichend, dass man die Helden auch an adligen Höfen als Vertreter des Königs akzeptiert und empfängt; denn sie beschreiben die Helden eher als mindere Höflinge. Wenn die Helden gezielt danach fragen (oder die Papiere gründlich lesen und eine Probe auf *Staatskunst* und *Etikette* schaffen), erklärt sich der König bereit, dem respektabelsten der Helden ein besseres Dokument auszustellen, das ihm auch den Zugang zu Adelshöfen erlauben sollte.

VORBEREITUNGEN

Bei der Erfahrung, die die Helden haben, sollte eigentlich kein Feilschen über Belohnungen und Spesen nötig sein. Wir wollen hier gar keine Richtlinien angeben: Gemäß der Übllichkeit in Ihrer Runde zeigt sich König Cendrasch großzügig und gewährt einen Vorschuss für Spesen, mit dem man gut zurecht kommen kann. Was Ausrüstung angeht, hängt es davon ab, ob die Wünsche sinnvoll und praktikabel klingen – wenigstens im Bereich von Waffen ist man hier recht gut ausgestattet.

In diesem Zusammenhang kann er den Helden auch anbieten, dass sie ihre Waffen im Angrosch-Heiligtum weihen lassen, damit sie gegen Dämonen wirken. Allerdings wird dieser Segen nur so lange halten, wie der Benutzer nicht gegen die Gebote Angroschs verstößt (womit die Entscheidung über die Wirkungsdauer Ihrer aber ein Jahr und einen Tag).

Im Folgenden nehmen wir an, dass die Helden beritten sind, was die Reisegeschwindigkeit natürlich erhöht. Muss sich die Gruppe einem langsameren Wanderer anpassen, dann kommen noch weitere Übernachtungen zu den von uns anvisierten hinzu. Für den König ist es natürlich eine sehr schwere Entscheidung, die Laterne mit der Flamme der Luft in die Hände eines Fremden zu legen. Bei seiner Auswahl des Lichtträgers wird er

DIE REISE

Wir gehen davon aus, dass erfahrene Helden gewiss schon manches Mal aus dem Garethter Raum in Richtung Perricum gereist sind, so dass es wenig Sinn hat, diesen Teil der Reise im Detail zu beschreiben. In diesem Abenteuer gilt hier: Die Zwerge der Delegation sind unauffällig gereist (und zudem sind Zwerge in dieser Gegend ein nicht ungewöhnlicher Anblick), so dass sich hier kein Garethier an diese

folgende Prioritäten setzen: Ihm bekannte Helden (Veteranen aus **Brogars Blut**) wird er immer eher wählen als gleich qualifizierte andere. Ansonsten schätzt er natürlich Brillantzwerge hoch ein (wenn sie halbwegs den Eindruck machen, dass ihnen die Bedeutung der Lage klar ist), außerdem Angrosch- und Ingrimmpriester. Erst dann folgen die (wohl menschlichen) Geweihten anderer Die Reise

Wir gehen davon aus, dass erfahrene Helden gewiss schon manches Mal aus dem Garethter Raum in Richtung Perricum gereist sind, so dass es wenig Sinn hat, diesen Teil der Reise im sich hier kein Garethier an diese Reisegruppe erinnert. Nicht zuletzt liegt das ganze ja auch schon ein Jahr zurück und die Leute haben wesentlich aktuellere Menschenprobleme zu diskutieren. (Wenn Sie es detaillierter haben wollen, können Sie zum Beispiel dem **Aventurischen Boten** aktuelle Themen der Zeitgeschichte entnehmen.)

Es ist denkbar, dass die Helden einen Umweg über Perricum machen wollen, um dort in der Magierakademie oder bei den Grauen Stäben nach Wissen über den Dämon zu forschen. In einem solchen Fall können Sie ihnen getrost Informationen über die allgemeine Art und Natur des Ninchurduggha überlassen und vage Andeutungen über die anderen, hier auftauchenden Dämonen aus Tasfarels Domäne machen. Doch außer bei wirklich wohlbekanntem Freunden der Akademie oder des Ordens sollte hier nicht mehr als der normale Garethi-„Titel“ des Dämons zu erfahren sein, nichts jedoch über Aussehen, Vorgehen und Schwachstellen des Wesens. Erst mit dem Erreichen der aranischen Grenze wird die Spur der vermissten Zwerge-Delegation deutlicher sichtbar.

DIE GELBE FLAMME DER LUFT

Nachdem er die Brillantzwerge aus dem belagerten Lorgolosch gerettet hatte, vollbrachte der berühmte Geode Xenos am Schlund ein besonderes Ritual mit dem funkelnden Stein der Simia, einem alten Heiligtum der Brillantzwerge, und schuf aus ihm sieben magische Flammen in den Farben des Regenbogens, die jeweils einem Element verbunden waren. Sechs der Flammen verteilte er an drei Elfen- und drei Zwerge-Völker. Doch die Gelbe Flamme der Luft dachte er den Brillantzwerge zu, „denn sie sind von jeher unsterblich wie der Wind“.

Die Ehrwürdige Matriarchin Ingrascha wurde die Hüterin der Flamme, und bis sie damit das Feuer in einer neuen Heiligen Halle entzünden konnte, schloss sie es sicher in ihre Laterne ein, die nie erlöschen darf. Äußerlich sieht die Flamme wie ein gewöhnliches Feuer aus, auch wenn es vielleicht ein wenig heller in der Farbe ist und in reinem Gelb strahlt: Die Flamme weist keine Rot- oder Orange-Töne auf.

ReiseGrauen Stäben nach Wissen über den Dämon zu forschen. In einem solchen Fall können Sie ihnen getrost Informationen über die allgemeine Art und Natur des Ninchurduggha überlassen und vage Andeutungen über die anderen, hier auftauchenden Dämonen aus Tasfarels Domäne machen. Doch außer bei wirklich wohlbekanntem Freunden der Akademie oder des Ordens sollte hier nicht mehr als

der normale Garethi-„Titel“ des Dämons zu erfahren sein, nichts jedoch über Aussehen, Vorgehen und Schwachstellen des Wesens.

Erst mit dem Erreichen der aranischen Grenze wird die Spur der vermissten Zwergen-Delegation deutlicher sichtbar.

ANGRIFFE BEI NACHT UND TAG

Der Dämon Ninchurduggha kann mittels eines magischen Artefaktes gerufen werden, das der Emir von Floesern von seiner 'Wohltäterin' Magistra Marmonidas erhalten hat. Siebenmal ist es möglich, die Dämonen-Invokation zu aktivieren, indem man das Artefakt in Gestalt eines Silberdolches ins Herz eines Menschenopfers bohrt. Der Emir weiß nicht, dass er damit auch jedes Mal einen weiteren Kreis der Verdammnis erreicht und vom Ninchurduggha nach dessen siebtem Dienst in die Niederhöllen gerissen wird.

Dies ist auch der Grund, warum der Dämon nicht allzu bereit ist, sich bei seinem Erscheinen mit magischen Attacken verletzen und mit geweihten Waffen quälen zu lassen – bei entschlossenem und magisch oder göttlich unterstütztem Widerstand weicht er zudem deutlich rascher, als wenn der Schwarze Borbarad ihn geschickt hätte. Die ersten zwei Erscheinungen sind bereits verbraucht (eine durch das Spionieren in der Woche zuvor und eine durch Angriff auf den Simia-Schrein). Also bleiben fünf weitere, von denen der Emir vier bei Versuchen verbraucht, den Helden die Gelbe Flamme zu entreißen. Den siebten und letzten hebt er sich in jedem Fall als Rückversicherung auf, wenn er in seinem Unterschlupf von Feinden bedrängt wird – auch wenn er keine klaren Vorstellungen hat, was der Ninchurduggha tun kann und wird und was nicht.

DER ZWEITE VERSUCH DES ΠΙΝΧΥΡΔΥΓΓΗΑ:

EIN PÄCHTLICHER DIEBSTAHL

Der Dämon möchte einen Kampf möglichst umgehen. Also versucht er es erst einmal auf eine sehr direkte Methode: Er will die Laterne stehlen, wenn die meisten Helden schlafen. Einen einzelnen Wächter kann er durchaus verzaubern, doch sein Lieblingstrick besteht darin, einen solchen Wächter fortzulocken, indem er mit Münzen eine Spur legt. Dazu benutzt er Münzen, die er zuvor irgendwo gestohlen hat (vermutlich vom Hort des Emirs von Floesern); sie haben keine magischen Nebenwirkungen. Um die Laterne zu handhaben, verwendet der Ninchurduggha ein einfaches, unmagisches Wurfseil. Wir gehen nicht davon aus, dass dieser Versuch erfolgreich ist, doch nach diesem Diebstahlsversuch setzen beim Hüter der Laterne die nächtlichen **Träume von Reichtum und Tod** ein (siehe Seite 16).

Es ist nicht wichtig, wo exakt dieser Versuch stattfindet. Nahe liegt es es jedoch, wenn die Helden allein und unter freiem

Himmel übernachten und abzusehen ist, dass von Floesern vor dem Erreichen noch genügend Zeit für die anderen Angriffe bleibt – etwa kurz vor oder hinter der aranischen Grenze.

DER DRITTE VERSUCH DES ΠΙΝΧΥΡΔΥΓΓΗΑ: BESTECHUNG

Wenn die Helden spekulieren, dass es sich bei dem 'Grolmen-Dämon' um einen gewöhnlichen niederhöllischen Schergen handelt, wird sie der nächste Versuch überraschen: Denn nun probiert es der Ninchurduggha mit einem direkten Bestechungsversuch. Zu diesem Zweck hat er ein dämonisches Hilfsmittel bei sich, das die Helden jedoch vermutlich nicht als ein solches erkennen werden: eine *Börse des Blutbefleckten Goldes* (siehe S. 83).

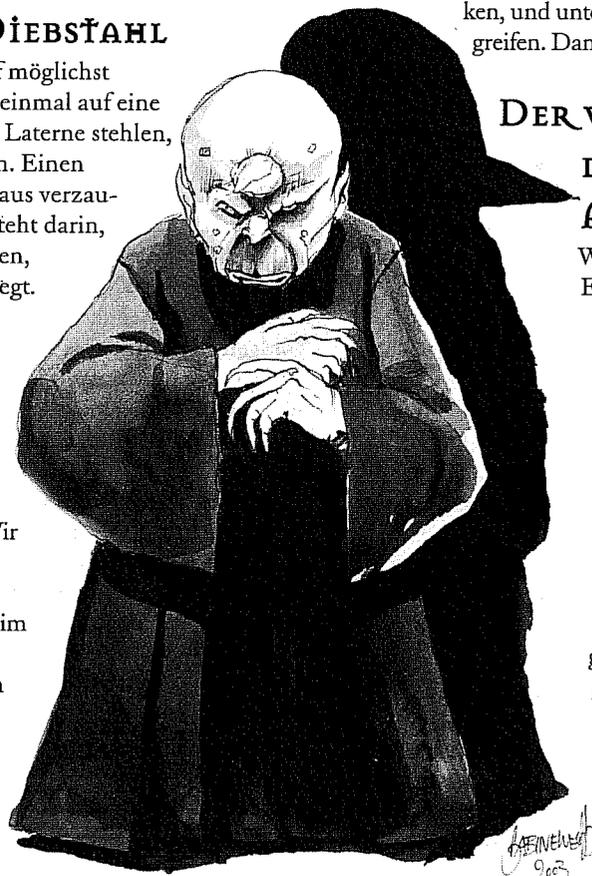
Der Ninchurduggha passt die Helden an einer Stelle ab, an der sie ihn nicht unmittelbar alle zusammen angreifen können, wie zum Beispiel an der Barun-Ulah-Brücke bei Revennis oder aber (besonders gut) beim steilen Aufstieg bei Palmyrabad. Seine Taktik ist einfach: Ganz die Stimme der Vernunft, bietet er den Helden an, den Streit zu begraben, ehe noch jemand zu Schaden kommt, und die Heilige Flamme einfach zu kaufen. Er ist selbstverständlich bereit, jeden Preis zu bezahlen, denn das Gold aus der Dämonenbörse ist ohnehin imaginär und schädlich für die Helden. Wenn die Helden strikt ablehnen, probiert er, ihre Pferde zu erschrecken, und unternimmt einen Versuch, die Laterne zu greifen. Dann verschwindet er.

DER VIERTE VERSUCH

DES ΠΙΝΧΥΡΔΥΓΓΗΑ: ANGRIFF AUS DER LUFT

Wenn weder Diebstahl noch Bestechung Erfolg haben, versucht es der Ninchurduggha nun doch mit einem offenen Angriff. Zu diesem Zweck hat er eine Art von Abkommen mit einem Baumdrachen geschlossen, der im Vorland des Raschtulswalles lebt. Dieses gierige Geschöpf bekommt von ihm blitzende Metallschätze, wenn es ihn bei seinem Angriff auf dem Rücken trägt und im Kampf unterstützt.

Schon allein der Anblick dürfte gruselig sein: Obwohl es sich um ein großes Exemplar handelt, wirkt der Baumdrache zierlicher als sein Reiter, so dass es erstaunlich ist, dass das Tier sich in der Luft halten kann. Sein schlanker Leib ist gerade einmal anderthalb Schritt lang



(ergänzt durch einen ebenso langen Schwanz), die Flügelspannweite beträgt anderthalb Schritt.

Spielen Sie diesen Angriff vor allem als unheimliches Erlebnis aus, denn von den anderen Umständen her ist diese Begegnung nicht so schrecklich – doch der Ninchurduggha wartet auf eine gute Gelegenheit, wenn etwa die Helden erschöpft sind und es schon Abend geworden ist, um auf dem Rücken seines 'Verbündeten' vom Himmel herab zu stoßen.

Eine Panik unter den Reittieren sollte beinahe sicher sein, wenn nicht die Helden außergewöhnlich gute Reiter und/oder die Tiere abgebrühte Streitrösser sind.

Einen passenden Ort für diesen Angriff bieten die dichten, uralten Wälder rund um Awallakand in Djeristan, die plausible Wohnstätten für einen Baumdrachen darstellen.

DER FÜNFTE VERSUCH DES NINCHURDUGGHA:

AN DER SPITZE EINER SÖLDNERSCHAR

Der insgesamt sechste Einsatz des Dämons ereignet sich, wenn die Helden zwischen Floeszern und dem Landgut des Emirs unterwegs sind – denn dann sendet ihnen der beunruhigte Schurke noch einmal den Ninchurduggha entgegen. Da der Eingehörnte jedoch seine Grenzen als Kämpfer durchaus kennt, hat er dafür zehn der Bân Anghrachan-Ferkina-Söldner des Emirs versammelt und durch eifrige Geschenke aus blutbeflecktem Gold dazu gebracht, hinter ihm in den Kampf gegen die reichen Fremdlinge zu ziehen.

Wenn sein Baumdrache noch lebt, dirigiert der Dämon die vom Gold verblendeten Söldner von dessen Rücken aus. Ansonsten huscht er in den Schatten des Waldes am Wegesrand umher und brüllt schrill seine Befehle. Wiederum flieht er in Rauch und Säuredampf, wenn ihm ein Held ernstlich gefährlich wird. Das bedeutet dann auch einen herben Schlag für seine Söldlinge, die hernach gänzlich den Schäden des blutbefleckten Goldes ausgesetzt sind und jeweils 5 LeP verlieren.

Säbel und Lederschild: INI 10+W6 AT 15 PA 13 TP1W+3 DK N

Kurzbogen: INI 10+W6 FK 21 TP1W+3

LeP 32 AuP 35 KO 12 RS 2 MR 5

Mänöver: Ausweichen 2, Wuchtschlag, Sturmangriff, Aufmerksamkeit, Kampfprefexe, Berittener Schütze.

DER SECHSTE UND LETZTE VERSUCH DES NINCHURDUGGHA

Dies ist in jedem Falle eigentlich mehr ein Griff nach dem Strohalm: Wenn die Helden bereits in sein Unheiligtum eindringen, ruft der Emir von Floeszern noch einmal den Ninchurduggha, damit er ihn verteidigen soll.

VERLUST DER FLAMME AN DEN NINCHURDUGGHA

Es ist unwahrscheinlich, aber nicht unmöglich, dass die Helden die Simia-Flamme an den Dämonen verlieren. In diesem Fall bringt er diese auf magischem Wege (äquivalent zum TRANSVERSALIS) zum Emir von Floeszern, der allerdings noch zögert, sie mit der Statue der Matriarchin zusammenzubringen, denn Magistra Marmonidas hat ihm

eingeschärft, dass sie dabei sein wolle. Sein Zögern dient natürlich vor allem dazu, dass die Helden noch eine Chance haben, den Emir zu erreichen und die Matriarchin zu befreien.

AN DER GRENZE

Knapp zwanzig Meilen südlich des garetischen Ortes Darrenfurt liegt eine Wegkreuzung, an der der südwärts führende Weg bereits von zwei Grenzsteinen mit dem aranischen Katzenwappen flankiert wird. (Ostwärts führt der Weg nach Garetisch Eslamskesh, ostwärts in den garetischen Nordteil des Hügellandes.)

Die eigentliche Zoll- und Grenzfestung liegt noch eine halbe Meile weiter südlich. Doch die aranische Zollmeisterin, Beybashari Aliyah Trutzman (die einen Haken an Stelle der linken Hand trägt), verbringt viel Zeit auf der Veranda der Herberge *Zum Letzten Greifenhorst*, die in der Nordwest-Ecke der Kreuzung errichtet wurde. Hier beobachtet sie (oft zusammen mit ihrem mittelreichischen Gegenstück, dem Weidener Weibel Huggo Rotschmied) beim Rauch der Wasserpfeife gleichmütig den vorbeiziehenden Verkehr.

Die Ausreise sollte recht unkompliziert vonstatten gehen, sofern die Helden nichts bei sich führen, was offensichtlich im Mittelreich verbleiben muss. Aber wer wird schon "eine Brieftasche voller Staatsgeheimnisse" deklarieren ...

Während der hünenhafte, bärbeißige Weibel die Helden nach ihrem Beruf und ihrem Stand befragt – natürlich um so höflicher, je höher der offensichtliche Sozialstatus liegt –, hört die Beybashari einfach zu und gibt durch nichts zu erkennen, dass sie eine aranische Amtsperson ist.

Sobald die Reisenden nach Süden aufbrechen, schließt sie sich ihnen an.

Die aranische Grenz- und Zollstation ist ausnehmend gut befestigt: Neben der Straße steht das wuchtige Haupthaus mit der Garnison für vielleicht zwei Lanzen (zwanzig Soldaten), darüber erhebt sich ein Wachturm, auf dessen Dach die aranische Fahne in Gold und Türkis weht. Ein mit hochwertigen schmiedeeisernen Torflügeln versperrtes Zolltor hindert die Reisenden am Weitergehen, -fahren und -reiten, solange sie noch die Zölle bezahlen müssen. Rechts und links der Straße zieht sich, so weit das Auge reicht, eine gut zwei Schritt hohe Wehrmauer durch das Land, so dass es alles andere als einfach ist, den Zollposten zu umgehen.

Die zahlreichen Zwölfgötter-Bilder und -Symbole sowie die Dämonen bannenden Zeichen, die als Fresken auf den goldgelben Lehmputz gemalt wurden, verraten, dass die aufwendige Mauer nicht unbedingt gegen Schmuggler, sondern wohl eher vor ein paar Jahren gegen einen denkbaren Vorstoß aus den nördlichen Schwarzen Landen errichtet wurde.

Reisende zahlen einen Zoll, der von ihrer gesellschaftlichen Bedeutung abhängt und als Faustregel mit der Formel (SO mal SO) in Hellern berechnet wird. Ausnahmen, bei denen kein Zoll verlangt wird, stellen aranische Untertanen, Gäste aranischer Würdenträger (mit Einladung und/oder Reisedokumenten) sowie erkennbare Geweihte der Zwölfgötter dar. Andererseits werden Elfen, erkennbare Zauberer und Verschleierte einem besonderen Verhör unterzogen, das nicht sonderlich streng ist, aber zumindest einen gewissen Wunsch zeigt, keine Schwarzmagier oder gar Dämonenbeschwörer ins Land zu lassen.

Die Beybashari ist eine Überlebende der Dritten Dämonenschlacht, an der sie als einfache Soldatin teilgenommen hat,

BESTECHUNG

VND BESTECHLICHKEIT

Es ist vollkommen richtig, dass man in Aranien wie auch den übrigen Tulamiden-Ländern ohne Bestechung nicht viel erreichen kann. Doch es ist ebenso sinnlos, sich darüber aufzuregen, als wenn man sich ärgerte, dass man in Thorwal zu den Einheimischen respektvoll sein muss: Was mancher Mittelländer als Korruption empfindet, ist hier einfach die handfeste Bestätigung, dass man die Dienste und Auskünfte, ja, schon den Zeitaufwand des Gegenübers zu schätzen weiß. Überhaupt werden in unterschiedlichen Regionen gerne verschiedene Rechtfertigungen für Bestechungsgeschenke gebraucht. Im eher formellen Baburin sagt man am besten "Sicher wolltet Ihr in Eurer überfließenden Großzügigkeit mir Bittsteller einige Verwaltungsgebühren ersparen, doch ich will nicht Euren Schaden verursachen", während man in Palmyramis und auch in Mhanadistan einfach erklärt: "Meine Wertschätzung für Euch und Eure Freundlichkeit kann ich am besten mit diesem geringen Geschenk ausdrücken." In Fasar sind keine Erklärungen nötig, denn hier werden Bestechungsgelder kassiert wie andersorts Schutz- und Lösegeld: Es ist der Machthaber (oder sein Handlanger), der unverhohlen ein Geschenk oder sogar offen Geld fordert. Eine der wichtigsten Faustregeln für derartige 'Geschenke' ist es, auf den gesellschaftlichen Rang des Gegenübers zu achten, und ihn jeweils mit dem symbolischen Metall seines Standes zu beschenken:

- Will man einem (fremden) Sklaven seinen Dienst vergelten, genügt meist ein wenig Eisen, also Kreuzer. Für einen halbfreien Diensthofen ist die standesgemäße Bronze angebracht, also Heller. Einen Freien sollte man schon mit Silber(-talern) beschenken; und für Adlige ist nur Gold gut genug.
- Höhere Adlige und staatliche Würdenträger sollte man nach Möglichkeit gar nicht mit Münzgeld beschenken, sondern eher versuchen, sich nach den persönlichen Vorlieben zu erkundigen und dementsprechend luxuriöse Dinge schenken. Im Zweifelsfall kann man gewiss im nächsten Haus der Mada Basari nicht nur eine (kostenpflichtige) Beratung bekommen, sondern sich auch direkt ein geeignetes Geschenk besorgen lassen; ein Dienst, für den die Phexianer etwa ein Achtel bis ein Viertel des Geschenkwertes aufschlagen.

und duldet hier keine Alberei. Wer sich bei diesem Verhör widerwillig anstellt, muss vor der Einreise auf eine Reliquie schwören, dass er keine üblen Absichten gegen das Königreich Aranien und seine Bewohner hegt: Dabei handelt es sich um eine (üblicherweise im Wehrturm verwahrte) schmiedeeiserne Monstranz, in der einige Fäden eines verblichenen Gewebes zu sehen sind. Dies, so die Beybashari mit deutlicher Ehrfurcht, ist "ein Teil des Schweißstüchens der Haranica von Baburin, mit dem sie dem Heiligen Leomar nach seinem Sieg im Ersten Donnersturm-Rennen das Antlitz trocknete". (Dieser Reliquien-Kult ist sehr verbreitet im tulamidischen Aranien, und darüber zu scherzen, ist eine sehr schlechte Idee.)

Tiere und Wagen werden mit einem Heller pro Bein und Rad abgerechnet.

● Umgekehrt sollte der Gebende auch auf seinen eigenen Stand schauen und maximal einen Rang darunter geben – ein Adliger sollte also nur Gold und Silber schenken, das ist er der eigenen Würde schuldig. Lieber überlässt er die Verhandlungen mit Bettlern seinen Dienern oder Untergebenen.

● Wenn jemand den Bestochenen besser beschenkt, als dessen Stand es erfordert, dann sollte das im Normalfall für einen deutlich besseren Dienst sorgen.

● Die Zahl der Münzen ist dabei immer von der Bedeutung des jeweiligen Gefallens abhängig; und hier kann kaum eine Faustregel gegeben werden.

● Auf praktisch allen Basaren kann man bei Schmuckhändlern auch recht schlichte Zierketten erwerben, die praktisch nur aus aufgefädelten Münzen mit kleinen Ösen bestehen und traditionell als Wangen-Kettchen (vom Nasenflügel zum Ohr; mit neun Münzen), als Handgelenk-Kettchen (27 Münzen), Halsketten mit 66 Münzen und Gürtelketten mit 144 Münzen verkauft werden. Sie gibt es in Bronze, Silber und Gold, sie kosten jeweils 10, 30, 70 und 150 der verwendeten Münzen und werden (selbst wenn jedem bewusst ist, dass der oder die Beschenkte sie alsbald zerlegt und ausgibt) gerne als 'Schmuckstück für die edle Dame' oder 'Geschenk an die Dame in Eurem Herzen' überreicht.

GELD BEI DEN TULAMIDEN

Die lange mittelreichische Vorherrschaft hat dazu geführt, dass das garetische Geld heute noch die übliche Rechen-einheit bildet, selbst wenn die Münzen inzwischen im Lande selbst geprägt werden.

Um jedoch die Verwendung von Garethi-Begriffen zu verringern, gebrauchen gerade aranische Stellen (so auch die Mada Basari) eigene Bezeichnungen für die Münzen: Die Gold-Münze (Dukat) ist der Dinar, die Silber-Münze (Silbertaler) ist der Schekel, die Bronze-Münze (Heller) der Hallah und das kleine Eisenstück (Kreuzer) ist der Kuruusch. Es scheint gewollt, dass die üblichen Abkürzungen (D, S, H, K) in kaufmännischen Listen unverändert beibehalten werden können.

Durch die wirtschaftliche Macht der Aranier hat dieses System auch in anderen tulamidischen Ländern allmählich Verwendung gefunden.

Falls einer der Helden offensichtlich Handelswaren in nennenswerter Menge mitführt (man weiß ja nie), erhebt Aranien einen Einfuhrzoll, den Sie pauschal als 10 Prozent des Gesamtwertes festlegen sollten. Wenn der Held darauf besteht, kann auch im Detail abgerechnet werden – dann kosten 'bevorzugte Waren' (edle Güter aus anderen Handelszonen als GAR, ALM, WEI) nur 5 Prozent, 'unerwünschte Einfuhren' (die Aranien selbst erzeugt) wie Getreide, Tabak, Pfeffer, Tuche und Wein 20 Prozent und alles andere 10 Prozent. Es sollte Ihnen nicht schwer fallen, allein durch die Grenzformalitäten zu zeigen, dass die Helden nun ein neues Land betreten. Es ist nicht nötig, das Ganze in die Länge zu ziehen, und wenn alle Helden kooperieren, ist die Beybashari auch sehr umgänglich. Falls die Spieler daran denken: Hier können sie zum ersten Mal einen Hinweis auf die zwergische

DER TRAUM VON REICHTUM UND TOD

Von dem Augenblick des nächtlichen Überfalls an (s. S. 13) sendet Ninchurduggha dem Hüter der Flamme in jeder Nacht, in der die Helden im Besitz der Flamme der Luft sind, einen Traum. Als 'Hüter' gilt derjenige, der im Augenblick des Einschlafens die größte Verantwortung (außer der des gerade Wachhabenden, natürlich) für die Flamme gezeigt hat. In der Regel dürfte es sich um denjenigen handeln, der sie auch am Tag getragen hat. Der Traum soll dem Sterblichen deutlich machen, dass er reich belohnt wird, wenn er die Flamme dem Ninchurduggha überreicht, und ansonsten einen grausamen Tod sterben und seine Seele verlieren wird. Es ist nicht die Absicht des dämonischen Traumverursachers, den Träumer körperlich zu schädigen oder zu verzaubern. Und auch sonst dient der Traum eher der Verstäudigung als stärkerer Einflussnahme, also haben wir auf eine detaillierte Definition gemäß dem Kapitel über Tödliche Träume (MWW, S. 173.) verzichtet. Auch wenn der Träumer im Traum stirbt, besteht der tatsächliche Schaden nur darin, dass er in der Nacht nicht regenerieren kann.

Der Traum kehrt jede Nacht wieder, bis dieses Kapitel vorüber und die Matriarchin gefunden und befreit ist. Wenn die Helden so findig sind, die Laterne abwechselnd zu tragen, können sie den Traum auf jeweils einen anderen verteilen, so dass nicht ein Mitglied der Gruppe beständig auf seine Regeneration verzichten muss. Ebenso hilft zum Schutz das Übernachten in Räumen, die entweder Boron (der Träume wegen) oder Phex (der Urheberschaft Tasfarels wegen) geweiht sind – und letzteres dürfte sich gegen klingendes Silber in den Karawansereien der Mada Basari relativ leicht bewerkstelligen lassen, die alle wenigstens über einen kleinen Phex-Schrein verfügen. Aber darauf sollten die Helden bzw. die Spieler selber kommen.

Wenn die Helden gar nichts tun, um den Flammenträger zu beschützen, dann können Sie allerdings langsam die Realitätsdichte (siehe Tödliche Träume, MWW 173 ff.) erhöhen, bis zu dem Punkt, wo sie über 10 liegt und der Träumer durch seinen 'Traumtod' tatsächlich ein Viertel der LE einbüßt.

Noch ein Tipp zur Inszenierung: Sie werden ja eine gewisse Zeit lang beobachten können, wer der Flammenträger ist. Denken Sie also rechtzeitig über die Vorlieben und Abneigungen des Charakters nach: Insbesondere brauchen Sie die Art von Waren, die ihn am ehesten interessieren würde – oft sind das seltene und wirkungsvolle Hilfsmittel des jeweiligen Berufes, wie Waffen beim Krieger und obskure Zauberbücher beim Magier. Doch es mag auch ganz andere, persönlichere Sammel-Leidenschaften geben.

Je besser Sie dies auf den Charakter abstimmen, umso wirkungsvoller ist der Traum. An zweiter Stelle sollten Sie sich über Ängste und Phobien des Helden klar werden: Oft stehen diese bereits auf dem Charakterblatt als Schlechte Eigenschaft verzeichnet, doch mitunter werden Sie auch mit dem arbeiten müssen, was den Helden in früheren Erlebnissen eingeschüchtert hat. Einige 'universelle' Phobien, die zumindest dem Spieler vermitteln

sollen, dass etwas Unheimliches, Ekliges geschieht, sind die Abneigung gegen Krabbelgetier wie Spinnen und kleinen Reptilien, gegen Moder und Schimmel oder gegen Blut und verstümmelte Körperteile.

Der Traum setzt ein, kurz nachdem der Flammenträger eingeschlafen ist, und dauert, ohne dass er auffällige Anzeichen in der Welt der Wachen zeigt, bis kurz vor Morgengrauen an. Wird der Träumer zwischendurch geweckt – etwa, um Wache zu halten –, setzt der Traum später wieder dort ein, wo er unterbrochen wurde. Sinnvollerweise sollte das (da Sie ja die völlige Kontrolle über den Zeitfluss im Traum haben) so geschehen, dass der Träumer vor dem ersten Aufwachen gerade sieht, welche Kostbarkeit der zentrale Stand auf dem Basar bieten kann, ohne dass er bereits den Preis des Händlers erfahren hat.

Im Folgenden eine beispielhafte Darstellung für den Traum von Reichtum und Tod:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stehst inmitten eines turbulenten, nein, chaotischen südländischen Basars. Trotz des kühlen Wetters und des trüben Himmels ohne Sonne sind unzählige Käufer und Schaulustige zusammengekommen und drängen sich zwischen den Ständen. Ihre langen Schleiermäntel bedecken sie von Kopf bis Fuß, nur manchmal sieht man Gold und Juwelenschmuck an ihren Händen aufblitzen. Doch man hört deutlich ihre Stimmen, wenn sie in fremden, zwitschernden oder bellenden Sprachen miteinander tuscheln oder feilschen. Die meiste Zeit aber streben sie von einem Stand zum nächsten, und die Masse der verschleierte Schemen schließt dich ein, besudelt dich mit ihrem Schweiß und ihren Duftölen.

Du steckst fest, kannst dich kaum rühren, wirst mitgerissen und voran gedrängt. Kaum kannst du die Schätze an einem Stand erkennen, schon fallen dir die Spezialitäten am nächsten ins Auge. Und doch wirst du auch hier von der Menschenmasse weiter voran geschoben. Dann aber kehrt für einen Moment Ruhe ein, und du findest dich an einem reich geschmückten Basarstand wieder, der wohl die interessanteste Art von Waren anbietet, die du dir vorstellen kannst.

An dieser Stelle müssen Sie eine kurze Schilderung von Waren kreieren, die den Besitzwunsch des betroffenen Charakters wecken sollten und damit einen Grund für sein Verweilen abgeben. Auch im Traum sollte er einen Moment Zeit haben, durch die Waren zu stöbern und etwas zu finden, was ihn besonders interessiert. Geben Sie schamlos seinen größten Wünschen nach, es ist ja nur ein verlockender Traum.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Händler ist mit deiner Wahl zufrieden, wie es scheint, denn er kichert vor sich hin. Doch einen Preis in Münzen nennt er nicht, er spricht überhaupt kein verständliches Wort, sondern deutet keckernd auf den Gegenstand in deiner Rechten. Dir war gar nicht bewusst gewesen, dass du die Flamme der Luft bei dir trugst, doch ohne Zweifel ist sie der Preis, den der Händler für seinen Schatz verlangt.

Hier gibt es jetzt prinzipiell vier Arten, wie sich der Held verhalten kann; zumindest sollte sich jedes Vorhaben auf eine der Möglichkeiten reduzieren lassen.

● Der Träumer ignoriert die Forderung und macht auch kein Gegenangebot, das heißt, er weigert sich, überhaupt eine Art von Handel zu schließen. Dazu gehört auch, dass er sich abwenden und fortgehen will.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der ganze Basar scheint wie eingefroren, und Eiseskälte kriecht deine Haut empor. Der Händler ist verstummt und deutet nur weiterhin auf die Gelbe Flamme der Luft, und auch das fremdartige Schwatzen der anderen Besucher ist verklungen. Sie bilden einen stummen Kreis um den Stand und belauern dich wie ein angriffsbereites Wolfsrudel. Ihre Reihen sind dicht geschlossen, Schulter an Schulter, und sie werden dich nicht so einfach passieren lassen.

Kurzum, es ist nötig, dass der Träumer etwas anderes tut, wie es in den drei übrigen Optionen vorgestellt wird – aber bieten Sie ihm nicht diese Optionen (wie etwa in einem Solo-Abenteuer) als vordefinierte Auswahlmöglichkeiten an. Hören Sie einfach, was der Spieler machen will, und entscheiden Sie dann, welche der folgenden Kategorien am ehesten darauf zutrifft.

● Der Träumer attackiert den Händler oder die umstehenden Verschleierte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Für einen Moment herrscht Grabesstille, nur das Pochen deines eigenen Herzens hallt wie Donner. Dann bricht ein Grölen und Heulen, Brüllen und Jauchzen aus wie unter Wahnsinnigen, und sämtliche Umstehenden drängen sich nach vorne, um dich zuerst zu erreichen. Stoff zerreißt wie Spinnweben, wenn ihre klauenbewehrten Hände hervor gleiten und ihre zahnstarrenden Mäuler in hassverzerrten Gesichtern erkennbar werden. Hier und da ist auch ein gepanzertes Glied wie von einer Schabe oder ein Tentakel wie von einem Kraken sichtbar, und dann stürzt sich das nichtmenschliche Gezücht auf dich. Du kämpfst tapfer, doch zurück in die Niederhöllen schicken kannst du keinen, denn bist du etwa nicht bereits in dort?

Während sie dich zerreißen und sich kleine Stücken deines warmen Fleisches einverleiben, hörst du sterbend, wie eine gefühllose Stimme haucht: "Du Narr! Komm nicht zum Markt der Toten Seelen, wenn du nicht Handel treiben willst."

Dann tritt der Händler heran und pflückt mit einer reich ringgeschmückten, fein manikürten, siebenfingerigen Hand deine Seele aus deinem Körper und lässt sie in den Falten seiner Seidenrobe verschwinden.

Du wachst schreiend und schweißgebadet auf.

● Der Träumer bietet irgendetwas anderes als Tauschobjekt an. Es ist ein Traum, lassen Sie alles zu, was der Held irgendwo besitzt, nicht aber Dinge, die er sich selbst nur

herbeiwünscht, wie die Krone des Kaisers in Gareth. In letzterem Fall 'blockiert' der Traum wie in der ersten Variante, bis der Held etwas bietet, was er auch im wachen Leben veräußern könnte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Händler sagt kein Wort, hebt nur abwehrend die Hand, dann deutet er wieder auf die Flamme der Luft in deiner Rechten.

Wenn der Held hartnäckig bei seinem Angebot bleibt, mag sich das noch ein, zwei Male wiederholen (dabei spricht der Händler weiterhin nicht), bis zur scheinbaren Kapitulation des Standbesitzers.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Krämer verbeugt sich und nimmt mit weit ausholender Geste dein Tauschobjekt an. Danach packt er seine edle Ware in eine Schatulle/Kiste von bester Machart und edelstem Material. Du bist am Ziel, und erfreut drückst du das Erworbene an dich. Schnell verschwindet der Basar hinter dir, fast wie in einem Traum. Doch als du deinen neuen Schatz betrachten willst, erkennst du, wie übel man dich hereingelegt hat: Anstelle des [Schatzes] enthält die Schatulle/Kiste etwas ganz anderes!

Die genaue Natur des Kisteninhaltes hängt von der größten Angst des Helden ab – bei Insektenphobikern sollte es ein unaufhörlicher Strom von fleischfressenden Käfern sein, der ihn verschlingt, bei Höhenangst-Geplagten ein Dschinnenring oder ein fliegender Teppich, der den Helden gegen dessen Willen in höchste Himmelsbereiche reißt und dann hinunterstürzt. Vielleicht ist auch ein Schwall von geronnenem Blut oder verwesendem breiigem Fleisch, in dem er förmlich erstickt. Kurz, es sollte ein ekelhafter und möglichst schmutziger Traumtod sein, an dessen Ende noch einmal wie in der zweiten Variante der Händler erscheint, um sich die Seele des Träumers zu holen und dabei emotionslos zu kommentieren: "Du hättest geben sollen, was wir verlangten, Narr!" Dann wacht der Held schreiend und schweißgebadet auf.

● Der Träumer lässt sich auf den Tausch ein und schließt den Handel ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erfreut verbeugt sich der Krämer und schlägt ein. Seine Hand ist reich mit Ringen geschmückt und sehr gepflegt, mit glatter Haut und wohl manikürten Nägeln. Nachdem er lachend die Laterne mit der Flamme der Luft hinter seinem Stand hat verschwinden lassen, überreicht er dir seine kostbare Ware. Es hat sich gelohnt. Während du weiterschleuderst, vergisst du alles um dich herum. Dein neuer Besitz ist noch besser als gedacht, verfügt über Eigenschaften, von denen du gar nichts geahnt hast (etwa bei einem Zauberbuch einige Zusatzkapitel von Rohals eigener Hand, bei einer Waffe eine regelrecht perfekte Ausgewogenheit usw.). Der Besitz dieses edlen Objektes spricht sich schnell herum, und aus allen Ländern kommen Leute, die dir bereits Geschenke

bringen und Geld bezahlen, nur um es in deiner Hand zu sehen. Durch diese besondere Gabe strömen dir Reichtum und Erfolg zu, und du begreifst, dass dies der beste Handel war, den du jemals abgeschlossen hast. Als du auf einem seidenen Kissen in deinem Palast einschläfst und unmittelbar danach auf dem harten Erdboden (oder in einem muffigen Schlafsaal) erwachst, realisierst du, dass es nur ein schöner Traum war.

Diesen möglichen Ausgang werden Sie natürlich unter Umständen etwas modifizieren müssen (so würde ein Dieb mit einem großartigen neuen Universalschlüssel natürlich keine weitreichende namentliche Berühmtheit anstreben), doch Sie erkennen bereits den Tenor der dämonischen Angebote. Grundsätzlich geht es darum, dass dem Flammenträger ein Angebot von Luxus und Reichtum gemacht wird, wenn er die Flamme aufgibt. Weichen Sie dabei von einem nicht ab: In der Domäne des Tasfarel betrachtet man Gold und Juwelen sowie weiteren Luxus als die ultimative Belohnung, Wünsche nach Askese und Selbstzucht, die ein Held vielleicht verspüren, würden ignoriert.

Delegation aufschnappen. Denn die Zollmeisterin erinnert sich noch gut an eine Gruppe von acht Zwergen, von denen einer ihr blumige Komplimente machte und vor allem anbot, ihr nach der Rückkehr "für einen Spottpreis" eine viel bessere Hand-Prothese zu schmieden. Mit einem fast mädchenhaft verschämten Kichern fügt die raubeinige Veteranin hinzu: "Und dann hat er gesagt, er wollte schon mal Maß an meiner guten Hand nehmen und mir doch glatt so'n höfischen Schmatzer draufgedrückt!"

Es sind knapp dreißig Meilen von der Grenze bis zur Sultansstadt, und es sollte für die Helden ohne weiteres möglich sein, Baburin noch vor dem Abend zu erreichen.

Unterwegs begegnen ihnen einige Reisende ohne Relevanz für dieses Abenteuer. Wenn Sie es jedoch so wollen, dann kann hier auch eine Übernachtung im Freien nötig sein (etwa weil ein Pferd zu lahmen beginnt), so dass der Ninchurduggha einen seiner nächtlichen Diebstahlversuche unternehmen kann.

BABURII

(SULTANAT BABURII, EMIRAT

BABURII, SULTANLAND BABURII)

7.500 Einwohner; Rondra-, Rahja-, Phex-, Hesinde-, Boron-, Tsa-, Peraine-, Ingerimm-Tempel, Streitwagenregiment Nebachot, 20 Stadtgardisten (Wappen: eine silberne Sphinx auf Rot unter silbernem Zinnenschildhaupt)

Die Stadt gilt vor allem als Hochburg des Rondra-Kultes: Der dreigliedrige Rondra-Tempel ähnelt der Rüstung eines gefallenen Giganten und ist der Haupttempel der tulamidischen Rondra-Kirche. Er beherbergt das einst in ihrem Haupttempel zu Nebachot stehende Bild der Sechсарmigen Rondra; und

ARANIIEN

Geschätzte Einwohnerzahl: um 600.000 Einwohner (75 % Tulamiden, 25 % Mittelländer)

Vorherrschende Religionen: Zwölfgötterglaube, vor allem Peraine, Rondra, Rahja und Phex.

Herrscherpaar: Mhaharani Eleonora Shahi und Mhaharan Arkos II Shah.

Landeswappen: goldene wehrhafte Aranierkatze auf Türkisblau

Aranien ist nicht nur ein reiches und fruchtbares Land, es ist auch das bevölkerungsreichste Land der Tulamiden. Da fast die ganzen letzten 750 Jahre die Garethher Kaiser über das Mhaharanyat (Königreich) herrschten, hat sich hier eine Mischkultur aus tulamidischen und mittelreichischen Sitten entwickelt. Seit der Loslösung vom Mittelreich überwiegt jedoch wieder der tulamidische Einfluss, der auch von den Herrschenden besonders gefördert wird.

Aufgrund des Reichtums des Landes sind Armut und Not eher selten, wodurch Aranien bei seinen Nachbarn als verweichlicht gilt.

Fast alle Aranier und Aranierinnen bekennen sich zum Zwölfgötterglauben. Peraine und Rahja zählen zu den meistverehrten Göttinnen, was nicht zuletzt an den üppigen Obst- und Weingärten Araniens liegt. Doch gibt es in diesem Land auch eine unübersichtliche Anzahl an Sippenheiligen, lokalen Schutzpatronen und anderen Wesen alveranischen Rangs.

Die Magierkriege haben, neben den starken Einschränkungen für die Gildenmagie, auch bewirkt, dass in Aranien eine große Zahl Ideen und Theorien zum Übernatürlichen entstanden sind.

Von der rätselhaften Geschichte Araniens zeugen immer noch Monumente wie die von den Magiermogulen errichteten Grabhäuser, die sich in so manchem idyllischen Eibenwald oder Dattelhain verbergen.

Die Herrschaft ist grundsätzlich Garethisch strukturiert, wenn mittlerweile auch tulamidische Titel vorherrschen. Der wichtigste Unterschied Araniens gegenüber seinen tulamidischen Nachbarländern ist, dass hier die Frauen, bedingt durch das matriarchalisch geprägte Erbrecht, die faktische Entscheidungsgewalt in Staat, Militär und Handel innehaben. Die adeligen Männer kümmern sich fast ausschließlich um ihre privaten Interessen, wie das Waffenspiel, die Künste oder die Philosophie; die Frauen haben die wirkliche Macht in Haus und Staat.

auch sonst ist der hier gepflegte Kult anders als im Mittelreich: Die Geweihten sind eher schwärmerisch und temperamentvoll als streng und militärisch; und der Brauch betont die persönliche Leidenschaft und Hingabe, mit der alle Geweihten der stürmischen Rondra folgen sollen. Neben der Göttin selbst wird hier mit fast gleicher Inbrunst auch ihr Gemahl, der löwenhäuptige Drache Famerlor verehrt. Direkt nebenan liegt die altherwürdige Keshal Hashinnah ai Baburin, die vornehmste Kavallerie-Kadettenschule Araniens. In Baburin liegen auch das Haupthaus der weißen Heilmagier vom Anconiterorden und natürlich die Residenz des Sultans von Baburin, der die nördlichste Provinz des Aranisches

Landes regiert. Der Frieden mit dem Mittelreich machte Baburin von der Grenzfestung zum turbulenten Handelsplatz am Barun-Ulah. Das 'baburinische Sprachgewirr' ist sprichwörtlich, denn hier vermischen sich Norden und Süden: Die ehrwürdigen *Graf-Merkos-Thermen*, ein fast kasernenhafter Backsteinbau ohne die Verspieltheit tulamidischer Badehäuser, liegen direkt neben der mit Goldlehm verputzten Karawanserei *Fürst Muzaraban*, und es gibt keinerlei Trennung in tulamidische und mittelländische Straßenzüge. Neben dem Teehaus, das seine edle Ongalo-Hochland-Blattspitzenauslese anpreist, liegt die Kneipe, in der der stolze Besitzer das echte Ferdoker Bier ausschenkt.

Möglicherweise werden die Helden die berühmten Tempel aufsuchen und auch bei den Magiern des Anconius vorsprechen, schon aus eigenen Interessen. Wenn sie nach der Delegation fragen, kann man sich ausgerechnet im Rahja-Tempel, der das vom Heiligen Ascandear geschaffene *Bild der Liegenden Göttin* beherbergt, an einige Zwerge erinnern, die sich sehr manierlich verhalten, freigiebig gespendet und auch Duftöle erworben haben. Ihr eigentliches Interesse aber galt zweifellos der handwerklich vollendeten Rahja-Statue, die sie neidlos fast einen ganzen Tag lang studiert haben, ohne dem munteren Treiben um sie herum allzu große Beachtung zu schenken.

Wenn die Helden es beim Tempel des Ingerimm versuchen, werden sie feststellen, dass er sehr dem menschlichen Angbarer Ritus folgt und sich hier in Baburin nicht nur den zahlreichen Waffenschmieden, sondern auch den Steinmetzen und Steinhauern zuwendet, die den Marmor des Raschtulswalls verarbeiten. Der Vorsteher, Vater Wompertin, ist ein zünftiger Handwerker und phantasieloser Diener seines Gottes und immer noch spürbar verärgert über die Matriarchin, die ihm die mangelnde Betonung von Schönheit und Kreativität vorgeworfen und sogar die Einrichtung eines inspirierenden Simia-Schreines vorgeschlagen hatte: "Das klang ja fast wie Elfengesäusel, jawohl, meine Herren!"

Fürst Merkan von Revennis (der die Anrede Sultan nicht sonderlich schätzt) ist ein viel beschäftigter, misstrauischer und ziemlich humorloser Mann, jedoch loyal, ehrenhaft und bestrebt, gerecht zu regieren. Das lässt ihm kaum Zeit für unvorhergesehene Besucher, und so kann es schwierig sein, eine Audienz zu bekommen. Selbst wenn die Helden eine hoffähige Empfehlung von König Cendrasch vorweisen (oder ansonsten von wirklich bedeutendem, hoffähigem Rang sind), wird der hagere Fürst sich nur ein paar Atemzüge Zeit nehmen, um ihnen brüderliche Grüße für den Zwergenkönig und Kondolenzwünsche für den Verlust der Heimat aufzutragen. Weiterhin befragt er sie zu ihrem Eindruck von Baburin, hört bei der Antwort schon gar nicht mehr richtig hin und entschuldigt sich dann mit dringenden Amtsgeschäften.

"Alles weitere", so der Vater der Königin, ehe er schnellen Schrittes den Raum verlässt, "besprecht bitte mit meiner Burgvögtin, Damen und Herren."

Diese, eine erfahrene Verwalterin namens Byalabeth saba Turmai, bevorzugt die Titulatur 'Palastwesirin' und die Anrede 'Effendi' anstelle 'Exzellenz'. Sie kann sich einigermaßen an die Visite der Delegation erinnern, vor allem, weil sie fasziniert war, eine echte Zwergin zu Gesicht zu bekommen, die dann sogar die Delegation anführte. Seitdem fragt sie sich, ob die Zwerge in Wirklichkeit ebenso wie die Aranier von ihren Frauen regiert werden, die nur in echten Krisensituationen (die dann natürlich kein Mann verstehen oder gar in den Griff

kriegern kann) ihre Häuser und Paläste verlassen. Dieses Thema spricht sie jedoch am ehesten gegenüber einer vertrauenswürdigen Heldin an.

Der Weg von Baburin nach Süden ist gut ausgebaut – zumindest bis Revennis, wo das alte Erbschloss der Fürsten von Baburin steht. Während eines einzigen Tagesrittes beginnen sich die Landschaft und ihre Bevölkerung zu verändern. Untersternheim ist noch ein recht mittelreichisches Städtchen mit zahlreichen Fachwerkhäusern und vereinzelt Lehmziegelbauten, doch in Revennis erhält es sich schon genau umgekehrt. Im ersten Ort weiß man nichts von den Zwergen, und Helden, die sich explizit nach Geheimnissen oder 'gutinformatierten Leuten' erkundigen, werden schließlich konspirativ auf den "geheimen Phex-Tempel von Untersternheim, den größten des Landes" hingewiesen: Da der Ort aufgrund seiner geringen Entfernung von Baburin nicht einmal ein Kontor der Mada Basari hat, spielen die Leute ironisch auf den Nachthimmel an. Die Reise auf der Landstraße bis Revennis sollte eigentlich ohne Überraschungen verlaufen.

REVENNIS

(SULTANAŦ BABURIN, EMIRAŦ

BABURIN, BEYROUNAŦ REVENNIS)

800 Einwohner, Peraine-, Ronda-, Phex-, Rahja-Tempel, 6 Gardisten (Wappen: silberne Sphinx über einer silbernen Brücke und einem silbernen Wellenschildfuß auf Rot)

Der Ort wird (optisch wie militärisch) beherrscht von dem Erbkastell derer von Revennis, das sich ganz unpassend wie eine garetische Ritterburg über dem vorwiegend tulamidischen Städtchen erhebt, aber mit grünem Marmor verkleidet wurde. Die Burg ist auf einer Felsinsel im Fluss erbaut und nur über zwei Zugbrücken mit dem Festland im Westen und Osten verbunden. Wer hier den Barun-Ulah überqueren will, muss die Brücken und dazwischen den Äußeren Burghof passieren (der vom eigentlichen Burghof durch eine weitere große Mauer mit Torhaus getrennt ist).

Da der aranische Königshof seinen Vasallen verboten hat, an ihren jeweiligen Herrschaftsgrenzen Ein- oder Ausreisenzölle zu erheben, kassiert der geschäftstüchtige Fürst hier nun mit dem Segen seiner Tochter, Königin Eleonora, einen Brückenzoll von allen, die von oder nach Palmyramis über den Barun-Ulah wollen. (Dass König Arkos wiederum auf Ersuchen seiner Mutter, Fürstin Sybia, die Handelszüge der Mada Basari von allen Wege- und Brückenzöllen ausgenommen hat, ärgert den Fürsten nicht wenig.) Der Zoll liegt für Mensch wie Tier pro Brücke bei einem Kreuzer pro Bein und bei einem Heller pro Wagenrad.

Vom übrigen Ort ist nicht viel zu erzählen: Revennis ist Marktstadt mit einer Karawanserei der Mada Basari und einigen konkurrierenden Herbergen, einigen (für die Stadtgröße) recht spezialisierten Handwerkern, die vor allem für die Burgmannschaft arbeiten, und einem Flusshafen unterhalb der Brücken, wo vor allem Handelsgüter auf Frachtkähne geladen werden. Im Osten liegt fünf Meilen entfernt der Bannwald, das fürstliche Jagdrevier, in dem jede Wilderei streng geahndet wird. Mutige Revenner beklagen sich manchmal, dass das viel zu zahlreiche Wild die Felder und Gärten bis hin zur Stadt

verwüstet, seit die Tochter des Fürsten ihn vom blutigen Jagen abgebracht hat.

In Revennis gibt es nur eine Stelle, wo man sich noch immer an die Zwerge erinnert: Der zuständige Weibel, der im Äußeren Burghof den Brückenzoll kassiert, weiß noch immer, wie die Anführerin der Zwerge sich mit ihm herumgestritten hat, als sie diesen Zoll bezahlen musste.

„Besonders“, so der alte Veteran grinsend, „gefuchst hat es sie, als sie begriff, dass sie in jedem Fall für zwei Mal Brückenbenutzung zahlen mussten, ganz gleich, ob sie weitergehen oder wütend umkehren würde.“

Die westliche Brücke bietet eine gute Möglichkeit, den Nichurduggha bei seinem Bestechungsversuch auftauchen zu lassen.

Jenseits der Brücken liegt das Sultanat Palmyramis, ein recht hügeliges Land: Sobald die Helden das gegenüberliegende Ufer erreicht und den Obelisken mit dem Drei-Palmen-Wappen der Provinz passiert haben, müssen sie auch schon einen stark ansteigenden Hang erklimmen. Wer weiß, vielleicht werden sie ja Zeugen, wie einige flachbordige, floß-ähnliche Kähne von fluchenden Schiffen durch die Stromschnellen des Kamah gelenkt werden: Hier, wo er den Barun-Ulah erreicht und seinen Namen verliert, zeigt der einstige Gebirgsbach noch einmal, wie wild er sein kann.

DAS SULTANAT PALMYRAMIS

»Und Palmyra war die beste Reiterin unter den Kinder Aramias, also wählte sie den Westen des mütterlichen Landes, wo die besten Pferde herkommen. Dort lebte sie eine Weile zusammen mit dem größten der Magiermogule, doch dann verstieß sie ihn und zog ihre drei herrlichen Töchter allein auf: Tamara, die Palmengleiche, war die älteste und erbte das beste Stück, Gadanya erhielt den Süden mit dem Gadang-Fluss, der ihren Namen trägt. Die jüngste aber, Djerra, war stämmig und stark wie ein Berg und vertrug den Wein wie keine andere, also erbte sie die Lande am Raschtulswall. Manche sagen, sie war auch wild und ohne Kultur wie dieses Land, und ihre Kinder und Kindeskinde taten es ihr darin gleich. Doch das lass sie lieber nicht hören, denn sie hat ihre Kinder von wilden Ferkinas empfangen!

Die erste Tochter Tamaras hieß Palmyra wie ihre Großmutter und erbte das schönste Stück des Landes: die Singenden Gärten von Palmyramis-an-den-Klippen, und von ihr stammen ab die Herrscherinnen des ganzen Landes. Tamaris war die zweite Tochter und sie erhielt die östlichen Wälder entlang des Barun-Ulah, an Größe und Ausdehnung das beste Stück, denn ihre Mutter liebte sie sehr. Dorgula erbat den Süden, der offen dalag gegen die Barbaren, aber auch gegen ihre Vettern, die Kinder der Djerra. Sie war eine kühne und unverzagte Frau und lachte dem Tod ins Angesicht. Sie wehrte alle Feinde ab, ohne Fehl und Tadel. Darlina schließlich war die jüngste Tochter, und sie besaß das Land im Norden, gen Baburin hin. Hier zeugte der Heilige Leomar mit ihr die Frauen und Männer von Yakshabar, mutig und von Heldenblut, auf dass der Stamm der Jüngsten doch nicht geringer war als die anderen.«

— aus einem aranischen Abstammungsmärchen, das die Rangfolge und Verwandte der einzelnen Beyrounate (bzw. derer Stämme) darstellt, gekürzt

Das Land Palmyramis ist hügelig, aber grün und recht waldreich. Landestypische Bäume sind die schlanke Dattelpalme und die stämmige Ölpalme, die die Helden bis hinter

Dorgulawend begleiten werden und deren süßes Fruchtfleisch und butteriges Öl mit dem eigenartigen Veilchenduft alle Speisen prägt, die man hier serviert bekommt: Je vornehmer ein Palmyrener, desto korpulenter ist er, lautet die Faustregel. Zu den weiteren Eigenheiten des Landes gehört, dass die Palmyrener einige aranische Eigenschaften besonders deutlich zeigen: Sie sind zugleich abergläubisch und sehr an Philosophie interessiert, und nicht zuletzt verehren sie gerne diverse Halbgötter, Heilige und Ahnen als ihre persönlichen Beschützer. Man findet hier Tempel von Gottheiten, die anderenorts kaum bekannt sind oder völlig anders verehrt werden, und vielerorts haben sich regelrechte Klostersiedlungen um lokale Heiligtümer gebildet. Selbst die mysteriösen 'Hügelgräber' in den Wäldern, Relikte aus der Zeit der Magiermogule, gelten vielen als ruhmreiche Erinnerungen an die Vergangenheit, als das Land groß und mächtig war und die anderen aranischen Stämme bis zum Meer beherrschte.

Wie nicht überraschend in einem eher hinterwäldlerischen Land gedeihen hier Philosophiererei und Mystizismus, und die alten Traditionen sind weit zählebiger als in weltoffeneren Gegenden des Landes. Sollte es niemanden in Ihrer Helden-Gruppe geben, der Tulamidya beherrscht, dann muss in den kleineren Orten oft eine Weile gesucht werden, bis ein Garethi-Sprecher gefunden ist.

Der Weg nach Yakshabar ist an einem Tag gut zu schaffen, und es gibt wenig zu bemerken – außer, dass die Reisenden auf dieser Nebenstraße deutlich seltener sind.

YAKSHABAR (SULTANAT PALMYRAMIS, EMIRAT TAMARISTAN, BEYROUNAT YAKSHABAR)

850 Einwohner, Rondra- und Rahja-Tempel, Phex-Schrein. 10 Gardisten (Wappen: zwei schräggekrenzte silberne Säbel, begleitet von vier silbernen Ogerschädeln, auf Rot)

Yakshabar ist die Residenzstadt der Beyrouni Himyarya saba Hilaya und wurde am Kamah-Ufer gegenüber der Tebah-Mündung erbaut. Der Name (tulamidisch ungefähr 'Ogergrab') bezieht sich auf eine örtliche Legende, nach der hier ein Rondra-Heiliger (entweder Leomar oder einer seiner Gefolgsleute) gleich vier wegelagernde Oger getötet hat, die jahrzehntlang als Menschenfresser die Hirten, Bauern und Reisenden terrorisiert hatten. Noch heute wird jedem Fremden angeboten, ihm gegen ein kleines Entgelt (ein paar Kreuzer) die vier großen Grabhügel zu zeigen, in denen die dankbaren Leute die Ungeheuer verscharrt haben. Es ist ferner nicht unüblich, dass man einem Zauberer (sofern dieser nicht zu abschreckend wirkt) einen "echten Splitter von Oger-Knochen" anbietet, da ein Ungeheuer, das ein Heiliger getötet hat, natürlich mächtiges Zauberwerk abgeben müsse. Meist handelt es sich natürlich um Knochenstücke von Pferden oder Rindern, vielleicht auch Kamelen. Dass dieses 'Zauberwerk' vor allem als dämonologisches Paraphernalium taugen würde, wäre es echt, wissen die guten Geschäftsleute von Yakshabar natürlich nicht.

In Yakshabar hat vor ein paar Monden eine neue Mondsilber-Wesira den Dienst in der Karawanserei übernommen, und weder hier noch im Palast der Beyrouni (wenn die Helden dort

eingeladen werden) kann man sich an den Besuch der Zwerge erinnern.

Beim Weiterreisen braucht man einen Tag bis Palmyrabad und kann schon seit dem frühen Nachmittag die Landmarke sehen, die man zwei, drei Stunden vor Abend erreicht und die die Grenze des Beyrounates markiert: einen (gewiss achtzig Schritt) hoch aufragenden Steilhang, den der Kamah als großer Wasserfall hinunterstürzt, um sich am Fuß des Hanges in einem kleinen, aber sehr verwirbelten See zu sammeln. Hier unten gibt es nur einen kleinen Schrein, der etwas unerwartet Efferd geweiht ist und dessen Betreuer Efferdlieb Mourad von allen Durchreisenden erwartet, dass sie ein Gebet für die Seelen der Ertrunkenen sprechen, die hier im Wasserfall umgekommen sind. Wer für einen Silbertaler eines der kleinen 'Seelenschiffe' aus Zedernholz kauft und auf dem Fluss treiben lässt, "um einer Seele die sichere Überfahrt anzubieten", wird von dem Akoluthen gesegnet (was keine regeltechnische Auswirkung hat).

Hinter dem See führt der Weg in weiten Serpentin den Steilhang hoch, und um diese knapp hundert Schritt Höhe zu überwinden, muss man mehrere Meilen zurücklegen – zumindest kommt es einem so vor. Reittiere müssen hier ohne Ausnahme am Zügel geführt werden, und es ist (je nach Konstitution) sehr zu empfehlen, die etwa jede Viertelstunde auftauchenden Nischen zu einer kurzen Verschnaufpause zu nutzen, so dass der Aufstieg tatsächlich zwischen zwei und drei Stunden dauert. Es liegt ganz an Ihnen, ob Sie die an sich strapaziöse, aber ungefährliche Prozedur durch einen ungeduldigen Reisenden verkomplizieren, der sich unbedingt an den Helden vorbeidrängen will, um "nicht wieder das schlechteste Bett in der Herberge" zu bekommen. Andererseits eignet sich dieser schmale Weg vorzüglich für den Bestechungsversuch des Ninchurduggha, falls dieser noch nicht stattgefunden hat.

Etwa wenn die Sonne endgültig untergegangen ist, haben die Helden die Kuppe erreicht und sehen vor sich die weit über die Hochebene ausgebreitete Sultansstadt Palmyrabad.

PALMYRABAD (SULTANAAT PALMYRAMIS, EMIRAT TAMARISTAN, SULTANSLAND PALMYRABAD)

750 Einwohner (in der inneren Stadt), Rahja-, Phex-, Peraine-, Marbo- und Rondra-Tempel (mit Swafnir-Schrein), Leichtes Reiter-Regiment Raschtulswall, 10 Stadtgardisten (Wappen: auf Silber ein grüner Hügel, darauf eine grüne Palme, begleitet von zwei senkrechten schwarzen Säbeln)

Palmyrabad ist die Haupt- und Residenzstadt des Sultanates Palmyrabad und damit immerhin von fürstlichem Rang. Zugleich ist es die größte Stadt zwischen Baburin und Fasar. Dass der Ort dennoch eher beschaulich wirkt, liegt auch daran, dass er weit verstreut inmitten der berühmten Singenden Gärten von Palmyramis oberhalb des Steilhanges liegt. Wenn der Besucher den Steilhang emporgestiegen ist, sieht er zuerst die Minarette des Sultanspalastes vor und über sich, der mit seinen zahlreichen Erkern fast wie ein Raubvogelnest über dem Abgrund hängt und jede bewaffnete Annäherung von Norden nahezu unmöglich macht.

Hat man die hohen Mauern und Türme passiert, erreicht man den Kern der Stadt, der vor allem von zwei großen Bereichen gebildet wird: Zuerst einmal dem Rahja-Tempel mit seinem weiten Park der Roten Lichter, in dem die nächtliche Beleuchtung an den Glanz des Sternes Sulvo erinnert und zum Feiern einlädt. Das Bild der Rahja im Heiligen Saal entspricht dem lokalen Brauchtum und mag auf Fremde sehr überraschend wirken, denn die üppige Göttin ist mit alabasterweißer Haut und feister Gestalt mit unübersehbarem Fett auf den Rippen dargestellt, ganz wie es das hiesige Schönheitsideal der vornehmen, nicht körperlich arbeitenden Frau verlangt.

Ihm gegenüber liegt die große Karawanserei mit dem weiten Innenhof, auf dem mehrmals pro Woche der Bauern- und Handwerkermarkt stattfindet und auf dem auch durchreisende Karawanen einen Teil ihrer Waren feilbieten müssen. Betrieben wird die Karawanserei von der Mada Basari, die hier auch einen offenen Phex-Tempel, eine Botenstation der Blauen Pfeile und eine Wechselstube unterhält.

Auch die übrigen Tempel der Stadt liegen unweit dieser Stadtmitte, mit Ausnahme der Kultstätte der Mada, die sich fast ein Wegstunde außerhalb befindet.

Am südlichen Ende der inneren Stadt liegt die wehrhafte Garnison des Regimentes *Raschtulswall*. Die leichte Reiterei der Sultana patrouilliert auch oft in der Umgebung, so dass die Festung viel zu großzügig bemessen wirkt – aber sie ist auch dazu angelegt, im Kriegsfall den vielen Bewohnern der näheren Umgebung eine sichere Zuflucht zu bieten. Denn während die Stadtmitte nur von einigen hundert Menschen (meist Höflingen, Geweihten und Handwerkern) bewohnt wird, leben sicherlich mehr als tausend Leute in den zahlreichen Gehöften und Sippenhöfen, die bis zu zwei Wegstunden südlich und östlich der Stadt liegen und von weiten Obst- und Weingärten, Palmenhainen und Kornfeldern umgeben sind. Dieses ganze Grün, das zusätzlich noch von zahllosen Blumenwiesen durchsetzt ist, bildet die berühmten Singenden Gärten. Ihren Namen haben sie von den schier Millionen von Grillen und Zikaden, die hier Tag und Nacht, jahrein, jahraus ihr zirpendes Konzert geben. Die Einheimischen hören das Zwitschern und Singen im Gras schon nicht mehr, wenn sie sich nicht darauf konzentrieren – dann aber können sie allein am Klang der Gezirpes auf die Viertelstunde genau erkennen, wie spät es ist.

Eine knappe Meile südlich der Stadtmitte führt eine Furt durch den dort noch nicht allzu schnellen Kamah, doch im eigentlichen Ort gibt es noch eine schmale, einst aus Eisenplatten gefertigte Brücke (eigentlich mehr ein Steg) von einem Schritt Breite, die unweit des Wasserfalls den inzwischen reißenden Fluss überquert. Es existiert kein nennenswertes Gelände, das Metall ist meist sehr glatt von Gischt und Wasserspritzern und an jedem Ende verbieten einige deutliche Glyphen, die Brücke anders als zu Fuß zu überqueren. Reit- und Packtiere müssen am Zügel geführt werden. Dennoch ist es (nicht zuletzt unter den draufgängerischen Reitersoldaten) eine beliebte Mutprobe, hier auf dem Pferderücken, womöglich gar im Galopp, hinüber zu reiten.

Im Volksmund heißt die schmale Eisenbrücke (je nach Übersetzer) so viel wie 'Klinge' oder 'Messers Schneide', und es gibt auch für bestimmte Verbrechen das Götter-Urteil, bei dem der Angeklagte mit verbundenen Augen die Brücke überqueren muss.

Es gibt drei mögliche Informationsquellen über die zwergische Delegation:

● Im Rahja-Tempel erinnert man sich an einige vornehme Zwerge, die sich sehr für einige zum Verkauf stehende Shadif-Fohlen aus der tempeleigenen Zucht interessiert haben und davon sprachen, mit diesen Tieren das Blut der eigenen Zucht aufzufrischen. Außerdem haben sich die Herren viel kultivierter um die Gunst der Priesterinnen bemüht, als es den üblichen Legenden über ungewaschene, rüpelhafte Zwerge entspricht.

● In der Karawanserei erinnert sich die hiesige Mondsilber-Wesira (wenn man ihr die passenden Pergamente vorlegt und ein angemessenes Gastgeschenk macht) daran, dass die Delegation eine Nacht zu Gast war, einen Kreditbrief eingelöst und einige Gastgeschenke für die Sultana gekauft hat. Wenn keiner der Helden ein Empfehlungsschreiben des Zwergen-Königs besitzt, bietet die Mondsilber-Wesira an, für eine 'Bearbeitungsgebühr' von 5 Denaren eine Audienz im Sultanspalast am nächsten Tag zu arrangieren. Allerdings ist es dann unumgänglich, für weitere 10 Denare Geschenke für die Sultana zu kaufen, wenn man nicht gröblich die aranische Etikette verletzen will.

● Im Sultanspalast werden die Helden nur vorgelassen, wenn sie eine Empfehlung des Zwergen-Königs haben oder eine Audienz arrangiert wurde.

DIE AUDIENZ BEI DER SULTANA

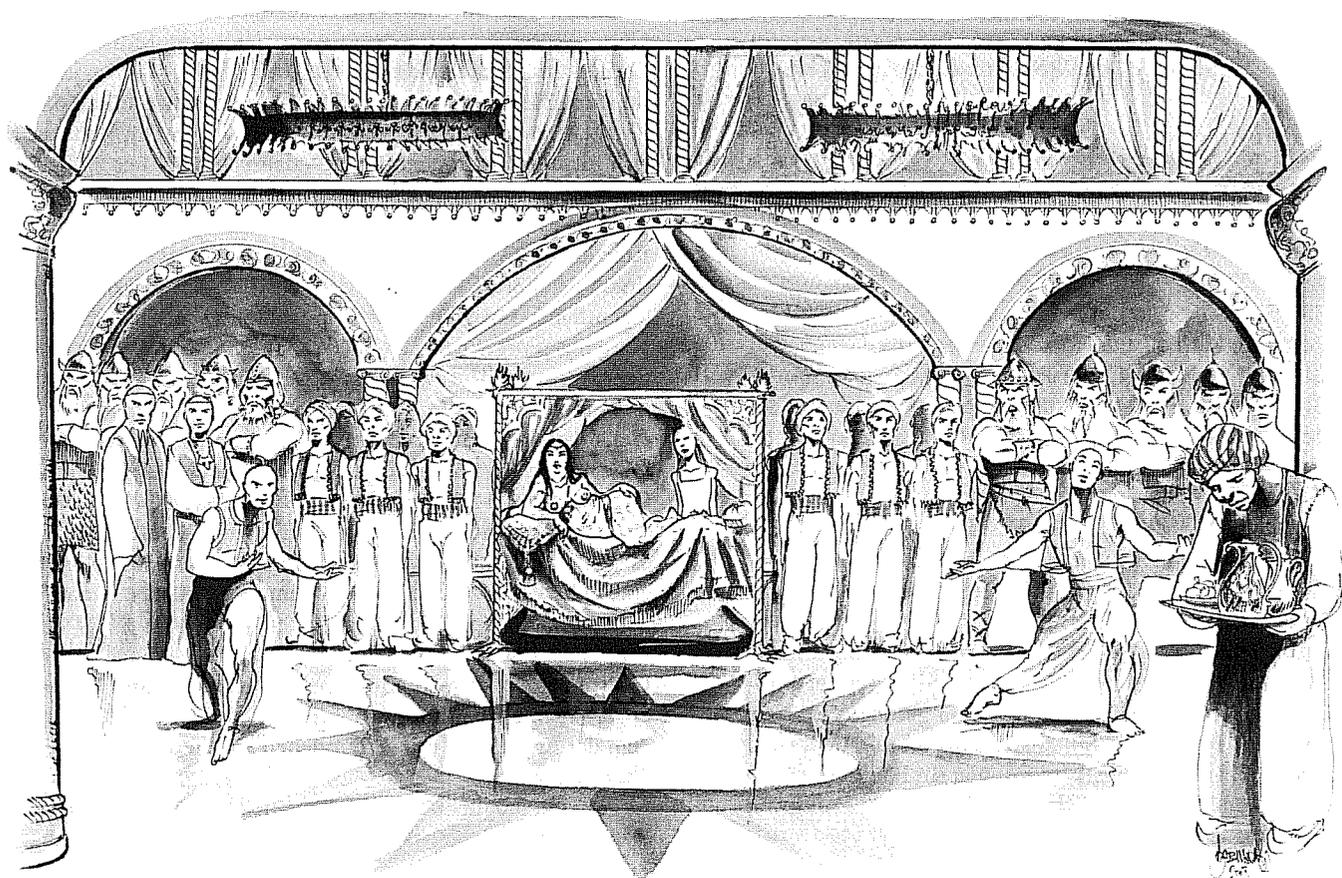
Ein tulamidisch livrierter Diener führt sie in einen Audienzraum, wo sie ihm ihre Geschenke für die Sultana überreichen können. Wenn die Helden keine haben oder deren Wert unangemessen gering ist (weniger als 5 Dukaten), erscheint nach fast einer Stunde Wartezeit eine stellvertretende Palast-Wesirin namens Shubinai und erklärt, die edle Sultana sei leider unabhkömmlich. Die Fragen der Helden über eine mögliche Audienz der Delegation beantwortet sie knapp: Die Zwerge waren da, haben der edlen Sultana prächtige Geschen-

ke gebracht, nicht so wie manche anderen unehrbietigen Tröpfe, und sind nach einer kurzen Audienz Richtung Fasar weitergereist.

Wenn die Helden jetzt höflich weiterfragen (und vielleicht der Wesirin ein persönliches Geschenk überreichen), fügt sie zögernd hinzu, dass vielleicht die Emira Rashpatane, die Erbin des Sultanates, etwas mehr wissen könnte, die vielleicht am nächsten Tag zu sprechen ist. Falls die Helden dann noch einmal kommen, sollten sie diesmal besser anständige Ehrengaben mitbringen.

Sind die Geschenke für die Herrscherin angemessen, dann betritt nach einer Viertelstunde Wartezeit eine kleine Armee den Audienzsaal. Neben der Fürstin und zwölf Leibdienern, die ihre offene Thronsänfte tragen, auch ihre Erbin Rashpatane, zwei tänzelnde Majuna (aranische männliche Sharisadim) in durchsichtigen Westen und Pluderhosen, zwei unauffällige Robenträger (ein Phex-Geweihter und ein Leibwächter-Magier) und zehn um so auffälligere blonde, muskelbepackte Thorwaler Söldner.

Die Sultana ist nach palmyrenischen Maßstäben eine vollendete Schönheit, mit langem schwarzem Haar, vergoldeten Fingernägeln, zierlichem Wuchs (1,58 Schritt) und stattlichen Rundungen (ca. 110 Stein). Sie trägt an allen Fingern, in Ohren und Nasenflügeln und (sichtbar durch die hauchzarte Seidenrobe) den Brustwarzen schwere goldene Ringe, und ihr alabasterweißer Leib ist über und über blutrot mit Rosenranken aus Henna bemalt. Sie begrüßt die Helden huldvoll, lässt ihnen Wein und Tee, Obst und Konfekt bringen und beginnt mit höflichen Nichtigkeiten über das Wetter, die Anreise und die Welt im allgemeinen zu parlieren. Wenn einer der männlichen Helden besonders höflich oder charmant ist, beugt sie sich vor und stellt die Frage: "So ein charmanter Junge. Sag einmal, meinst du eigentlich, dass ich etwas zu rundlich bin ...?"



Wie auf ein Kommando starren alle, besonders aber die Robenträger und die Thorwaler, zu dem unglücklichen Helden hinüber. Streitet der Held das ab (und wir können uns kaum etwas anderes vorstellen), seufzt sie erleichtert: "Dann bin ich ja beruhigt. Ich hatte nämlich schon befürchtet, dass ich inzwischen runder als die Schöne Rahja in unserem Tempel bin, und das hieße ja, den Neid und Zorn der Göttin über mich und mein Land zu bringen. Und bei meinen eigenen Kinderchen hier", eine umfassende Geste zu all ihren Begleitern, "weiß ich nicht, ob sie bei dieser Frage nicht eher höflich als ehrlich zu mir sind."

Danach gestattet sie, dass die Helden ihre Fragen stellen. Sie selbst erinnert sich noch gut an diese charmanten Zwerge und zeigt erfreut einen prächtigen Fingerring aus verschlungenen Fäden von Zwergensilber und -gold mit Brillantsplintern, den sie von ihnen geschenkt bekommen hat. (Ohne Frage nicht weniger als 100 Dukaten wert, vermutlich mehr, wie eine *Schätzen*-Probe auf den ersten flüchtigen Blick verrät.)

Sie erwähnt beiläufig, dass sie ihnen angeboten hat, sich ein Stückchen Land in Palmyramis zu suchen, aber "ach, sie wollten ja lieber zu diesen mörderischen Fasarern – arme Herzchen."

Wenn man sie nach dem Weg nach Fasar fragt, weiß sie zu sagen, dass der Emir von Floeszern ein recht unsympathischer Mann sei, der keine Frömmigkeit und keine Liebe zur Schönheit in sich trage.

Nähere Fragen kann sie selber nicht beantworten. Doch dann wirft ihre Erbin Rashpatane ein, dass sie später noch einmal mit den Zwergen zu tun hatte. Rashpatane (eine jüngere, sehr drahtige Frau von regelrecht amazonisch-knabenhafter Figur) erzählt, dass einer der Zwerge trotz des Stirnrnzeln der Matriarchin mit einer Hofdame um ihre Gunst gewettet habe. Er könne, so der Einsatz, auf seinem Pony in gestrecktem Galopp auf 'Messers Schneide' den reißenden Fluss überqueren, auf der Gegenseite einen blühenden Rosenzweig für sie holen und ebenso schnell zurückkehren, ehe die Sonnenuhr eine Zwölfstunde vorgerückt sei – und er habe die Wette gewonnen.

Diese Darbietung hatte die Emira so beeindruckt, dass sie die Zwerge bei ihrer Weiterreise bis Dorgulawend begleitet und dort auf ihr Wort als Gäste bei der Beyrouni untergebracht habe, ehe sich ihre Wege trennten. (Sie selbst war zur Garnison von Fennekesh im äußersten Süden des Sultanates unterwegs.) Die Audienz endet nach etwa einer Stunde, indem die Sultana erklärt, sie sei erschöpft und müsse sich zurückziehen. Sie lässt den Helden jeweils eine prächtige Ghala überreichen, einen Prunkmantel aus feinstem Kamelhaar-Gespinst in reinem Weiß, der mit seinen zahlreichen grünen Edelsteinstickereien bestimmt pro Stück sieben Dukaten wert sein mag. (Wenn aus irgendwelchen Gründen die Audienz eher im Unfrieden endet, fällt dieses fürstliche Geschenk natürlich aus.)

Die Weiterreise nach Dorgulawend dauert einen ganzen langen Tag, wenn die Helden frühmorgens in Palmyramis aufbrechen. Ansonsten werden sie auf halber Strecke in dem kleinen Dörfchen Yaspilil übernachten müssen, an dem außer der Zucht von 'gepanzerten' Spiegelkarpfen nur die Furt zur Nachbar-Baronie Tebahan erwähnenswert ist. Der Weg der Helden führt sie jedoch nicht über den Fluss, sondern einfach weiter nach Süden.

DORGULAWEND (SULTANAT PALMYRAMIS, EMIRAT TAMARISTAN, BEYROUTAT DORGULAWEND)

780 Einwohner, Rahja-, Rondra-, Phex- und Marbo-Tempel. 12 Gardisten (Wappen: auf Silber ein grüner Palmwedel gekreuzt mit einem schwarzen Krummsäbel, darüber ein roter Turban)

Das Landstädtchen ist der Hauptort der südlichsten Beyrounates im Emirat Tamaristan, und es betrachtet sich selbst als eine Art Außenposten der Zivilisation am Rande der Wildnis – nur dass die Bewohner dieser Wildnis das natürlich ganz anders sehen. Alles in allem wirkt der Ort sehr verschlafen – und das ist kaum überraschend angesichts der Schutzgottheit.

Vor gut tausend Jahren hat hier der legendäre König Arkos eine Schlacht gegen aufrührerische Gebirgsreiter geschlagen, und seit dieser Zeit existiert hier auch ein Kloster der Herrin Marbo, wo auch die legendäre Stamm-Mutter des Beyrounates, die Heilige Dorgula verehrt wird: Der Platz vor ihrem Grabmal ist ein Ort für allerlei Zeremonien wie Hochzeiten und Bestattungen.

Rund um das Städtchen sollen zahlreiche unbestattete Barbaren verscharrt sein, und die Einheimischen glauben fest an die Gebete der Marbo-Diener vom Orden der Beni Etilia, die sich als Hüter der Nekropolen und Tröster der Hinterbliebenen verstehen und nach allgemeiner Überzeugung als einzige ein Ausschwärmen blutgieriger Geister verhindern können. Außer in der Karawanserei können die Helden auch im Palast der Beyrouni unterkommen, allerdings werden zu niederklassige Reisende eher beim Gesinde als in einem Gästezimmer untergebracht.

Im Ort selbst sind die Zwerge der Delegation kaum zur Kenntnis genommen worden, da sie sich kaum außerhalb des Palastes gezeigt haben. Die Beyrouni dagegen erinnert sich noch gut an ihre Gäste und deren fremdartigen Geschichten von exotischen Orten. Die edle, mit Reispuder leichenblass geschminkte Yasemin saba Dorgula ist ganz entgegen ihres fast vampirischen Äußeren eine quirlige Person und liebt es, neue Geschichten zu hören, am besten über tollkühne Wagnisse und tragische oder komische Todesarten. Sie tischt gerne beim Gastmahl Anekdoten aus ihrer unerschöpflichen Sammlung auf – wie die von dem Reisenden, der von einem herabstürzenden riesigen Ei erschlagen wurde, weil direkt über ihm ein Drachenweibchen auf einmal legen musste. Oder von dem frommen perainischen Eremiten, der in seiner Höhle jämmerlich im Schlaf erstickte, nachdem er aus Demut mondelang nur Bohnen-Mus, Zwiebeln und Knoblauch gespeist hatte. Zu diesen Geschichten trinkt sie gerne und viel von dem örtlichen Raschtulswaller Rotwein und zieht tief an der Wasserpfeife mit diversen berausenden Traumkräutern.

Es ist anzunehmen, dass die Helden nach einer eher unruhigen Nacht früh aufbrechen werden. Direkt hinter dem Erdwall um den Ort gabelt sich die Straße: Nach Südosten führt eine Route zum Gadang und weiter bis Anchopal, nach Südwesten führt die Strecke in Richtung Fasar. Wie jeder Dorgulawender weiß, verläuft sie vorher jedoch

durch das Emirat Djeristan, wo merkwürdige wilde Leute mit barbarischen Sitten leben.

Zwar macht Djeristan (tulamidisch für 'Bergland') seinem Namen durchaus Ehre, da es deutlich hügeliger ist als der bisher passierte Teil von Palmyramis, doch von einer sonderlich barbarischen Bevölkerung kann nur eingeschränkt die Rede sein. Auch wenn die Reisenden nach ein, zwei Stunden den Obelisken mit dem Hügel-und-Pferde-Wappen des Emirates passiert haben, ändert sich das Verhalten der Hirten und Bauern auf den umliegenden Feldern nicht nennenswert. Allein ihre Gewänder sind von einem ertümlicheren Schnitt und öfter einmal ockerbraun gefärbt, und die Gehöfte sehen tatsächlich meist wehrhaft aus.

Die drei Beyrounate von Djeristan (die Helden reisen gerade durch Awallakand) sind wesentlich größer an Fläche und zugleich weit dünner bevölkert als die bisher durchreisten Länder, so dass das Reisen auch weniger sicher ist. Etwa zur Mittagszeit erreichen die Helden ein Waldgebiet, das sich etwa zehn Meilen rechts der Straße dahin zieht. Ohne Frage kann man hier gut im Schatten rasten, doch ebenso ist es möglich, dass sich dort Wegelagerer verbergen – doch vermutlich nicht so viele, dass sie einen Überfall auf offenkundige Zauberer, Priester und Schwertmeister wagen würden. Der Ninchurduggha hingegen mag aus diesem Wald heraus einen Angriff auf dem Rücken des Baumdrachen beginnen.

AWALLAKAND (СУЛТАНАТ PALMYRAMIS, EMIRAT DJERISTAN, BEYROUNAT AWALLAKAND)

600 Einwohner, Tempel: Rahja und ein Peraine-Schrein.
6 Gardisten der Beyrouni (Wappen: auf Silber ein grüner Hügel-Schildfuß, in den ein rotes Schwert gebohrt ist),
nahebei eine ganze Orta (50 Reiter) des Regimentes
Raschtulswall

Die Ortschaft Awallakand (tulamidisch ungefähr 'Stutendorf') ist ohne Zweifel ein Beweis für die Behauptung, dass es in Djeristan schon recht ungewöhnlich zugeht. Denn das wichtigste Gebäude ist ohne Zweifel der große Klosterkomplex von Sidi Awalla, der von einem örtlich mächtigen Orden der Rahja bewohnt wird, dessen Vorsteherin traditionell als Beyrouni von Awallakand eingesetzt wird.

Die örtlichen Bauern, Pferdezüchter und Winzer haben sich nicht nur daran gewöhnt, sondern betrachten das sogar als den wichtigsten Grund für das Blühen und Gedeihen, aber auch den Frieden in ihrem Beyrounat.

Denn selbst die Ferkinas vom Stamm der Bân Awallakh, die immer noch in kleinen Scharen im Lande leben, respektieren die Autorität der 'Tochter Raschas', wie sie sie nennen. Im

DAS EMIRAT FLOESZERN

Schließlich erreichen die Helden den Grenzstein, einen einsamen Obelisken am Straßenrand (Einfuhrzölle und Einreiseabgaben werden jeweils in Floeszern bzw. Awallakand erhoben). Eigentlich zeigt der Obelisk nur an, bis wohin die aranischen Reiter patrouillieren dürfen, doch bei einer Verfolgung

Gegenzug unternehmen die Geweihten und Akoluthen des Klosters nichts, um die Wilden von ihrer barbarischen Sicht der Göttin abzubringen, und erlauben ihnen sogar, einmal im Jahr unweit von Awallakand zu einem großen Rascha-Fest zusammenzukommen.

Reisende von weither sind hier so selten, dass man die Helden direkt bei Erreichen des Dorfes begrüßt und wie selbstverständlich zum Kloster führt, wo sie je nach Stand in den Pilger-Unterkünften oder gar als Gäste der Vorsteherin Aba Rahja-Dari untergebracht werden. Während die dralle Dreißigjährige die Helden mit Wein und durchweg süßen Abendessen bewirtet, erkundigt sie sich nach deren bisheriger Reise und weiteren Pläne, lädt sie zum nächstjährigen Rascha-Fest ein und flirtet schamlos mit dem attraktivsten oder exotischsten Helden. Insbesondere nichtmenschliche Exoten finden ihr größtes Interesse, denn "man muss schließlich alles einmal ausprobieren".

Für das Thema Zwerge interessiert sie sich nur am Rande, und die Delegation hat sie nie zu Gesicht bekommen – denn die sind, wie sie schmollend zugibt, "doch lieber bei diesem unverschämten Flegel Agha Udalric untergeschlüpft". Diskrete Fragen ergeben, dass es sich dabei um den Kommandanten der Reiterschwadron handelt, der nicht nur die südwestliche Grenze Araniens bewachen soll, sondern auch demütigender Weise von König Arkos im fernen Zorgan zum Rosenritter und informellen Aufpasser über das Kloster erhoben wurde, da seine Majestät wohl der großen Toleranz für die wilden, mitunter blutigen Rascha-Riten der Ferkinas misstraut. Es handelt sich bei dem Zerwürfnis um einen ganz normalen Rangstreit zwischen Würdenträgern, und wenn die Helden am nächsten Tag bei dem Kommandanten vorsprechen (ein schneidiger Kavallerist von der Keshal Hashinnah ai Baburin, der gerne Gedichte verfasst), bestätigt dieser, dass er die Zwerge bewirtet und mit einer Eskorte zur Landesgrenze ausgestattet hat. Wenn die Helden sich danach erkundigen, liefert er ihnen gerne einen Überblick über die besondere politische und militärische Situation des benachbarten Emirats Floeszern. Näheres über die Lage dort weiß er nicht. Falls sich die Helden hier etwas länger aufhalten, machen Sie sie doch mit der sympathischen Beybashari Yilbalis und ihren zehn Kavalleristen bekannt, die noch einen kurzen Auftritt im dritten Kapitel haben wird (s. S. 62).

Der Weg zur Grenze ist recht gut erhalten und die Reise ohne besondere Ereignisse – es sei denn, Sie wollen die Tatsache benutzen, dass sich vom westlichen Ortsrand bis kurz vor der Grenze (eine halbe Tagesreise hinter Awallakand) ein auffallend ertümlicher und unwegsamer Wald hinzieht. Von diesem erzählen die Bauern und Hirten ihren Sprösslingen, dass dort ganz, ganz furchtbare Ungeheuer leben, die am liebsten ungehorsame Kinder verspeisen. Was hier wirklich lebt, sind einige Baumdrachen, so dass auch diese Stelle sich gut für den Angriff des Ninchurduggha eignen würde.

von Wilderern, Viehdieben oder Schmugglern wird das schon einmal 'übersehen'.

Sie haben natürlich auch die Möglichkeit, schon einmal eine kleine Patrouille (etwa ein erfahrener und zwei bis drei unerfahrene Kämpfer) der aufdringlichen Bân Anghrachan-

Söldner erscheinen zu lassen, mit denen sich der Emir von Floesern umgibt. Für die ist es normalerweise ein lustiges Spiel, schlecht bewaffnete und wenig wehrhafte Reisende zu verhöhnen und um so viel 'Zoll' wie möglich zu erleichtern, ehe sich ernster Widerstand regt. Der Zweck dieser Begegnung wäre es also, die Helden schon einmal an der Arroganz und Habgier der maßlosen 'Zolleintreiber' Anstoß nehmen zu lassen, nicht aber, einen echten Kampf herbei zu führen. Sobald sich die Helden als zu harte Nüsse erweisen (und das sollte sehr schnell der Fall sein), ziehen die Ferkinas murrend und fluchend ab. Das heißt, dass sie ihre armen Ponys herumreißen, ihnen die Sporen geben, dass es blutet, und ins Dickicht hineingaloppieren.

Wenn die Helden es auf irgendeine Weise schaffen, einen von diesen Söldnern zu verhören, dann weiß er nichts über die Zwergen-Delegation und ansonsten nur, dass der Emir "viele mächtige Krieger hat und auch über Zauberer und Geister gebietet".

Nach Überquerung der Grenze ändert sich landschaftlich überhaupt nichts, und eine weitere halbe Tagesreise später sind der noch recht schmale und munter dahinrauschende Gadang und dann auch bald Floesern erreicht.

DAS STÄDTCHEN FLOESERN

980 Einwohner, Efferd-, Peraine- und Boron-Tempel, 40 Soldaten der Emirsgarde (Wappen: ein goldener gekrönter brüllender Löwe mit Drachenflügeln auf Rot)

Die Hauptstadt (und einzige Ortschaft, die die Bezeichnung 'Stadt' verdient) des Emirates wird von den üblichen Bauern, Hirten und Handwerkern bewohnt, wobei wegen des Flusses auch noch ein paar Fischer und Flößer dazu kommen. Die Nähe zu Fasar sorgt dafür, dass die drei Kramläden manches ungewöhnliche Produkt im Angebot haben – doch nichts, was nicht garantiert in der Großstadt billiger wäre. Trotz seines Namens ist Floesern heutzutage ein durch und durch tulamidischer Ort, mit einer umlaufenden hohen Stadtmauer, vier individuell ummauerten Sippenvierteln und dem alten Emirpalast – der für den Rang seines Besitzers aber etwas bescheiden wirkt.

Dies erklärt sich damit, dass Floesern ursprünglich einfach eine Baronie der Markgrafschaft Fasar war. Doch als vor Jahrhunderten dessen Nordteil als Grafschaft Palmyramis aranisch wurde, war die Zugehörigkeit Floeserns unklar. Und so blieb es auch lange, und die Barone, später Emire von Floesern erfreuten sich einer quasi unabhängigen Stellung wie viele mhanadische Stadtstaaten. Erst der Vater des jetzigen Emirs sah sich vor gut zwanzig Jahren genötigt, die nominelle Oberhoheit Araniens anzuerkennen, und sein Sohn musste den ungeliebten Treueeid wiederholen.

Es ist ein offenes Geheimnis, dass der Emir nach Mitteln und Wegen sucht, seinen Eid ungestraft widerrufen zu können. Seine Methode besteht im Erwerb großen Reichtums, mit dem er gegebenenfalls mächtige Verbündete und schlagkräftige (und skrupellose) Söldner aus den Ferkina-Stämmen (vor allem den goldliebenden Bân Anhrachan) des Gebirges bezahlen will. Was aber niemand außer einigen Eingeweihten weiß: Den Schlüssel zu den ersehnten Schätzen glaubt er in seiner Affäre mit Magistra Marmonidas und der laienhaften Tändelei mit dem Dämonen Tasfarel gefunden zu haben.

Und so hat er alle Vorsicht fahren lassen und mit der Gefangennahme der Delegation alle Regeln der Gastfreundschaft und der Moral gebrochen.

Hier in Floesern können die Helden zum ersten Mal einen wirklich handfesten Hinweis auf den Verbleib der zwergischen Delegation erhalten. In der Schankstube der Karawanserei (es gibt keine Niederlassung der Mada Basari in dem Ort) ist ein stark schielender Zwerg mit zotteligem Bart angekettet, der zur Belustigung der Gäste auf einem verbeulten Kessel 'Trommel spielt', in lächerlich großer Menschenkleidung 'ein Tänzchen aufführt' und sich für einen Krug Wein auch sonst zum Narren macht. Die Wirtsleute der Taverne kennen kein schlechtes Gewissen, denn, wie sie betonen, ist der Zwerg "ja doch weich im Kopf". Schlechte Menschen, so sagen sie, würden ihn irgendwo Knochenarbeit verrichten lassen, doch hier kann er sich mit etwas Spielerei für die Gäste leicht verdienen, was er zum Leben braucht.

Bei dem Zwerg handelt es sich um Berosch Sohn des Bendrasch, genannt 'Silberblick'. Er befehligte die Eskorte der Matriarchin. Beim Eintreffen der Helden weiß er allerdings nichts mehr über sich, denn auf der Flucht vor seinen Verfolgern ist er in den Fluss gestürzt, fast ertrunken, hat in der heißen Sonne einen Hitzschlag erlitten und ist allgemein von den Elementen schwer in die Mangel genommen worden. Ein Mensch hätte das alles kaum überlebt, doch auch für einen Zwergen war es zu viel. Und irgendwann hat er einfach den Verstand verloren – oder ihn zumindest gut und sicher in einem Winkel seines Geistes versteckt, an den er jetzt nicht mehr von allein herankommt.

Um ihn zu heilen, gibt es verschiedene Möglichkeiten: Die sicherste, aber kaum praktikable wäre eine gründliche Behandlung eines Seelenheilers: Hierfür müsste man in wochenlangem, behutsamer Arbeit den Geist des Zwerges durchforsten und ordnen, bis schließlich sein Verstand hinter den Mauern des Wahnsinns wieder hervorkommt. Da die Helden dafür aber keine Zeit haben, werden sie es mit einer Holzhammer-Methode probieren müssen: Ein Held muss längere Zeit intensiv (und mitunter auch aggressiv) auf den Zwergen einreden, dann kann er pro Spielrunde eine Probe auf *Heilkunde Seele* ablegen. Insgesamt braucht er wenigstens 18 TaP*, um einen Punkt zu erreichen, an dem Berosch manchmal kurze klare Momente hat. Jede misslungene Probe wirft den Patienten jedoch wieder zurück und kostet 1W6 TaP* (die dadurch nicht unter 0 sinken können).

Sollte keiner Ihrer Helden ein fähiger Seelenheiler sein, dann können die Proben auch auf *Überzeugen* (+5) oder *Überreden* (+10) abgelegt werden.

Diese Therapie kann durch unterschiedliche Hilfsmittel erleichtert werden:

Wenn man ihn zum Beispiel 'im Namen des Cendrasch Sohn des Odmar' anspricht, spricht dies alte Erinnerungen an: Die folgenden drei Proben sind um jeweils 5 Punkte erleichtert. Zauberer können sich auch mittels passender Zauber ein Einblick in die Gedankenwelt des Zwerges verschaffen. Entscheiden Sie, wie sinnvoll welcher Zauber ist: Bei einem *BLICK IN DIE GEDANKEN* wäre sicherlich eine Probenerleichterung um die Hälfte der ZfP* angebracht. *ÄNGSTE LINDERN* ist für einen derartigen Fall eigentlich ungeeignet, aber Sie können auch entscheiden, dass auch dieser Zauber den Zustand des Zwerges vorübergehend mildern kann. Reine Heilzauber wie der *BAL-SAM SALABUNDE* sind jedoch völlig wirkungslos.

Ein ebenfalls denkbarer Weg wäre die Schocktherapie: Wenn die Helden den Zwergen in einen Panikzustand versetzen (hier sollten Sie sich ganz auf den Ideenreichtum Ihrer Helden verlassen), dann kann auch dies zu einem kurzen Moment des klaren Geistes führen, bevor der Zwerg sich wieder in seinen Wahnsinn zurückzieht.

Spielen Sie solche kurzen Momente möglichst überzeugend: Verändern Sie Ihre Körperhaltung, sprechen Sie langsam und angestrengt, aber klar, bevor Sie wieder in sinnloses Gebrabbel verfallen.

Wenn die Helden mehr als die Mindestanforderung von 18 TaP* erreicht haben, können Sie die klaren Momente ein wenig häufiger spielen und etwas länger andauern lassen. Für eine wirkliche Genesung würden jedoch noch nicht einmal mehrere hundert TaP* ausreichen ...

Die Wirtsleute werden es natürlich nicht kommentarlos hinnehmen, wenn die Helden sich mit dem Zwergen beschäftigen wollen. Aber gegen eine kleine 'Unkostenbeteiligung' erlauben sie den Helden, mit dem "Narren zu spielen", so lange sie wollen. Wenn die Helden den Zwerg sogar mitnehmen wollen, verlangen sie natürlich eine Ablösesumme: Schließlich haben sie sich lange Zeit um Pflege und Betreuung des Hilflosen gekümmert.

BEROSCHS ERINNERUNGEN

Aus den wirren Erklärungen, die der Zwerg während seiner lichten Momente abgibt, können die Helden nach und nach seine Geschichte rekonstruieren: Er ist mit der Matriarchin und seinen fünf Kriegern ohne Komplikationen nach Floeszern gereist, wo sie von einem Abgesandten des Emirs begrüßt und auf sein Jagdschloss eingeladen wurden. Berosch ging davon aus, dass der Emir von irgendwelchen Bekannten aus Fasar erfahren hatte, dass die Delegation kommen würde, und angeblich wollte er über den zwergischen Bauholzbedarf bei der Ansiedlung und mögliche Handelsbeziehungen danach reden. Die Matriarchin, die an guten Beziehungen zu den menschlichen Nachbarn interessiert war, sagte zu, und so reisten sie einen Tag lang den Gadang aufwärts bis zu einem kleinen Holzfällerdorf. In der Nähe lag besagtes Jagdschlösschen, eher ein Landgut, wo man sie in der ersten Nacht angriff. Die Übermacht war zu groß, und dann befahl ihm die Matriarchin, zu fliehen und den König zu warnen, während sie selbst ein liturgisches Gebet zu Angrosch anstimmte.

Danach erinnert sich Berosch nur noch an einen hastigen Lauf über Felder und Wiesen, den Schmerz in seinen Wunden, einen Schlag an den Kopf wie von einem Wurfstein und dann an einen Sturz ins Wasser.

Wir gehen im Folgenden davon aus, dass der alte, noch immer recht mitgenommene Zwerg die Helden nicht zum Landgut des Emirs begleiten wird. Wenn die Helden ihn doch mitnehmen, ist das möglich. Doch dann wird er jeweils zum offenen Angriff raten und gegen subtile Listen argumentieren, womit er zwar nicht hinderlich ist, aber auch nicht die Probleme der Gruppe löst.

An spielrelevanten Fakten können die Helden im Ort noch erfahren, dass der Emir nur sehr selten in Floeszern weilt und sein Statthalter im Palast ein pedantischer, aber harmloser Zolleinnehmer ist. (Es besteht kein echter Anlass, warum die Helden dorthin gehen sollten. In jedem Falle ist der Zollmeister tatsächlich ein nüchterner und ahnungsloser Bürokrat,

der nichts vom Verschwinden der Zwerge und erst recht nichts über die Verstrickung seines Herrn in schwarzmagische Praktiken weiß. Der Palast ist schon wegen der Zolleinnahmen recht ordentlich von 30 Soldaten bewacht, vor allem nachts, selbst wenn dort kein Mitglied der Emirfamilie lebt.) Das Holzfällerdorf am oberen Gadang heißt Zedrakin, und nur wenige Einheimische reisen dorthin, da sich der dort lebende Emir mit vielen Soldaten umgibt und nicht gut auf Besucher zu sprechen ist.

Für den Weg von Floeszern nach Zedrakin brauchen die Helden einen Tag, er verläuft erst nordwestlich, dann nördlich auf die Berge zu. Zedrakin ist der Endpunkt des Weges, und es gibt so gut wie keinen Reiseverkehr außer den Helden. Landschaftlich gibt es keinen erkennbaren Unterschied zu Djeristan.

Wenn die Helden noch immer die Laterne mit der Simia-Flamme bei sich haben, wird ihnen auf dem Wege noch einmal der Ninchurduggha auflauern. Dies ist sein vierter Versuch während der Reise und sein vorletztes Erscheinen überhaupt. Näheres finden Sie in der entsprechenden Beschreibung der Übergriffe des Dämons ab S. 12.

Wenn die Helden die Laterne verloren haben, stoßen sie nur auf eine größere Streife von berittenen Bân Anghrachan-Söldnern (Anzahl der Helden plus drei), die allen Fremden nahe legen, wieder umzukehren – sie sind aber durchweg nicht allzu helle und lassen sich durch einen guten Bluff hereinlegen.

ZEDRAKIN

450 Einwohner, ein Efferd-Tempel, ein Kor-Schrein, 12 Ferkina-Söldner

Zedrakin ist der zweitgrößte Ort des Emirates, doch mit nur 450 Einwohnern fällt er weit hinter Floeszern zurück. Er liegt unweit der Quelle des Kleinen Gadang und ebenso in der Nähe eines ausgedehnten Zedernwaldes. (Der Südteil des Waldes wurde bereits in den letzten Generationen gerodet und die Stämme flussabwärts geschickt.) Der Ort ist eine sehr wilde Grenzsiedlung, die von Schafhirten, Krämern, Huren und Taugenichtsen bewohnt wird, die die Holzfäller und Waldläufer des Umlandes mit dem Nötigen versorgen und zu übervorteilen versuchen.

Die Existenz eines Efferd-Tempels so hoch im Binnenland mag überraschen, doch wird der Gott sowohl als Herr der Zedern und der Unwetter wie auch als Gebieter des Flusses angesehen und in allen Aspekten mit Tieropfern geehrt, um seine Anbeter vor Unglück und Ärger zu verschonen. 'Kor' ist die hiesige Tarnung für einen obskuren Blutgott der Ferkinas.

DAS 'JAGDSCHLOSS' DES EMIRS

Eine Wegstunde von Zedrakin entfernt liegt auf einem kleinen Hügel die Lieblingsresidenz des Emirs – der Herr von Floeszern ist so sehr um seinen Schatz besorgt, dass er sich wie ein Drache in die Wildnis zurückgezogen und nur mit seinen Vertrauten umringt hat.

Hier steht immer noch die versteinerte und mit dem Boden verwachsene Matriarchin, und hier wird auch nach aller Voraussicht dieses Kapitel seinen Höhepunkt finden. Es gibt so viele denkbare Vorgehensweisen (und Ihren Spielern fällt

bestimmt noch eine unvorhersehbare ein), dass wir nach einigen allgemeinen Anmerkungen nur die Räume im nötigen Detail beschreiben.

DIE BEWOHNER DES JAGDSCHLOSSES

● Der Emir hält sich sehr viel auf seine List zugute. Wenn er das Herannahen der Helden bemerkt (und sie nicht gerade mit feurigem Flammenschwert und schussbereiter Armbrust auf das Gebäude zu marschieren), wird er sie durch einen Boten einladen, seine Gäste zu sein, damit man über alles reden könne. Selbstverständlich plant er, die Helden in Sicherheit zu wiegen, sie möglichst beim Essen zu betäuben oder aber in der Nacht gefangen nehmen zu lassen, damit er sie ausplündern kann. Denn er bildet sich ein, dass er die Helden besser nicht schnell umbringen sollte, wenn er kann, um ihren Wert als Blutopfer an Tasfarel zu wahren. Vor allem will er endlich einmal den Goldesel Ghirushinaar herbeirufen lassen. Insofern ist er ein echtes Opfer seiner überbordenden Habgier. Wenn es zu einem Kampf kommt, wird der Emir nach Möglichkeit versuchen, in sein Unheiligtum zu flüchten, dort einen Diener zu töten und dadurch den Ninchurduggha herbeizurufen. Versuchen Sie, dies zeitlich so abzupassen, dass die Helden erst nach dessen Erscheinen durch die Tür brechen, denn dann ist eine überraschende Wendung möglich. Der Ninchurduggha wird sich weiterhin an seinen generellen Auftrag halten, die Laterne mit der Flamme zu beschaffen, egal von wo. Wenn er sie auch nur kurz in die Fänge bekommt, rast er mit ihr zum Emir, stellt sie vor ihm ab, erklärt seinen Siebten Dienst für abgeleistet und verspottet den entsetzten Mann, er werde ihn in der Hölle als seinen Sklaven erwarten, ehe er sich in seinen Mantel hüllt und verschwindet und den verrückten Adligen den Helden überlässt. Es ist unwahrscheinlich, dass die Helden viel auf des Emirs Behauptungen geben, er sei immerhin ein Vasall Araniens, und König Arkos werde die Helden bestrafen, wenn sie seinem loyalen Gefolgsmann etwas antäten.

● Der Emir verabscheut seine Gattin Shanja Mirjanna von ganzem Herzen, denn die rein zweckmäßige Ehe mit der aranischen Adligen wurde schon vor seiner Geburt von seinem Vater verabredet. Dafür hasst seine Gemahlin ihn

und diesen abscheulichen Verbannungsort ebenso. Dennoch hat sie ihm gemäß ihrer Pflicht einen Sohn und Erben geboren, der natürlich wieder mit einer Aranierin vermählt werden sollte. Derzeit aber sind sie und ihr fünfjähriges Kind praktisch Gefangene im Frauenflügel. Shanja Mirjanna weiß vom zunehmenden Wahnsinn ihres Mannes und von seiner Liebelei mit der fremden Frau Marmonidas, aber nicht, dass diese eine ausgestoßene Magierin ist. Sie würde den Helden jedoch sofort glauben.

● Prinz Alim weiß nur, dass sein Vater ein böser, böser Mann ist, der Mama wehtut.

● Der persönliche Leibwächter des Emirs ist nur ihm ergeben. Der 'Bluthund' Zhandur ist ein tierbesessener Ferkina-Krieger der Bân

Angrachan und dezimiert seit einiger Zeit die Hundemeute des Hofes.

● Der Haushofmeister, Wesir Rashid, ist ein wieseliger Gefolgsmann des Emirs, der sich alle Reden von Verrat und Aufstand zustimmend anhört und bei der ersten Gelegenheit seinen Herren informiert.

● Die eigentliche Emirsgarde besteht aus dem Bashar Achmud und seinen zehn Soldaten. Die Einheit steht dem ganzen Familienstreit zerrissen gegenüber und würde sich angesichts guter Argumente oder guter Rhetorik auf die Seite der Emira schlagen.

● Die zwanzig in den letzten Jahren angeheuerten Ferkina-Söldner unter dem Befehl von Tugril Shahr hingegen folgen nur dem Emir. Die zehn Söldner, die unter Befehl des Ninchurduggha zwischen Floeszern und Zedrakin den Helden aufgelauert haben, stammen aus ihren Reihen, also sind sie um die Zahl der dabei Gefallenen und Gefangenen vermindert. Sie gehören zum Stamm der Bân Angrachan.

● Im erweiterten Sinne gehört auch das Gesinde zur Familie, doch in den Rollen von halbfreien Mündeln, die unter der Fuchtel ihrer Herrschaft stehen. Die insgesamt 15 Frauen und Männer sind meist seit Generationen Teil des Haushaltes und allmählich haben sie ihre Loyalität vom herrschenden Emir auf seinen Erben und dessen Mutter übertragen. Doch sie sind wenig kampferfahren und von sich aus nicht mutig genug, gegen den Emir vorzugehen. Denn ihnen ist nicht entgangen, dass in den letzten Tagen mehrfach fremde Holzfäller und einmal ein alter Pferdeknecht in die Gemächer des Herrn gebracht wurden und seitdem verschwunden sind. Ihre bisherige Anführerin, die Küchenmeisterin Travine, ist vor Furcht so erschüttert, dass sie sich schon selbst davon überzeugt hat, alles sei in bester Ordnung und die Herrschaft ein Herz und eine Seele.

DIE RÄUME DES JAGDSCHLOSSES

Das Gebäude entspricht weitgehend dem üblichen Baustil dieser Region: Es ist viele Generationen alt, doch die Zeit hat dem Ziegelbau nur wenige Schäden zugefügt. Nach außen wirkt das fünf Schritt hohe Gebäude schlicht, wenn nicht gar abweisend. Immerhin leben hier

wilde Ferkinas in der Nachbarschaft, und kaum ein Tulamide zeigt seinen Reichtum gerne allzu deutlich, um nicht den Neid von Fremden zu erregen oder Überfälle zu provozieren. Die nach außen weisenden Fenster sind eher Schießscharten, und das einzige Tor ist aus starkem Zedernholz und mit schmiedeeisernen Bändern verstärkt. Es ist von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang geöffnet und wird dazwischen verriegelt.

Die Räume im Erdgeschoss:

El: Durchgang

Die Wände sind an beiden Seiten mit verblassenden Fresken geschmückt, die einen Ahnherren des Emirs bei der Jagd auf einen Tatzelwurm darstellen.



E2: Wächterstube

Dieser Raum ist durch einen Vorhang vom Durchgang getrennt und dient Tag und Nacht zwei Wachen als Unterkunft. Der Platz am Tor ist recht beliebt, da man üblicherweise von den Besuchern des Emirs ein kleines Geschenk erbitten (oder erpressen) kann, doch in den letzten Jahren kommen nur noch furchtbare Geizhälse. Der führende Torwächter ist niemand anderes als der Befehlshaber der ganzen Emirsgarde, Bashar Achmud, der diesen Platz einem vorzieht, der näher an den unheimlichen Räumen des Emirs liegt. Tagsüber, wenn das Tor offen ist und Fremde kommen, tritt er ihnen in voller Montur (Spiegelpanzer, Helm, Khunchomer) entgegen, um sie zu begrüßen und nach ihrem Begehrt zu fragen. Sein 'Adjutant' ist ein schmucker junger Bursche, der ihn rundum bedienen und die eigentliche Arbeit mit dem schweren Riegel am Tor erledigen muss.

E3: Innenhof

Der gesamte luftige Lichthof wird von einem Säulengang umringt, von dem aus man die einzelnen Räumlichkeiten erreicht. Er ist aufwändig gestaltet – die Säulen sind leicht bekleidete Frauenstatuen, überall stehen bemalte Pflanzkübel und in der Mitte des Hofes sind eine Zisterne und daneben zwei Becken als Pferdetränken errichtet.

E4a: Viehstall

In diesem großflächigen Bereich sind die meisten Haustiere des Hofes untergebracht, die für die Versorgung nötig sind. Daher ist er auch mit einer halbhohen Türe verschlossen und nicht, wie die meisten anderen, mit einem Vorhang. Linkerhand stehen die (schon merklich durch die hungrigen Ferkinas dezimierten) milchgebenden Mherwed-Ziegen und Kamah-Kamele, über ihnen im Heuboden nisten zahlreiche Hühner, die aber überall umherlaufen und -flattern, nach Körnern und Würmern picken und selbst bei einem Kampf im Innenhof den Kombattanten zwischen die Füße geraten können.

E4b: Pferdestall

Der rechte Stall beherbergt die Pferde – neben zwei edlen Shadifs vom Tulamiden-Schlag auch zwei mächtige Kaltblüter für Arbeiten im Wald und zehn robuste Allerweltpferde für die Garde. Zwei Pferdeknechte schlafen immer in diesem Stall, um die kostbaren Pferde vor Störenfrieden zu schützen. (Die zwei Dutzend Ferkina-Ponies der Söldner grasen abseits des Hofes und schlafen auch im Freien, bewacht von einem einzelnen Krieger, dem jüngsten des Haufens.)

E5: Zwinger

In früheren Zeiten war hier eine stattliche Meute von so genannten Aranischen Löwen untergebracht: großen, halb-wilden Bluthunden mit zotteligem Halsfell. Sie waren der ganze Stolz des nun verblichenen Jagdmeisters Harsebrand al-Yeshti. Inzwischen sind nur noch vier Tiere übrig – die anderen sind vom Bluthund Zhandur, dem tierbesessenen Leibwächter des Emirs, geopfert worden. Die vier Hunde sind völlig verstört und scheinbar still und friedlich. Doch sie greifen sofort an, wenn jemand das Gitter öffnet, ohne vorher durch passende Kommandos (*Abriichten-Probe*) oder geeignete Zauberei vorgesorgt zu haben.

E6: Küche

Einer der größten Räume im Erdgeschoss wird dominiert von

dem gewaltigen gemauerten Backofen, in dem sowohl gekocht wie auch Fladenbrot gebacken wird und den die Dienstboten selbst bei Nacht nicht ganz erkalten lassen. Daneben befinden sich ein Stapel Brennholz und ein großes Kupferbecken, um das Geschirr zu spülen, Wäsche zu waschen oder Geflügel ausbluten zu lassen.

An den Wänden hängen Regale (mit Gewürzfässchen und getrockneten Kräutern) und blitzblank geputztes Kupfergeschirr neben scharfen Messern.

Ein großer Steinblock in der Mitte des Raumes ist von einer dunklen, rotbraunen Schicht aus klebrig getrocknetem Blut bedeckt und wird trotz der vielen darum aufgestellten Räucherstäbchen und scharf riechenden Kräuter von allerlei Fliegen umsummt. Wer noch nie in einer Burgküche den Schlachtblock für Vieh und Geflügel gesehen hat, mag die Stelle für einen Opferplatz halten.

Die Küchenmeisterin Travine, genannt Trine, ist eine Darpatierin und verehrt Travia über alles. Insbesondere betet sie, dass doch nichts die Harmonie der Eheleute stören möge. Trine ist selber hochgradig verstört und zwanghaft in jeder wachen Minute damit beschäftigt, Besteck und Geschirr zu scheuern und zu polieren, während sie Gebete murmelt oder Anweisungen blafft. Wenn man ihr zu sehr mit Geschichten über Dämonen zusetzt, fällt die mühsam gewahrte Fassung der Köchin in sich zusammen. Dann geht sie mit dem schweren Fleischerbeil, das sie gerade wienert, auf den Störenfried los.

E7: Vorratskammer

Das Nebenzimmer der Küche birgt die tagtäglich nötigen Lebensmittel wie Weizenmehl, getrocknete Datteln und Aprikosen, eingelegte Oliven und Öl, Ziegen- und Kamelfleisch, Salz und Käse, aber auch einige Fässer Bier. Hier hat die Küchenmeisterin auch in einer Ecke ihr Bett aus zahlreichen Kissen errichtet, direkt über der Klappe zum Weinkeller hinunter: Dort unten, nur über eine schmale Leiter erreichbar, lagern mehrere Fässer Raschtulswaller Rotwein und Krüge mit Weingeist und Obstbrand, aber auch teures Naschwerk. Nachts schläft Trine mit einem Messer in der Hand, um Diebe abzuschrecken.

E8: Wohnraum der Diener

Üblicherweise schliefen hier nur die sieben Dienerinnen, doch seit der Ankunft der Ferkinas mussten auch die acht Diener ihre Schlafteppiche daneben ausrollen. Heute schlafen die Männer alle in Nähe der nur mit einem Vorhang verdeckten Tür, um es Eindringlingen schwerer zu machen, die Frauen zu erreichen. Die meisten haben auch ein schweres Werkzeug bei sich, falls ein angetrunkenen Ferkina auf dumme Gedanken kommt (und ihn nicht im letzten Moment der Mut verlässt). Die Habseligkeiten der Dienstboten wie ihre Festtagsgewänder und etwas Schmuck und Ersparnisse sind meist in kleinen Kisten oder Taschen untergebracht, die Arbeitskleider in zwei großen Truhen.

E9: Wohnraum der Ferkina-Söldner

Im daneben liegenden Raum wohnten früher die männlichen Dienstboten. Heute hausen hier zehn der zwanzig Söldner, und es riecht streng nach Notdurft, Blut und Schweiß. Die Wilden haben einen sehr leichten Schlaf und ihre Waffen immer an ihrer Seite, doch sie haben keine separate Wache an der einzigen Tür aufgestellt. Deren Vorhang ist längst heruntergerissen, doch kann der Ausgang leicht mit einer magischen

Barriere (FORTIFEX, HEXENKNOTEN etc.) versperrt werden.

E10: Aufenthaltsraum des Gesindes

Hier hielten sich meist die Dienstboten auf, während sie in der Mittagshitze ausruhten oder kleinere Hand- und Reparaturarbeiten zu verrichten hatten. Heute hausen hier die restlichen Ferkinas (zehn, eventuell auch weniger, je nachdem, wie der Überfall auf die Helden verlaufen ist) auf den früher einmal einladenden Teppichen und Kissens, die durch allerlei streng riechende Felle ergänzt wurden. Tugril Shahr hält in jedem Falle hier Hof und genießt seine Wasserpfeife – die einzige Sitte der Tal-Geborenen, die er akzeptiert hat. Seitlich führt die Treppe ins Obergeschoss, das dadurch Tag und Nacht bewacht wird.

E11: Dampfbadestube

Fast der ganze Raum wird von stufenartig gemauerten Bankreihen eingenommen, die an drei Wänden entlang laufen und in deren Mitte der Holzkohleofen für das dampfende parfümierte Wasser steht. Zusätzlich kann warmes Wasser zum Übergießen der Badenden aus der Küche herangeschafft werden. Das freie Wandstück oberhalb der Bänke zeigt Mosaik mit Meeremenschen beim Tanz, beim Liebesspiel und bei der Jagd auf Seeungeheuer.

Weder der Emir noch seine Ferkinas denken daran, ein Dampfbad zu nehmen. Auch den anderen ist die Lust daran vergangen, so dass der ganze Raum unverkennbar nach Stockschimmel riecht.

Die Räume im Obergeschoss

O1: Galerie

Die Räume der vornehmeren Bewohner liegen im Obergeschoss und sind über die Galerie zu erreichen, einem zum Innenhof hin offenen, ringsum führenden Balkon.

O2: Herrenwohnräume (mit dem Unheiligtum)

Hier lebt traditionell das herrschaftliche Paar, doch der jetzige Emir hat die beiden Räume ganz für sich beansprucht und seine Shanja in die Frauengemächer verbannt. Der vordere Raum dient wie früher als Arbeits- und Empfangszimmer, doch er ist ziemlich verwahrlost, weil der Emir keinen Dienstboten mehr zum Staubwischen und Säubern hereinlässt. Die Wände des Raumes sind mit über und über verstaubten aranischen Teppichen geschmückt. Eine mit Seide bespannte Aranische Wand trennt das Zimmer in zwei Teile und verdeckt den großen, extrem fleckigen Seidenteppich, der auf dem Boden ausgebreitet ist. Er dient mit dazu passenden Samtkissen als neue Bettstatt für den Emir, da dieser sein früheres Schlafzimmer zweckentfremdet hat. Der Blutgestank von dort dringt in schweren Wellen auch in diese Kammer. Eine aus dem Nebenraum herüber gezerzte beschnittene Truhe enthält die Kleidung des Emirs. Auf der ebenfalls zusätzlich in den schon überfüllten Raum gestopften Spiegelkommode stehen diverse Schminkutensilien, mit denen sich der Tulamide nach örtlichem Brauch zurechtmacht, wenn er Gäste empfängt. Doch darin war er nie sonderlich gut, und sein Wahnsinn (und der Unwille, sich von einem Leibdiener helfen zu lassen) führt dazu, dass er eher wie der Träger einer irrwitzigen Kriegsbemalung wirkt.

Wenn sich der Emir im Nebenraum, dem Unheiligtum,

aufhält (und sein Leibwächter Zhandur noch lebt), wacht letzterer unweigerlich im vorderen Zimmer und verteidigt den Zugang zum Unheiligtum mit seinem Leben.

Das Unheiligtum (O2b) ist nicht mehr als früheres Herrenschlafzimmer zu erkennen – alle entsprechenden Einrichtungen sind fort. Stattdessen wurde hier eine Andachtstätte für Tasfarel errichtet, von dem sich der Hausherr Reichtum und Macht verspricht. Ein Experte für Dämonenverehrung kann auf den ersten Blick sehen, dass hier reiner Aberglaube und Narretei eine mindestens ebenso große Rolle spielen wie echte magische Kompetenz. Die Kultstätte ist eher der Spielplatz für einen verrückten Mächtigen-Barbar als ein echtes Insanctum eines kundigen Dämonen-Paktierers.

Die Wände sind mit Opferblut bespritzt, und auf dem Boden sind neben einem mit Blut gemalten Pentagramm zahlreiche Goldmünzen und Juwelen in wirren Haufen aufgestapelt – entweder nach einem nicht erkennbaren okkulten Muster oder im Wahnsinn. In dem begehbaren Kleiderschrank stapeln sich die verwesenden Leichen von (bis zu sechs) Menschen, die der Emir in den letzten Tagen getötet hat, um den Ninchurduggha herbeizurufen. Teilweise tragen sie Bissspuren von den Zähnen eines Menschen – diese stammen von Zhandur, dem 'Bluthund'.

Auf dem Altar liegt gewöhnlich das Ritualmesser, mit dem der Emir per Menschenopfer den Ninchurduggha herbeizurufen kann.

Falls der Emir auf der Flucht noch einen ahnungslosen Diener mitgezerzt und im Opferkreis getötet hat, liegt hier noch dessen Leiche mit dem Ritualmesser in der Brust.

Eine Truhe birgt den Schatzhort des Emirs (Gold und Edelsteine im Wert von etwa 500 Denaren, größtenteils als Einnahme aus Besteuerung und Durchgangszoll). Sie dient zugleich als Altar für den Dämonen, wie ein mittelmäßiges Gemälde des Herrn auf dem Adamanten-Thron und ein oft gelesenes Buch verraten, in dem den "Eingeweihten" Schätze und Reichtümer jenseits aller Vorstellungskraft versprochen werden, wenn sie dem Herrn treu dienen. Nicht selten schläft Emir Jikhaban auch lieber zusammengerollt hier auf seiner Schatzkiste als im Zimmer nebenan.

Wenn die Helden im früheren Spielverlauf die Laterne mit der Simia-Flamme an den Ninchurduggha verloren haben, befindet sich die Beute hier, aber ihr Licht wird durch die große Zedernholzkiste beschirmt, in die sie eingeschlossen ist.

O3: Zimmer des Leibwächters

Der Raum direkt neben dem Herrngemach diente früher als Kammer des Jagdmeisters, und die Ausrüstung erinnert noch daran. Wo an den Wänden keine Felle und Häute hängen, sieht man ausgestopfte Tiere und präparierte Trophäen. Die beiden Truhen enthalten zum Teil noch die unberührten Gewänder und Habseligkeiten des früheren Besitzers, denn der neue Bewohner, der 'Bluthund' Zhandur, haust hier mehr als dass er wohnt. Wenn ihn sein Herr nicht um sich haben will, genügen ihm einige zottige Bluthundfelle auf dem Boden als Nachtlager. Es stinkt nach Blut in verschiedenen Zuständen der Fäulnis.

Eine Truhe birgt ein peinliches Geheimnis des Tierbesessenen: Um nicht den Tiergeist ungewollt zu wecken, darf er kein Fleisch essen. Also versteckt er Dörrobst und trockenes Brot in seinem Zimmer. Das Tischchen mit dem Kamelspiel in einer Ecke des Zimmers ist so verstaubt, dass man die edle Ausführung des Brettes und der Figuren kaum erkennt.

O4: Zimmer des Haushofmeisters

Das Zimmer des Wesirs Rashid ist mit den feinsten Einrichtungsgegenständen versehen – Seidenteppiche an den Wänden, flauschige aramische Teppiche dienen ihm als Bodenbelag und Matratze, das Bett ist eine breite Truhe aus Rosenholz für seinen persönlichen Besitz. Ein Schreibtisch und ein Gestell für ein Hauptbuch aus Papyrusbögen vervollständigen die Ausstattung. Hier erledigt der Wesir seine Verwaltungsaufgaben. Doch seit der Emir fast dauerhaft hier lebt, ist für seinen Statthalter nicht mehr viel zu tun. Tagsüber hält Rashid den Raum verschlossen und trägt den Schlüssel an einer Halskette, nachts verbarrikiert er sich sicherheitshalber.

Wenn Sie es passend finden, die Helden hier über bestimmte Zusammenhänge aufzuklären, dann hat sich Rashid auch Notizen über die Verbrechen des Emirs gemacht und diese in seiner Kammer versteckt (siehe gegenüberliegende Seite).

O5: Frauengemach

Der Frauenschlafraum ist seit einiger Zeit ein recht abgeschlossener Harem, und man kann ausgiebig darüber streiten (und das Gesinde tut es auch), ob sich die Shanja hier mit ihrem Sohn verschanzt hat oder ob sie vom Emir dorthin verbannt wurden. In jedem Fall verlassen die beiden ihr Gemach nie, sondern bleiben ganz für sich allein und essen, was man ihnen aus der Küche hochbringt. Für sonstige Besorgungen gibt es noch die Leibzofe Shulia, doch selbst deren verschleierte Gestalt ist nur dann zu sehen, wenn ihre Herrin sie auf einen Botengang aussendet. Die gelangweilte Hausherrin ist eine Gefangene im goldenen Käfig, denn ausgestattet ist der Raum immer noch sehr edel: Ein üppiges Kissenlager prägt die Gemächer, dazu kommen vergoldete Tischchen mit Obst, Konfekt und Tee. In zwei Truhen liegen gut zwei Dutzend zerlesene Papyrusrollen, denn die Shanja ist eine sehr eifrige Leserin von Reiseberichten aus der ganzen Welt und glaubt, dass sie ohne diese Ablenkung längst verrückt geworden wäre.

In einem Nebenzimmer liegt der eigentliche Schlafraum der Shanja mit einem duftigen Kissenpfehl, einem großen begehbaren Kleiderschrank und einem bis zur Decke reichenden Spiegel, vor dem sie sich noch immer jeden Tag eine Stunde lang schminkt.

Die Leibzofe Shulia ist vor allem dafür zuständig, ihrer Herrin bei der Körper- und Schönheitspflege zu helfen, ihr Gesellschaft zu leisten und gelegentliche Botengänge zu erledigen. Sie schläft meist auf einer Bank im Schlafraum ihrer Herrin. Die Leute im Palast sind ihre Gestalt in dem grünen, bodenlangen Schleiermantel so gewöhnt, dass es sich natürlich anbietet, dass sich die Shanja in dieser Verkleidung unbemerkt aus dem Raum schleicht, etwa um Gesinde und Gardisten auf ihre Seite zu ziehen. Doch das tut sie nur, wenn sie darauf vertrauen kann, ihren Sohn nicht zu gefährden.

Wenn die Helden mit ihr Kontakt aufnehmen und ihr die Lage ruhig erklären, wird die intelligente Frau zustimmen, ihnen bei der Beseitigung des verhassten Gatten zu helfen – schon um nicht die Zerstörung des Emirates durch erboste Nachbarn und den Verlust des Erbes für ihren Sohn zu riskieren. Der kleine Sohn Alim schleicht sich meist aus seinem Bettchen im großen Raum, wenn die Frauen schlafen. Dann bezieht er mit seinem Holzsäbel neben sich auf einem Kissen an der Tür zur Galerie Posten, um die Damenwelt zu beschützen, bis er nach einer Viertelstunde einnickt.

O6a: Raum der Gardisten

Unweit der Treppe liegt dieser große Raum, der die Soldaten

der Garde beherbergt. Die Einrichtung ist relativ simpel: hölzerne Truhen in Pritschengröße, die sich die Gardisten mit dicken Teppichen oder Fellen als Bett zurecht machen. Hier wohnen prinzipiell zehn Soldaten, doch sind auch des Nachts allenfalls acht hier anzutreffen, während zwei von ihnen auf dem Dach patrouillieren. Tagsüber sind meist bis zu sechs auf Streife im Umland des Schlosschens unterwegs.

O6b: Raum des Bashars und Waffenkammer

In diesem Nebenraum der Gardistenstube liegt theoretisch die Unterkunft des Wachoffiziers und sind die schwereren Waffen und Rüstungen untergebracht. Wenn nicht gerade Alarmbereitschaft herrscht (was aber durchaus sein kann), sind hier Dschadras (Stoßlanzen), Partisanen und Säbel sowie die Kettenhemden und Baburiner Helme sicher eingeschlossen, da man gerade den Ferkinas nicht traut. Die Soldaten sind nur mit Waffenrock und Waqqif (Krummdolch) gerüstet, wenn sie nicht gerade Streife gehen oder reiten.

Dass Bashar Achmud seine Position genutzt hat, um sich dauerhaft weit weg vom Emir den Posten am Tor zuzuweisen, vereinfacht das ganze nicht, denn es verzögert bei einem plötzlichen Alarm die Reaktionszeit der Garde: Erst wenn die Gardisten fünf Minuten lang vergeblich auf den Bashar mit dem Schlüssel gewartet haben, wagen sie es, mit roher Gewalt in die Waffenkammer einzubrechen (was noch einmal einige Minuten dauert), sich auszurüsten und den Feind zu suchen. Die hiesigen Routinen sind halt nicht auf nächtliche Eindringlinge abgestimmt.

O7: Rahja-Kammer

Dieser Ruheraum wird aus ganz offensichtlichen Gründen auch Rahja-Zimmer genannt: Das einzige Möbelstück des Zimmers ist ein großes Bett mit vielen Kissen und Polstern, und die Wände sind mit schweren Vorhängen aus Samtbrotat bedeckt.

In tulamidischen Häusern gibt es solche Räume, damit sich die ansonsten sehr eng zusammenlebenden Sippenmitglieder intim zurückziehen können. Doch außer für den offensichtlichen Zweck des Liebesspiels dient dieser Raum bei Bedarf auch als Ruhestätte für gebärende Frauen, für Kranke und auch für Sterbende – denn die Tulamiden sehen Leben und Tod nicht als Gegensatz, sondern als Ergänzung. So tief verwurzelt ist der Respekt vor der Intimsphäre dieses Raumes, dass selbst bei Alarm die Bewohner des Gutes (außer den Ferkinas) hier erst einmal nicht nach versteckten Eindringlingen suchen werden.

O8: Rauchzimmer

Dies ist ein traditioneller Raum für private Genüsse, in den sich frühere Emire mit ihren Jagdgästen zurückzogen – persönlicher als der größere Versammlungsraum, wenn auch nicht so intim wie die Gemächer des Hausherrn. Da der jetzige Emir sein Interesse daran verloren hat, wie die meisten glauben, ist der Raum abgeschlossen und die Einrichtung aus seidenen Wandteppichen, weichen Sitzkissen, niedrigen Tischchen, Wasserpfeifen aus Gold und Glas und Tabakdosen mit verschiedenen Rauchkräutern verstaubt und vermottet.

Der wahre Grund für das Desinteresse des Hausherrn (und das strenge Verbot, dass irgendjemand das Rauchzimmer betreten darf) liegt in dem Überfall, den er vor einem Jahr hier auf die behaglich dahin gestreckte Delegation der Brillant-

zwerge verübt hat. Die von ihm angemischten benebelnden Kräuter waren zu schwach für den zwergischen Organismus und einige der Opfer konnten noch agieren.

Dem robusten Berosch Silberblick gelang sogar die Flucht bis zum Gadang bei Zedrakin, ehe er bewusstlos wurde, und die Matriarchin Ingrascha rief erfolgreich die Gunst des Angrosch an und ließ sich und ihre beiden Novizen Forax und Midri (mitsamt dem, was sie am Leibe trugen) in eine unverletzliche und unverrückbare Statuengruppe verwandeln. Seitdem stehen die Gestalt der mit emporgereckter Flammenlaterne betenden Hochgeweihten und der beiden zu ihren Füßen dahin gesunkenen Jungpriester unverändert in der Mitte des Rauchzimmers. Der verräterische Emir und seine Mentorin Marmonidas wissen, dass die Matriarchin in ihrem Gewand allerlei extrem kostbare, völlig unerreichbare Gaben und Kreditbriefe bei sich trägt und dass sie selbst und ihre Begleiter sehr wertvolle Opfergaben an einen Dämonen wären. Daher rührt auch ihr Eifer, die Gelbe Simia-Flamme in ihre Hände zu bekommen. Denn die Statuengruppe ist mit der Kraft des Elementes Erz gesättigt und diese Sättigung durch den Willen Angroschs bestätigt, was eine normal-magische Aufhebung ausschließt. Wenn man die Heilige Flamme der Luft in ihre Nähe bringt und über die Gestalten züngeln lässt, wird die Erz-Kraft wieder aus den Leibern und Gegenständen herausgedrängt und sie erwachen sozusagen zu neuem Leben. Streng genommen waren sie stets lebendig und nur in tiefer Meditation versunken – was einen Menschen hätte in den Wahnsinn treiben können, für die Angroschim aber eher ein besonderes religiöses Erlebnis darstellt.

Die drei Zwerge brauchen bei 'Wiederbelebung' etwa eine Viertelstunde, um sich wieder an ihre Beweglichkeit zu gewöhnen.

Alle haben jedoch weitreichende 'Schädigungen' davon getragen, in unregelmäßigen Abständen kehrt die Versteinierung wieder, was es ihnen in nächster Zeit nicht erlaubt, längere Strecken zu reisen. Die Matriarchin dankt ihren Rettern würdevoll und erkundigt sich nach der verstrichenen Zeit und den jüngsten Ereignissen. Sie fragt dabei auch, ob die Helden vielleicht Spuren der weiteren Mitglieder gefunden hätten: Sie vermisst Murax, Detolosch, Garnek und Schorbax (die von Marmonidas verschleppt wurden und mittlerweile als Sklaven ihren Dienst in den Höhlen im Raschtulswall erfüllen, siehe S. 65).

Außerdem erkundigt sie sich natürlich nach dem Befinden Beroschs.

O9: Versammlungsraum

In diesem großen Raum versammelten sich nach vollbrachtem Tagwerk früher die Mitglieder des Haushaltes, denn die Tulamiden betrachten Herrschaft und Gesinde als eine große, wenn auch hierarchisch geordnete Sippe. Durch einen günstig gelegenen Einschnitt im Raschtulswall wird der nach Westen offene Raum, noch bis zum späten Abend mit Tageslicht erhellt. Ein langer Tisch ist das Hauptmöbelstück, um ihn herum stehen gepolsterte Stühle für Herrschaft und Besucher und einfachere Schemel für das Gesinde.

Das Abendessen, die üppigste Mahlzeit des Tages, wird hier eingenommen, und man sitzt zusammen und lauscht Erzählungen oder Musik.

Ein großer, mit einem guten Schloss versehener Holzschrank, birgt das teure Geschirr aus Unauer Porzellan, Zorganer Buntglas und emailliertem Zinn sowie in einer Kisten die silbernen Messer und Löffel. Das alles wird nur für die Herrschaft und Gäste aufgetan, die anderen bringen sich hölzerne oder irdene Schüsseln und eigenes Besteck mit.

O10 und O11 Gästezimmer

Die zwei übrigen Kammern dienen als Gästezimmer: Sie bieten jeweils für drei Personen Platz und hier finden sich eine breite Liegestatt mit samtigen Kissen für den Ehrengast und einen Bettgenossen sowie eine separate Bank, mit dicken arabischen Teppichen ausgelegt, für einen Leibdiener. An den Wänden hängen seidene Teppiche mit Jagdszenen. Zwischen den beiden Zimmern kann man (außer mit magischen Mitteln) nur über die Galerie hin und her gehen. Wenn der Emir es schafft, die Helden einzuladen, und glaubt, sie eingelullt zu haben, wird er sie des Nachts hier von seinen Ferkinas gefangen nehmen lassen, ein Zimmer nach dem anderen.

Das Dach

Das Jagdschloss besitzt ein Flachdach, das nach außen von einer anderthalb Schritt hohen Wehrmauer mit Schwalbenschwanz-Zinnen und Schießscharten umgeben ist. Hier gehen zwischen einem und vier Gardisten Streife und halten Ausschau nach herannahenden Fremden. Die Menge der Partoullierenden ist abhängig davon, ob Alarm gegeben wurde oder nicht.

INFORMATIONEN FÜR DIE ZUKUNFT

Folgende weiterführende Fakten sollten die Helden unbedingt von dem Besuch beim Emir mitnehmen:

- Es gibt eine sehr unheimliche und zugleich beredte Magierin namens Magistra Marmonidas, die Leute für den Kult des Dämonen Tafareleg gewinnt und sogar dämonische Artefakte verschenken kann.
- Diese Marmonidas ist offensichtlich sehr daran interessiert, dass die Brillantzwerge sich nicht im hiesigen Teil des Raschtulswalls ansiedeln.
- Das umstrittene Gebiet ist ein Areal, das selbst die meisten Ferkinas lieber meiden, weil sie dort unheimliche Geister vermuten. Nur die verrufenen Bân Anghrachan jagen dort nach Tieren und menschlichen Eindringlingen.

- Einige Mitglieder der zwergischen Delegation wurden von Magistra Marmonidas direkt vor einem Jahr unter magische Kontrolle gebracht und in die Berge geführt. Eine Quelle für dieses Wissen ist am ehesten der Emir selbst. Wenn dieser nicht mehr verhört werden kann (eine Seele in den Niederhöhlen ist selbst für einen NEKROPATHIA unerreichbar), ist auch der wieselige Wesir Rashid gut geeignet, denn er hat schnüffelnd fast alles herausbekommen und ein ganzes Büchlein voller ausgiebiger Notizen über die Untaten des Emirs angelegt, das in seiner Kammer versteckt ist (siehe gegenüberliegende Seite).



DIE ZUKUNFT DES EMIRATES

Sollte der Emir den Endkampf überlebt haben, besteht die Matriarchin darauf, ihm den Prozess zu machen, der voraussichtlich mit seiner Hinrichtung für seine Morde und seinen Dämonen-Dienst endet.

Nach dem Tod des Emirs ist dessen junger Sohn der neue Inhaber des Thrones – und seine Mutter wird notfalls mit Hilfe

von aranischen Soldaten seinen Anspruch durchsetzen. (Sollte das durch den Verlauf der Ereignisse partout unmöglich sein, erbt ein Vetter mit dem gleichen Namen.)

Nach den ehrgeizigen Hirngespinnsten des bisherigen Emirs liegen ruhigere Jahre vor dem Vasallen-Staat.

Doch die bislang verbündeten Ferkina-Sippen sind verärgert, und es wird noch einige Mühe kosten, ihre zukünftigen Raubzüge abzuwehren.



WEITER NACH FASAR



Auch wenn Mitglieder der Delegation vor einem Jahr verschleppt wurden (oder jetzt gefallen sind), entscheidet die Matriarchin, dass es deren Willen entspräche, die Reise nach Fasar fortzusetzen. Also ordnet sie gegebenenfalls eine sorgfältige, wenn auch befristete Beisetzung an, ehe die Leiber auf der Rückreise mitgenommen und ordentlich bestattet werden können.



Die sich anschließende zweitägige Reise zum eigentlichen Zielort (ein Tag zurück nach Floesern, dann ein Tag bis Fasar) sollte sich ohne Herausforderungen abspielen und kann durchaus von Ihnen in ein, zwei Sätzen zusammengefasst werden.

ABENTEUERPUNKTE

Da es jetzt zu einer längeren, möglicherweise mehrwöchigen Übergangsfrist kommt, ehe die Herausforderungen des nächsten Kapitels beginnen, können Sie hier bis zu **150 AP** vergeben, um die bisherigen Erfahrungen und Heldentaten zu würdigen. Hinzu kommen Spezielle Erfahrungen in Talenten nach Ihrer Wahl.

KAPITEL 2: DER SULTAN DER DIAMANTEN

KAPITELÜBERBLICK

Dieser Abschnitt des Abenteuers ist vollständig in der tulamidischen Großstadt Fasar angesiedelt, einer der farbigsten Ortschaften Aventuriens, wo sich ein knappes Dutzend Erhabener die Macht teilt. Hier kann jede Art des Verbrechens gedeihen, so lange sich die Täter nicht zu deutlich mit den anderen Mächtigen anlegen.

Während sie mit der zwergischen Delegation zu Gast beim Fürsten der Stadt sind, ereignet sich ein neuerlicher Mordanschlag auf die Matriarchin und zugleich wird dem Fürsten das Artefakt gestohlen, das ihn berechtigt, mit den Helden über eine Ansiedlung im Raschtulswall zu verhandeln. Um das ganze Projekt zu retten, müssen die Helden den Drahtzieher des Anschlages aufspüren und das uralte Unterpfand der Freundschaft von Brillantzwergen und Tulamiden zurückholen. Dazu müssen sie Kontakte zu den verschiedenen Mächtigen und Ohnmächtigen der Stadt knüpfen und erfahren schließlich, wo sie den geheimen Tempel eines gefährlichen, Tasfarele verehrenden Dämonen-Kultes von Dieben und Halsabschneidern aufspüren können. Erst nachdem sie hier den zwergischen Verbrechensfürst besiegt haben, der keine Konkurrenz im Umland der Stadt dulden wollte, steht dem

erfolgreichen Fortgang der Verhandlungen nichts mehr im Wege.

Die Stimmung dieses Kapitels wird beherrscht durch die düstere, gesetzlose Atmosphäre Fasars, in der nur die Starken gedeihen und die Schwachen ohne Gnade ausgebeutet werden. Nur weil der gegenwärtige Riakil (Anführer) der zwergischen Verbrecherbande in seiner Gier die Interessen seiner Konkurrenten zu grob verletzt, können ihn die Helden aufspüren und ihm sein wohlverdientes Ende bescheren.

DIESES KAPITEL ALS SEPARATES ABENTEUER

Es ist auch möglich, diese Ereignisse in Fasar für sich allein zu nehmen und als reines Stadtabenteuer zu präsentieren. In diesem Falle sind kaum Änderungen nötig, nur sollte natürlich im Vorfeld festgelegt werden, ob die Helden die brillantzwergische Delegation zum Empfang des Fürsten begleiten oder ob sie unabhängig seine Gäste sind.

DIE STADT FASAR

Etwa 30.000 Einwohner, (50 % Tulamiden (Mhanadistanis, Ferkina), 25 % Mitelländer, 20 % Novadis, 3 % Zwerge); alle Zwölfgötter-Tempel außer Efferd und Firun, diverse Halbgötter und alttulamidische Götzen

1.000 Tulamidische Reiter (Söldner), etwa 650 andere Gardisten und Söldner der verschiedenen Erhabenen mit diversen Wappen und Erkennungszeichen

Mit einer ununterbrochenen Geschichte von etwa 3000 Jahren ist Fasar eine uralte Stadt, und die Behausungen ihrer Armen wirken nicht selten, als stammen sie auch aus früheren Äonen, so windschief und baufällig drängen sie sich entlang der überfüllten und verdreckten Gassen. Fasar besitzt keine umfassende Stadtmauer, sondern breitet sich weit und chaotisch in der Landschaft südlich der Gadang-Quellen aus. Die ersten sichtbaren Vorposten bilden die Zeltstädte der Novadis, die den Ort im Süden und Westen umlagern. Ihr Pendant im Osten sind die kleineren Zelte der Shai'Aian, wilden Ferkinas aus dem Raschtulswall.

Weiter stadteinwärts beginnen die Lehmhütten der Armen, die nicht einmal genügt besitzen, um für den 'Schutz' durch einen Erhabenen interessant zu sein. Und erst wenn man die unübersichtlichen, durch keinerlei System geordneten Elends-

viertel hinter sich gelassen hat, erreicht man die Stadtmitte. Doch das ist ein trügerisches Wort, denn in Fasar gibt es kein eindeutiges Zentrum, wie es die meisten mittelländischen Städte haben, nur ein Beieinander von rivalisierenden Herrensitzen. Mehr als ein Erhabener hat als seine Residenz gleich mehrere mächtige Turmhäuser errichtet, die untereinander durch überdachte Brücken verbunden sind, während es sich die abhängigen Armen in den Hütten zu Füßen der Türme eingerichtet haben. Andere leben in eindeutig abgeschotteten, fast eigenständigen Enklaven, die regelrechte Städte in der Stadt sind und die kein Fremder ohne weiteres betreten darf. Hier sorgt der Erhabene für eine bedrückende Ordnung, die vor allem ihm nutzt. Doch in den meisten übrigen Gebieten (die oft beschönigend als 'Freizone' bezeichnet werden) regiert einfach die Gewalt, wenn jemand etwas besitzt und es nicht verteidigen kann – und auch die Wehrhaften sind immer noch den Nachstellungen der scheinbar unzähligen Taschendiebe und verstoßenen Einbrecher ausgesetzt.

Dazu kommt noch die allgegenwärtige Gefahr, mehr oder minder geschickt übers Ohr gehauen zu werden: Hier gibt es keine Obrigkeit, die gegen Betrüger und Fälscher vorgeht und bei der sich der Fremde beschweren könnte. An diesem Ort muss man auf jeden Schritt selbst aufpassen, wenn man nicht der Gast und Schützling eines der Erhabenen ist.

DIE MÄCHTE IN FASAR

Die Machtstrukturen in Fasar sind mehr oder minder offen mafiös: Die Stadt ist in eine Reihe von Herrschaftsgebieten eingeteilt, die sich laufend ändern und in der Regel nicht geographisch abgegrenzt sind: Zwar unterstehen hier und da bestimmte Straßenzüge dem einen oder anderen, weit öfter aber sind es Personengruppen, die einer bestimmten Macht Treue schwören mussten.

Die meisten Fasarer sind schlicht und einfach **Untertanen**: Sie gehen einem Gewerbe nach – vom Teppichhandel oder der Goldschmiederei bis zu Bettelei, Hehlerei und Taschendiebstahl – und gehorchen einem fernen Erhabenen, dem sie ein Schutzgeld zahlen müssen, um nicht behelligt zu werden. Abgesehen davon, dass Ungehorsam besonders schnell und gewalttätig bestraft wird, um andere abzuschrecken, unterscheidet sich das nicht einmal so sehr von der obrigkeitlichen Besteuerung in 'zivilisierteren' Gebieten und Epochen.

Der gewöhnliche Untertan bekommt es dabei nur sehr selten mit einem Erhabenen zu tun, in der Regel sieht und kennt er nur einige **Gardisten**. Diese Waffenträger der Machthaber sind recht angesehen. Sie tragen die Farben ihres Herrn und vertreten seinen Willen auf den Straßen – sei es, dass sie in Gruppen 'auf Patrouille ausziehen', um Präsenz zu zeigen, sei es, dass sie auf ihren täglichen Runden in 'ihrem Revier' die örtlichen Untertanen um die Steuer erleichtern. Für den gewöhnlichen Fasarer mit Ehrgeiz ist es ein hohes Ziel, Gardist eines Erhabenen zu werden. Denn das Leben mag zwar gefährlich und (im Falle eines der immer wieder ausbrechenden Machtkämpfe) vielleicht auch kurz sein – es ist dennoch weit besser als das Untertanentum, was Macht, Prestige und Respekt angeht, die man beim einfachen Volk genießt. Kaum ein Untertan wagt es, einem Gardisten einen ehrerbietigen Gruß, Anerkennung, kostenlose Speise und Trank und gelegentliche Geschenke für den guten Willen zu verweigern. Um als Gardist akzeptiert zu werden, muss man nicht nur begabt und vor allem loyal sein, sondern auch durch die Erfüllung einer speziellen Prüfungsaufgabe (wie etwa der Ermordung eines feindlichen Gardisten oder Offiziers) quasi alle Brücken hinter sich abbrechen und sich voll in den Schutz des Erhabenen begeben.

Über den einfachen Gardisten stehen die **Offiziere**: Sie sind Soldaten ihres Herrn, die sich mit Talent, Ehrgeiz und Zielstrebigkeit emporgearbeitet haben und nun über einige (bis viele) Gardisten gebieten. Das Leben ist für sie noch üppiger, zugleich aber auch noch gefährlicher: Nicht allein sind sie bei Machtkämpfen zwischen den Erhabenen beliebte Ziele (fremde Gardisten eines besiegten Erhabenen kann man übernehmen, fremde Offiziere sicherheitshalber nie), sie haben auch durchaus innere Säuberungen zu fürchten, wenn ihr Ehrgeiz den Erhabenen selbst unruhig werden lässt. Je nach Kultur des Erhabenen kann die konkrete Titulatur eines Offiziers mittelreichischer, tulamidischer oder novadischer Herkunft sein, militärischer, kirchlicher oder gildenmagischer Tradition entstammen oder einfach der Phantasie des Erhabenen entspringen.

In Kommandofragen steht über den rivalisierenden Offizieren nur der Erhabene selbst – zumindest, wenn er klug ist. Eine andere Person als Oberkommandieren der

Kämpfer und Steuereintreiber einzusetzen ist quasi eine Abdankungserklärung mit Bitte um Ermordung. Was es jedoch gibt, sind die allgemeinen **Berater**. Sie haben keine Befehlsgewalt, sondern stehen dem Erhabenen mit ihren jeweiligen Fachkenntnissen zur Seite, und anstatt dass sie wie ein Untertan Abgaben bezahlen müssen, empfangen sie von ihm oft üppige Geschenke. Ein kluger Erhabener wird jedoch stets die Rivalität zwischen seinen Beratern wach halten und sie vor allem an eines erinnern: Wenn ein Erhabener fällt, dann stürzen seine Berater mit ihm.

Eine ganz eigene Kategorie sind schließlich die **Vasallen**. Denn bei ihnen handelt es sich einfach um 'Erhabene im Kleinen'. In einer chaotischen Stadt wie Fasar ist es unvermeidlich, dass auch ein Erhabener einmal etwas an Macht verliert und sich nicht mehr alleine gegen seine Gegner behaupten kann. Statt nun einen aussichtslosen Kampf zu führen und mit anzuschauen, wie langsam das ganze schöne Machtgeflecht zerrissen wird, unterstellen sich diese Unglücksraben lieber einem anderen, erfolgreicher Erhabenen und unterwerfen ihre gesamte Organisation seiner Oberaufsicht. Im Austausch gegen diese Respektsbezeugung und einen festen Anteil an den Steuern und Gewinnen genießen sie die Protektion des Erhabenen und im Notfall die Hilfe durch seine Gardisten. Es kommt auf die jeweilige Absprache an, ob der Vasall seine traditionelle Symbolfarbe behalten darf (vielleicht ergänzt durch eine Schärpe in der Farbe seines Oberherrn) oder ob er sie symbolisch in die Truppe der Erhabenen eingliedert, was ihn de facto zu einem sehr mächtigen Offizier mit einer loyalen Hausmacht innerhalb der Organisation macht. Einem Erhabenen ist es natürlich am liebsten, nur ohnmächtige Vasallen zu haben. Doch wenn er erkennbar gegen ehrgeizige Vasallen vorgeht, dann werden sie ihm vielleicht untreu und schließen sich einem anderen, besseren Herren an. Eine mehr oder minder korrekte Liste der Erhabenen hersagen kann jeder, der ein paar Tage in Fasar verbracht und Augen und Ohren offen gehalten hat. Doch der präzise Überblick, wer gerade wessen Vasall ist, wie er dazu steht und wie groß seine Loyalität ist, das ist das Wissen der Eingeweihten, das manchmal über Leben und Tod entscheidet.

FREIE MÄCHTE

Ein weiterer Sonderfall (niemand hat behauptet, Fasar sei nicht verwirrend kompliziert) sind die so genannten freien Mächte. Bei ihnen handelt es sich einfach um „kleine Erhabene“, die ihre Eigenständigkeit mittels loyaler Gardisten verteidigen, aber keine (oder nur sehr wenig) Macht über andere ausüben. Und zwar ganz einfach deshalb, weil sie nicht am Spiel um die Herrschaft über die Stadt mitmischen, sondern andere Interessen haben und nur niemandes Vasall sein wollen. Ein Beispiel wären etwa die Geweihten und Gardisten der Rondra, die keinem Gefolgschaft schulden und (außer den freiwillig spendenden Besuchern) auch keine Untertanen haben, ein anderes wären die Grauen Stäbe von Perricum, die hier ein Ordenshaus haben. Die hypothetische Macht einer solchen Freien Gruppe kann sogar sehr groß sein. Doch sie bleibt graue Theorie, da sie eben nicht im Mächtenspiel eingesetzt wird.

Unablässig herrschen Machtkämpfe in der Stadt, doch die jeweils Unbeteiligten ignorieren das Leid der Opfer oder spotten darüber, als könnte es sie nicht genauso treffen. Der durchschnittliche Fasarer schwört auf seine Ahnen und das eigene Glück und tut stets so, als könnte ihm nichts gefährlich werden. Wer von einem verirrten Wurfmesser oder Säbelhieb getroffen wird, war halt so dumm, am falschen Ort zu sein. Die Grenze zwischen ehrlichen und unehrlichen Einheimischen ist fließend, denn jeder sorgt für seinen eigenen Vorteil, ganz gleich, was die Gesetze sagen. Wie lautet doch ein Bonmot des ehemaligen bornischen Adelsmarschalls Jucho von Dallenthin, eines weit gereisten Diplomaten: "Es ist sehr einfach, zwischen einem Fasarer Straßenräuber und einem Fasarer Stadtgardisten zu unterscheiden: Wenn du sichtbar gut bewaffnet bist, ist er ein Stadtgardist." Ebenfalls erwähnenswert ist, dass Fasar eine Vielzahl an alten Ruinenschichten, verschütteten Kellern und Tunneln aufweist.

Die Unterkunft der Delegation

Wenn die zwergischen Delegierten und die Helden in Fasar eingetroffen sind, müssen sie zuerst einmal eine geeignete Unterkunft suchen. Da Fasar kaum Hotels im mittelländischen Stil besitzt (außer zwei Häusern in Sonnenhang), entscheidet sich die Matriarchin für die Karawanserei von Sarjabansarai, eine im Osten der Fasarer Innenstadt gelegene große Anlage, die (wenig überraschend) von Mondsilber-Wesir Habled ben Cherek im Namen der Mada Basari betrieben wird.

Die Vorteile, die sie mit dieser Wahl verbindet, sind ebenso trivial wie offensichtlich. Hier kann sie direkt die mitgebrachten Kreditbriefe einlösen, wenn es nötig wird. Überdies hofft sie darauf, in einer aranisch-phexianischen Herberge einigermaßen sicher vor Übergriffen zu sein. Der Verrat des Emirs von Floesern hat der erfahrenen Frau zweifellos zu denken gegeben.

Der Empfang beim Fürsten

Dieses Kapitel des Abenteuers beginnt erst richtig, wenn es der Matriarchin gelingt, ein Treffen im Palast des Fürsten zu verabreden, bei dem nach einem üppigen Festmahl im kleinen Kreis die genauen Umstände der Ansiedlung der Brillantzwerges festgelegt werden sollen. Für den Fürsten ist natürlich vor allem interessant, was dabei für ihn herausspringt, an greifbaren Gaben ebenso wie an Vorteilen im Fasarer Mächtespiel.

Wie viele Tage nach dem Eintreffen in Fasar dieser Empfang nun tatsächlich stattfindet, ist variabel und Sie sollten es nicht zuletzt davon abhängig machen, wie es den Helden inzwischen geht. Sollten sie nur schwer angeschlagen aus dem Konflikt mit dem Emir von Floesern hervorgegangen sein, dann empfiehlt es sich, dass die Vereinbarung des Termins länger dauert, damit die Helden Zeit für die Heilung ihrer Verletzungen und das Regenerieren der Astralenergie haben. Denn auf dem Empfang werden sie wiederum all ihre Kräfte benötigen, auch wenn sie das noch nicht wissen können. Möglicherweise wollen sich die Helden vor diesem Empfang erst einmal ausgiebig ausrüsten, um der vornehmen Situation besser entgegenzutreten zu können. Gehen Sie einfach davon aus, dass der Basar innerhalb der Zorganer Karawanserei alle in Fasar üblichen Handelswaren bietet. Doch selbstverständ-

lich kann es auch sein, dass die Helden lieber auf den anderen Basaren stöbern wollen. In diesem Fall sollten Sie schon jetzt kleine Szenen einstreuen, die das raue Leben in den Gassen der Stadt anschaulich machen.

Der Palast des Fürsten

Der Fasarer Fürstenpalast ist auf einem der Hügel der Stadt im Adelsviertel Yol-Fessar errichtet, das nicht zuletzt aus den zerstampften Resten älterer Lehmziegelbauten besteht. Seit vor anderthalb Jahrhunderten der jetzige Palast aus Marmor errichtet wurde, ist die Anlage im Kern unverändert geblieben. Der Palast entstand kurz nach der Unabhängigkeit vom Mittelreich und wurde bewusst als klassisch tulamidischer Bau entworfen: ein traumgeborenes Märchenschloss mit Kuppeln und Zwiebeltürmchen, Minaretten und begrünten Innenhöfen, das ideale Vorbild für jeden Zuckerbäcker oder Freund des eslamidischen Baustils.

Hier liegt das Machtzentrum des Fürsten, der zu den wichtigsten Erhabenen der Stadt gehört. Wenn die Helden mit der Delegation zur vereinbarten Zeit (eine Stunde vor Sonnenuntergang) eintreffen, werden sie von den grün gekleideten Fürstengardisten am Tor begrüßt und dem Haushofmeister (oder Wesir) in Empfang genommen, der sie unter vielen schmeichelnden Nichtigkeiten durch die weitläufige Anlage führt.

Schildern Sie zum 'Tanz' abgerichtete Paradeperde mit grünen Federbüschen und Seidendecken, Wandelgänge und Marmorbecken, blühende Arangerien und sprudelnde Wasserbecken. Am Schluss wird die Gruppe in einen reich dekorierten Festsaal geführt. (Teilen Sie Helden mit dem Talent *Kartographie* oder einem Talent *Orientierung* von 10 und mehr mit, dass der Fußweg anscheinend wesentlich umständlicher war als nötig, um einen übertriebenen Eindruck von der Größe der Anlage zu vermitteln.)

Der Festsaal

Dieser Raum (einer der größten im Fürstenpalast) ist zwölf Schritt breit (Nord-Süd) und fünfzig Schritt lang (Ost-West). Allein die Zedern- und Zypressenstämmen für die freitragende Decke müssen ein Vermögen gekostet haben. Die hohen, schmalen Fenster beginnen erst zwei Schritt über dem Boden und zwischen ihnen sind Öllampen für die Beleuchtung am Abend aufgehängt. In großen bronzenen Kohlebecken schweben wohlriechende Harze vor sich hin und füllen den Raum mit ihrem schweren Duft, über ihnen drehen sich kleine metallene Windspiele in der aufsteigenden Hitze und lassen ein sanftes Klingeln und Rasseln erschallen.

Der Hauptzugang für die Gäste liegt an der schmalen Westseite, von wo aus auch die Speisen aufgetragen werden. Der Fürst und seine engsten Begleiter (die Vorkosterin und zwei Leibmagier) sowie die Leibgarde betreten den Raum durch eine Tür in der Ostseite.

Die Tische im Raum sind wie ein U aufgebaut, mit den Ehrenplätzen an der Querseite des U.

Die Teilnehmer des Gastmahls

Die Zahl der insgesamt Anwesenden ist nach einer recht komplexen tulamidischen Formel bestimmt: Zuerst einmal bildet die Zahl der Gäste (also der überlebenden Delegierten sowie der anwesenden Helden) die Grundlage – nennen wir sie einfach 'x'. Auf Seiten der Gastgeber sind der Fürst selbst,

sein Wesir, seine Vorkosterin (die auch als seine Tischdame auftritt) und seine zwei Leibschatzmagier anwesend. Dazu werden aus seinem Hofstaat so viele Würdenträger dazu gewählt, dass auch hier x Leute zusammenkommen, damit die Symmetrie gewahrt ist. Jeder dieser zweimal x Feiernenden (außer dem Fürsten und seiner Vorkosterin) hat eine persönliche Tischdame bzw. einen Lustknaben zur Unterhaltung (dazu unten mehr) sowie einen persönlichen Serviersklaven. Dazu kommen noch eine Lanze (10 Kämpfer) Leibgardisten des Fürsten, der Haushofmeister, der den Fortgang des Festmahls überwacht, die Küchensklaven, von denen bis zu einem Dutzend im Raum sind, um Tablett auf- oder abzutragen, sowie eine kleine Gruppe von vier Musikanten und zwei Tänzerinnen.

DIE GESELLSCHAFTER

Bei ihnen handelt es sich nicht um Diener oder Sklaven des Fürsten, sondern um freischaffende Kurtisanen, die für diesen Abend angeheuert wurden. Sie sollen nicht (allein) mit körperlichen Reizen, sondern auch mit kluger und kultivierter Konversation unterhalten.

Leider hat der Haushofmeister es nicht geschafft, für die weiblichen Gäste kultivierte männliche Gesellschaft aufzutreiben, also hat er das Beste aus der Lage gemacht. Neben (anscheinend) kultivierten Damen sitzen gebildete Kurtisanen für ein gutes Gespräch, während er neben "Trampeln" (Söldnerinnen, Thorwalerinnen etc.) einfach gewöhnliche Lustknaben gesetzt hat, die zwar durch die Bank gut aussehen, aber meist entsetzlich eitel und dumm sind.

1: Die Ehrentafel des Fürsten

Dieser Tisch steht quer zu den beiden anderen großen Tafeln. Hier sitzen (von Nord nach Süd) der Großwesir, seine Tischdame, der Fürst selbst, seine Vorkosterin/Tischdame, Matriarchin Ingrascha als Ehrengast sowie deren ehrfürchtig schweigende Tischdame. Hinter jedem der drei Feiernenden steht ein Serviersklave. Die beiden Leibschatzmagier des Fürsten haben sich einen weiteren Schritt hinter ihm postiert und schauen in den Saal.

2: Die großen Tafeln

Diese langen Tische stehen quer zur Fürstentafel, hier sind die verschiedenen Helden, Zwerge und Höflinge angeordnet. Die genaue Rangfolge ist sehr kryptisch und schwer verständlich, doch allgemein sitzen die zwergischen Delegierten eher nahe am Fürsten und bei den Helden, die vornehmeren näher am Ehrentisch als die augenscheinlichen Wächter und Handlanger. Zudem ist die Seite rechts (vom Fürsten gesehen) etwas edler als die gegenüberliegende Tafel. Etwa das entfernteste Drittel dieser Tische ist unbesetzt.

In den Raum zwischen den Tischen werden immer, wenn es einen neuen Gang gibt, Platten mit den Speisen gerollt und auf die Tische selbst gestellt. Von dort aus bedienen die Serviersklaven ihre Schützlinge.

3: Der Platz der Musikanten

Rechts neben dem Eingang ist ein kleines Podest für die Spielleute aufgebaut. Sie musizieren, während die Gäste essen, und die beiden Tänzerinnen zeigen ihre Künste im Raum zwischen den Tischen.

4: Die Leibgardisten

Jeweils fünf Gardisten stehen schweigend an der langen Wand hinter einem der langen Tische. Der Wachhauptmann hat sich

an der Wand hinter dem Ehrentisch neben dem privaten Zu- und Ausgang für den Fürsten aufgebaut.

DER ABLAUF DES FESTMAHLES

Die Plätze der Gesellschafter sind bereits besetzt, nur der Fürst und seine Vertrauten fehlen noch. Nachdem die Gäste Platz genommen haben, werden sie erst einmal auf die traditionelle tulamidische Weise erfrischt: Diener reichen Schälchen mit Rosenwasser, damit sich die Neuankömmlinge die Hände und das Gesicht reinigen können.

Anschließend waschen die Diener ihnen die Füße, um diesen dann das Gastgeschenk, kostbar bestickte und mit Halbedelsteinen besetzte Pantoffeln (Wert ca. 10 Dinar), überzustreifen. Danach wird noch jedem Gast ein silberner Teller mit einem kleinen Laib Brot, ein Schälchen mit etwas Salz und ein silberner Pokal mit Wein (alles ebenfalls Gastgeschenke) überreicht.

Etwa eine Viertelstunde nach Abschluss dieser Zeremonie ertönen Schalmeyen, und der Haushofmeister kündigt den Hausherrn Fürst Khajid ben Farsid an. Der Fürst tritt ein, eingehüllt in eine Wolke von Weihrauchduft, beugt galant vor der Matriarchin das Knie und deutet einen Kuss auf den Saum ihres Gewandes an.

"Eure Erhabenheit, ich bin entzückt, dass Ihr es schließlich doch noch einrichten konntet, mich in meiner bescheidenen Unterkunft zu besuchen. Lasst mich Euch versichern, dass ich niemals daran gezweifelt habe, dass Ihr und Eure entzückenden Begleiter kommen würdet, selbst wenn es Gerüchte gab, Ihr hättet es euch anders überlegt. Wie schon mein ehrenwerter Ahnherr Assaf ben Assaf wusste, steht ein Angroscho stets zu seinem Wort."

Das Garethi des Fürsten ist fließend und akzentfrei. Es folgen noch eine Reihe von weiteren großen, leeren Worten, während die Hand des Fürsten immer wieder über die Gewandspange streicht, die ihn als Erben des Assaf ausweist.

Nach der langen Rede können sich die Gäste an dem inzwischen servierten ersten Gang gütlich tun. Es sind Granatäpfel mit hauchfein geschnittener Kapaunen-Brust. Die Musiker spielen dezent im Hintergrund, während die Tischdamen sich darum bemühen, ein möglichst angenehmes Gespräch mit ihren Schützlingen zu führen. Die Kurtisanen sind sehr gebildet und sprechen neben Tulamidy auch ein gutes Garethi. Darüber hinaus sind sie einigermaßen mit den Besonderheiten anderer Länder vertraut. Sollten die Helden jedoch versuchen, das Gespräch auf die politische Situation in der Stadt Fasar und oder den Fürsten zu bringen, reagieren die Tischdamen darauf nicht oder schützen Unverständnis vor und wechseln zu einem anderen Thema. Dabei bemühen sie sich, die wahrscheinlichen Interessen ihres Begleiters zu treffen (von den örtlichen Gladiatorenkämpfen und Pferderennen bis zu rührend naiven Fragen über Magie und der Heimat des Helden).

Nachdem der Gang abgetragen wurde, erscheint ein in glitzernde Gewänder gekleideter Bursche, der mit brennenden Stäben beeindruckende Jonglier-Kunststücke zeigt. Nach seiner Darbietung ist es einen Augenblick absolut still im Saal. Dann nickt Fürst Khajid huldvoll und klatscht dezent in die Hände. Ihm hat die Vorstellung gefallen, also dürfen auch die übrigen Gäste Beifall spenden.

Der Haushofmeister wirft dem Burschen einen Lederbeutel zu, und der nächste Gang wird aufgetragen, eine scharfe

Suppe aus roten Linsen mit gerösteten Fladen. Ein Narr zeigt harmlose Späße, die vom Fürsten ebenfalls huldvoll abgenickt werden. Der nächste Gang besteht aus mit Feigen gefüllten Wachteln und einem Barden, der die ruhmreiche Vergangenheit des Fürstenhauses preist.

Sollte einer der Helden ein darbietender Künstler sein und ebenfalls etwas zum Besten geben wollen, wird ihm dies natürlich zugestanden. Doch bringt ihm dies eher missbilligende Blicke ein denn klingende Münzen, da dies den Eindruck macht, dass die gebotene Unterhaltung nicht gefällt und sich die Gäste deswegen selber zur Unterhaltung machen. Insgesamt besteht das Bankett aus neun Gängen, die jeweils kleiner, aber aufwändiger ausfallen als im Norden üblich. Die weitere Speisefolge umfasst gegrilltes Zicklein in Pfeffersöße, mit Bosparanien-Püree gefüllte Muräne, Ongalobullen-Braten in Raschtulswaller Rotwein, Pasteten mit einer scharfen Hackfleischfüllung, Rebhühner im Federkleid und mit Arangenpüree und Mandeln gefüllte Backäpfel. Dazu fließt der schwere Raschtulswaller Wein in Strömen. Hier mag eine *Zechen*-Probe durchaus angebracht sein.

DAS PANDAEMONIUM BRICHT AVS

Als die Backäpfel aufgetragen sind und die Musiker zu spielen beginnen, tritt eine in eine verhüllende, mit Glyphen bestickte Robe gekleidete Künstlerin auf, bei der es sich ohne Zweifel um eine Scharlatanin handelt und die als "die Magische Mystaria und ihre Vier Geisterschwestern" angekündigt wird. Erwähnen Sie es beiläufig, so dass es die gleiche geringe Aufmerksamkeit auf sich zieht, wie es mit einer solchen späten Showeinlage in der Realität geschehen würde. Das anfängliche Programm ist jedenfalls durchschnittlich: Ein FLIM FLAM sorgt für eine magische bewegliche Lichtkugel, die Mystarias mystischen Gesten folgt, ein DUPLICATUS produziert gleich vier weitere, um die Künstlerin herumtanzende und geheimnisvoll gestikulierende Abbilder ihrer selbst – nichts peinlich Schlechtes, aber auch fürwahr keine atemberaubend spektakulären Darbietungen.

Nach aller Wahrscheinlichkeit werden die Helden die 'Scharlatanin' erst dann wieder beachten, wenn sie etwa eine halbe Minute später ihren verheerenden Zauber gewirkt hat und ein PANDAEMONIUM (*Liber Cantiones*, S. 129) rund um die Abenteurer ausbricht.

Bei der angeblichen Gauklerin handelt es sich um niemanden anders als Magistra Marmonidas, die sich in dieser Tarnung eingeschlichen hat, um selber den tödlichen Schlag gegen die Matriarchin zu führen und dem Fürsten einen gehörigen Schrecken einzujagen, damit er künftig alle Unterstützung für die Brillantzwerge verweigert.

Die niederhöllische Manifestation erstreckt sich über ein großes Areal – nicht weniger als vierzig Rechtschritt, die sich vollständig über das Gebiet ausdehnen, in dem die Helden, ihre Tischdamen und -herren sowie die zwergische Delegation sitzen. Die Matriarchin fasst sich sehr schnell und beginnt ohne zu zögern mit ihrem Schmiedehammer eine Schneise durch die dämonischen Auswüchse ins Freie zu schlagen; ihre Begleiter folgen ihr. Die Kurtisanen und Lustknaben an der Seite der Helden jedoch brechen in blanke Panik aus, und es sollte einiges an Rettungsstaten für die entsetzten und leicht bekleideten, schnell verwundeten Zivilisten getan werden müssen, ehe sich die Helden auf etwas anderes konzentrieren können.

Zum Thema Konzentrieren sei noch gesagt: Solange Helden

von Niederhöhlen-Frost und -Gestank umweht werden und mit Krallen bewehrte Dämonenhände an ihnen zerren, müssen sie selbstverständlich zum Zaubern eine *Selbstbeherrschungs*-Probe schaffen, die um +7 erschwert ist. Bekanntermaßen sind die greifenden Glieder und schnappenden Mäuler bei einem PANDAEMONIUM durch die Natur des beteiligten Erdtämons geprägt – und im Falle Tasfarels hat das eine ganz besondere Auswirkung. Auch wenn einige Tentakel, Skelethände und anderes aus dem Bereich fremder Domänen zu sehen ist, sind die weitaus meisten Angreifer feiste Menschenhände mit blühend rosiger Haut und langen, golden lackierten Fingernägeln. An ihnen fallen vor allem der überaus reiche, ja, mit Juwelen überladene Schmuck wie Armbänder, Handgelenkkettchen und Ringe auf – kein Finger trägt weniger als einen Ring, die meisten deutlich mehr, und alle funkeln vor Gold und Edelsteinen. Die klaffenden Mäuler haben blitzende Goldzähne, die zum Teil geschliffene Diamantensplitter tragen.

Auf die Kampfwerte der dämonischen Erscheinung hat das keinen Einfluss. Doch wenn im Gefecht eine der unzähligen gierigen Hände abgetrennt oder ein Goldzahn ausgeschlagen wird, übt der üppige Schmuck eine unheilige Attraktion auf habgierige Leute aus. Falls ein Charakter den Nachteil *Goldgier* besitzt, gilt der verdoppelte Wert bei der Probe, ob er sich gegen die plötzliche Begierde wehren kann, die abgeschlagene Hand oder den Zahn aufzusammeln (selbst wenn das bedeutet, dass er wieder das Wirkungsgebiet des PANDAEMONIUM betreten muss).

DER FLUG DES DÄMONISCHEN DRACHENS

Diese Szene ist insofern etwas heikel, als dass hier bereits die Hauptschurkin und die Helden des Stückes aufeinander prallen. Das soll dem Zweck dienen, in den Helden (und Spielern) einen persönlichen Zorn auf die Schurkin zu wecken, was eine deutlich bessere Motivation ist als Aufträge, die sie nur von Meisterfiguren bekommen. Andererseits liegt es natürlich nicht im Interesse des Abenteurers, dass die schurkische Hauptfigur jetzt und an dieser Stelle besiegt wird und aus der Handlung verschwindet. Daher gilt grundsätzlich der Rat, dass Sie sich schon zuvor auf die bekannten Sonderfertigkeiten und kämpferischen Vorgehensweisen Ihrer Helden einstellen, um Magistra Marmonidas eine erfolgreiche Flucht ermöglichen zu können. Weitere Magierzauber (bis zur Bekanntheit 4) können Sie ihr durchaus zubilligen, wenn es der Szene hilft. Denken Sie auch daran, dass der DUPLICATUS immer noch wirkt und die Magistra nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 20 % getroffen wird und dass die Helden vermutlich nicht schwer bewaffnet zur Audienz erschienen sind.

Während im Saal das Chaos ausbricht und die meisten Gäste und Tischgesellschaftler ein heillose Panik geraten, kreischen und durcheinander rennen, setzt die angebliche Scharlatanin einen Majidraakh frei, den sie in einem magischen Artefakt eingeschmuggelt hatte, und schickt ihn aus, um eine kleine Schriftrolle in den Schoß des Fürsten zu werfen und ihm Calamans Gewandfibel zu stehlen. Auch wenn der Fürst durch seine magischen Leibwächter sofort mit einem starken GARDIANUM und einem robusten ARMATRUTZ geschützt wurde (die aber nun einmal beide gegen diese körperliche Annäherung eines Dämonen wirkungslos sind), gehen wir davon aus, dass dieser Auftrag wegen der hohen Geschwindigkeit des Dämons auch gelingt und das Erbstück Assafs erst einmal in die Gewalt Marmonidas übergeht.

Wenn sie die Gewandfibel erbeutet hat und während noch die Klauen des PANDAEMONIUM toben, beginnt die Paktiererin mit einer geplanten Flucht. Dafür wirkt sie erst einen VISIBILI und lässt dann ihre Robe (die eigentlich nur ein weiter Mantel ist) zu Boden gleiten, während gleichzeitig der DUPLICATUS endet. Sie flieht unsichtbar aus dem Raum, um sich in angemessener Entfernung mit einem TRANSVERSALIS fortzuzaubern.

EINE HOCHTRABENDE PROKLAMATION

Die Schriftrolle ist auf einem Stück Pergament geschrieben, das der Haut eines Menschen oder Zwergen außerordentlich ähnlich sieht. Gesiegelt ist die Rolle mit einem Klecks goldnem Siegellack, in den das Bild eines Diamanten gedrückt wurde, um den sich ein mächtiger Drache ringelt – ein Motiv, das allgemein als das Emblem des einstigen Diamantenen Sultanats betrachtet wird.

Es ist anzunehmen, dass die Helden die Botschaft erst einmal magisch auf Fallen, Flüche oder lauernde Zauber hin untersuchen wollen – lassen Sie ihnen diese Freude; es ist sogar eine weitaus vernünftige Vorgehensweise, als das Pergament einfach aus Neugierde sofort zu entrollen und zu studieren. Die Schriftrolle enthält folgende Botschaft im Glyphen-Schriftstil des Ur-Tulamida, das notfalls einer der Leibmagier entziffern kann: "Vernehmet den Ewigen Willen des Unvergänglichen Sultans der Diamanten: Es ist nicht der Wunsch meines Herren, dass diese diebischen Maden sich irgendwo in seinem einstigen und zukünftigen Reich niederlassen. Wer ihnen hilft, der wird ebenso zerschmettert werden wie sie selbst. Gehorchet dem Herren und lasset Euch dies Warnung genug sein!"

DER AUFTRAG

Wenn der Angriff der Matriarchin zurückgeschlagen ist, das Pergament studiert wurde und sich die Situation einigermaßen beruhigt hat, ergreift Fürst Khajid das Wort. Er ist außerordentlich ernst, und hinter der Maske seiner Höflichkeit ist der kochende Zorn über diese Demütigung zu spüren. Wenn die Helden etwas Erkennbares getan haben, um die Gefahren zu bekämpfen, sagt er: "Ich danke Euch, meine

Gäste, dass Ihr so tatkräftig eingegriffen habt, als meine eigenen Wachen ihre Verpflichtung zur Vorsicht vergaßen. Weder das eine noch das andere wird ohne angemessene Würdigung bleiben. Ihr werdet belohnt werden, wie es Euch geziemt." Er winkt mit den Fingern und erteilt dem Haushofmeister einen leisen Befehl. Danach wendet er sich an die Matriarchin: "Eure Erhabenheit, Ihr seht mich untröstlich. Meine Würde ist beschmutzt. In meinem Haushalt wurdet Ihr, mein Ehrengast, angegriffen. Zudem habe ich durch übelste Zauberei das eine verloren, was mich zu Verhandlungen über die von Euch gewünschte, lang erhoffte neue Heimstatt berechtigte. So sehr diese Worte auf meiner Zunge schmerzen wie der Stich der Hornisse, so muss ich nun doch erklären, dass ich unfähig bin, weiter in dieser Sache das Wort zu ergreifen."

Erneut wendet er sich auch an die Helden: "Nur wenn Ihr in Eurer großen Heldenmütigkeit bereit seid, den Anstifter dieser schändlichen Tat zu bestrafen und die geraubte Gewandfibel des Vater Calaman wieder in meine unwürdigen Hände zu legen, kann ich Eurem Anliegen noch von Nutzen sein. Ich bin zutiefst betrübt."

Theatralisch bedeckt der Fürst sein Gesicht mit einem Schleier, erhebt sich und zieht sich unter Schutz zurück, während der Haushofmeister den Helden als Geschenk jeweils einen üppig verzierten Waqqif (Krummdolch) im Marktwert von 7 Denaren (für alle Männer und offensichtliche Kämpferinnen) oder eine Halskette mit 66 silbernen Schekeln (für Frauen) überreicht. Danach schickt er die Delegation höflich aber bestimmt fort, da "dieses Haus entehrt ist und Ihr gewiss keinen Herzschlag länger unter einem geschändeten Dach weilen wollt."

Eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis* vermittelt die Einsicht, dass der Fürst außer starkem Zorn auch heimliche Angst verspürt. Trotz aller gut gespielten Beschämung war sein Entschluss vor allem dadurch begründet, dass die Brillanzwerke die Suppe auch auslöfeln sollen, die sie mit ihrem Erscheinen in Fasar angerichtet haben, und er sich erst wieder mit der Angelegenheit befassen will, wenn eine der streitenden Parteien besiegt ist. Ein kluger Fasarer Machthaber lässt sich nicht zwischen den Fronten fangen, wenn er es vermeiden kann.

DIE ERMITTLUNGEN IN FASAR

Es gibt so viele Möglichkeiten, wie die Helden jetzt vorgehen können, dass wir unmöglich alles vorhersagen können. Dennoch gibt es ebenso viele Methoden, wie Sie diese Ermittlungen spannend gestalten können. Wir wollen Ihnen zuerst die wichtigen Fakten präsentieren:

Zu Beginn finden Sie die wirklich unverzichtbaren Informationen, die die Helden bekommen *müssen*, danach einige Zusatzinformationen, Gerüchte und Irrtümer – natürlich entsprechend gekennzeichnet.

Dann folgt eine Beschreibung der diversen Erhabenen und der Stadtviertel Fasars, so dass Sie wissen, wie es in verschiedenen Teilen der Stadt aussieht und wie die Haltung der möglichen Gegenüber ist. Zuletzt finden Sie noch eine Beschreibung von sinnvollen Begegnungen, die zur Lösung des Rätsels um den 'Sultan der Diamanten' beitragen.

SCHLÜSSELINFORMATIONEN

Die folgenden Informationen sind nötig, um dieses Kapitel zum vorgesehenen Ende zu führen. Bei einigen haben wir angegeben, an welcher Stelle die Helden sie erfahren können, beinhaltet also den Vorschlag einer detaillierteren Begegnung. Doch wenn dabei etwas schief läuft, können und sollten Sie diese Angaben natürlich einem anderen wohl informierten Einheimischen in den Mund legen – zum Beispiel dem Alt- und Ehrenmeister Garbolosch in Keshal Anghra oder Mondsilber-Wesir Habled ben Cherek in Sarjabansarai.

● Der 'Sultan der Diamanten' ist ein erst seit kurzem bekannter Götze, der seinen habgierigen Anhängern Reichtum ohne Ende verspricht. Die 'Garde des Diamantensultans' ist eine neue Verschwörung, die für ihren Oberpriester die Rolle eines Erhabenen beansprucht. Vorerst aber begehnen die Mitglieder

nur allerlei Verbrechen wie Straßenraub, Entführung und Erpressung. (Das wissen fast alle Gewährsleute mit Unterweltkontakten.)

● Eigentlich steht hinter diesem Götzen der Erzdämon Tasfarelel. (Das weiß kein Gewährsmann sicher, doch Phex-Geweihte und Magier haben das nötige Wissen, um darüber zu spekulieren.)

● In der Führung der Diamantengarde gibt es einige Zwerge. Die gehörten früher wohl zu der verbrecherischen Großen Gilde, die immer schon für ihre Verwicklung in schwarzmagische Umtriebe berüchtigt war und zur Zeit der Borbarad-Kriege durch die Erzzwerge von Keshal Anghra zerschlagen wurde. (Das wissen die meisten Gewährsleute mit Unterweltkontakten.)

● Der damalige Anführer der Großen Gilde, Meister Riakil Sohn des Regolos, wurde seitdem weder tot noch lebendig öffentlich gesehen. (Das wissen alle gut informierten Erhabenen.)

● Der einzige überlebende Offizier der verbrecherischen Großen Gilde, dessen Aufenthalt bekannt ist, ist Meister Uriax. Er lebt als unfreier Flüchtling in der Al Achami-Magierakademie. (Das wissen vor allem die Erzzwerge in Keshal Anghra.)

● Das derzeitige Hauptquartier der Diamantengarde liegt beim großen Friedhof im Viertel Sidi Shebahan. (Das weiß vor allem der Sprecher der Fasarer Zwergen-Handwerker, Meister Palix.)

ZUSATZINFORMATIONEN

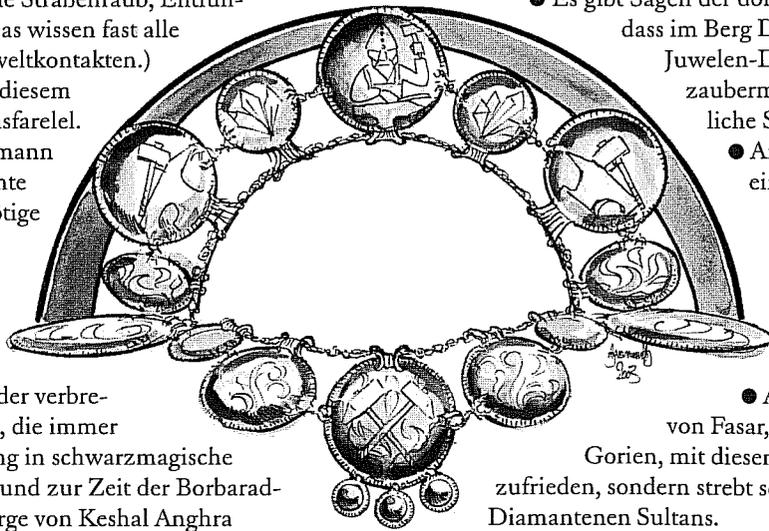
Das folgende Wissen ist nicht dringend nötig für die Auflösung dieses Kapitels, doch sehr nützlich, da es Vorfälle aus dem früheren Kapitel erläutert und Ereignisse aus dem dritten Kapitel andeutet. Hier gibt es keine festgelegten 'richtigen' Informanten. Sie können diese Fakten also einem oder mehreren Gewährsleuten in Fasar in den Mund legen; je nachdem, wie viele Erhabene und deren Handlanger die Helden aufsuchen sollen.

● Magistra Marmonidas ist eine Magierin, die eine Weile lang für wechselnde Auftraggeber gearbeitet hat und immer effektiv, aber auch gierig war. Dann hat sie recht plötzlich aufgehört, ihre Dienste anzubieten. Dabei schien es ihr sogar finanziell deutlich besser zu gehen.

● Ehe sie vor etwa einem Jahr ganz aus Fasar verschwunden ist, zog sie mit ihrem neuen Freund umher, einem biederen und etwas weltfremden Magier namens Alarich.

● Dieser Alarich ist niemand anderes als der Lehrmeister für Erz-Elementarismus an der Pentagramm-Akademie zu Rashdul. Er ist ein treuer Gefolgsmann von Sultan Hasrabal, der neuen Spektabilität der Akademie.

● Eigentlich ist Marmonidas die Dämonologin Melissa saba Yaladani, die zuletzt an der Pentagramm-Akademie zu Rashdul zu den Anhängern der Dämonen-Expertin und Spektabilität Belizeth Dschelefsunni gehörte und nach deren Sturz durch Sultan Hasrabal von der Grauen Gilde in Schimpf und Schande ausgestoßen wurde.



● Es gibt Sagen der dort lebenden Ferkina-Sippen, dass im Berg Djer Anghravash unheimliche Juwelen-Dschinne wohnen, die sehr zaubermächtig sind und sich menschliche Sklaven als Bergarbeiter halten.

● Andere Sagen behaupten, dass ein zwerghafter Beschwörer über den Berg herrscht, der einmal einem Kind bei der Flucht aus der Sklaverei geholfen und ihm einen großen Klumpen Gold geschenkt hat.

● Angeblich ist der neue Sultan von Fasar, der Beschwörer Hasrabal von Gorien, mit diesem Stadtstaat noch nicht zufrieden, sondern strebt selbst nach dem Rang eines Diamantenen Sultans.

FEHLINFORMATIONEN

Hierbei handelt es sich um die dritte und natürlich am wenigsten nützliche Art von Informationen. Im Folgenden finden Sie Gerüchte, Irrtümer und Lügen, um die Helden ein wenig durcheinander zubringen. Wir haben nur ein paar aufgeführt, da nicht jeder Spielleiter gern mit solchen Falschinformationen arbeitet, doch Sie werden gewiss bei Bedarf schnell weitere hinzuerfinden können. Bedenken Sie, dass auch zuverlässige Gewährsleute mitunter Fehlinformationen verbreiten. Doch dann fügen sie meist wenigstens hinzu, dass es nur Gerede auf dem Basar oder das Geschwätz selbst ernannter Propheten war.

● Die überlebenden zwergischen Rädelsführer der Großen Gilde haben allesamt in heillosen Flucht die Stadt verlassen.

● Die Diamantenen Sultane haben von Khunchom aus regiert. Ihr Staatssymbol war ein riesiger Edelstein, das Drachenei. Bestimmt steckt also der Khunchomer Großmagier Khadil Okharim von der Drachenei-Akademie dahinter. (Die ersten zwei Sätze sind wahr, der dritte völlig falsch.)

● Der Kult des Diamantensultans ist nur eine Fassade für die Verehrung des verfluchten Gottes ohne Namen.

● Im Raschtulswall leben Menschen fressende Dschinne aus purem Gold, die jeden verschlingen, der einen Fuß in ihre Höhlen setzt.

● Im Gebirge tobt der Krieg zweier Drachinnen, die einst jede in der Abwesenheit der anderen deren Hort plünderten und ihre Brut fraßen. (Mag ja sein, aber ...)

DIE ERHABENEN

KAJID BEN FARSID

Titel: Fürst und Satrap von Fasar

Herrschaftstil: tulamidisch despotisch

Hausmacht: Für die traditionsbewussten Tulamiden hat der Fürst ohne Frage den besten Thronanspruch von allen Erhabenen, denn seine (mehrfach nur durch einen fragwürdigen Erbgang erhaltene) Familie leitet sich vom ersten Satrapen von Fasar ab, der vor über 3200 Jahren durch den ersten Diamantenen Sultan, den sagemuwobenen Sulman al-Nassori eingesetzt wurde. Mit seiner recht festen Autorität über gut die Hälfte der knapp 1.2000 Tulamiden Fasars besitzt der Fürst von Fasar ohne Zweifel die größte Hausmacht – wenig-

DIE GARDE DES DIAMANTENSULTANS

Hinter diesem wohlklingenden Namen verbirgt sich im Grunde eine ziemlich triviale Verbrecher-Organisation, die allenfalls durch ihre unheiligen Verbindungen zum Kult des Erzdämonen Tasfarel aus dem Rahmen fällt.

Den Kern der Garde bilden die Überlebenden der alten 'Großen Gilde', einer verbrecherischen Bande von Zwergen, die eine relativ wenig umkämpfte Nische im Machtgefüge der Stadt besetzt hielt. Sie erpressten Schutzgelder von den übrigen Zwergen, die in Fasar leben und arbeiten wollten (und nicht in der Enklave der Erzzwerge wohnten). Überdies handelten sie mit Diebesgut und Giften, sie konstruierten tödliche Fallen und Meuchelwaffen, sie fälschten Münzen, Siegel und Wertgegenstände und sie mischten im Geschäft um Geldwucher und Pfandleihe mit, was zugleich als Fassade für die Hehlerei diente. Vor allem aber hatten sie keine Scheu, sich auch mit den Schwarzmagiern einzulassen, seien es die der Al'Achami oder anderer Länder. Das wurde schließlich ihr Untergang: Nachdem Borbarad zurückgekehrt und die Loyalität der Gildenfürher fraglich geworden war, überzeugten die Erzzwerge alle anderen Erhabenen, einem Schlag gegen die Große Gilde nicht entgegenzutreten. Einer der Offiziere der Gilde, der Hügelzweig Uriax Sohn des Uriasch, konnte sich in die Akademie flüchten, wo er bis heute als Knecht festsitzt.

Der damalige Vorsteher, Riakil Sohn des Regolos, konnte ebenfalls entkommen und tat sich in der anschließenden Flüchtlingszeit mit der ausgestoßenen Magierin und Tasfarel-Paktierin Marmonidas zusammen, die in Fasar neue Macht erwerben wollte. Schnell ließ er sich auch von den lukrativen Gaben des Tasfarel überzeugen und schloss sich dem Kult des Erzdämons an.

Gemeinsam bauten sie aus überlebenden Zwergen-Gaunern und menschlichen Verbechern und Halsabschneidern ohne Bindung an einen Erhabenen eine Bande auf und versprachen ihnen den gleichen Respekt, wie ihn deren Gardisten genießen. Als treue Tempelgardisten des Diamantensultans,

tens rein zahlenmäßig. Sein immenser Familienbesitz umfasst weitreichende Ländereien in und um Fasar und in Mhanadistan und in den Raschtulswall hinein. So besitzt er auch mehr Edelsteinminen als alle Rivalen zusammen. Zusätzlich verfügt er über gute Kontakte zu anderen tulamidischen Stadtfürsten: Die Herrscher von Rashdul und Khunchom erkennen ihn als den rechtmäßigen Gebieter der Stadt an.

Truppenstärke: Dem Fürsten folgen etwa 100 Gardisten, dazu einige Magier, Meuchler und Spione. Vor allem aber garantiert ihm uralter Brauch, dass die tausend Söldner der Tulamidischen Reiter niemals gegen seine Gefolgsleute antreten werden und sie ihm "jeden dreizehnten Tag (an dem sie in Dienst stehen) umsonst dienen" müssen.

Erkennungszeichen: Grün ist die traditionelle Farbe des Fasarer Fürstenhauses, und so tragen seine Gardisten zur Rüstung grüne Mäntel und Spitzhelme mit grünem Pferdeschwanz. Das Wappen des Fürstentums zeigt auf Weiß die grünen Hügel und darüber einen schreitenden Fuchs.

Regierungsweise: Fürst Khajid hält seine Versprechen aufs Wort, aber er verdreht den Sinn, wenn es nötig ist. Er liebt es, höflich

dieser einzigartigen Gottheit, würden sie unbeschreiblichen Reichtum und Besitz erlangen, und all die, vor denen sie bislang kuschen mussten, würden sich dann vor ihnen verneigen.

Vorerst aber wurden die Geschäfte der Garde auf andere Gebiete ausgedehnt. Es hätte einen offenen Krieg bedeutet, ins etablierte System der Schutzgelderpressung einzudringen, doch es wurden gezielt Einbrüche unternommen und die Hehlerei angekurbelt. Straßenraub und Überfälle wurden forciert und schließlich die Entführung von schutzlosen Menschen zur Verdienstquelle gemacht. Wer nicht mit einem Lösegeld freigekauft wird, der wird in die Sklaverei verkauft. Für die Sklaven, die an einen unbekanntem Großkunden im Raschtulswall geliefert werden, bekommt die Garde als Bezahlung große Mengen billiger legierter Metalle, die die Falschmünzerei erheblich einträglicher machen.

Es ist eine neuartige Entwicklung, dass ein selbst ernannter Erhabener seine Gardisten derart unverhohlen am Verbrechen teilhaben lässt, und so können sich die übrigen Mächtigen nicht auf eine gemeinsame Reaktion einigen. Aber solange sich nicht zumindest eine Mehrheit zu einem befristeten Bund gegen die lästigen Eindringlinge zusammenschließt, fürchten alle, dass ihnen ein anderer in den Rücken fällt und sich mit der Diamantengarde verbündet. Im Inneren wird die Diamantengarde mit einem Schauspiel umgeben, als wäre sie tatsächlich die Elite-Einheit eines von den Göttern erwählten Monarchen, und aristokratische und mythologische Anspielungen in Titulatur und Brauchtum sind zahlreich. Doch geführt wird sie weiterhin wie eine straff organisierte Diebesgilde, deren weltlicher Kommandant Meister Riakil ist, während Magistra Marmonidas die Rolle der Hohepriesterin des Diamantensultans spielt. Im Umfeld der Diamantengarde gibt es mehrere lose verbundene Banden, die sich gerne für gewalttätige Unternehmungen einspannen lassen, da sie auf die Aufnahme in die Reihen der angesehenen Gardisten hoffen, wenn sie sich bewähren. Vorerst wissen sie jedoch nichts über die inneren Verhältnisse oder die wahre Natur der Organisation.

und zivil zu erscheinen, doch um seine Macht zu festigen, schreckt er vor keiner 'bedauerlichen' Brutalität zurück. Er treibt auffallenden Prunk und Glanz und lebt, als sei er der unbestrittene Herr der Stadt Fasar. Das ist zweifellos mehr Schein als Sein, doch niemand weiß wirklich, wie sehr er übertreibt. Die Basis seiner Macht ist sein Palast in Yol-Fessar, eine 'Stadt in der Stadt', die völlig ummauert ist.

Zur Person: Der Fürst ist ein athletischer, gut aussehender Tulamide in mittleren Jahren, mit vier Frauen und einigen Konkubinen. Er ist ein überzeugter Anhänger von Rahja, Phex und Boron, würde aber keinen Priester über sich regieren lassen.

Häufige Gerüchte: Als ihm dessen Eskapaden zu riskant wurden, hat der damalige Prinz Khajid persönlich seinen Vater vergiftet und beerbt; Fürst Khajid strebt noch vor der Herrschaft in der Stadt die Macht im ländlichen Mhanadistan an und will die alte Satrapie wieder errichten.

MALIK BEY IBN HACHIR BEY

Titel: Sultan vom Gadang (d. h. Stammessultan der Novadis im nördlichen Mhanadistan)

Herrschaftsstil: novadisch rastullahgläubig

Hausmacht: Nach dem Tode des ehrenwerten Mawdlis Sahud kam es zu blutigen Konflikten innerhalb der Rastullah-Gläubigen. Doch am Ende hat Malik Bey die weitaus meisten der gut 4500 Novadis der Stadt wieder unter seine Kontrolle gebracht. Sie werden geeint durch eine starke Abneigung gegen die Ungläubigen, also jeden anderen Fasarer, auch wenn sie manche noch mehr ablehnen als andere.

Truppenstärke: 99 Gardisten (Stammeskrieger) unter ihren Hairans

Erkennungszeichen: rotes Kopftuch oder roter Fez, rote Schärpe, das Wappen zeigt einen gespaltenen goldenen Drachenschädel auf Rot – eine leichte Abwandlung des Wappens des Kalifates.

Herrschaftsstil: Malik Bey gibt sich novadischer als der Kalif und versteht es, seinen Tribut von allen Rastullah-Gläubigen in der Stadt zu bekommen. Er betont stets, im Namen und im Sinne des Kalifen im fernen Unau zu handeln und damit auch die Herrschaft Rastullahs zu verteidigen. Die Mawdliyat der Fasarer Schule sind seine festen Ratgeber und als Rechtsgelehrte auch in weltlichen Dingen sehr einflussreich.

Zur Person: Mit seinen knapp 60 Jahren ist der Sultan ein Veteran des Al'Anfaner Krieges, in dem er von einem machtgierigen Lokalfürsten zu einem loyalen und gläubigen Diener des Kalifen geworden ist. Er bewohnt mit seinen sieben Frauen und fast hundert Bediensteten eine dauerhafte Siedlung aus riesenhaften Zelten am Südrand der Stadt ('keftwärts'). Sein Sohn und Erbe Murad weilt derzeit als Gast und Ratgeber am Kalifenhof zu Unau – einer der wenigen Sultansöhne, die wohl nicht primär als Geisel dort leben.

Häufige Gerüchte: Malik Bey ist auf seine alten Tage zu einer gefügigen Spielfigur der Mawdliyat geworden. Wenn diese ihre 99 Gebote so auslegen würden, dass ein Sultan Kameldung essen muss, würde er nur fragen, wie viel. Noch herrscht Ruhe in Fasar, aber wenn er stirbt und sein Sohn Murad zurückkehrt, dann wird es hier wieder einen heftigen Glaubenskrieg geben.

LAZLO FITZ STRATZBURG

Titel: Wahrer der Ordnung der Tulamiden, selbsternannter Markverweser der Reichsmark Fasar

Herrschaftsstil: mittelreichisch, feudal-theokratisch

Hausmacht: Es besteht eine formlose, aber enge Zusammenarbeit der mittelländisch geprägten Kulte des Praios, der Travia, des Boron (Puniner Ritus) und des Ingerimm (Angbarer Ritus), in der die Praios-Kirche eindeutig die Führungsrolle innehat. Nicht zuletzt daher hat sich die Mehrheit der knapp 6.000 Mittelländer Stratzburg unterstellt und akzeptiert seine Markverweser-Würde, da er ihnen Schutz vor den Ungläubigen, den Wilden und den gefährlichen Zauberern verspricht (und meist einigermaßen gewährt). Die Tulamiden der Stadt ignorieren den garetischen Erhabenen und seine Ansprüche so gut sie können.

Truppenstärke: eine halbe Kohorte der Sonnenlegion (32 Streiter, davon zwei mit dem Ehrentitel 'Greifenreiter'), etwa zwanzig Tempelgardisten, dazu die Tempelwachen der verbündeten Kirchen

Erkennungszeichen: weiß-rot-goldener Praios-Ornat beim priesterlichen Gefolge, das Reichswappen (roter Greif auf goldener Sonnenscheibe vor Blau) bei den weltlichen Gardisten
Regierungsweise: bürokratisch korrekt – Schutzgelder ('Steuern und Tempelzehnt') werden nur monatlich kassiert und stets

ordentlich quittiert. In seinem Machtbereich wird Verbrechen auf der Straße nicht toleriert und selbst Bettelei verfolgt. Der Erhabene hat klare Vorstellungen von Recht und Gesetz, Zucht und Ordnung, und sein Teil der Stadt ist fraglos der sauberste und ruhigste. Der Praios-Tempel mit seiner mächtigen goldenen Kuppel ist eines der prunkvollsten Bauwerke der Stadt.

Zur Person: Der sonnengebräunte hagere Blondschof ist ein gut aussehender, aber für sämtliche körperlichen Freuden völlig unempfindlicher Asket, der sich als den vordersten Kämpfer gegen das Chaos sieht und jede Form von Flexibilität ablehnt.

Häufige Gerüchte: Der Stratzburg ist geistig längst in sonnigere Gefilde entrückt, und die eigentliche Macht hinter dem Altar ist der Geheime Inquisitionsrat. Nachdem ihn die Erhabene Reshalia einmal in 'Kirchendingen' aufsuchte und verführen wollte, hat er sich selbst entmannt, um solchen Versuchungen zu widerstehen.

MAIACH TER GOOM

Titel: Bürgermeister der Freien Stadt Fasar

Herrschaftsstil: mittelländisch bürgerlich

Hausmacht: Ter Goom, dessen Vater einst nach Fasar einwanderte, ist ein Finanzgenie und hat als erster damit begonnen, die Geldverleiherei im großen Stil einzuführen, und damit fast so etwas wie ein Bankwesen etabliert.

Viele Handwerker und Kleinhändler sind bei ihm stark verschuldet und die hohen Zinsen stundet er nur gegen ergebenen Gehorsam. Heute gehört fast die Hälfte der etwa 6.000 Mittelländer Fasars zu seiner Klientel, während er sich immer noch schwer tut, Geschäfte mit Tulamiden und Novadis zu machen.

Truppenstärke: eine Kompanie Stadtwachen, meist etwas weniger als die Sollstärke von 50 Kämpfern, dazu ein Dutzend Leibwächter und zwei bis drei Magier

Erkennungszeichen: Die Gardisten des ter Goom tragen rot und weiß lackierte Stadtwachen-Rüstungen und Hellebarden, zusätzlich verwendet er ein Symbol mit rotem Fuchs auf einem grünen Hügel auf Weiß, dargestellt im mittelländischen Wappenstil.

Regierungsweise: Ter Goom ist in allen Dingen peinlich akkurat und verabscheut ungefähre Schätzungen, Rundungsverluste und Unzuverlässigkeit. Angewidert von der Korruption und dem Schlendrian Fasars beschloss er, eine Freie Stadt auszurufen: Seine Untertanen, die samt und sonders bei ihm in der Kreide stehen, sind die Bürger, seine Gardisten und Offizier in der Stadtwache, seine Ratgeber heißen Stadträte, und er selbst lässt sich seitdem alle paar Jahre zum Bürgermeister wählen.

Zur Person: Auch wenn er in Fasar geboren ist, bleibt ter Goom eine Festumer Krämerseele und lebt privat das recht bescheidene Leben eines bornischen Handelsherrn. Mit seiner gleichaltrigen Frau Tjerpe Stoerrebrandt und den zwei erwachsenen Töchtern Merisha und Rushana lebt der früh ergraute, rotwangige Kneiferträger in einem bieder-gutbürgerlichen Komplex von verbundenen Turmhäusern.

Häufige Gerüchte: keine – ter Goom ist eine erschreckend langweilige Person.

HABLED AL-FESSIR BEI CHEREK

Titel: Mondsilber-Wesir der Mada Basari zu Fasar

Herrschaftsstil: tulamidisch phexianisch

Hausmacht: Dieser gerissene Kaufmann handelte schon immer mit allem, was für Geld zu haben ist, und seine phexianische Frömmigkeit sowie die Neigung zu sämtlichen Phex gefälligen Formen des Erwerbs sind legendär. Seit er sich der neu gegründeten Mada Basari angeschlossen hat, verleiht ihm die zusätzliche finanzielle Macht einen noch größeren Einfluss, durch den er eine nennenswerte Minderheit der tulamidischen Fasarer (vielleicht 2.000) als Klientel gewinnen konnte.

Truppenstärke: 50 Basarwachen, dazu als Söldner etwa 50 phexgläubige Ferkinas und ein Stern (8 Kämpfer) der Sternschatten

Erkennungszeichen: türkisblaue Kaftane und weiße Turbane mit einer Schmuckbrosche aus Türkis und Silber, das Banner der Mada Basari zeigt auf türkisblauem Hintergrund das silberweiße Madamal mit zwei gekreuzten türkisblauen Pfeilen. In Fasar werden bewusst niemals aranische Wappen und Hoheitssymbole verwendet.

Regierungsweise: kommerziell-intrigant: Vorteile und Vorschüsse werden gegen spätere Gefallen gewährt, bis sich der 'Begünstigte' im Netz aus Verpflichtungen verfangen hat. Habled ben Cherek handelt eher bedächtig und verlässt sich geduldig auf den langen Atem der Gemeinschaft. Er besitzt ein ausgedehntes Informationsnetz und gibt dieses Wissen auch für angemessene Geschenke oder Gefälligkeiten weiter. Mondsilber-Wesir Habled ist ein gläubiger Anhänger der Sterndeutung und des Phex und konsultiert oftmals Mharbal al Tosra, den prophetischen 'Sprecher des Mondes'.

Zur Person: Der Mondsilber-Wesir wurde vor etwa 40 Jahren in Gorien geboren und hat ein vornehm-blasses Mondgesicht und die passende 200-Stein-Figur, einen kahl rasierten Kopf und ein geziertes König-Arkos-Bärtchen. Er liebt Schmuck und Luxus und lebt mit seinem Hofstaat von bestimmt 50 Diensthofboten, Leibwachen und Zauberern in einem Komplex von befestigten Wohntürmen, die die Karawanserei der Mada Basari überragen.

Häufige Gerüchte: Habled al Fessir unterhält als Phex-Anhänger beste Beziehungen zu vielen Dieben und auch Meuchlern. Er lässt gerne einmal die Karawanen und Lagerhäuser seiner Konkurrenz erleichtern. Die Aranier wollen irgendwann einmal Fasar und ganz Mhanadistan annectieren, und Habled ben Cherek ist nur ihre Vorhut.

RESHALIA AI DJER KHALIL

Titel: Shanja Rashanja (etwa 'Gebietlerin der Rahja-Gläubigen' in einem alten Tulamidya-Dialekt). Der ältere Titel Bel Khalil ('Herrin des Rausches') wird wegen der sprachlichen Ähnlichkeit zu 'Belkelel' nicht mehr verwendet.

Herrschaftsstil: ekstatische Prinzessin eines Ferkina-Stammes
Hausmacht: Die Verehrung der Göttin Rahja (als Rasha) ist bei den Shai'Aian-Ferkinas sehr traditionsreich, und der Fasarer Rasha-Tempel war schon althehrwürdig, als die ersten Güldenländer den Kult der heiteren Raia nach Aventurien brachten. Heute ist die Göttin Rahja bei den meisten Fasarern sehr beliebt, doch die eigentliche Hausmacht bildet noch immer ein vielleicht 500, vielleicht doppelt so viele Seelen zählender Ferkina-Stamm, die Bân Khalil ('Kinder des Rausches'). Sie leben als Pferdezüchter und -hirten im westlichen Umland Fasars und betrachten die Shanja als ihren weiblichen Shâhr. Doch es ist auch die vage Drohung, es gäbe noch viel mehr von ihnen oben in den Bergen (am unbekanntesten Djer Khalil), der den weltlichen Ansprüchen der Shanja Rashanja zusätzliches Gewicht verleiht.

Truppenstärke: An dauerhaften Gardisten verfügt Reshalia über vielleicht drei Dutzend Bân Khalil-Söldner, dazu kommen zehn Säbeltänzer.

Erkennungszeichen: Die Tempelgeweihten und -diener tragen rahjahische Tracht, die Gardisten der Shanja Raschanja erkennt man an ihren engen Wildlederhosen, dem blutroten Schleier bei nacktem Oberkörper und den rituellen Henna-Zeichnungen im maskenhaften Gesicht.

Regierungsweise: Die Shanja Reshanja ist zugleich eine Kirchenfürstin und die Anführerin eines Stammes halb wilder Reiternomadinnen – und sie sorgt dafür, dass die zahmen Bürger Fasars beides nie vergessen. Ganz gleich, ob sie eine kaum verharmloste Buskurdh feiern lässt (bei der die rasenden Reiter nicht um einen lebenden Gefangenen, sondern einen geopfertem Widder kämpfen), oder ob sie zu einer Zeremonie einlädt, bei der der heilige Wein durch vergorene Stutenmilch ersetzt wurde – Reshalia liebt es offenbar, immer wieder die guten Sitten des Belhankaner Rahja-Kultes zu verletzen, dem sie eine weit rauschhaftere Lesart gegenüberstellt – das macht sie auch zu einer guten Freundin des Magiers Thomeg Atherion.

Zur Person: Die blinde 50jährige ist eine ekstatische Mystikerin, die tief in die Geheimnisse der Gottheit eingedrungen ist. Sie ist nicht hübsch in der Weise lieblicher Dämchen, aber von der packenden Wildheit einer Barbaren-Prinzessin: Ihre Haut ist hellbräunlich wie altes Gold, ihre Haare so schwarz wie ihre Augen vollständig weiß; und Rahja hat sie nicht vor den Zeichen des Alters im scharf geschnittenen Gesicht bewahrt, doch die Falten machen sie nur noch faszinierender.

Häufige Gerüchte: Die Shanja Rashanja hat Rahjas tiefste Mysterien erlebt und dabei ihren Wahren Leib gesehen, dafür hat sie ihr Augenlicht verloren. Sie ist seitdem unverletzbar durch weltliche Waffen und kann in jedem durch eine bloße Berührung Ekstase erwecken. Die Shanja Rashanja spottet allen Lehren ihrer Kirche und versucht eigentlich, die Fasarer für die Erz-Dämonin Dar Klajid zu gewinnen: Ban Khalil, Belkelel, was soll das wohl sonst heißen?

THOMEG ATHERION

Titel: Gebieter der Al'Achami, im Volksmund auch Magiermogul
Herrschaftsstil: autoritär selbstherrlich, aber völlig erratisch

Hausmacht: Thomeg Atherion ist der unumstrittene Beherrscher der Beherrscher, und die ganze Akademie ist ihm ergeben. Damit besitzt er auch die Kontrolle über deren Netz von Sklaven und 'Untertanen', die der Schule zum Teil seit Generationen Arbeits- und Tributleistungen schulden, sowie die Klienten, von denen er bei Bedarf Freundschaftsdienste fordern kann. Dazu kommt natürlich noch die schwer einzuschätzende Macht durch seine Magie.

Truppenstärke: neben den Zauberern der Akademie noch etwa zwei Dutzend erfahrene Schulwachen und Schläger.

Erkennungszeichen: schwarze Robe oder schwarzer Burnus,
Wappen: auf Schwarz eine weiße linke Hand mit dem Akademie-Siegel

Regierungsweise: Atherion vergrößert die ohnehin schon achtbare Macht der Akademie noch durch seine Undurchschaubarkeit und Unvorhersagbarkeit – was bei anderen vielleicht ein Nachteil wäre, ist bei ihm Furcht einflößend, denn er hat auf anscheinend gleiche Situationen schon mit mörderischer Gewalt, subtilster Magie oder einem humorvollen Achselzucken reagiert. Er gibt seinen Leidenschaften und Instinkten stets nach, dadurch hält er Gegner wie Untergebene stets im Ungewissen und damit in der Defensive. Als über-

Hier lebt man wie auf einer abgelegenen Insel und weiß nur wenig über die Dinge der übrigen Stadt. Der Preis, den die Leute für ihre Sicherheit bezahlen, besteht in der rigiden Befolgung der örtlichen Sitten- und Moralgesetze, die bis hin zum Ausspucken jegliches 'ungebührliche Benehmen' verbieten. Jeder Sonnenhanger ist gewohnt, nur mit gedämpfter Stimme zu reden, stets über die Schulter zu blicken und häufig mit einem Blick auf die Goldene Kuppel den Sonnenkreis zu schlagen – in vieler Hinsicht das garetische Spiegelbild zur gesetzestreuenden Regelgläubigkeit der Novadis. Das Viertel Sonnenhang ist hier vor allem wegen des Ingerimm-Tempels interessant, in dem sich die Helden mit einem Sprecher der örtlichen Zwergen-Handwerker treffen können (siehe **Eine überraschende Offerte** auf S. 46). Wenn sich erste Andeutungen ausbreiten, dass sich die Zwerge vielleicht mit König Cendrasch einlassen und den Schutz des Ordnungswahrs verlassen wollen, werden dessen Gardisten den Helden gegenüber schnell unfreundlich.

YOL-FESSAR

'Hügelstadt des Listenreichen', so kann man den Namen übersetzen, der ohne Frage für das gängigere Fasar Pate gestanden hat. Angeblich siedelten hier im Norden Fasars, auf eine Klippe über dem Fluss, die ersten Ur-Tulamiden, die das Gebirge verließen. Es ist zumindest sicher, dass hier nach der Niederwerfung der Magiermogule durch den Diamantenen Sultan eine neue Stadt begründet wurde, die zur Keimzelle der heutigen Metropole wurde. Auch heute noch ist das völlig ummauerte Yol-Fessar überwiegend von Tulamiden bewohnt und vergleichbaren Städten wie Rashdul nicht unähnlich. Hier leben die Reichen, der alte Stadtadel aus vor-garetischer Zeit, und einfaches Volk gibt es praktisch nur als Hausdiener und Sklaven. Die Stimmung ist vornehm-zurückhaltend, aber um Längen freier und fröhlicher als im anderen vornehmen Viertel, Sonnenhang. Jederzeit dringt von irgendwoher Zitabhar-Musik herüber, und schon am frühen Morgen riecht man den Harz- und Honigduft von edlem Weihrauch und Rauschkraut, der aus den Villen und Palästen dringt. Der um Längen größte Palastkomplex ist der des Fürst-Satrapen von Fasar, in dem dieses Kapitel mit einem Knall seinen Anfang nimmt. Weitere wichtige Bauwerke sind der Rondra-Tempel, wo man im Baburiner Stil die Stürmische Rondra als Göttin der heißblütigen und leidenschaftlichen Kämpfer verehrt und neben dem die Tulamidischen Reiter ihr zeremonielles Hauptquartier haben – die eigentlichen Stallungen und Übungsflächen liegen in den Gadang-Auen im Nordosten der Stadt.

Die zweitgrößte Anlage ist der Phex-Tempel, der wohl dem ganzen Viertel den Namen gegeben hat. Es ist ein mächtiger Bau, der einst als abweisende Festung errichtet worden sein muss, heute aber vor Silberschmuck und polierten Türkisen selbst noch im Mondlicht glänzt. Hier verehrt man den Gott als den 'Kämpfer der Nacht' in einer recht kriegerischen Weise, und hier können die Helden auf den prophetischen Sprecher des Mondes, den Heiligen Mharbal al'Tosra treffen.

Der dritte wichtige Tempel ist der der Boron-Tochter Marbo, deren Geweihte (die meisten vom Orden der Beni Etilia) sich im Besonderen um den Toten- und Ahnenkult für die hiesigen Adelshäuser und um die Pflege ihrer Familiengrüfte kümmern.

Freistadt

In diesem Gebiet leben mehrheitlich garetische Zuwanderer,

die sich die bessere Wohnlage im benachbarten Sonnenhang nicht leisten können und lange Zeit den Nachstellungen der verschiedenen Erhabenen schutzlos ausgesetzt waren. Die Wohlhabenderen unter ihnen bewohnen jedoch zum eigenen Schutz die typischen Fasarer Wohntürme, die von Brücken verbunden werden, die der Pöbel nicht benutzen darf und deren Netz sich bis zu den Hügeln von Sonnenhang und Yol-Fessar hinüberspannt.

Erst in den letzten Jahrzehnten hat der Aufstieg des Manachter Goom die übrigen Machthaber verdrängt, und heute kennt man den zuvor unbenannten Teil Fasars ganz allgemein als 'die Freistadt'. Tatsächlich ist das Leben hier freier als etwa in Sonnenhang, denn der geizige 'Bürgermeister' ter Goom hat mit seinem Geld Besseres zu tun als allorten seine Untertanen zu bespitzeln. Solange sie keinen Aufruhr anzetteln, immer brav für den gebotenen Schutz zahlen und seine Schuldner nicht ihre Wucherzinsen zu entrichten vergessen, können sie tun und lassen, was sie wollen. Die Bürgergarde ist berüchtigt für ihre Gleichgültigkeit, wenn es nicht gerade um das Eintreiben von Abgaben und Bestechungsgeldern oder die Verteidigung ihrer Pfründen geht.

In Freistadt liegen zwei Tempel von Halbgöttern, deren Verehrung ursprünglich von mittelländischen Anhängern mitgebracht wurde, nämlich die des Aves und des Nandus.

SARJABAANSARAI

Im Osten der Stadt liegt dieses Viertel, das all das bietet, was man sich als tulamidische Stadt vorstellt: hoch aufragende Minarette und Kuppeldächer, weiß glänzende Turmhäuser, turbulentes Leben und Treiben auf den verstopften Straßen, während die Vornehmen aus ihren Sänften oder von ihren Brückengängen hochmütig auf den Trubel hinabschauen. Hier erreicht die Hauptstraße die innere Stadt, und so entstand hier auch die größte Karawanserei, die des Habled ben Cherek, die heute zum Orden der Mada Basari gehört. Da der traditionelle Phex-Tempel in Yol-Fessar den Herrn mehr als einen Schattenkrieger verehrt, gibt es keine Überschneidungen und nur die natürlichen innerkirchlichen Rivalitäten mit dem hiesigen Kult des gerissenen Händlers.

Wenn Sarjabansarai einen Gebieter hat, ist es Mondsilber-Wesir Habled. Doch er übt sein 'Amt' zurückhaltend aus – seine Wachen sind selten zu sehen und lassen Fremde in Frieden. Nur wer ein Gewerbe anbietet, wird um eine Standgebühr erleichtert, und wer nicht gegen Geld einen Wimpel mit den Blauen Pfeilen der Mada Basari erwirbt, dessen Geschäft ist Freiwild für die zahlreichen Taschen- und Ladendiebe und recht aggressiven Bettler des Viertels. Gegen spezielle Gebühr hingegen kann man bei Wesir Habled fast jede Form von zusätzlichem Schutz bekommen, was gerade vornehmere Gäste der Karawanserei gerne wahrnehmen. Ebenso wie Freistadt besitzt Sarjabansarai ein ausgedehntes Netz von Brückenstraßen, die sich zwischen den Turmhäusern spannen und die nur von anwohnenden Reichen oder aber gegen Gebühr von respektablen Besuchern genutzt werden dürfen.

Beim Mondsilber-Wesir sollten die Helden ein oder zwei Schlüssel- und ebenso einige Zusatzinformationen erhalten.

YOL-RASTVLLAH

Als die ersten Novadis nach Fasar vordrangen, benannten sie die ganze Stadt nach ihrem Gott, um so den Hinweis auf den listenreichen Phex zu tilgen. Da sie jedoch niemals ganz Fasar

unterwerfen konnten, ließ sich der Name nicht durchsetzen, und bis heute bleibt der Name an dem Zeltlager im Südwesten der eigentlichen Stadt hängen, auch wenn es nichts von einer Hügelstadt ('Yol') an sich hat. Nur manche Novadis gebrauchen den Namen noch immer für ganz Fasar. Hier herrschen die Garden von Malik Bey. Die Stimmung ist misstrauisch, denn allen Fremden unterstellt man erst einmal böse Absichten, von Spionage bis versuchter Missionierung. Für das Abenteuer relevante Informationen sind hier nicht zu bekommen, da die Novadis und ihre Rechtsgelehrten alle Ungläubigen gleichermaßen als verdammenswert betrachten und für die der Kult des Diamantenen Sultans nur eine weitere Ketzerei unter Dutzenden ist.

MANTRABAD

Das Gebiet im Westen der Stadt wird stark von den blaugrauen Basaltbauten geprägt, die noch aus urältester Zeit stammen und heute zum größten Teil in Ruinen liegen. An wenigen Stellen ist Fasar mysteriöser als hier, und die tulamidischen Einwohner schwören, hier hätten einst die Zwingfestung des Goldenen Drachen und diverse Kultstätten der Echsen-götzen gestanden, die von Bastrabun geschliffen wurden. Heute gibt es hier nur noch Tempel der diversen menschlichen Götter: Hesinde und Tsa, Boron und Satuarua, ja, selbst der unheimlichen Götter Levthan und Kor.

Zwischen den Mauerruinen errichten fliegende Händler an fast jedem Morgen ihre Zelte, Pavillons und Stände und bieten allerlei erlaubte und noch mehr fragwürdige Waren an, die auf dem Basar nicht so einfach gehandelt werden dürfen. Zu dieser Zeit herrscht hier ein reges Treiben, das von keinerlei Wachen geregelt wird – wer etwas anbietet, muss es auch gegen Diebe und Räuber verteidigen können. Und wenn ein Händler oder Kunde einem Stärkeren zum Opfer fällt und seinen Besitz einbüßt, dann wenden sich die anderen achselzuckend ab. Oder sie eilen hinzu, um zu schauen, ob noch etwas für sie übrig ist, solange der Eigentümer abgelenkt bleibt. Doch wenn sich die Sonne senkt, dann packen alle ihren Besitz zusammen und eilen fort, und die Tempel werden zu verriegelten Festungen. Niemand will sich hier bei Nacht im Freien erwischen lassen, denn dann gehen, wie es heißt, die Geister der alten Echsen-Priester und ihre Opfer klagend umher und suchen warme Seelen.

In einem grotesken Basaltbauwerk am Westrand des Viertels liegt, angeblich von einem Dschinn des Erzes errichtet, die weithin bekannte und gefürchtete Magierakademie, die Al'Achami (tulamidisch für 'der oder die Willensstarke'). Ihr namensgebender Gründer soll von Hesinde selbst abstammen. Doch heute gibt man hier nur noch wenig auf die Götter und glaubt mehr an die eigene Macht.

Hier in der Akademie lebt der ehemalige Verbrecher Uriax Sohn des Uriasch als freiwilliger Bediensteter, seit er sich vor den Erzzwergen zu seinen alten Bekannten geflüchtet hat. Er darf (und will) die Akademie nicht verlassen, und ihn zu besuchen, ist nicht so einfach – selbst wenn man weiß, dass er hier zu finden ist. Nichtmagiern ist das Betreten der Schule absolut verwehrt, und auch andere Magier benötigen eine ausdrückliche Zulassung durch einen der Akademieräte oder den Gebieter Thomeg Atherion selbst, was in jedem Fall einige Tage dauert.

KESHAL ANGHRA

Ebenfalls im Westen der Stadt, allerdings südlich von

Mantrabad, liegt die gut befestigte Enklave der Erzzwerge, die nach deren eigener Überlieferung älter ist als alle menschlichen Niederlassungen in Fasar. Die Bauwerke sind extrem stabil aus einem speziellen Zwergen-Mörtel errichtet, doch völlig schmucklos und nur für solche Betrachter erfreulich, die geradlinige Geometrie und exakte Quader zu schätzen wissen. Alle Häuser sind niedrig und gedrungen und ohne Frage tief in die Felsenklippe hineingebaut. Das verraten schon die Rauchfahnen, die durch niedrige Schornsteine direkt aus dem Boden kommen.

Es ertönt durchaus das Klingeln von Hammerschlägen und anderes Handwerksgeräusch, doch sehr viele Erzzwerge wandern auch in ihrer typischen Tracht – schwarzer Loden-umhang und breitkrempiger, schwarzer Hut – diskutierend über die Straße oder beschäftigen sich mit Zahlenrätseln und Debatten über historische Ereignisse.

Hier können die Helden nichts unmittelbar Relevantes für dieses Kapitel erfahren (denn wenn die Erzzwerge etwas wüssten, wären sie schon selbst energisch gegen den Diamantensultan vorgegangen). Doch das, was sie über die DrachENZEIT und die damaligen Ränke des Goldenen Pyrdacor erzählen können, frischt bereits für das nächste Kapitel das Wissen über die Zeit vor 5.500 bis 3.000 Jahren auf – natürlich nur die Dinge, die die Erzzwerge auch wissen können. Denn das Schicksal Brendans und die Existenz der Karfunkel-Elfen und der Erz-Zitadelle im Gebirge sind ihnen natürlich unbekannt.

DJER KHALIL

Nordwestlich der Fasarer Bebauung liegen die Weidegründe der Bân Khalil, die hier in Sippenzelten leben und auf den Wiesen ihre Pferde hüten. Sie verwehren niemandem den Weg ins Gebirge, doch sie lieben es, Reisende mit Scheinangriffen nervös zu machen und damit deren Mut zu überprüfen. Und wer sich als 'blutleer' erweist, dem raten sie ohne Scheu und Höflichkeit, doch lieber umzukehren, ehe die gelbpeiligen Maulwürfe ihn erlegen. Sie wissen nichts über die Angelegenheiten dieses Kapitels, doch es ist hilfreich, wenn sich die Helden mit ihnen gut stellen und ihren Rat einholen, ehe es im nächsten Kapitel ins Gebirge geht.

KESHAL ISIQ, GHULABAD, UNTERFELD UND SHADDAI

Diese Teile der Stadt sind typische Elendsviertel, wie sie weiter unten am Beispiel Sidi Shebahans beschrieben werden – nur dass es hier keine abenteuerrelevanten Informationen zu holen gibt. Keshal Isiq und Ghulabad werden vor allem von Tulamiden bewohnt, während in Unterfeld Mittelländer und in Shaddai zahlreiche Novadis leben, deren Sippen die Unruhen vor einigen Jahren verloren und all ihre Pferde und Ziegenherden eingebüßt haben.

Doch das macht wenig Unterschied, und alle Einheimischen wissen, dass ihnen niemand etwas schenkt, und achten nur auf den eigenen Vorteil. Nachts kann es selbst für erfahrene Veteranen lebensgefährlich sein, hier durchzulaufen. Die Gassen sind dunkel, schlammig und stinken, und ein Bestandteil des alles durchwabernden Miasmas ist neben Rauschkraut und Kot auch frisches und altes Menschenblut.

WICHTIGE BEGEGNUNGEN IN FASAR

Zu den üblichen und unvermeidlichen Begegnungen mit habgierigen Gardisten und schwatzhaften Barbieren, Taschen-

dieben und Bettlern, Straßenkindern und Huren kommen noch eine Reihe von besonderen Zusammentreffen, die jeweils die Handlung vorantreiben können.

DER ERSTE ÜBERFALL

Zu einem geeigneten Zeitpunkt, wenn die Helden ihre Nachforschungen begonnen haben aber noch nicht weit gekommen sind, sollte ein Angriff auf sie erfolgen (oder, noch besser, auf eine kleinere Gruppe von ihnen, wenn sich die Helden aufgeteilt haben). Die Täter sind fünf kaum erfahrene Schläger von der Straße, die allerdings ein wenig über die Diamantengarde wissen – gerade so viel, dass sie darauf hoffen, sich durch den Überfall für eine Mitgliedschaft zu empfehlen. Diese Begegnung sollte gefährlich erscheinen, es aber aufgrund der unzulänglichen Fähigkeiten der Angreifer nicht sein. Nutzen Sie sie, um den Helden einige ungefähre Hinweise zuzuspielen, falls sie einen Gefangenen machen und befragen. In keinem Falle wissen die Schläger auch nur annähernd, wo sich die Gardisten treffen oder gar wo ihr geheimer Tempelstützpunkt liegt.

EINE ÜBERRASCHENDE OFFERTE

Nachdem sie die ersten Ermittlungen angestellt haben, erreicht die Helden die Nachricht, dass jemand sie im Ingerimm-Tempel zu sehen wünscht. Einheimische wissen, dass der Tempel einer von 'den neumodischen' ist, der vor nicht einmal tausend Jahren im Stadtteil Sonnenhang errichtet wurde.

Dort werden sie bereits von Meister Palix Sohn des Porix erwartet, einem beredten brillanzwergischen Glasbläser. Er ist der gewählte Sprecher der gut 750 Fasarer Zwergen-Handwerker und soll den Helden, und durch sie der Matriarchin Ingrascha, das Anliegen der Zwerge überbringen: Seit dem Ende der verbrecherischen und unterdrückerischen Großen Gilde (das sie durchweg begrüßen) sind sie ohne formellen Schutz. Auch wenn sie sich meist der Obhut des Markverwesers Fitz Stratzburg oder des Bürgermeisters ter Goom unterstellt haben, sähen sie lieber einen zwergischen Würdenträger über sich – den Erzzwergen in ihrer abgeschotteten Enklave aber trauen sie den nötigen Realitätssinn nicht zu. Kurzum, er bittet die Matriarchin, dass sie für König Cendrasch den Schutz der Fasarer Zwerge zusagt, dafür versprechen sie ihm die üblichen Abgaben etc.

Für die Helden hat er einen besonderen Lohn anzubieten: Wenn sie ihre Sache gut machen und mit einer Zusage zurückkommen, wird er das Wissen der ehemaligen Untertanen der Großen Gilde mit ihnen teilen. So deutet er auch an, dass Überlebende der Bande in jüngster Zeit versucht haben, bei den zwergischen Handwerkern ihre Schutzgelderpressung wieder aufzunehmen; diesmal aber als "Garde des Diamantensultans". Bislang hatten die Zwerge das geheim gehalten. Spielen Sie diese Begegnung als durchaus ernste, aber dennoch lockere Feilscherei mit einem humorvollen Kunsthandwerker. Er sympathisiert mit den Bemühungen der Helden, will aber als Fasarer etwas zurückhalten, bis seine Schäfchen im Trocknen sind. Das ganze Gespräch findet in einem Seitenschiff des Ingerimm-Tempels (dessen prächtige Buntglasfenster von ihm stammen) statt, wo er sich vor den Dämonen und ihren Verehrern sicher fühlt. Zugleich sollte die schweigende Anwesenheit von Ingerimm-Geweihten auch die Helden davon abhalten, etwas mit Druck oder Zauberei herausholen zu wollen.

DIE VERHANDLUNGEN MIT DER MATRIARCHIN

Die Hochgeweihte ist sich nicht sicher, was sie von dem Angebot halten soll, da es die Brillanzzwerge stark in die Intrigen Fasars hineinziehen und höchstwahrscheinlich die derzeitigen 'Beschützer' der Zwerge verärgern würde. Doch schon vom geistlichen Standpunkt aus will sie ihnen auch nicht kategorisch die Hilfe verweigern. Das Gespräch zwischen ihr und den Helden findet in ihrer Zimmerflucht in der Karawanserei der Mada Basari statt, und Sie sollten deutlich machen, dass sie bedächtig und vorsichtig, aber nicht uneinsichtig ist. Erlauben Sie den Helden, die Matriarchin davon zu überzeugen, den Schutz zuzusagen, doch Sie sollten schon erwarten, dass das mit guten Argumenten geschieht. Dies ist ohne Frage eine Gelegenheit für spannendes Rollenspiel. Wenn die ehrwürdige Ingrascha schließlich überzeugt ist, stellt sie ohne weiteres Drumherum auf einer Schiefertafel eine erste Urkunde aus, kratzt ihr Siegelzeichen hinein und bittet die Helden, das Dokument und ihre Segenswünsche an Meister Palix zu überbringen.

ZURÜCKZUM HAUS DES INGERIMM

Wenn die Helden wiederum im Ingerimm-Tempel eintreffen, erfahren sie von einem der menschlichen Geweihten, dass Meister Palix nicht mehr anwesend ist: Eine Gruppe von Zwergen (ohne Frage Mitglieder seines Haushaltes oder Gesindes) kam vor vielleicht einer halben Stunde aufgeregt zu ihm, berichtete etwas, das ihn sehr aufregte, und gemeinsam zogen sie nach einem kurzen Gebet vor dem Altar ab. Der Geweihte gesteht mit feuerrotem Kopf, dass er nur wenige Floskeln der Kultsprache Rogolan beherrscht und nur einige Sätze des Gespräches verstanden hat. Die Nachricht lautete, dass "Gardisten des Diamantensultans" begonnen haben, seine Werkstätte zu ramponieren und die Gesellen anzugreifen. Er kennt die Turmwohnung des Glasbläfers, sie liegt in Freistadt, und er kann den Helden den Weg präzise beschreiben. Das Ganze war jedoch eine Falle der Diamantengarde, denn kaum hatten die Zwerge die Mauern von Sonnenhang hinter sich gelassen, wurden sie im weit unruhigeren Viertel Freistadt von lauernden Handlangern der Garde attackiert. Wenn die Helden in die Nähe kommen, tobt der Kampf noch an einer Straßenecke, von der sich alle Anwohner weit entfernt haben. Auf der dreckigen Gasse liegen drei tote Menschen und ein Zwerg. Die vier überlebenden Zwerge (unter ihnen Meister Palix) haben sich in eine verfallene Ruine einer Lehmziegelhütte verschantzt, während die neun überlebenden Angreifer (drei erfahrene, sechs unerfahrene Menschen) die Hütte belagern oder über das flache Dach einzudringen versuchen. An einer Ecke schwelt ein kleines Feuer, das jedoch nur die Ziegel härter bäckt und erlöschen wird, sobald der nährende Kameldung verbrannt ist. Im ersten Augenblick mag es jedoch gefährlicher wirken.

Gestalten Sie diesen Kampf als spannende Begebenheit, aber nicht als lebensgefährliche Herausforderung. Die Angreifer gehören zu einer Straßenbande, die man in einer Freistädter Kaschemme für diesen Überfall angeheuert und denen man die eventuelle Aufnahme in die Garde versprochen hat. Noch wissen sie nichts über deren Versteck oder andere Interna. Die unerfahrenen Angreifer müssen in jeder Kampfrunde eine Mut-Probe schaffen oder vor den Helden fliehen, und die erfahrenen fliehen, wenn sie allein gelassen sind. Erst dann trifft auch eine Vier-Mann-Streife der aufrechten Bürger-Garde von Freistadt ein und fordert im Namen des

Bürgenmeisters ter Goom Rede und Antwort, was dieser Krawall zu bedeuten habe, und versucht, weil es gerade so schön ist, von den Zwergen und den Helden noch eine Geldbuße für Ruhestörung einzutreiben.

Der eigentliche Schock kommt, wenn die Helden nach erfolgreich bestandenem Kampf die Zwerge zu Meister Palix' Werkstatt begleiten. Die verwüstete Auslage und das überall in bunten Scherben verstreute und unter jedem Fußtritt knackende Glas sind nicht annähernd so schlimm wie die Nachricht, mit der ein Handwerksgehilfe den Glasbläser empfängt: Während der Laden verwüstet wurde, haben Meisterdiebe im Obergeschoss die einzige Tochter des verwitweten Palix verschleppt. Zurück blieb eine blutbefleckte Goldmünze, anscheinend als Bezahlung. Die Münze ist mit der Drache- und -Diamant-Prägung verziert und aus echtem Gold, ebenso, wie die Flecken echtes Blut sind.

Für den Zwerg ist das eine besonders schlimme Neuigkeit, und Palix ist wie versteinert. Dennoch schafft er es, mit tonloser Stimme zu berichten, was er über die Verbrecher der Gilde weiß und was andere Zwerge herausgefunden haben, die den Schutzgelderpressern heimlich gefolgt sind: Anscheinend liegt deren Versteck im Viertel Sidi Shebahan. Wenn Sie wollen, verspricht Meister Palix demjenigen, der seine Tochter Palischa zurückbringt, eine große Belohnung. Doch das sollten Sie den Gepflogenheiten Ihrer Spielrunde anpassen.

BEI HAUSMEISTER URIAX

Als die Erzzwerge zur Zeit nach Borbarads Rückkehr zuschlugen und die verhasste große Gilde vernichteten, ehe sich die Anführer mit dem Dämonenmeister einlassen konnten, rettete der stellvertretende Anführer Uriax Sohn des Uriasch mit viel Glück sein nacktes Leben, indem er zur Magierakademie Al'Achami floh und noch auf der Türschwelle dreizehnjährigen Frondienst gelobte, um als unfreier Hausknecht eingelassen zu werden. Seitdem lebt er in dem monströsen Basaltbau, den er für die Dauer seines Dienstes nicht verlassen darf, und kümmert sich wie ein Hausmeister um die verschiedenen mechanischen Vorrichtungen und Fallen, von denen er so manche einst der Schule eingebaut hatte. Außer den Magiern der Akademie wissen davon noch die meisten Erzzwerge, die ihn damals bis zu den Pforten der Al'Achami verfolgt hatten und die geduldig auf das Ende seiner Dienstzeit warten, sowie die üblichen wohl informierten Erhabenen.

Um mit Meister Uriax sprechen zu können, ist die Erlaubnis von Thomeg Atherion selbst nötig, und dieser erlaubt nur Gildenmagiern, die Schule zu betreten. Die Gänge dort sind düster und verwirrend, das magische Licht gespenstisch grünbläulich, mitunter scheinen Wege in sich selbst zurückzuführen, und es klingt gar nicht so albern, wenn selbst gelehrte Besucher der Al'Achami später wisperten, dass die Schule nicht völlig in der vertrauten Dritten Sphäre angesiedelt sei. Der oder die Magier werden von einem schlurfenden und irgendwie seltsamen Sklaven geführt, der ohne ein Wort durch die Gänge schleicht und Besucher am Schluss in eine Kammer winkt. Von deren Wänden starren steinerne Gargylenköpfe wie obskures Steinmetzenwerk – doch jeder ist auf einem kleinen Brettchen befestigt wie eine Jagdtrophäe und trägt ein Datum in einer völlig unbekanntem Kalenderart, dessen Jahre fünfstellig gezählt werden.

Der ehemalige Offizier der Großen Gilde ist ein verbitterter Hügelschwerg, der seinem einstigen guten Leben nachtrauert

und einen großen Hass auf die Welt verspürt – nutzen Sie jede Gelegenheit, die Helden zu beleidigen, denn er fühlt sich sicher, dass seine Herren (die er natürlich als Verbündete betrachtet) ihn schon vor der Rache dieser Fremdlinge schützen werden. Wenn die Helden nicht vermuten, dass jeder Räusperer durch unsichtbare Lauscher in den basaltschwarzen Wänden abgehört wird, dann haben Sie die Akademie noch zu harmlos dargestellt.

Uriax beklagt sich bitter, dass die Erzzwerge ihm die geplante Zusammenarbeit mit Borbarad vorgeworfen haben, denn selbstverständlich würde er niemals mit diesem erklärten Feind und Schlächter der Angroschim zusammenarbeiten. Falls überhaupt jemand in seiner Gilde mit Borbarads Erben geliebäugelt habe, dann müsse das sein ehrgeiziger Vorgesetzter Riakil gewesen sein, dem er alles Schlechte zutraut.

Immerhin hat dieser auch den Angriff der Erzzwerge provoziert. An Riakil würde er sich nur zu gerne rächen. Wenn die Helden auch nur andeuten, dass der Zwerg noch am Leben sein könnte, zwinkert Uriax überrascht und bietet dann ein Geschäft an. Wenn man ihm ein richtig großes Ox-Fass echtes Ferdoker Bier ("Nicht diesen ekligen Rotwein oder so eine Reibierplörre, Kindchen!") besorgt, wird er eine geheime Schwäche von Meister Riakil verraten. Uriax meint seinen Teil des Handels ernst. Wenn die Helden einschlagen, vertraut er ihnen an, dass Riakil extrem rasend wird, wenn sich jemand an seinem Besitz vergreift und gar etwas zerstört: Als ein kleiner Dieb einmal ungeschickt eine teure Unauer Vase zerschlagen hat, wurde er von einem tobenden Riakil wie im Bluttausch mit bloßen Händen massakriert. Als Hügelschwerg kann Uriax über solche Brutalität nur den Kopf schütteln.

Für das Abenteuer spielt es eigentlich keine Rolle, ob die Helden ihren Teil des Geschäfts einhalten. Doch wenn sie die Absprache brechen (etwa um den Preis für ein 960-Liter-Fass Bier zu sparen, der in Fasar etwa bei zwanzig Denaren liegt), zählt das als Zeichen von Habgier gegen jeden, der daran mitschuldig ist. Außerdem sollten Sie es schaffen, den gefürchteten Thomeg Atherion als so unkalkulierbar darzustellen, dass man ihm selbst eine Vendetta gegen die Leute zutrauen könnte, die seinen Hausmeister um ein Fass Ferdoker geprellt haben.

Ansonsten weiß der ehemalige Verbrecher nur wenig, was heute noch hilft – entscheiden Sie nach dem Stand des Spiels, was das sein könnte.

Das Wissen, dass man Riakil durch Zerstörung seines Hortes in einen mörderischen Bluttausch treiben kann, ist sehr nützlich für den Kampf gegen ihn. Wenn es aus irgendeinem Grund keine plausible Möglichkeit gibt, die Gruppe mit Uriax zusammenzubringen (etwa weil es keine oder nur blütenweiße Gildenmagier unter den Helden gibt), dann sollten Sie dieses Wissen einem anderen wohl informierten Einheimischen in den Mund legen.

VERHEHMT DIE STIMME DES MONDES!

Es ist nahe liegend, dass die Helden versuchen, Informationen im örtlichen Tempel des Phex zu bekommen. Was man ihnen im Phex-Schrein des Mondsilber-Kontors der Mada Basari mitteilen kann, steht beim Stadtteil Sarjabansarai, doch der Besuch im alten Phex-Tempel von Yol-Fessir erfordert mehr Aufwand. Im Grunde hat das damit zu tun, dass die Helden dort alles erfahren können, was sie brauchen. Gerade deshalb sollten sie nicht zu früh vorgelassen werden. Man nimmt ihre Bitte um ein Gespräch zur Kenntnis und teilt mit, dass man sie

benachrichtigen werde, sobald eine Entscheidung gefallen sei. Nicht einmal Phex-Geweihte werden besser beschieden, auch wenn es allen freisteht, an einem allgemein zugänglichen Altar zum Herrn des Mondes zu beten, für den Erfolg gegen den Emir von Floeszern zu danken und dem Sternenherren zu opfern.

Lassen Sie dann später einen Knaben mit einer Nachricht erscheinen, wenn die Helden ihre übrigen Nachforschungen in Fasar weitgehend erledigt haben und etwa die zweite Begegnung mit Meister Palix, dem Glasbläser, schon stattgefunden hat.

Wenn die Helden tatsächlich bis jetzt keine Anstalten gemacht haben sollten, im Tempel vorzusprechen, erreicht sie zu diesem Zeitpunkt eine dringliche Einladung von Mharbal al'Tosra, die man besser (wie jeder Fasarer weiß) nicht ausschlagen sollte. Die Zeit des Besuches ist auf den späten Abend festgelegt. Die Helden werden an der Pforte empfangen und in einen spärlich möblierten Raum geführt, dessen Wände über und über mit kleinen Mondaugen besetzt sind: kleinen, perlmuttern glänzenden Linsen, hinter denen man gut einen heimlichen Beobachter vermuten kann. Die Viertelstunde, die die Helden hier allein verbringen, dient tatsächlich der Beobachtung. Vor allem wollen die Betrachter wissen, ob sich die Helden unsicher zeigen oder verdächtig benehmen. Nur wenn sie die Prüfung bestehen (oder in erster Linie vom Sprecher des Mondes hergebeten wurden), werden sie von einem sich lautlos bewegenden verschleierte Mann weiter in den Tempel hineingeführt, der offenbar eine sehr verzwickte, geradezu labyrinthische Bauweise aufweist. Mal kommt die Gruppe an einer offenen Tür vorbei, hinter der verschleierte Schüler lernen, über einen mit Glasmurmeln bedeckten Boden zu rennen oder mit Glöckchen behängt über dünne Metallfolie zu schleichen. In anderen Räumen kann man für einen Moment übende Messerwerfer und Dolchkämpfer erkennen – von denen sich manche kopfüber mit den Beinen an Seilen festklammern, die schwan-kend von der Decke hängen.

Je weiter der Weg führt, desto unübersichtlicher scheint es zu werden, bis die Helden urplötzlich durch eine Tür treten und sich auf dem flachen Dach des Tempels wiederfinden, wo unter dem klaren Sternenhimmel der erwählte Sprecher des Mondes sie erwartet. Er begrüßt sie mit sanfter Stimme im Namen des Herrn und ehrt dann seine Besucher, indem er von eigener Hand eine Teezeremonie ausführt. Zweimal gießt er in der nächsten Viertelstunde die grünen Ongalo-Teelblätter auf und wieder ab, ehe der dritte Sud die richtige Milde hat. Dann klopft er die frischen Farnhalme des Zwölflattes aus, um ihren Duft zu erwecken, und fügt sie dem Tee hinzu – zusammen mit dem nötigen aranischen Zucker und ein wenig frischer Minze. In den Wartezeiten betrachtet er still und entrückt den Himmel. Wenn die Helden trinken, genießen sie

für die nächsten zwei Tage Schutz vor allen Krankheiten, denn Al'Tosra beabsichtigt, sie mit der gefährlichen Erforschung des Verstecks der Diamantengarde zu beauftragen.

Erst wenn alle getrunken haben, fragt er die Helden nach ihren Erlebnissen – sein Interesse gilt eindeutig ihren Erfahrungen mit dem Ninchurduggha und dem Dämonen dienenden Emir von Floeszern, doch hört er alles geduldig an.

Danach kann er die Helden über die Details der Geschichte der Großen Gilde informieren, wenn ihnen noch

Wissen fehlt. Doch um hinter die Schlüssel-information zu kommen, beschreitet der lebende Heilige einen anderen Weg als den der Gerüchte und der Spionage.

Er bittet Phex um eine Auskunft,

„denn immerhin nützt es ja auch dir, Herr, wenn diese Frevler zur Strecke gebracht werden“.

Dann nimmt er einen uralten Beutel aus nachtschwarzem Echsenleder und holt ein Stück schwarzer Seide und neun Silbermünzen heraus.

Eine Seite dieser Münzen ist jeweils geschwärzt, und jede Münze ist mit ein bis neun

Punkten nummeriert, silber auf schwarz, schwarz auf silber. Mit einem Gebet wirft Mharbal al'Tosra die Münzen hoch, dass sie im Sternenlicht blitzend auf den Samt fallen, und dann studiert er sie mit geübtem Auge.

Schnell ist das Ergebnis einer der 512 möglichen Konstellationen zugeordnet und der dazugehörige Vers aus dem *Lied der Schatten* gefunden:

*»Der Dolch ruht in der Tiefe,
Rubine weisen den Weg.
Der Fuchs verkündet das Urteil:
Die Gauklerschar triumphiert.«*

Die Deutung ist anhand der genannten Sternbilder leidlich möglich: Der Dolch steht für Verrat und Trug, der Rubin für List und Verschlagenheit, und der Fuchs für des freie Individuum, während die Gauklerschar als das himmlische Gefolge des Phex gilt – es ist also eine sehr positive Mitteilung, die großen Erfolg verheißt. So wird Mharbal al'Tosra sie auch interpretieren.

(In diesem Falle jedoch ist auch eine weit wörtlichere Interpretation statthaft und hilfreich: Die verräterischen Messerstecher der Diamantengarde verbergen sich in einem unterirdischen Versteck, zu dem man durch den Laden eines Schmuckhändlers vordringen kann. Und den Hauptgegner kann man am besten ausschalten, wenn man ihm die Stimme oder das Erscheinen eines Fuchses vorgaukelt.)

Sollte es nötig sein, weil in den Ereignissen um Meister Palix etwas schief gelaufen ist, dann ist Mharbal al'Tosra nun auch zuversichtlich genug, um den Helden einen vagen Hinweis auf das Viertel Sidi Shebahan zu geben, der ihm zugetragen wurde – „Eine Fledermaus hat es mir nächtens zugezirt“, wie er es ausdrückt.



MHARBAL AL'TOSRA

Erscheinung: feines und langes braunes Haar, braune Augen, weiche Gesichtszüge. Trägt meist silbergrau changierende Roben. Bei öffentlichen Anlässen ist der Tulamide stets verschleiert.

Charakterisierung: Scheinbar sanft und nachgiebig, versteht es Mharbal jedoch, Verhandlungspartner subtil einzuschüchtern. Er ist oft entrückt und mit den Gedanken nicht bei der Sache.

Motivation und Methoden: Al'Tosra war früher einer der Erhabenen von Fasar und Vogtvikar des dortigen Tempels. Am 19. Ingerimm 1020 BF verlieh ihm Phex jedoch außergewöhnliche Macht und gebot ihm, aus den schützenden Schatten zu treten und die Verdammung der Phex-Kirche über Borbarad auszusprechen. Seitdem ist er ein weltentrückter Mystiker, der über das Wesen des Gottes nachsinnt und den 'Mond' (den obersten, stets geheimen

Diener des Phex bei offiziellen Anlässen vertritt).

Beziehungen: In der Phex-Kirche ist Mharbals Einfluss seit seiner Erhebung sehr bedeutend, wenn es um die mystische Gotteserfahrung und Orakel geht. Dafür hat er die Sorge um weltliche und politische Macht in Fasar und den tulamidischen Stadtstaaten hinter sich gelassen.

Verwendung im Spiel: Mharbal ist die 'offiziellste' Instanz der Phex-Kirche, zu der die Helden vordringen können. Tatsächlich vertraut der erratische Vogtvikar schon mal auf Uneingeweihte (Helden), um Dinge von religiöser Relevanz zu erledigen – weil er weiß, dass ehrgeizige Geweihte oftmals auch ihren eigenen kirchenpolitischen Vorteil im Auge haben.

Zitat: "Der Herr ist mein Licht, und er leuchtet mir in die Seele wie der Schein des Madamals auf mein Gesicht. Wie könnt ihr einen Gott als schwach erachten, der in den Schatten jeden Thrones steht?"

IM VIERTEL SIDI SHEBAHAN

Fasar hat viele Stadtteile, und eigentlich sind sie alle auf die eine oder andere Weise verrufen – aber auch hier gibt es Gebiete, in die selbst die Bewaffneten der Machthaber ungerne eindringen. Eines davon ist das Sidi-Shebahan-Viertel, und es will etwas heißen, wenn hier nicht einmal Patrouillen der Stadtgarde zu sehen sind. Denn das bedeutet, dass die Erhabenen wissen, dass es hier kaum etwas zu holen gibt, jedenfalls nichts, was der Mühe wert wäre. Etwa tausend Menschen leben in diesem Viertel, das zu heruntergekommen und arm ist, um andere Leute anzulocken und zu halten. Hier hausen die ärmsten der Armen, die sich nichts anderes leisten können. Nicht nur alteingesessene Fasarer leben hier in den engen Wegen und baufälligen Hütten, auch mittellose Neuankömmlinge verschlägt es hierher – gerade wenn sie nichts haben oder können, um des 'Schutzes eines Erhabenen würdig' zu sein. Hier sind die Gassen eng und düster, der Boden mit unbeschreiblichem Schmutz und Kot bedeckt und die einst gelbweißen Lehmbauten grau vom Ruß und stets vom Einsturz bedroht. Die schwächeren Bewohner werden durch Banden von Schlagetots tyrannisiert, die sich nehmen, was sie wollen, und doch nicht einmal die Hoffnung haben, es zu einem uniformierten Stadtgardisten eines Erhabenen zu bringen. In letzter Zeit hat daher die Garde des Diamantensultans sehr viele Einheimische verlockt, ihr nachzueifern und um Aufnahme zu betteln.

Im Herzen des Sidi-Shebahan-Viertels liegt der Friedhof, auf dem der namensgebende und längst vergessene Gründer der Siedlung bestattet liegt, heute ein uraltes, heruntergekommenes Gräberfeld voller verwitterter Monumente und geplündertter Gräfte. Manche sagen, der Niedergang des Viertels sei besiegelt worden, als von einigen Jahrhunderten die schon damals gottlosen Banden das Grab des Gründervaters Shebahan aufbrachen und begannen, seine in kleine Stückchen gehackte Mumie häppchenweise als Reliquien an das abergläubische Volk zu verhöckern. Andere meinen, diese Geschichte wäre nur eine hilflose Verteidigung des irrigen

Wunschenkens, dass es eine Gerechtigkeit gebe in der Welt. Der Friedhof ist ein hügeliger, schwer überschaubarer Park, dessen Boden fast völlig von Efeu, wildem Wein und anderen Bodenkriechern überwuchert ist. Dazwischen ragen beschädigte Stelen und Grabsteine aus gelbem Sandstein und schwärzlichem Basalt aus dem Boden wie zerbrochene und verfaulte Zähne einer riesigen Bestie. Die meisten Gräfte sind in Form von pyramidenhaften Bauten mit Treppen errichtet, die ins Innere und unter die Erde führen. Wenn neben den Eingängen oder auf kleineren Gräbern steinerne Statuen stehen, sind sie so verfallen, dass man kaum sieht, was sie einmal darstellen sollten. Es hausen keine Ghule, Golems und Gargyle auf dem Friedhof, doch es sieht ganz so aus, als gäbe es sie. Nur eines findet man hier nicht: herumliegende Menschenknochen. Wenn einmal welche auftauchen und die Kinder eine Weile mit einem Schädel Fangball gespielt haben, taucht gewiss ein Erwachsener auf und räumt die Gebeine in die nächste Gruft, damit der Anschein der Totenruhe gewahrt bleibt. Denn ungebetene Boron-Priester, die auftauchen und ihre Nasen in alles stecken, kann hier keiner gebrauchen. Es gibt allein in den Gräften mehrere Dutzend Treppen, die unter die Erde führen. Dazu kommen noch die vielleicht einhundert kleinen Häuser, die der Friedhofsmauer außen gegenüberliegen. Eine systematische Untersuchung aller denkbarer Plätze, wo ein Einstieg zum Treffpunkt des Kultes verborgen sein könnte, würde eher Monate als Wochen dauern. Andererseits könnten die Helden auch eine ganze Zeitlang auf dem Friedhof bleiben und beobachten, ob sie vielleicht verdächtiges Volk entdecken. Das Problem ist nur, dass der Platz bei den Menschen des Sidi-Shebahan-Viertels die einzige Stelle zum Lustwandeln und anderen, weniger gesunden Vergnügungen ist und daher sehr viele verdächtige Dinge vorgehen. Schmierige Gauner treffen sich zu widerlichen Geschäften, in der vagen Hoffnung, die Umgebung möge dem anderen etwas Respekt vor den getroffenen Absprachen einflößen. Des Lebens überdrüssige Bettler tauschen bei

kaltäugigen Verkäufern ihre Tageseinnahmen gegen verschnittenes Kraut ein und fallen mit dem Rücken an einem Grab in lockende und quälende Träume. Heruntergekommene Huren und picklige Lustknaben zerren ihre Freier in die diskrete Abgeschiedenheit einer geplünderten Gruft. Halbnaakte Kinder jagen mit Knüppeln und Netzen Kaninchen, Katzen und Ratten, um sie für Branntwein an einen Gastwirt zu verkaufen. Von ihnen kann man auch erfahren, dass es angeblich ein gutes Handgeld für tote Füchse gibt, doch haben sie nie einen erwischt.

Was auf den zweiten Blick auffällt: Überall auf dem Friedhof sind auch größere Schlingen ausgelegt, mit denen man üblicherweise Füchse fängt. Eine mögliche Szene besteht darin, dass sich hier tatsächlich eine trüchtige Fähe verfangen hat und die Helden sie aus den Händen einiger Gören befreien müssen, die nur ungern die fette Beute abgeben. Vorschläge wie "Lasst uns ihren Bauch aufschneiden, damit wir wissen, wie viele Füchse wir haben!" sind aus dem Mund der goldigen Kinder nichts Ungewöhnliches. Wenn schließlich die Helden beschließen, sich diskret bei einigen der Einheimischen zu erkundigen, können Sie die folgende Liste zu Rate ziehen (und wenn Sie es gerne dem Zufall überlassen, können Sie mit 2W6 ermitteln, welche Informationen die Helden jeweils erhalten). In praktisch allen Fällen gilt, dass Angesprochene erst einmal misstrauisch weitergehen und es schon einer blitzenden Münzen (mindestens Kupfer, besser Silber) bedarf, um so lange ihre Aufmerksamkeit zu gewinnen, dass man einige Fragen stellen kann.

2) Ein fremder Abenteurer wie die Helden, nur deutlich unerfahrener: Er ist anscheinend aus dem Norden und hat noch nicht die Überzeugung verloren, dass er diesen bescheidenen Anfang seiner Fasarer Karriere bald hinter sich gelassen haben wird. Für genügend Münzen, um eine warme Mahlzeit mit Fleisch und Bier zu kaufen, bestätigt er, dass er ein wenig von dem Kult weiß. Vor allem hat er beobachten können, dass sich immer wieder relativ gut gekleidete Leute, die mit viel Respekt behandelt werden, gruppenweise in dem Laden des zwergischen Schmuckhändlers und Pfandleihers Grotho gegenüber der Friedhofsmauer einfinden. (Wenn Sie wollen und die Spieler interessiert sind, können Sie den Abenteurer als jungen und unerfahrenen Mächteger-Helden der Gruppe mitgeben. Realistischerweise sollte er in der ersten kniffligen Situation etwas Unüberlegtes tun und daran sterben – oder zumindest sehr schwer verletzt werden.)

3) Ein grinsender Bettler, der überaus gerissen und wohl informiert tut: Zwar weiß er ebenfalls von den Besuchern bei dem Pfandleiher Grotho, doch er würde nicht einmal einem engen Freund davon erzählen. Stattdessen versucht er, für möglichst viel Geld die Lüge zu verkaufen, dass sich der Treffpunkt der Kultisten in einem Hinterzimmer der Kaskemme *Zur Lachenden Hyäne* befinde.

4) Ein hagerer Mann, der mit einer Wünschelrute zwischen den Gräber nach Schätzen sucht: Wenn die Helden ihn ansprechen und nach dem Kult fragen, flieht er, die Wünschelrute fest umklammert, in eine Gruft und versteckt sich in einem offenen, schmucklosen Sarkophag. Wenn die Helden ihn aufspüren und zur Rede stellen, bestätigt er, von dem Kult gehört zu haben, den er sehr fürchtet, weil ihm die schlimmsten Leute aus dem Viertel angehören. Er weiß nicht, wo sie sich treffen, und ist froh darüber.

5) Eine jüngere, abgemagerte Frau, die in ihrem Korb frisch gepflückte Pilze von den Gräbern und aus den Grüften trägt: Sie will nur zu ihren hungrigen Kindern, um sie zu füttern, und fürchtet, die Fremden wollten sie schlagen, schänden oder gar ihrer Pilze berauben. Sie weiß von nichts.

6) Unter der Kapuze steckt ein zahnloser alter Greis mit handtellergroßen Geschwüren auf der Haut: Er weiß von nichts, hat aber Angst und ist zu krank oder verwirrt, um zu lügen.

7) Ein schmutziger Einheimischer unbestimmbaren Alters: Er oder sie weiß von nichts und bittet die Helden an, wenn sie etwas fragen.

8) Eine ungewaschene Frau mit vor Schmutz starrenden Kleidern: Wenn ein Held sie irgendetwas fragt, winkt sie ihn hinter einen Grabstein, entblößt ihre leichenblassen Beine und bietet ihm an, es für einen Heller gleich hier zu tun.

9) Ein eigentlich kräftiger Jüngling, der offensichtlich einst bessere Tage gesehen hat, nun aber vom billigen Rauschgift aufgedunsen ist: Er lächelt bei jeder Frage, die man ihm stellt, und antwortet jedes Mal freundlich: "Genau, genau. Das sieht Meister Rohal genauso, mein Freund und Bruder."

10) Zwei Männer in mittleren Jahren – dem Aussehen nach kräftige Arbeiter, in Wirklichkeit ehemalige Gladiatoren der Arena, die unablässig eine Wurzel kauen und einen blutroten Saft ausspucken: Sie scheinen freundlich, doch wenn ein Charakter den Kult erwähnt, halten sie ihn in ihrem verwirrten Gemüt für einen der Diamantengardisten und beschließen spontan (durch einen kurzen Blickwechsel), ihn zu erwürgen und auszurauben. Sie wissen von nichts.

11) Ein nervöser Mann Mitte dreißig: Wenn man ihn fragt, gesteht er nach einigem Zögern, er habe von einer Gruft gehört, durch die man in die geheime Schatzhöhle der Kultisten einsteigen könne. Er bietet den Helden unentgeltlich an, sie dorthin zu führen, und bleibt selbst furchterfüllt zurück. Sobald sie in die Gruft hinunter gestiegen sind, pfeift er nach Verstärkung und versucht zugleich, das schwere Gitter am Eingang zu schließen. Die herbeieilenden Schlagetots (vier mehr als anwesende Helden) attackieren die neugierigen Fremden, um sich bei dem Kult als nützlich zu erweisen. Sie alle wissen, dass man gelegentlich beim zwergischen Pfandleiher Grotho Aufträge für ein wenig Schlägerarbeit im Namen der Diamantengarde bekommen kann.

12) Eine gut, vor allem aber Waffen gewohnt aussehende Söldnerin, wahrscheinlich südländischer Herkunft: Sie lacht nur über die Vorstellung, dass sich ein reicher Geheimkult ausgerechnet hier verbergen sollte, wo jeder einzelne für eine Mahlzeit seine Kinder verkaufen, wenn nicht gar schlachten würde. In den drei Tagen, die sie hier verbracht hat, ist nichts geschehen, was auf einen Kult-Treffpunkt hindeutet. Die Frau lügt sehr geschickt. Sie ist eine Anwärterin für die Mitgliedschaft in der Diamantengarde, und sobald sich die Helden verabschiedet haben, eilt sie hinüber zum Geschäft des Zwerges Grotho und gibt Alarm, dass sich erfahren aussehende Abenteurer nach dem Tempel umschaun.

DER LADEN DES ALTEN GROTHO

Die Pfandleihe gehört dem Anschein nach einem Gold- und Silberschmied, der auch als Pfandleiher arbeitet und mehr oder minder kostbare Dinge für einen Bruchteil des Wertes in Zahlung nimmt. Sobald jemand das Talent *Gassenwissen* besitzt, ist ihm klar, dass derartige Läden in fast allen Städten

oft auch als Fassade für Hehler dienen, und hier im Sidi-Shebahan-Viertel ist das gewiss nicht anders. Kurzum, es ist nicht weiter überraschend, wenn Diebe und Gauner gerne dieses Geschäft aufsuchen, um ihre Beute abzusetzen. Baulich handelt es sich um das Erdgeschoss eines zweistöckigen Lehmziegelbaus, dessen oberes Stockwerk dem Augenschein nach leer steht und ziemlich verfallen ist. In diesem Fall täuscht der Anschein nicht: Jeder, der sich über das Dach und durch das Obergeschoss einschleichen will, kann durch die morschen Tragebalken brechen. Die Fenster im Erdgeschoss sind schmale, mit waagerechten Eisenstangen versperrte Lichtschlitze, durch die allenfalls ein Tier (z.B. ein Hexenvertrauter) klettern kann und durch die von außen nichts zu sehen ist.

Tagsüber geschieht in diesem Laden nichts Außergewöhnliches. Die Tür ist offen, und gelegentlich kommen und gehen Kunden. Nichts deutet auf ein unübliches Publikum hin, solange man Fasarer Maßstäbe anlegt. Es erscheint zum Beispiel ein junges Bettelmädchen, dem ein blinkender, noch am blutigen Finger steckender Ring aus der Tasche fällt und das seine Beute flink mit der Spitze ihres Dolches wieder aufspießt und einsteckt. Über den Tag verteilt erscheinen vielleicht drei Kunden, die anscheinend nicht wieder hinauskommen. Doch Genaueres ist schwer zu sagen, da die allermeisten Kunden verschleiert oder auf andere Weise verumumt sind.

Wenn die Helden am Tag wie normale Besucher das Geschäft betreten, dann sehen sie einen heruntergekommenen Verkaufsraum vor sich, in dem zahlreiche billige Schmuckstücke aus Messing und Zinn, Halbedelsteinen und Glas auf verschossenen Samtkissen festgesteckt oder auf Ketten aufgefädelt sind. Alle Schmuckstücke sind irgendwie gegen Diebe gesichert, und der alte Verkäufer, ein knorriger Zwerg, scheint alle Schaulustigen scharf im Auge zu behalten. (Außerdem sind üblicherweise einige weitere Besucher anwesend, sofern die Helden nicht bewusst versucht haben, einen Zeitpunkt abzupassen, zu dem sie alleine sind.) Ein Durchgang führt tiefer ins Gebäude, doch er ist mit einem Vorhang versperrt, und der Verkäufer lässt nicht zu, dass ihn jemand öffnet. Möglicherweise ist jedoch ein Besucher im Geschäft, der unbeholfen um Geld bittet – darauf erwidert der Verkäufer knapp, dass über Kredite und Sicherheiten nur gesprochen wird, wenn der Laden abends geschlossen ist und man nach hinten gehen kann. Falls Fremde (etwa die Helden) zu auffällig den Laden durchsuchen oder mit Gewalt weiter ins Gebäude vordringen wollen, verjagt der Zwerg alle übrigen Kunden und ruft die Schlagetots aus dem Lagerraum weiter hinten herbei. Bei ihm selbst handelt es sich um einen erfahrenen Zwergen (siehe Anhang auf S. 83).

Wenn bei Sonnenuntergang im Sidi-Shebahan-Viertel allgemein die Lichter ausgehen (denn künstliche Beleuchtung wie Talgkerzen oder gar Öllampen können sich nur die Wenigsten leisten), betreten gleich ganze Scharen das Geschäft. In den zwei Stunden nach Dunkelwerden kommen nicht weniger als etwa fünfzig 'Besucher' und geben ein simples Erkennungszeichen in Gestalt von drei gepfiffenen Tönen, die man sich durch eine einfache Probe auf *Musizieren* merken und nachahmen kann. Die meisten Besucher tragen unkenntlich machende Kleidung. Nach den zwei Stunden wird auch die Tür dieses Geschäftes geschlossen. Etwa um Mitternacht öffnet sich die Tür wieder, und binnen einer Stunde verlassen die Besucher das Geschäft. Danach öffnet es erst wieder bei Sonnenaufgang für das übliche halbherzige Tagesgeschäft.

Wenn die Helden des Nachts versuchen, einzubrechen, leistet das Türschloss keinen allzu großen Widerstand: Die *Schlösser Knacken*-Probe ist um 4 Punkte erschwert.

Der Einbruch alarmiert jedoch in jedem Fall die vier Wächter, die im Lagerraum (Raum 5) Wache halten und attackieren, sobald der vorderste (am Vorhang vorbei spähend) die Lage ausgekundschaftet hat und das Angriffssignal gibt.

Wenn die Helden zuvor schon etwas getan haben, um die Geheimbündler auf ihre Anwesenheit im Sidi-Shebahan-Viertel aufmerksam zu machen, dann wartet bereits eine kleine Schar von Halsabschneider auf sie, die drei Personen mehr umfasst als die Heldengruppe. Diese Schlagetots warten im Lagerraum (Raum 5) auf Eindringlinge.

L1: Der eigentliche Laden

Der Verkaufsraum ist bereits oben beschrieben.

L2: Korridor

Hinter dem Vorhang liegt ein schmaler, unbeleuchteter Gang, von dem insgesamt vier Türen fortführen.

L3: Wohn- und Schlafraum

In dieser Kammer lebt der alte Grotho, und sie ist gut mit einem komplizierten Schloss gesichert (*Schlösser Knacken* +10). Der einst wegen versuchten Brautraubes von seiner Sippe verstoßene Brillantzwerg (wie die Matriarchin erzählen kann, sollte je das Gespräch auf ihn kommen) umgibt sich hier mit allem denkbaren Luxus, der in einem starken Kontrast zum heruntergekommenen Laden draußen steht.

Die kostbarsten Gegenstände sind ohne Zweifel weder der leuchtend farbige Teppich auf dem Boden noch die Seidengewänder im Schrank oder die Ebenholzmöbel, sondern die große Sammlung von Kunstwerken und Nippsachen aus buntem Glas, die in einem guten Dutzend verspiegelter Setzkästen präsentiert werden. Wie die meisten Offiziere der Großen Gilde hat er schon vor Jahren damit begonnen, sich einen persönlichen Hort von unterschlagenem Geld anzulegen, der etwa 150 Denare wert ist. Es handelt sich um einige hochwertige (aber nicht geschliffene, sondern nur polierte) Edelsteine, die in einer großen bunten Kristallglas-Schale voller bunter Murmeln untergemischt sind – und so offen vor jedermanns Sicht verborgen.

L4: Geschäftszimmer

Dieser Raum (dessen Tür nur mit einem simplen Schloss gesichert ist, einfache *Schlösser Knacken* Probe) dient dazu, mit potentiellen Kunden über einen Kredit zu verhandeln – es gibt einen Schreibtisch mit einem bequemen Stuhl dahinter und einem eher schlichten Platz für den Bittsteller davor. Die verschlossenen und gesicherten Fächer im Schreibtisch bergen allerlei Unterlagen und Verträge über die Leute, die sich hier Geld geliehen haben. Der ganze Raum ist eher praktisch als edel eingerichtet und verrät nichts von den Summen, die laut Geschäftsbuch hier schon den Besitzer gewechselt haben. Die Lektüre ist ein etwas beunruhigendes Erlebnis, da Grotho bei so manchem älteren Eintrag auch notiert hat, welche Maßnahmen (von Knochenbrüchen und abgeschnittenen Fingern, Ohren und Nasen bis zu entführten Kindern und letztlich Ermordungen, um Exempel zu statuieren) nötig waren, um den Vorgang zu seiner Zufriedenheit abzuschließen.

OPTIONAL: DIE RÜCKKEHR MIT STARKEN VERBÜNDETEN

Es ist eine nahe liegende Idee, dass die Helden mit schlagkräftigen Zusatztruppen zurückkehren, wenn sie erst einmal herausgefunden haben, wo das Hauptquartier der Diamantengarde liegt. Allerdings sollten Sie ihnen zu bedenken geben, dass sich gerade die Anführer vielleicht erfolgreich verbergen und fliehen können, falls es dadurch zu einer längeren Verzögerung kommt.

Grundsätzlich bieten sich zwei Gruppen an, nämlich einerseits die Garde des Fürsten von Fasar und andererseits die Kräftigeren unter den Erzzwergen. In beiden Fällen ist es nötig, für die Verhandlungen über eine solche Hilfe die Matriarchin heranzuziehen.

Es liegt an Ihnen, wie einfach oder kompliziert Sie das Geschehen aufbauen wollen. In jedem Falle sollten die zusätzlichen Kräfte durch Diamantengardisten aufgewogen werden, die sich in dem geheimen Treffpunkt verschanzt haben, so dass die Herausforderungen für die Helden faktisch nicht geringer werden. Überdies haben Sie durchaus die Möglichkeit, tatsächlich den Anführern eine vorzeitige Flucht zu erlauben, was eine zusätzlich Verfolgung nötig macht – etwa, weil die Helden ihnen ins Gebirge folgen müssen.

L5: Lagerraum

Der Raum hat keine Tür, sondern nur einen staubigen Vorhang. Er ist größtenteils leer, doch in drei sperrigen Kisten (von je etwa einem Schritt Kantenlänge) liegt, eher achtlos zusammengewürfelt, allerlei Trödel, der als ergänzende Ware für den Laden weiter vorn dient. Vor allem aber findet man hier ein kleines Tischchen und vier Sitz- und Schlafteppiche für die Schlagetots, die hier meistens herumlungern. Achtlos hingeworfene Beutel aus zähem Kamelleder enthalten einfache Nahrung und ein paar schlichte persönliche Besitztümer. Nachts sorgt hier eine qualmende Öllampe für etwas Licht – es sei denn, die Wächter wurden alarmiert und erwarten Eindringlinge.

Wenn man um die großen Kisten herumgeht und den Deckel der Kiste dahinter öffnet, schaut man direkt auf eine Wendeltreppe hinab, die in die Tiefe führt. Eine kleine, unauffällig dabei stehende Kiste dient Zwergen als Trittstufe, um die Seite der Kiste zu überwinden. Die Treppe ist nicht beleuchtet, stattdessen muss man ein eigenes Licht mitnehmen.

DER TEMPEL DES DIAMANTENSULTANS

Die Wendeltreppe endet nach einer langen Zeit in einem Korridor tief unter der Erde. Damit ist die Ebene des verborgenen Tempels erreicht. Diese Anlage ist nicht vom heutigen Bund des Diamantensultans errichtet, sondern stammt noch von einem anderen Geheimkult, der hier wohl von Jahrzehnten oder eher Jahrhunderten mit viel Aufwand eine unterirdische Bastion errichtet hat.

Heute sind viele Räume verlassen und werden ignoriert, und wir haben bewusst keine Angaben über die Gottheit des früheren Kultes gemacht. Sollten Sie die Räume daher passend zu bisherigen oder geplanten Abenteuern 'weihen' wollen und gewisse Hinweise anhand von alten Wandreliefs und

Dekorationselementen streuen, sind Sie herzlich dazu eingeladen.

T1: Korridor

Der Gang ist etwa zehn Schritt lang und zwei Schritt breit. Am gegenüberliegenden Ende schließt ihn ein schwerer Vorhang aus Samt ab (der mit geschliffenen Glassteinen bestickt ist). Rechts und links sind uralte, zerschlissene Wandteppiche zu sehen, die einst vielleicht die insgesamt sechs seitlichen Türen (drei rechts und drei links) verborgen haben, heute aber viel zu löcherig und durchscheinend dafür sind. Rechts und links hängen zwischen den Teppichen jeweils zwei Öllampen an Ketten von eisernen Wandhalterungen herab.

T2: Vorratskammer

Der Raum misst viermal vier Schritt und ist nicht beleuchtet. Es stinkt hier erbärmlich nach Moder, Schimmel und Kot – so sehr, dass passende Nachteile wie *Krankhafte Reinlichkeit* angesprochen werden, aber auch ein außergewöhnlich guter Geruchssinn auf einmal ein Nachteil ist.

Wer den Raum dennoch näher untersucht, stellt beim ersten oberflächlichen Umschauen fest, dass hier wohl Mehlsäcke und Dattelkisten standen. Eine weitere Untersuchung von 1 SR verrät nur noch, dass Teile des verrotteten Zeugs vorher von Ratten zernagt wurden, die hier auch eine Weile gehaust und genistet haben.

T3: Vorratskammer

Der Raum misst vier mal vier Schritt und ist auch sonst das exakte Gegenstück zu Raum 2 – mit der kleinen Ausnahme, dass es hier weniger schlimm riecht: eher hefig-säuerlich wie in einer Weinkellerei. Die Ursache sind natürlich die zerrissenen Schläuche und undichten Fässer, die heute nur noch scharfen Essig enthalten.

Die voluminöseren Fässer sind so groß, dass es hier ohne Mühen möglich ist, sich hinter ihnen zu verstecken (einfache Probe).

T4: Vorratskammer

Der Raum misst vier mal vier Schritt und unterscheidet sich von den anderen beiden vor allem in der Natur der hier aufbewahrten Güter: Hier finden sich Fackeln, Seile, Holzbalken und -latten, Fässer mit Lampenöl, Nägel etc. Kurzum: Werkzeug und Ausrüstung aller Art.

Es ist zwar durchaus möglich, sich hier in einer dunklen Ecke zu verbergen, doch ein prüfender Blick auf den gefegten Boden und den Neuzustand der meisten Gegenstände sollte reichen, damit einem der gesunde Menschenverstand davon abrät. Hier kommen die derzeitigen Nutzer der Anlage ohne Zweifel öfters herein, um sich an den Vorräten zu bedienen.

T5: Vorratskammer

Der Raum misst (Überraschung!) vier mal vier Schritt. Was immer er früher enthalten haben mag, heute ist er der neue Lagerraum für Lebensmittel. In zahlreichen Kisten, Säcken, Kästen und Fässern stapeln sich Kuskus-Getreide, Hartbrot, Hartkäse und Trockenobst, Dörrfleisch und sogar Trockenfisch. Dazu kommen noch einige geräucherte Hammelkeulen und Knoblauchwürste sowie Fässer mit Rotwein, Dattelwein und aranischem Weizenbier. Alles in allem bestimmt nicht weniger als 500 Rationen – was auf den ersten Blick eine beeindruckende Menge ist, auf den zweiten Blick aber nicht

viel für eine Horde Geheimbündler, die sich verbergen muss. Ein tunnelartiger, wie eine Rampe aufsteigender Zugang und Fluchtweg verbindet diesen Raum mit einer der Gräfte auf dem Friedhof. Doch da dieser nur benutzt wird, um einmal im Vierteljahr neue Vorräte herunterzuschaffen, gibt es keinen Grund, warum die Helden ihn von außen entdecken sollten. In jedem Fall ist er durch zwei mit Metall beschlagene Türflügel versperrt, die von außen nicht einmal ein Schlüsselloch haben und von innen mit vier übereinander angeordneten schweren Eisenriegeln verschlossen sind, die für einen FORAMEN einfach dadurch ein herbes Hindernis darstellen, dass es viermal je 12 AsP kostet, sie alle zu öffnen.

T6: Küche

Der Raum misst sechs mal sechs Schritt. Hier wurden in früheren Jahrhunderten wohl Mahlzeiten für die Priester des geheimen Tempels zubereitet, wie ein gemauerter Ofen, ein Wasserbecken und ein Brunnen verraten. Heute zeugt vor allem die dicke Staubschicht davon, dass der Raum unbenutzt ist – wenn man von den Spuren absieht, die zum dahinter liegenden Speisesaal führen.

T7: Speisesaal

Dieser große Raum (sechs mal zwölf Schritt) dient den Diamantengardisten für Zusammenkünfte, Besprechungen und Treffen ohne religiöse Bedeutung – wenn also der große Andachtsraum unangemessen wäre. An einem langen Tisch stehen zwei Throne für die Hohepriesterin (Marmonidas) und den Oberst (Riakil) sowie Stühle für die Offiziere und Krieger. Da die Küche nebenan nicht genutzt wird, bringt sich jeder seine Speisen aus einer der Garküchen von Sidi Shebahan selbst mit. Der Raum fasst etwa vierzig Leute.

T8: Waffenschmiede und Fälscherstube

Der Raum misst sechs mal sechs Schritt. Was auch immer früher sein Zweck war, heute wird er von einer neu errichteten Esse dominiert (deren Rauchabzug zu einem der verlassenen Häuser am Rand des Friedhofes führt) und dient für allerlei Metallarbeiten. Zum einen werden hier Waffen repariert und geschliffen, wie ein kleiner Stapel schartiger Klingen neben einem Schleifstein verrät, zum anderen arbeiten hier anscheinend einige Handwerker daran, Münzen umzuprägen und Gold vom Rand abzuschneiden, Roll- und Stempelsiegel herzustellen oder auch Buntglas zu täuschend echten 'Juwelen' zurechtzuschleifen.

Hier sind fast immer drei bis vier zwergische Handwerker bei der Arbeit anzutreffen.

T9: Waffenkammer

Dieser große Raum (sechs mal zwölf Schritt) ist größtenteils leer, was auch immer einst seine Bestimmung war. Er enthält jedoch für mehr als hundert Leute Nahkampfwaffen, die die Diamantengarde in den letzten Monaten allmählich zusammengekauft hat – vor allem Säbel und Haumesser, Dolche und Keulen, denn von den Gardisten haben nur die Wenigsten eine Ausbildung an komplizierteren Waffen wie Hellebarden oder Fechtwaffen erhalten. Die wenigen Kettenhemden (fünf an der Zahl) sind mit Ketten an ihren Ständern gesichert.

T10: Folterkeller / Wachstube

Der vordere Raum dieses Traktes misst sechs mal sechs Schritt

und enthält an den Wänden eine Reihe von abschreckenden Dingen wie Zangen, Stachelbänder, Eisenruten und Gitterroste, dazu Hand- und Fußschellen, Halsreifen und Ketten. Wie der zweite Blick verrät, sind diese jedoch seit Ewigkeiten nicht mehr benutzt worden, denn schließlich bringt es ja keinen Profit, gefangene Geiseln zu zerfleischen – und ein Ohr oder einen Finger abschneiden kann man auch gleich in der Zelle. Wer Lust auf den Anblick von Blut und verletzten Leibern hat, der geht in Fasar in die Kor-Gruben und wettet auf den Ausgang der Gladiatorenkämpfe.

Heute dient dieser Raum als Wachstube, und zu fast allen Zeiten hocken hier zwei unerfahrene Straßengauner auf ihren Sitzteppichen und spielen das Kamelspiel oder reichen sich den Schlauch ihrer Wasserpeife hin und her. Ihre Waffen liegen griffbereit neben ihnen.

T11: Zellentrakt

Von der Wachstube führt ein Gang zu vier verschlossenen Kammern, die als Zellen für lösegeldträchtige Geiseln dienen – andere Gefangene werden kurzerhand als Sklaven verkauft. In der ersten Kammer sitzt der Karawanenführer Yassil ben Sharim aus Khunchom, der seit knapp einem Jahr darauf wartet, dass seine Familie das Lösegeld zahlt. Ihm fehlen der kleine und der Ringfinger der linken Hand, die als Beweise nach Khunchom geschickt wurden.

In der zweiten wird Palischa, die Tochter des Glasbläsermeisters Palix, gefangen gehalten. Der größere Raum am Ende des Ganges dient dazu, zukünftige Sklaven zu sammeln. Er ist leer, ebenso wie die beiden übrigen Zellen, weil vor kurzem eine Sklavenkarawane in die Berge aufgebrochen ist (der die Helden in Kapitel III werden begegnen können, s. S. 59).

T12: Krankenstube

Der Raum misst (wer hätte es gedacht) sechs mal sechs Schritt. Ein steinerner Operationstisch mit Blutrinne und Blutbecken sowie sechs Betten in zwei Reihen verraten, dass es sich hier um eine Krankenstube handelt. Ein gut verschlossener Schrank enthält Verbandszeug, scharfe Messer, Branntwein und die gängigsten Brand- und Wundsalben, Stärkungstränke, Betäubungsmittel usw. Derzeit liegt hier ein Einbrecher im Drogenschlaf, dem ein Wachhund schwere Bisswunden an den Händen und im Gesicht zugefügt hat.

Experten für derartige Bestattungsbräuche können eventuell erahnen, dass hier früher nicht die Kranken geheilt, sondern die Verstorbenen mumifiziert wurden.

T13: Grabkammern

In diesem Flügel liegen insgesamt sechs kleine Kammern mit Sarkophagen, in denen vermutlich einst die Priester bestattet wurden.

Heute sind die drei vordersten leer und augenscheinlich schon vor längerer Zeit aufgebrochen und geplündert, die vierte enthält noch einen grob ein Jahr alten Leichnam eines Gauners, um dessen Hals noch zwei abgehackte Knochenhände gelegt sind (er traf auf die magische Sicherung des Grabes), der fünfte Sarkophag wurde anscheinend deswegen nicht geöffnet und der sechste ist noch unbenutzt.

Was der verschlossene Sarg enthält (außer vermutlich einer aggressiven Mumie), wollen wir Ihnen für den Fall zu entscheiden überlassen, dass Ihre Helden sich hier als Grabräuber betätigen wollen.

T14: Schlafkammer

Der Raum ist sechs Schritt breit und vier Schritt tief. An den Wänden stehen Etagenbetten für acht Leute, einfache Pritschen mit eisernem Rahmen und einem Drahtgitter als Unterlage für einen (nicht vorhandenen) Strohsack oder Schlafteppich. Auch dieser Raum ist dunkel, doch steckt eine nur halb heruntergebrannte erloschene Fackel in einer Wandhalterung. Der Geruch nach altem, kaltem Rauch, Menschenweiß und ungeleerten Nachttöpfen verrät, dass hier Leute wohnen und übernachten. Ansonsten ist der Raum jedoch sehr aufgeräumt und die Truhen mit dem alltäglichen Besitz (und zum Teil kleineren Schatzhorten) sind sorgfältig verschlossen.

T15: Schlafkammer

Der Raum misst sechs mal vier Schritt, das weitgehende Gegenstück zu Kammer 14. Diese Schlafkammer ist jedoch offenbar in letzter Zeit nicht benutzt worden. Unter anderem liegen noch die verschimmelten Strohsäcke bzw. ein vor Alter brüchiger Teppich auf den Pritschen. Sich hier vor einem flüchtigen prüfenden Blick zu verstecken, ist relativ einfach (Probe +2).

T16: Offiziers-Schlafkammer

In dieser geräumigen Kammer (fünf mal vier Schritt) hat es sich Gorlox, ein von seiner Sippe ausgestoßener Ambosswerg, nach Kräften so weit gemütlich gemacht, wie er es eben versteht: Ein mottenzerfressenes Bärenfell und allerlei Eichenholzmöbel erinnern an seine Heimat im fernen Finsterkamm, und an allen freien Wandstellen hängen große Äxte, Beile oder andere schwere Hieb Waffen.

T17: Offiziers-Schlafkammer

Dieser Raum entspricht dem des Offiziers Gorlox, doch die Einrichtung deutet auf die hügelzergische Herkunft des Bewohners hin. Der Raum ist recht bequem und heimelig, sogar mit einem Bild ausgestattet, das einen Blick auch den Angbarer See zeigt. Hier wohnt der leitende Handwerker- und Fälschermeister Lurosch.

T18: Große Andachtshalle

Das Herzstück des ganzen unterirdischen Tempels ist die Andachtshalle, in der sich die Mitglieder der Bruderschaft zum gemeinsamen Gebet und Ritual versammeln. Sie ist prinzipiell wie der in ganz Aventurien verbreitete Tempeltyp im Langschiff-Stil aufgebaut: Der lang gestreckte Innenraum wird durch zwei Reihen tragender Säulen in drei Bereiche aufgeteilt: die beiden Seitenschiffe und das doppelt so breite Mittelschiff, an dessen Ende ein halbrundes Sanktuarium mit einem gewaltigen Haufen Goldmünzen und Juwelen liegt. Dahinter ist das Abbild des 'Diamantensultans' zu erkennen, wie der Kult ihn predigt. Anstelle eines körperlichen Götzenbildes schwebt ein faustgroßer Diamant ohne erkennbare Halterung über einem mit Diamantsplittern besetzten Thron in der Luft, als wäre er der Karfunkelstein im Kopf eines unsichtbaren Wesens. Vor diesem Schatzhort steht ein etwa ein Schritt hoher Opferstein, und wiederum davor liegt die Beschwörungsfläche mit einem großen Heptagramm. Dieser Siebenstern ist, wie es sich

gehört, unverwischbar aus Zwergen-Gold in ausgemeißelte Rinnen im Boden gegossen. Ebenso ausgegossen sind die begleitenden Zhayad-Glyphen. Wenn bis jetzt noch Zweifel bestanden, verrät eine *Magiekunde*-Probe +3 eindeutig, dass es sich um eine Invocations-Stelle handelt, die speziell für Entitäten aus der Domäne des Tasfarel / Zholvar angelegt wurde.

Die Halle weist keinerlei Möbel auf – wenn hier gerade Kultisten versammelt sind, dann knien sie beim Gebet auf dem nackten Boden oder auf mitgebrachten Teppichen. An der zum Mittelschiff weisenden Seite der Säulen sind Halterungen für Fackeln angebracht, die Tag und Nacht brennen. (Der Rauch wird über einen Schacht zum Schornstein des Schmuckladens geführt.) Die beiden Seitenschiffe jedoch liegen dadurch in stetem Halbdunkel und tiefem Schatten.

T19: Sakristei

In dieser kleinen Kammer (Maße: drei mal drei Schritt) werden in einigen Truhen die Dinge aufbewahrt, die der Kult des Diamantensultans für seine Andachten benötigt: als rituelle Gewänder einige schwere schwarze Samtroben mit Diamantstickereien, für die Brennschalen Räucherkohle und Weihrauch, außerdem zusätzliche liturgische Geräte für die verschiedenen Kultuszeremonien. Es gibt keine magischen Sicherungen, doch das sollten die Helden erst durch magische Analysen oder Ausprobieren herausfinden.

T20: Sekretariat

Dieser enge Raum misst drei mal drei Schritt und dient der Führung der Geschäftsunterlagen: Die Papyri des in schwarz gefärbte Menschenhaut gebunden Hauptbuches verzeichnen säuberlich alle Zwergen-Handwerker und -Kaufleute, die früher einmal der Großen Gilde Schutzgeld und Tribut entrichteten.

Grundsätzlich sind hier nur nackte Zahlen und Daten zu finden. Nur gelegentlich tauchen bei einigen Namen Kommentare auf, ob sich die Wiederaufnahme

der Schutzgelderpressung empfehlen würde – kurze Stichworte wie "Vierversprechend", "Im Auge behalten!" oder "Zu widerspenstig? Prüfen!".

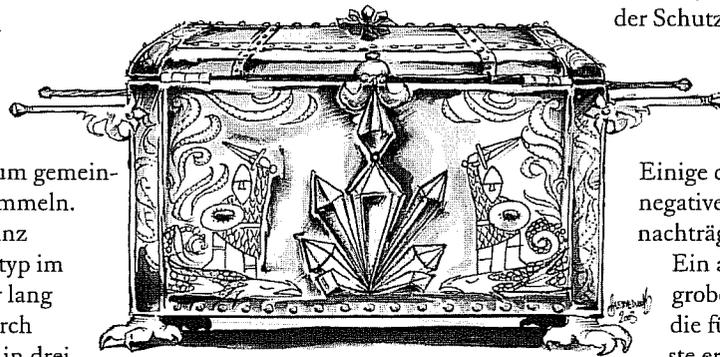
Einige der Namen mit solchen negativen Kommentaren wurden nachträglich säuberlich gestrichen.

Ein anderes Buch enthält eine grobe Liste von Straßengauern, die für die Garde Handlangerdienste erledigen und vielleicht als

Mitglieder in Frage kommen. Eine Kladde enthält grobe Grundrisszeichnungen verschiedener Turmhäuser in Fasar, offenkundig als Vorbereitung für Einbrüche. Für diese beiden Akten würden beide Phex-Tempel den Helden eine stattliche Summe zahlen.

Ansonsten findet sich hier die übliche Kontoreinrichtung, allerdings vom Format für einen Zwerg zugeschnitten: ein Stehpult mit besagtem Hauptbuch, ein Schreibtisch, in dessen Schubladen vor allem Federvorräte, Tinte, Papierbögen und dergleichen stecken, jedoch auch eine geladene leichte Armbrust, deren Bolzen mit Goldleim vergiftet ist.

Auf dem Schreibtisch steht eine Marmorbüste eines würdigen



Zwerges, der etwas Gieriges in der Miene hat. Die Rogolan-Runen auf dem Sockel identifizieren den dargestellten Herrn als 'Pokallos', den legendären zwergischen Sklavenhändler. Ein weiteres auffälliges Einrichtungsstück ist das Fell eines Fuchses, der grob gehäutet und mit dem noch verbundenen Schädel an die Wand genagelt wurde. An einer Wand hängt ein bodenlanger Wandteppich, der von einem meisterlichen Teppichknüpfer auf Bestellung gefertigt wurde: Er erscheint wie ein Blick durch ein Fenster, das auf ein grünes Gebirgstal hinausschaut. Die Häuser an den Hängen sind basaltdunkel, gedrungen, und doch majestätisch. Zwerge können es auf den ersten Blick als eine perfekte Ansicht von Xorlosch in den Ingra-Kuppen erkennen, andere Helden brauchen eine *Geographie*-Probe.

Hinter dem Wandteppich verbirgt sich eine Geheimtür, die auf einen Geheimgang führt, von dem aus wiederum zwei Türen zu den verborgenen Gemächern Riakils und seiner Kurtisane führen.

T21: Geheimkammer des Kultführers

In diesem Raum (sechs mal sechs Schritt) lebt der Anführer der Garde des Diamantensultans, der verrufene Meister Riakil. Der Anhänger Tasfarels hat keine Mühe gescheut, seine Wohnstube nach Kräften den Berichten über die Thronhalle des Erzdämonen anzupassen. Alles, wirklich alles bis hin zum Nachtopf ist aus Gold, mit Goldblech oder Blattgold überzogen und zumindest vergoldet. Und selbst die Decke auf dem Himmelbett ist aus golddurchwirtem Brokat. Wo einmal kein Gold zu sehen ist, blitzen geschliffene Kristalle und Edelsteine, vom überladenden Lüster an der Decke bis zu dem Juwelen-Mosaik auf dem Fußboden, das dann auch noch einen Zwerg (Riakil selbst) in der Pose eines Königs auf einem Karfunkel-Thron zeigt.

Das einzige hier, was weder golden noch aus Juwelen ist, sind die Fuchsfelle auf einem achtlos aufgetürmten Stapel: Meister Riakil ist es wirklich viel wert, alle Füchse in seiner Umgebung zu beseitigen.

Dieser Ort wäre eine gute zweite Wahl für die abschließende Konfrontation mit dem Schurken, wenn ein Kampf in der Andachtshalle unplausibel wäre. Bedenken Sie aber, dass der relativ kleine Raum für eine Heldengruppe sowie Riakil und seine Getreuen nur wenig Platz bietet und raumgreifende Manöver (und Zauber wie der *IGNISPHERO*) hier nicht möglich sind.

T22: Geheimkammer der Kurtisanen

Dieser Raum entspricht dem von Meister Riakil, ist jedoch weit weniger wahnwitzig geschmückt. Denn ursprünglich wurde er von Magistra Marmonidas bewohnt und von ihr aller Kostbarkeiten entkleidet, als sie ins Gebirge zog. Heute hat der Gardeoberst hier seine beiden Kurtisanen untergebracht, die er nicht mit Magie, sondern einfach mit großen Gaben gefügig hält. Shantalla Goldenhaar ist eine blonde Halbfelche aus Weiden (mit sorgfältig ausrasierten Schläfen, um ihre spitzen Ohren zur Geltung zu bringen), Loola ist eine schokoladenbraune Waldmenschen-Frau mit einer Ausbildung in den besten Hurenhäusern Al'Anfas. Ihr Raum ist mit Seidenkissen und anderen Haremszubehör ausgestattet, und beide Frauen haben ihren Schmuck und sonstige Kostbarkeiten wohl versteckt – auch vor der jeweils anderen, denn sie trauen einander absolut nicht. Man sieht ihnen nicht direkt an, dass Shantalla einige Dilettanten-Zauber und Loola den Ringkampf im Hrunuzat-Stil beherrscht.

DIE BEWOHNER DES GEHEIMEN TEMPELS

Außer Meister Riakil und seinen zwei Konkubinen leben hier noch zwei Offiziere, nämlich die Zwerge Gorlox und Lurosch, sowie acht Gardisten, die zu den Getreuen des Riakil gehören und von denen fünf erfahren sind und einer sogar ein Veteran ist. Die beiden unerfahrenen Mitglieder werden als Wachen in der Folterkammer eingesetzt; die anderen sind entweder (in ruhigen Zeiten) paarweise im Tempel stationiert oder (wenn Alarm gegeben wurde) haben sich in die Andachtshalle zurückgezogen und bewachen den Hort und Meister Riakil.

WENN GERADE EIN GÖTZENDIENST STAFFINDET

Bei diesen Gelegenheiten haben sich die meisten Anhänger des Sultans der Diamanten in dem verborgenen Tempel versammelt, um ihrem Gott zu huldigen. Die kultischen Gesänge und liturgischen Formeln hallen so laut, dass sich die Helden im vorderen Bereich des Tempels (Räume 1 bis 17) bewegen können, ohne Angst vor Lauschern zu haben. Im Gegenteil, die Stimme tragen so weit, dass sie (sofern sie selbst schweigen) überall in den Räumen am Gang mithören können, was während der Andacht gesprochen wird:

Der Prediger: "Glaubt an den Diamanten! Er ist allbeständig. Das Zeichen des Goldenen Drachen."

Die Menge: "Der Diamant ist ewig."

Der Prediger: "Glaubt an den Diamanten! Er ist die Perfektion. Das Zeichen des Zwölfkreises."

Die Menge: "Der Diamant ist vollkommen."

Der Prediger: „Glaubt an den Diamanten! Er ist die Allmacht. Das Zeichen Rastullahs."

Die Menge: "Der Diamant ist allmächtig."

Der Prediger: "Glaubt an den Diamanten! Er ist die Weisheit. Er ist die Pracht. Er ist der Reichtum."

Die Menge: "Der Diamant ist Weisheit, ah! Pracht! Aah!! Reichtum!!! Aahhh!!!"

Der Prediger: "Opfert, und euch wird gegeben! Wenn die Diamanten am Himmelszelt richtig stehen, dann werden erwachen neue Diamanten in der Erde, und sie werden alle euer sein. Ist das genug?"

Die Menge: "Ja, Meister."

Der Prediger: "Nein! Das ist jämmerlich! Wenn der Diamant es will, dann stürzen die Sternjuwelen des Himmels selbst zu Boden, und der Sternenhimmel zerbricht zu Kristall und fällt herab, um euch zu hören. Preiset den Diamanten!"

Die Menge: "Ja, Meister!"

Der Prediger: "Bald werden wir erneut die Würdigsten herauslesen unter euch: die sich vieles genommen und der Bruderschaft reich gegeben haben, die stark sind im Glauben an unsere Sache. Dann werdet ihr aufsteigen bis zur Halle aus Diamant und dann von seiner Hand empfangen das Unterpand der höheren Weißen: das Amulett aus schierem Kristall und Karfunkel, den Splitter seiner selbst, durch den er eingeht in seine wahren Gläubigen. Wollt ihr daran Anteil haben?"

Die Menge: "Ja, Meister!"

Der Prediger: "Und werdet ihr daran Anteil haben?"

Die Menge: "Wenn wir würdig sind."

Der Prediger: "Wohlan, dann strebt nach dieser Würde. Empfängt seinen Segen, um eure Seele zu klären, dass sie fehlerlos und lauter wird wie ein Diamant! Nutzt seine Gunst, und in euren Köpfen wird heranwachsen ein Keim, ein Kern, ein Karfunkel aus Diamant. Preiset den Herrn!"

Die Menge: "Diamant!"

Und so weiter. Das ganze Ritual dauert fast zwei Stunden und ist von uneingeweihten Zuhörern nur unter Schmerzen zu verfolgen – doch die Fanatiker sind von den großen Verheerungen und den als dickem Qualm durch den Vorhang quellenden Weihrauchschwaden buchstäblich benebelt. Wenn der richtige Punkt erreicht ist, dann erscheint ein zweigehörnter Dämon als Bote des Tasfarelel: Ghirushinaar ähnelt einem rühdigen Esel mit Klapperschlangen-Schwanz. Er verschlingt gierig das blutige Herz des verschleppten Bettlers, den Riakil zuvor während der Zeremonie rituell geopfert hat. Danach rülpt er dämonisch und scheidet fünf glänzende Haufen aus reinem Gold aus, ehe er wieder verschwindet.

Wenn dies geschieht, verlieren die Andächtigen fast völlig die Kontrolle und verfallen in umfassende hysterische Ekstase. Wie tobende Kinder oder verzweifelte Bettler strömen sie nach vorne und schlagen sich um die Goldklumpen, die Riakil in die Menge schleudert. Neid und Habgier gehen um und treiben die Andächtigen zur Raserei.

Falls die Helden zu irgendeinem Zeitpunkt während der Andacht die große Halle betreten wollen, sollten sie rechtzeitig realisieren, dass sie (sofern sie nicht unsichtbar sind) am besten wieder zurückweichen – denn so benommen sind die Kultisten nicht, dass keiner die Fremden bemerkt, wenn sie durch die Halle schleichen. Es gibt natürlich die Möglichkeit, dass die Helden sich der Kutten von Nachzügler bemächtigen und damit nicht auffallen.

Wenn die Andacht ungestört zu Ende gegangen ist, verabschieden sich die Gardisten in kleinen Grüppchen. Falls es keine verdächtigen Spuren im Laden gibt (außer eventuell der Abwesenheit der Wachen) verläuft sich die Menge der Kultisten binnen einer Stunde. Sollten die Helden aber eventuell angefallene Leichen von Ladenwächtern nicht verborgen haben, wird sehr schnell Alarm gegeben.

Die Helden sollten eine Chance haben, sich im Durcheinander die Kapuzenmäntel und Schleier einiger Gardisten zu besorgen und so verummumt zu fliehen. Doch wenn sie ausharren, ist ihre Entdeckung unausweichlich.

Eines aber gilt in jedem Fall: Wenn sie entdeckt werden, etwa weil sie einen allgemeinen offenen Angriff beginnen (oder den Priester attackieren, der das Spektakel gewohnt und kein bisschen benommen ist), haben sie die ganze Meute gegen sich. Dann stehen die Chancen sehr schlecht für sie: In diesem Fall ist die rasche Flucht aus dem Tempel und dem Schmuckladen die einzige Möglichkeit, zu überleben.

Realistischerweise brauchen Sie den Kampf einer Handvoll Helden gegen mehrere Dutzend aufgeputzte Kultisten mit magischer Unterstützung durch Dämonen nicht einmal auszuwürfeln. Das Konstruktivste wäre es, wenn Sie Ihre Helden dann 'nur' betäuben und aus diesem Kapitel heraus zu einer Sklavenkarawane ins Gebirge schaffen werden, wo sie dann ihre Wärter überwältigen, entwaffnen und aus einer deutlich schlechteren Ausgangslage heraus das Kapitel III erleben können.

DER ENDKAMPF

Der Endkonflikt dieses Kapitels findet wahrscheinlich als Kampf zwischen den Helden und Meister Riakil samt Getreuen auf dem zentralen Schatzhort statt. Denn wenn sich sein Glück gegen ihn wendet, ist der Zwerg schon viel zu sehr der Habgier verfallen, als dass er seinen Hort verlassen könnte –

lieber geht er bei dem Versuch unter, ihn zu verteidigen. Dabei ist das Kämpfen auf einem regelrechten Hügel aus kupfernen, silbernen und goldenen Münzen alles andere als einfach: Stapel verrutschen, der ganze Untergrund gleitet zur Seite, es ist fast wie der Kampf auf einer zu Tal gehenden Geröll-Lawine. Das bedeutet, dass für alle die AT um 2, die PA um 4 Punkte erschwert ist – mit der Ausnahme von Riakil, der daran gewöhnt ist, über seinen Hort zu tollen. Dadurch erweist sich der Zwerg als ein sehr gefährlicher Gegner, denn er ist nicht allein ein guter Kletterer, er ruft auch seinen Leuten immer kurze Befehle zu, um deren Anstrengungen zu koordinieren.

Die beste Chance haben die Helden, wenn sie die Information von Meister Uriax nutzen und sichtbar einen deutlichen Teil des Hortes vernichten. Dazu sind Zauber wie der ZAGIBU und der DESINTEGRATUS am besten geeignet, doch ein simpler IGNIFAXIUS auf einen Münzstapel sollte auch reichen – zumindest, um Riakil zu einer Jähzorn-Probe zu zwingen, bei deren Gelingen ihn der Bluttausch packt. Dann geht Riakil mit seiner Axt auf den Urheber des Zaubers los und lässt sich durch nichts ablenken. Verwenden Sie die Regeln zum entsprechenden Nachteil (*Aventurische Helden*, S.112).

Genauso gut ist es möglich, die Ängste des zwergischen Paktierer gegen ihn zu wenden. Wenn jemand das Bellen eines Fuchses nachahmt, vielleicht gar als Bauchredner, dann ist Riakil extrem nervös und verwirrt. Verwenden Sie ähnlich wie bei einer schlechten Eigenschaft alle TaP* aus der *Stimmen imitieren*-Probe als Malus für sämtliche seiner Aktionen. Noch größer ist natürlich die Wirkung, wenn ein illusionärer Fuchs, vielleicht gar ein Silberfuchs, sich ihm zu nähern scheint, als wäre er der zur Bestrafung gesandte Bote des Phex. In einem solchen Fall können Sie durchaus entscheiden, dass er ebenfalls von Wut übermannt wird und den Fuchs im Bluttausch angreift, ehe dieser ihn erwischen kann.

WAS RIAKIL WEIß (UND GESTEHŦ, FALLS ER ÜBERLEBT)

Nur die niederen Ränge glauben, dass der 'Sultan der Diamanten' ein neuer Gott sei. Eigentlich dienen die wirklich Eingeweihten dem Großen Feilscher, dem Vermehrer des Goldes: Tasfarelel.

Dieser Tempel ist jedoch nur eine Täuschung. Das wahre Heiligtum des Großen Feilschers liegt in einer Juwelenhöhle in den Bergen – genau dort, wo sich die "verdammten Zwerge der neunmal verfluchten Matriarchin Ingrascha" breit machen wollen. Doch die mächtige Magistra Marmonidas, seine Geliebte, werde es allen zeigen, die sie ihnen abspenstig machen wollen – so, wie sie auch den naseweisen Fürsten Khajid fertig gemacht hat.

Um zu Ehren des Großen Feilschers die ganzen Juwelen dort oben abbauen zu können, werden viele Arbeitskräfte benötigt. Daher zieht einmal im Monat eine Sklavenkarawane in die Berge, die letzte ist gerade gestartet. Den genauen Weg dorthin kennt er selber nicht, er war noch nie da, und diejenigen, die den Weg kennen, sind derzeit unterwegs. (Mit zusätzlichem Druck kann man ihm jedoch seine Vermutungen zu dem Weg entlocken.)

Marmonidas selbst hält sich derzeit in dem Tempel auf, und in ihrer Dienerschaft hat sie "irgendwelche höhlenbewohnenden Elfen". Nach ihrer Vergangenheit hat er die Magierin nie gefragt –

er glaubt und vertraut ihr, was zählt da schon ihre Vergangenheit? Der große Plan? Es gibt keinen großen Plan. Kostspielige Welteroberung mit teuren Söldnern und aufwendigen Dämonenheeren ist etwas für Verlierer.

DER ABSCHLUSS DES KAPITELS

Wenn Sie diese Erlebnisse in Fasar als Teil des ganzen Abenteuers spielen, dann gibt es keinen Grund, warum sich Assafs Gewandspange bereits hier in Fasar wiedererobern lässt – dann hat Marmonidas sie ins Gebirge mitgenommen. Falls Sie dieses Abschlusskapitel jedoch nicht verwenden wollen, dann sollte die Fibel natürlich hier auftauchen – etwa auf dem Schatzhort, in Riakils Gemächern oder gar im Schmuckbeutel einer der beiden Kurtisanen.

Im Normalfall jedoch endet das Kapitel hier und setzt mit dem Aufbruch der Helden ins Gebirge wieder ein.

ABENTEUERPVUNKTE

Da es jetzt zu einer längeren, möglicherweise mehrwöchigen Heilungs- und Übergangsfrist kommt, ehe die Herausforderungen des nächsten Kapitels beginnen, können Sie hier bis zu **250 AP** und passende Spezielle Erfahrungen vergeben, um die bisherigen Erfahrungen und Heldentaten zu würdigen. Mögliche Steigerungsversuche auf: Gassenwissen, Geographie, Staatskunst, gesichtswissen, Überreden. (Vor dem nächsten Kapitel sollte noch einmal erwähnt werden, dass die Zwergen-delegation, die Helden nicht begleiten kann, da sie noch immer mit den Auswirkungen der Versteinerung kämpfen.)

KAPITEL 3:

DAS HAUPT DES GOLDENEEN DRACHEN

KAPITELÜBERBLICK

Dies ist der dritte Teil des Abenteuers, in dem die Helden die chaotische Großstadt Fasar hinter sich lassen und sich der rauen Wildnis des Raschtulswalles stellen müssen. Auf der Reise zur zukünftigen Heimat der Brillantzwerge (die zur Zeit noch die Basis des Diamanten-Kultes ist) begegnen sie wilden Tieren und Menschen, die zu lebensgefährlichen Gegnern werden können. Doch die größten Gefahren lauern in den Höhlen und Hallen des Berges Djer Anghravash: vor allem die unheimlichen Karfunkel-Elfen, irgeleitete Nachfahren der einstigen Hochelfen, die unter den Bann falscher Götter gerieten und nun in deren Namen die Kristall- und Juwelschätze des Gebirges ausbeuten. Das Finale dieses Abenteuers findet in den geheimnisvollen Grotten und Gängen des Djer Anghravash statt und führt die Helden bis zu den Toren der Zitadelle des Erzes. Hier können sie ihre Feinde besiegen und sich unsterblich verdient machen um das ganze Zwergen-Geschlecht.

Das ganze Kapitel über sollte eine geheimnisvolle Stimmung herrschen – noch wichtiger als die Wachsamkeit gegenüber unbekanntem Widersachern ist die Tatsache, dass alles hier sehr unbekannt ist, selbst für hoch gelehrte Aventurien-Kundler. Die Geheimnisse vergangener Jahrtausende werden offenbar, und ein ganzes Volk wird neu entdeckt.

IN DEN SCHLUCHTEN DES RASCHTULSWALLS

Der Raschtulswall ist (nach dem Ehernen Schwert) das höchste Gebirge Aventuriens und eine seiner unerforschtesten Gegenden. Manche Gelehrte sagen, alle Hänge und Täler des Gebirges wären größer als der restliche Kontinent, wenn man sie glatt striche. Andere Dere-Kundler streiten sich darüber, ob das von den Helden durchreiste Gebiet schon zum Raschtulswall gehört – hier reicht es zu sagen, dass es zwar eindeutig Bergland, aber noch kein Hochgebirge ist. (Siehe Geographia Aventurica Seite 123.) Es ist unwegsam, und man legt nur kurze Strecken am Tag zurück. Bald schon werden die Helden alle Fahrzeuge und auch Reittiere außer Maultieren, Eseln und Kamah-Kamelen aufgeben müssen.

DIE LANDSCHAFT

Entgegen der Erwartung mancher Landesfremder ist das Vorland des Raschtulswalles mitnichten wüstenhaft und karg: Hier gedeihen stattdessen regelrechte Urwälder aus düsteren, immergrünen Nadelbäumen. Es gibt keinen Klimawechsel in den Jahreszeiten (außer der Regenzeit im Frühjahr und im Herbst), so

DIE MOTIVATION

Vermutlich haben die Helden genug Grund, sich ohne einen weiteren Auftrag auf den Weg in den Raschtulswall zu machen. Andernfalls wird Ingrascha auf sie zukommen und sie bitten, der Spur nachzugehen – denn offensichtlich will hier ein Dämonenkult verhindern, dass die Zwerge eine neue Heimat finden. Sie selbst und der Rest ihrer Delegation bleibt in Fasar, denn es gilt, hier weitere diplomatische Kontakte aufzubauen. (Siehe auch Ende von Kapitel II für mögliche Erklärungen.)

DIESES KAPITEL

ALS SEPARATES ABENTEUER

Es ist auch möglich, diese Ereignisse im Gebirge für sich allein zu nehmen und als reines Wildnis- und Höhlenabenteuer zu präsentieren. In diesem Falle sind kaum Änderungen nötig. Nur sollte natürlich im Vorfeld festgelegt werden, warum die Helden im Raschtulswall unterwegs sind. Ebenso sollten Sie überlegen, ob sie während der Gebirgsreise eine Begegnung mit dem Heiligen Mharbal al'Tosra einfügen, der im Raschtulswall auf den Pfaden der frühesten Feqz-Anbeter wandelt und sich zur Meditation in die Wildnis zurückgezogen hat.

dass die Vegetation üppig ist. Die verbreitetsten Bäume sind Eibe und Zypresse, dazwischen finden sich immer wieder Gingko- und Maulbeerbäume, aber auch Feigenbäume, die bis zu dreimal im Jahr wohlschmeckende Früchte tragen. Dennoch leben nur wenige Menschen in dieser Landschaft. Der Boden der Urwälder ist dicht mit Farn und Kraut bewachsen und dadurch völlig weglos. Wo das Licht es erlaubt, schlingt sich zudem noch wilder Wein um die Stämme. Außerhalb der Regenzeit (zum Zeitpunkt dieses Abenteuers also) ist das Wetter warm und trocken, aber nur selten heiß – wie an einem angenehmen Frühlingstag.

TIER- UND PFLANZENWELT

An Jagdbeute findet der geschickte Waidmann hier vor allem Rehe und Kaninchen sowie gelegentlich auch Ongalo-Bullen oder Warzenschweine – wobei diese auch schnell den Spieß umdrehen und den Jäger zum Gejagten machen. Weniger als Beute denn als Begegnung am Wegesrand können die Helden vielleicht einem Rotfuchs oder einem Rudel Khoramsbestien begegnen, während sich des Nachts die

kleinen neugierigen Schädelöffchen (eine Moosaffenart) mit ihrer totenkopfähnlichen Zeichnung lautlos durch die Bäume hangeln und urplötzlich in ihr unheimliches Heulen und Wehklagen ausbrechen und so manchem Landesfremden einen gehörigen Schreck einjagen können. Vereinzelt leben hier in den Vorbergen auch Nachtwinde. Diese attackieren alles Magiebegabte, vor allem, wenn es sich in ihr Reich, die Lüfte wagt. Daher können Sie mittels dieser wilden und kräftigen Raubvögel einigermaßen das magische Kundschaften durch fliegende Helden regulieren, wenn es Ihnen in einer bestimmten Lage nicht in Ihre Planung passt. Kräuterkundige haben gute Aussichten, die verbreiteteren Heilpflanzen wie Tarnele und Zwölfblatt zu finden – und einem einzigartigen Gewächs dieser Region, der machtvollen Olginwurze, ist ein eigener Abschnitt gewidmet (s. S. 62).

VON FASAR IN DIE BERGE

Die Natur des Gebirges ist in dieser Region so, dass mehrere parallele Täler und Senken lang gestreckt empor führen ins Herz des Raschtulswalles. Sie alle münden ungefähr ins Gebiet an den Gadang-Quellen, und neben den magischen Merkmalen ist das ohne Frage der Grund, warum ausgerechnet hier eine Stadt entstanden ist. Die langen Täler sind ebenso gute Einfallsrouten ins Gebirge, die einst von Pyrdacors Drachen und Echsen genutzt wurden, wie auch Ausfallstrecken für die Tulamiden, die im Hochland hausten. Die Helden werden voraussichtlich das nördlichste der Täler nehmen, denn es führt am ehesten zu der Region um den Djer Anghravash – der wiederum irgendwo oberhalb der Quelle des Kamah zu finden ist. Gerade weil es nur wenige feste Routen und keinerlei Straßen in diesem Gebiet gibt, kann man die Reise gut als eine Abfolge von einzelnen Stationen und Ereignissen präsentieren, die längst nicht alle an bestimmte Orte gebunden sind.

ANGRIFF DER BÂN KHALIL

Der Aufbruch aus Fasar ist noch mit einem besonderen Erlebnis verbunden. Um ins Gebirge zu gelangen, müssen die Helden das Weideland der Bân Khalil passieren, und diese lieben es nun einmal, Reisende zu verunsichern, indem sie ihnen mit Scheinangriffen zusetzen. Während die Helden an den Ponyherden der Ferkinas vorbeireiten, sammeln sich diese und stürmen urplötzlich mit wildestem Kampfgeheul und drohend erhobenen Waffen auf die Fremdlinge los. Dabei kommt es vor allem darauf an, dass die Fremden ihre Uner-schrockenheit beweisen – sei es durch trotziges Ausharren, einen kühnen Gegenangriff oder auch 'tapfere' Zauberei. Es ist unmöglich, eine genaue Liste festzulegen, welche Sprüche tapfer sind, doch am ehesten gilt es für jene, bei denen imposante Effekte dazugehören. Doch genauso wirkt auch eine Illusion, wenn sie etwas Bedrohliches darstellt. Sollten während des Schaukampfes Ferkinas ums Leben kommen, wird erwartet, dass der Schuldige dem Haran des Toten den Gegenwert einer guten Stahlwaffe als Kompensation zahlt. Stellen Sie die Bân Khalil als extrem raubeinige, aber geradlinige Wilde dar, die den Kampfesrausch und einen Wilden Ritt um der Ekstase willen lieben, die sie dabei verspüren und denen ein Menschenleben (auch das der Ihrigen) nicht übermäßig viel bedeutet.

ZWEIBEINIGE BEWOHNER

Von den wenigen menschlichen Bewohner entstammen die meisten dem Volk der mhanadischen Tulamiden. Doch es gibt auch noch viele Ferkinas; und oftmals haben sich die beiden stammverwandten Völkerschaften wieder bis zur Unkenntlichkeit vermischt – in den Augen der Flachland- und Stadt-Tulamiden ein klarer Rückschritt zum Barbarentum, wenn nicht gar zur Tierhaftigkeit. Doch so sehr auch darüber gelästert wird: Den strammen Ferkina-Krieger, der einst die Urgroßmutter verführte, kann hier kaum jemand leugnen. Selten trifft man auch auf Trolle, die aber eher in der Folklore der Leute als sagenhafte 'Riesensöhne' eine Rolle spielen (gewiss ist manche Beschreibung des berühmten Riesen Adawadt in Wirklichkeit auf einen groß gewachsenen Troll zurückzuführen).

IM UMLAND VON FASAR

Dieser Abschnitt der Reise führt die Helden durch recht dicht besiedeltes Land von Fasar bis zu einer Rastgelegenheit auf einem Bergbauernhof.

Nachdem die Helden Fasar hinter sich gelassen haben, windet sich ein stetig ansteigender, schmaler Weg durch die Hügel. Die Landschaft ist grün und wird immer wieder von kleinen Bächen durchzogen. Außer den Helden sind hier auch durchaus andere Reisende unterwegs. Holzfäller, Bauern, aber auch wandernde Handwerker und gelegentlich Hausierer. Übliche Lasttiere sind neben Maultieren und Eseln vor allem die kleinen, zierlichen Kamah-Kamele. Für diesen Teil der Strecke ist es auch noch problemlos möglich, einen Wagen mitzuführen. Die Helden werden von den anderen Reisenden begrüßt, aber nicht besonders beachtet. Auf Fragen reagieren die Fremden je nach Persönlichkeit freundlich bis knapp. Sie können berichten, dass es hoch in den Hügeln einige Zeltlager gibt, wo eine ständig wechselnde Anzahl von Glücksrittern nach Edelsteinen sucht. Es gibt außerdem ein paar Holzfällertlager und natürlich Einöd-Gehöfte, deren abweisende Bewohner von der Schaf- und Ziegenzucht leben ("Und sich vermutlich mit denen auch fortpflanzen, wenn sie keine Schwestern haben, hähä ...").

DIE SKLAVENHÄNDLER

Kurz bevor die Helden in den geheimen Tempel von Sidi Shebahan vorgedrungen sind, hat Meister Riakil noch einmal eine Sklavenkarawane zum Djer Anghravash geschickt, wo die Gefangenen als Bergwerkssklaven gegen Gold und Juwelen verkauft werden sollen. Da auf keinem der Wege eine große, sperrige Last zu befördern ist, führt der Trupp keine Lasttiere mit. Dennoch kommt er nur sehr langsam vorwärts, da die meisten Sklaven das Reisen im Gebirge nicht gewöhnt sind und viele Rasten benötigen. Dieser Sklavenschar ist in gewisser Weise die Schlüsselbegegnung für den Beginn des Abenteuers, doch es gibt sehr viele unterschiedliche Weise, hier vorzugehen. Wenn die Helden keinen eigenen Plan haben, sollten Sie sie einfach eines Tages (etwa um die Mittagszeit) dieser in die Berge reisenden Karawane begegnen lassen, die gerade neben der Straße rastet, um der Mittagssonne zu entgehen.

Der Trupp besteht aus einem Wächter mehr, als es Helden gibt, und dreimal so vielen Sklaven. Die Wächter haben zum Wechseln je zwei Ponys, die Sklaven gehen natürlich zu Fuß. Sie sind an den Handgelenken gefesselt und mit einem langen Strick zu einer Kette aufgereiht, die am Sattel des Anführers befestigt ist. Die Bewaffneten gehören zur 'Garde des Diamantensultans', sie sind allerdings eher Waldläufer als Stadtmenschen (regeltechnisch: erfahrene Ferkinas) und speziell dafür zuständig, die Verbindung zu Magistra Marmonidas und den Karfunkel-Elfen aufrecht zu halten. Hier müssen Sie natürlich auch entscheiden, ob die Helden erst einmal nur die Karawane auskundschaften sollen oder ob Sie bereits eine Konfrontation herbeiführen wollen. Im zweiten Fall geschieht folgendes: Wenn die Helden in der Nähe sind und ihre ungefähre Herkunft erkennbar wird, ruft auf einmal einer der Sklaven auf Garethi einem Helden zu (suchen Sie dafür einen passenden Charakter aus):

"Fremde(r), ich bin aus dem Norden wie du! Rette uns, wir sind keine Sklaven, sondern Reisende!"

Im nächsten Moment tritt ihn schon der neben ihm reitende Ferkina in die Rippen, dass er (und die Sklaven vor und hinter ihm) auf dem Boden landen. Dann wirft er sich rittlings auf den Gestürzten und drückt seinen Brustkorb und die Arme zu Boden. Mit einer Hand zieht er seinen Krummdolch, mit der anderen zwingt er die Kiefer des anderen auseinander. Seine Worte "Hund, ich sagte dir doch: Noch einmal ein Laut, und es kostet dich die Zunge!", spricht er zwar in der Sprache der Ferkina, doch die Bewegung ist allgemeinverständlich. Spätestens jetzt sollten die Helden eigentlich eingreifen. Da die Sklaventreiber keine Zauberer bei sich haben und außerdem die Sklaven die Gelegenheit nutzen, mit ihrem Seil weitere Sklaventreiber von den Pferden zu ziehen und zu würgen, dürfte der Sieg der Helden nicht in Frage stehen. Die meisten der befreiten Sklaven sind einheimische Fasarer, auch einige Bauern und Hirten, die von ihren Feldern verschleppt wurden. Doch vier Leute sind unerfahrene Abenteurer aus dem Norden, die in Fasar bei der Suche nach den legendären Schätzen der Magiermogule in die Hände der Diamantengarde fielen. Sie wollen dem wilden Mhanadistan schleunigst den Rücken kehren, nun, da sie ihre Freiheit wiederhaben, und ihr Glück lieber im beschaulichen Nordmarken versuchen. Die Sklaventreiber haben auf dem Weg in die Berge nur wenige Wertsachen bei sich, und alles wird natürlich von mindestens einem Sklaven als sein früherer Besitz wieder erkannt. Ein besonderer Gegenstand muss noch erwähnt werden. Der Anführer der Sklaventreiber, Masmud, hat auf einem starken Eibenholzstab einen fast kopfgroßen Kegel aus Feuerstein befestigt. Die Treiber wissen, dass man diesen Stein wie eine Standarte voran tragen muss, wenn man erst einmal die Berge überquert hat und in das Tal reitet. Es ist durchaus möglich, aus gefangenen Wächtern eine Beschreibung des Weges zum Djer Anghravash herauszulocken – durch Druck, Zauberei oder einfach Bestechung (das wirkt am besten). Die Schilderung ist korrekt, doch Sie müssen wissen, wie viel Sie den Helden über die Gefahren am Wegesrand verraten wollen. Selbstverständlich ist auch nichts falsch daran, wenn die Helden erst einmal die Sklavenkarawane beobachten und ihr folgen wollen, um den richtigen Weg herauszufinden. Diese Reise ist recht eintönig. Es wird recht oft gerastet, damit die Sklaven nicht völlig zerschunden beim Kunden eintreffen, und der Trupp hinterlässt eine breite Spur, die für jeden Fährtenleser ein offenes Buch ist.

ÜBERNACHTUNG AUF EINEM GEHÖFT

Im Umland von Fasar können die Helden bei einem Großbauern Nachtquartier beziehen. Für Gäste steht üblicherweise der Heuboden zur Verfügung, und auch ein einfaches Mahl wird im Rahmen der Gastfreundschaft gewährt. Helden mit höherem Sozialstatus werden auch ins Wohnzimmer auf einen Teppich eingeladen, oder ihnen wird gar das Bett des Hausherrn (bzw. für weibliche Berühmtheiten ein Bett im Frauen-gemach) angeboten.

Die Gastgeber verlangen keinen Preis für die Übernachtung, nehmen aber gerne Gastgeschenke, seien sie nun materieller Art oder in Form einer Geschichte oder eines Liedes aus der weiten Welt dargebracht. Dazu wird die ganze Familie zusammengerufen, damit es genügend Ohren gibt, die die Geschichte hören und behalten können, auf dass sie auch ohne die Fremden noch einmal berichtet werden kann.

Vom Kult des Diamantensultans wissen die Bewohner nichts, und den gelegentlichen Sklavenkarawanen gegenüber ist man abweisend. Sollten Nachtwachen aufgestellt werden, so werden die Gastgeber dies mit einer leichten Verstimmung wahrnehmen: "Wir haben gemeinsam Brot und Wein geteilt, und uns sind die Gesetze der Gastfreundschaft heilig, aber wenn ihr uns misstraut ..."

Es passiert in dieser Nacht absolut nichts Ungewöhnliches.

DURCH DEN WALD VON KİHRŞİPJA

Die Landschaft unterscheidet sich nicht wesentlich von der, die die Helden am Vortag gesehen haben – nur dass hier, mehr als eine Tagesreise von Fasar, die Spuren menschlicher Nutzung zusehends spärlicher werden und dichter Wald den Pfad einrahmt. Was es hingegen recht zahlreich gibt, sind eigenartige Obeliskens als Wegmarkierungen, die fast an Totempfähle erinnern und allerlei Raubtier-, aber auch Ungeheuer-Glyphen tragen. Einheimische Jäger und die vereinzelt Hirten tun sie achselzuckend als "immer schon da gewesen" ab.

EIN PFERD FRISST EIBENZWEIGE

Falls einer (oder gar mehrere) der Helden darauf bestanden hat, das eigene Pferd mitzunehmen und Tier und/oder Besitzer nicht aus dieser Gegend stammen, kann es sehr gut zu der folgenden Begebenheit kommen. Die Zweige des Eibenbaumes sind äußerst wohlschmeckend, aber leider ebenso giftig, und viele Pferde schätzen diese 'Leckerei'. Helden, die sehr viel mit Pferden zu tun haben (TaW *Reiten* wenigstens 10) oder sehr gute Pflanzenkundler sind (TaW 8 oder besser), sollten die Gefahr rechtzeitig erkennen.

Ansonsten bekommt das Pferd auf einmal eine Kolik und wird versuchen, sich seines Reiters / Führers zu entledigen und bocken. Um im Sattel zu bleiben, ist pro KR eine *Reiten*-Probe nötig. Nach der vierten KR beginnt das Pferd, sich (notfalls samt Reiter) auf dem Boden zu wälzen (Ausweichen +10). Wird der Reiter von seinem Pferd überrollt, verursacht das 2W6+2 TP. Das Pferd kann mit einem passenden Heilzauber (Eibenzweige enthalten ein Gift der Stufe 3) oder drei Dosen Antidot beruhigt und gerettet werden.

Vielleicht entscheiden Sie sich auch aus Gründen der Dramatik, dass sich das Ganze an einem Abhang abspielt (etwa bei der Überquerung des Bergrückens weiter unten) und das arme Tier sich überschlagend den Hang hinunterstürzt. Dann

können Sie beschreiben, wie die Helden, wenn sie unten am Abhang ankommen, auf ein hungriges Rudel Khoramsbestien treffen, das bereits den Kadaver ohne Rücksicht auf eventuell noch darauf befindliche Ausrüstung zerfleischt. Von ihrer Nahrung lassen sie sich nicht so ohne weiteres verschrecken.

ÜBER DIE BERGE INS TAL DER JUWELEN

Etwa siebenzig Meilen nordwestlich von Fasar ist es nötig, den gewöhnlichen Pfad zu verlassen und auf einer Serpentinenspiste den rechts des Pfades liegenden Bergrücken zu erklimmen. Dort führt dann zwischen zwei Gipfeln eine hochgelegene Passstraße in die jenseitigen Täler, wo die unheimlichen Bân Anghrachan jagen und wo der Djer Anghravash liegt. Die Reise über den Hochpass unterscheidet sich stark von dem bisherigen Weg, und gewöhnliche Pferde oder gar Kamele sind ziemlich nutzlos: Hier können, wie bereits erwähnt, als Lasttiere nur noch Ferkina-Ponys, Esel, Maultiere und Kamah-Kamele eingesetzt werden. Es ist mehrfach nötig, über umgestürzte Baumstämme zu klettern, und einmal muss ein rauschender Gebirgsbach auf einer halbschweren Konstruktion aus Seilen und Balken überwunden werden. Es geht mehrere Stunden bergauf, und wenn die Helden noch vorsichtig die Sklavenkarawane verfolgen sollten, sehen sie auch an einer Stelle zwei zerschmetterte Leichen von ungeschickten Fremdlingen in der Tiefe.

Die dichten Eibenwälder weichen allmählich zurück, und es säumen nur noch kleinere Krüppelkiefern den Weg, bis auch sie baumlosen Hochwiesen Platz machen müssen. Während des Aufstieges sollten mehrere *Reiten-* und auch *Klettern-* Proben nötig sein. Es ist (je nach Spielstil) auch gut vorstellbar, dass es auf diesem Wildnispfad zu Begegnungen mit wilden Raubtieren kommt, die einen Nachzügler oder ein Lasttier reißen wollen. Grundsätzlich sollte der Aufstieg den Eindruck vermitteln, dass die turbulente Großstadt Fasar beinahe schon in einer anderen Welt ist und hier unverdorbenes Wildnis herrscht – und dass der Weg für alle Nicht-Bergwanderer eine deutliche Herausforderung darstellt.

DER HOCHPOSTEN

Direkt neben dem höchsten Punkt der Passpiste liegt ein kleines Gehöft, in dem eine Handvoll Hirten, Jäger und Bergbauern hausen, die von wild vermischem Mhanadistani- und Ferkina-Blut sind. Die einzige wirklich erwähnenswerte Person (und der einzige, der schon einmal ins ferne Fasar reiste) ist Yussumir, der Steinschneider. Er sucht das unverbindliche Geplauder mit den Fremden und erzählt stolz von sich, dass er nach alter Tradition feine Steinklingen und -messer für diejenigen anfertigt, die sich keine Stahlwaffen leisten wollen. Als Steinkundiger ist er aber auch so bekannt, dass die allermeisten Juwelensucher der Umgebung ihre Funde zu ihm bringen und bewerten lassen, "damit sie ihre wertlosen Kiesel nicht bis Fasar schleppen müssen und dann vielleicht doch für ihre guten Stücke übers Ohr gehauen werden". Wenn die Helden sich glauben machen, dass sie mit der Diamantengarde zu tun zu haben, deutet er zufrieden an, dass er natürlich so manches Mal einen unwissenden Tölpel selber hereinlegt. Yussumir ist einfach ein habgieriger Mann, dessen Haus als Unterkunft für Reisende zwischen Fasar und dem Djer Anghravash dient. Wenn nötig, kann er den Helden unter

Druck etwas über den Weg dorthin verraten. Andererseits wird er jedoch nach dem Abreisen von derart feindseligen Reisenden versuchen, die Bân Anghrachan zu warnen.

DER ABSTIEG

Der Abstieg von der Passhöhe ist nicht weniger anstrengend und gefährlich als der Aufstieg – in mancher Hinsicht sogar gefährlicher, denn in dieser Richtung ist es fast unmöglich, dass anfallige Helden Attacken von Höhenangst vermeiden. Sollten sie zuvor dem Steinschneider Yussumir (oder anderen Bewohnern des Passes) feindlich gegenübergetreten sein, dann werden sie von rachsüchtigen Jägern unauffällig verfolgt. Es ist unwahrscheinlich, dass es zu einem direkten Überfall aus dem Hinterhalt kommt, wenn sich die Helden nicht außergewöhnlich ungeschickt eine deutliche Blöße geben. Doch was sehr leicht passieren kann, ist eine von den Jägern ausgelöste Geröll-Lawine, die selbst kampferprobten Helden sehr gefährlich werden kann.

Auch denkbar ist eine Stampede von das Gebirge bewohnenden Herdentieren wie etwa Ongalo-Bullen, Wildschafen oder Steinböcken – rechnen Sie hier mit einer größeren Zahl, die den Helden auf einem engen Pfad durch eine Schlucht entgegenstürmt, und verwenden Sie für die Tiere die Kampfmanöver *Niederwerfen* und *Überrennen*. Ansonsten können Sie diese Szenen frei gestalten: Es darf dramatisch werden, aber die Helden haben später noch genug zu tun, um nicht jetzt schon ans Ende ihrer Kräfte zu geraten.

Nachdem diese Gefahren gemeistert sind, erreichen die Helden die Täler der Bân Anghrachan.

DIE BÂN ANGHRACHAN

Bei den benachbarten Ferkinas ist dieser eher kleinere Sippenverband ziemlich unbeliebt, denn während andere Stämme das Umland des Djer Anghravash meiden, haben sich die Bân Anghrachan mit den verrufenen Bewohnern des Berges arrangiert und verehren sie sogar. Diese Ferkinas unterscheiden sich von ihren Nachbarn vor allem durch ihren Glauben. Für sie spielen die gewöhnlichen Götter Rascha und Rashtula eine geringere Rolle im Alltag als für die gewöhnlichen Ferkinas. Vor allem aber sind in ihrem Weltbild Ingerimm, der Elementarherr des Erzes und der goldene Gottdrache Pyrdacor zu einer einzigen Figur verschmolzen. Daher betrachten sie den himmelhohen Berg Djer Anghravash als Heiligtum und Göttersitz, vor allem des goldenen Gottes Anghravash, der über Stein und Feuer gebietet und ihnen den lebenswichtigen Feuerstein geschenkt und den Wert des Goldes gelehrt hat. Hier soll, so glauben sie, der Ursprung allen Goldes und allen Feuersteins liegen.

Die nicht-menschliche Bewohner des Berges sehen sie als halbgöttlichen Diener des Goldenen Anghravash – vor allem aber halten sie an sorgfältig umhegten Talstücken Ackersklaven, deren Früchte sie als Opfergaben und gegen gelegentlich Gaben von Feuersteinen und halbedlen Mineralen und Kristallen an die 'Dschinne' des Djer Anghravash geben. Doch zugleich ängstigen sie sich sehr davor, deren Zorn zu erregen, denn die Kräfte der dortigen Geister sind gefürchtet und Thema vieler erschreckender Sagen. Für die ungebildeten Wilden ist der Unterschied zwischen den verschiedenen Wesen des Berges völlig unklar, und sie gebrauchen den Ausdruck Dschinn für Elfen und echte Elementargeister gleichermaßen.

Sich selbst sehen sie als die Wächter des Berges und des Umlandes und glauben sich mit der Aufgabe belehnt, ihn gegen Diebe und Räuber zu schützen. Die Bân Anhrachan sind buchstäblich Steinzeitmenschen, denn sie benutzen wenig bis gar kein Metall. Doch sie stellen gute Klingen aus Feuerstein und Vulkanglas her und verstehen sich auch darauf, Edelsteine grob zuzuschleifen. Sie verteidigen ihre Jagdgründe gegen Eindringlinge und lassen nur Verbündete der Dschinne des Djer Anhravash passieren, die sich durch einen großen Feuerstein-Kegel als kleines Abbild des heiligen Berges ausweisen.

OLGINWURZ

Eine der ganz besonderen Heilpflanzen des Raschtulswalles ist die seltene und gesuchte Olginwurz. Während der üblichen Kräutersuche, mit der viele die Wildnis gewohnte Helden gerne ihren Abend verbringen, besteht auch die Möglichkeit, dass sie auf die Spuren einer derartigen Wunderpflanze stoßen. Um dieses Ereignis interessanter zu gestalten, können Sie einen anderen Kräutersammler auftauchen lassen. Der Ferkina-Eremit Burshuk ist ein abgeschieden lebender Tierbesessener und behauptet radebrechend, die Geister hätten ihm eine Vision geschickt, wo er die Moosballen finden könnte, und dass deswegen das Gewächs rechtmäßig ihm zustehe. Wenn der Held es ihm nicht abtrete, werde er ihn und seine Kindeskinde verfluchen. Diese Drohung ist absolut haltlos, da der Mann nur ein Magiedilettant ist – was die Helden aber nicht auf den ersten Blick sehen können. Alles in allem sollte die Begegnung eher rollenspielerisch gelöst werden. Wenn der Ferkina durch einen Zauber, Kampf oder Überzeugungsarbeit 'besiegt' wird, kann er einiges über die Kultur seines Volkes berichten und damit nützliche Hinweise für das Vermeiden von Angriffen geben. Er besitzt keine nennenswerten Schätze.

DER WEIHER

DES FORMLOSEN VERSCHLINGERS

Diese eigentlich einladende Wasserstelle weist eine schnell zu entdeckende Besonderheit auf: Das Wasser hat einen eigenartigen, schwach säuerlich-scharfen Beigeschmack, doch in freier Natur sind ungewöhnliche Mineralwässer keine Seltenheit. In jedem Fall trinken Tiere unbekümmert von dem kühlen Nass, und auch Menschen vertragen es, ob mit oder ohne AB-**VENENUM** – in letzterem Fall allerdings löst es in der Nacht leichtes Sodbrennen aus, das immerhin einen Punkt der nächtlichen Regeneration raubt.

Während der Nacht sollten Sie auch einen Helden aussuchen, der sich im Halbschlaf (so wie in unzähligen Nächten im Freien zuvor) hinter einem Busch erleichtert und dann ebenfalls eher automatisch als überlegt neben dem Wasser niederkniet, um seine Hände zu waschen. Er erwacht erst wirklich, als ein nasser, kalter Griff um sein Handgelenk ihn aufschreckt und er einen Moment später platschend ins Wasser gezogen wird.

Der kleine Bergsee ist das Revier einer Riesenamöbe, die eigentlich mit etwas über einem Schritt Durchmesser nicht viel hermacht. Im Wasser aber ist sie ein ernstzunehmender Gegner. Wenn der eigentlich Wache habende Held (den es hier in freier Wildbahn hoffentlich gibt) die anderen alarmiert, sind die Dunkelheit und die hinderliche Umgebung erhebliche

Probleme für die Rettung des schon halb versunkenen Helden, der seinerseits eigentlich nur mit KK-Proben kontern kann und sich nach ein paar KR auch ernsthaft Sorgen um sein Ertrinken machen muss.

Wenn das Problem beigelegt ist, bleibt die übrige Nacht ruhig – denn die örtliche Tierwelt hat gelernt, die Wasserstelle nachts möglichst zu meiden.

Amöbe

INI 8+W6 AT 2* PA 0 TP 1W+3 DK H
LeP 40 KO 20 RS 0 MR 8 GS 0,25 GW 6

Manöver: Umschlingen

*) Fällt beim AT-Wurf eine 1, so hat die Riesenamöbe den Gegner vollständig umschlungen (Quasi verschluckt). Bis er sich mit einer KK-probe +KR-Anzahl befreit hat, nimmt er durch den Verdauungsprozess pro KR 1W +KR Schaden.

DER ARANISCHE SPÄHTRUPP

Im Südosten der Täler kann es zu einer Begegnung mit einem Kundschaftertrupp aus Aranien kommen, der gerade in höchster Bedrängnis ist. Schon aus einer Meile Entfernung können scharfzohrigen Helden die Geräusche eines erbitterten Kampfes vernehmen. Es ist möglich, sich schleichend so weit zu nähern, dass man unentdeckt den Kampfplatz beobachten kann. Dort fechten gerade die sieben Überlebenden der ursprünglich zehn Soldaten starken Dschadra (Lanze) der Beybashari Yilbalis gegen eine dreifache Übermacht von Ferkina-Stammeskriegern. Durch ihre Disziplin, Übung und bessere Bewaffnung konnten die Aranier bislang Widerstand leisten. Doch es ist offensichtlich, dass es nur eine Frage weniger Minuten ist, bis sie völlig vernichtet werden. Falls die Helden zugunsten der Soldaten eingreifen, ist es durchaus denkbar, die abergläubischen Ferkinas (gerade mit Magie) zu vertreiben. In diesem Fall können sie erfahren, dass einige Bân Anhrachan vor kurzem (aber nach der Durchreise der Helden) einen Überfall bis nach Awallakand unternommen haben. Dabei wurden nicht allein zahlreiche Pferdehirten der dortigen Ferkinas überrascht und getötet, sondern auch zwei Frauen aus dem Rahja-Kloster verschleppt. Der Spähtrupp ist ausgeschickt worden, um nach einer Möglichkeit zu suchen, die beiden Klosterfrauen (eine Geweihte und eine Novizin) zu befreien.

Für das weitere Abenteuer ist das Schicksal der aranischen Reiter und der beiden Frauen nicht relevant. Es ist jedoch gut denkbar, dass die überlebenden Reiter die Helden bis zum Dorf Anhrashak begleiten, wo sie dann gemeinsam die dort versklavten Geweihten befreien können, um danach wieder den gefährvollen Rückweg zur Kamah-Quelle und weiter nach Awallakand einzuschlagen.

DAS DORF ANHRASHAK

Anhrashak ist so etwas wie die Hauptsiedlung der Bân Anhrachan und der einzige Platz, der wirklich dauerhaft bewohnt ist. Hier erstrecken sich einige Hirsefelder, auf denen versklavte Arbeiter schufteten, eine mit der Muskelkraft von Sklaven betriebene Mühle und zwei Backhäuser – denn die Dschinne des Djer Anhravash zahlen gut in bunten harten Steinen für Brotfladen, mit denen sie ihre Bergbausklaven füttern. In Anhrashak leben gut 100 Leute, vor allem Kinder,

Mütter und alte Leute, denn die Stammeskrieger verteidigen sie üblicherweise schon viel weiter draußen gegen Eindringlinge. Nur wenn sich eine Sklavenkarawane nähert, versammeln sich auch Krieger in dem Ort, um Handel zu treiben und die Schwachen der Sippe zu schützen.

In einem Zelt unweit des zentralen Versammlungs- und Kampfplatzes werden die beiden Frauen aus dem Rahja-Kloster gefangen gehalten. Die Geweihte Azilabeth betrachtet ihr Schicksal als Werk der Göttin und sieht es als neue Aufgabe, die Wilden zu einer sinnfroheren Verehrung der Rascha zu bekehren, während die 15 Jahre alte Novizin Linya völlig verängstigt ist und nichts lieber möchte, als ins friedliche Awallakand zurückgebracht werden.

DER WEG ZU DEN HÖHLEN

Nördlich des Dorfes führt der ausgetretene Pfad auf den heiligen Berg zu, den Djer Anghravash. Auf den ersten Blick ist der Gipfel recht durchschnittlich: hoch aufragend, gewiss, aber nicht etwa aus Gold und von einem Schneekappe aus Kristall gekrönt. Es ist schwer, seine imposante Höhe zu schätzen, doch in der Ferne gibt es ohne Frage noch andere Bergriesen von seiner Größe.

Doch eines unterscheidet ihn deutlich: Kein anderer Berg in Sichtweite wird von einem Weg geschmückt, der sich wie eine Schlange, nein, wie ein Drache in Serpentinaform empor windet und auf seinem ganzen Verlauf mit leuchtenden Obelisken markiert ist, die bei Tag im Sonnenlicht glänzen und bei Nacht wie Laternen strahlen. Wenn man näher herangekommen ist, erkennt man die Messing-Gehäuse, die durch Glas geschützte Kerzen beherbergen. Die Bân Anghrachan betrachten diese Lichter als Besitz des Gottes Anghravash und sind sehr verärgert, wenn sich jemand daran zu schaffen macht.

IN DEN HÖHLEN DES DJER ANGHRAVASH

Der ganze Berg Djer Anghravash ist von zahlreichen Höhlen durchzogen, die einst unvergleichliche Schönheit und Pracht besaßen, da sie von der Kraft der Zitadelle des Elementaren Erzes beeinflusst wurden und besonders viele Kristalle ausbildeten. Heute sind die meisten Höhlen ihres Reichtums beraubt. Zudem ist der Berg seit Jahrtausenden immer wieder Erdbeben und anderen elementaren Gewaltakten ausgesetzt und auch daher mit wie ein Warunker Käse durchlöchert. Dort, wo im tiefen Inneren die unheimlichen Karfunkel-Elfen leben, werden die Höhlen von eigenartig leuchtenden bläulichen Kristallen erhellt (ein FLIM FLAM als Immerlicht, kristallomantisch gebunden an einen Aventurin), die hell wie Fackeln strahlen.

DIE İRRGÄNGE

Die ersten Wege im Berg sind sehr enge, sich windende Gänge und Risse im Fels, die teils natürlich, teils als Stollen beim Bergbau entstanden sind. Die meisten sind enge, gewundene Pfade durch den Fels, nicht breiter als ein Schritt (mit allen Folgen, die das im Kampf nun einmal hat – etwa für den Gebrauch von längeren oder weit ausholenden Waffen). Wenn die Karfunkel-Elfen irgendwo einige Felsbrocken beiseite räumen mussten, dann haben sie sich eher auf das Nötigste

Etwa auf halber Höhe des Berges, weit über dem Tal, endet der Pfad vor einer großen Höhlenöffnung.

DAS HEILIGTUM DES ANGHRAVASH

In dieser Höhle liegt das Heiligtum, in dem die Ferkinas ihren Berg- und Erzgott Anghravash verehren. Es ist nicht unvernünftig, wenn die Helden hier ein Unheiligtum vermuten, doch tatsächlich ist es weder einem Erzdämonen noch wirkungsvoll einem Gott geweiht.

Eigentlich ist die Höhle nur ein traditioneller Opferplatz, an den die Ferkinas Lebensmittelgaben und Sklaven für den Gott und seine Dschinne bringen und wo auch in den letzten Jahren fremde Sklavenhändler gelegentlich Geschäfte gemacht haben.

In einer Nebenhöhle haust der 'Betreuer' des Heiligtums: der Schamane Giulgikh. Er ist ein ergebener Diener der Dschinne im Djer Anghravash, und es dürfte schwer sein, ihn von deren zwielichtigem Wesen zu überzeugen, da er von Dämonen wenig bis gar keine Ahnung hat. Zudem ist es für den Barbaren nichts Anstößiges, wenn Leute mit magischer Macht solche ohne Macht unterwerfen und versklaven – er selbst hält sich auch drei Sklaven für die Arbeit im Heiligtum.

Ferkina-Schamane

INI 11+W6 AT 14 PA 12 TP 1W+3 DK N

LeP 31 AsP 41 KO 14 RS 2 MR 8

Mänöver: Wuchtschlag

Zauberfertigkeiten: alle allgemeinen und Ferkina-Rituale

Im Hintergrund der Höhle führt ein schmaler Gang tiefer in den Fels, der sich bald verzweigt und zu einem wahren Irrgarten erweitert.

beschränkt. Was aber für einen schmalen Elfen gerade ausreichend und sogar einigermaßen bequem ist, muss das für einen breitschultrigen Zwerg oder gar einen Menschen nicht unbedingt sein. Dazu kommen noch mehrmals Kamine – Gangabschnitte, die sich eher senkrecht als waagrecht erstrecken und nur durch Klettern zu bezwingen sind. (Verlangen Sie Proben nach Ihrer Einschätzung.)

Es muss nicht eigens erklärt werden, warum diese Abschnitte auch keine dauerhafte Beleuchtung kennen. Nur selten begeben sich Elfen hierher, um im Anghravash-Heiligtum Handel zu treiben. Und es ist Absicht, Sklaven die Flucht so schwer wie möglich zu machen.

Sorgen Sie dafür, dass es nicht wie ein Spaziergang wirkt, sich zwischen der Außenwelt und den Kavernen der Elfen hin und her zu bewegen.

DIE KAVERIE DER LINDALIROË-SIPPE

Die Karfunkel-Elfen bewohnen keine kleinen Höhlen, sondern haben sich große Hallen und Grotten ausgesucht, um dort ganze Dörfer für jeweils eine Sippe zu errichten. Die Mitte des Bodens dieser Höhle nimmt die Wasserstelle ein, um die die Behausungen für die Sklaven gruppiert sind. Eine Mischung von Pflanzungen voller Moose und Pilze liegt ringfö-

mig um die Sklavenhütten und schirmt sie von den Wohnhäusern der Elfen ab, die sich die Höhlenwände emporziehen.

Die Sippe der Lindaliroë hat mit ihrer Grotte unweit der Oberfläche zugleich eine gute und eine schlechte Wahl getroffen: Zum einen haben sie den schlechtesten Zugang zu Erzadern und bauen kaum noch lohnende Mineralien ab. Zum anderen aber besitzen sie das Monopol auf die Einfuhr von Arbeits- und Opfersklaven. Und darauf sind die anderen Sippen außerordentlich neidisch.

I: DIE WASSERSTELLE

Die zentrale Senke der großen Kaverne wird als Zisterne verwendet. Zusätzlich zum Grundwasser, das sich hier sammelt, wird sie auch durch mehrere enge Schächte gespeist, die aus dem Freien zur Höhlendecke führen und dafür sorgen, dass sich bei Regen Wasser in dem Becken in der Höhlenmitte sammelt. Bei solchen Gelegenheiten stürzt ein Wasserfall viele Dutzend Schritt herab und versprüht Nässe über alle angrenzenden Sklavenbehausungen. Da dann das Wasser frisch ist, eilen Sklaven aus den Häusern der Elfen herbei und füllen ihre Krüge und Kessel. Zu anderen Zeiten ist das gespeicherte Wasser schal und schmeckt – je nach der genauen Stelle, von der man es schöpft – schimmelig oder schwefelig. Dennoch leben hier allerlei Tiere – vor allem blasse, blinde Fische, Lurche und Olme sowie zahlreiche Weichtiere, die ein wichtiger Teil der Nahrung für Elfen und Menschen gleichermaßen sind.

2: SKLAVENPFERCHE

Auf den ersten Blick wirken die Sklavenzwinger erstaunlich luxuriös. Doch das liegt einfach daran, dass sie einst die Häuser von Natur liebenden Elfen waren. Der Boden zeigt noch Reste der bunten Mosaik, und die reich mit Ornamenten geschmückten Marmor- und Alabaster-Säulen stehen noch. Aber heute wachsen nicht mehr moosige Ranken und leuchtende Pilze an den Gittern zwischen den Säulen, die Wände und Decken bilden, so dass die Räume auf den zweiten Blick verraten, dass sie einfach nur die Unterbringung von Gefangenen darstellen. Die Sklaven können sich zwar innerhalb der Höhle recht frei bewegen, werden aber ständig von (menschlichen) Wächtern beaufsichtigt – und eine Flucht in die umgebenden Stollen wäre sowieso aussichtslos.

Die gut 100 Arbeitssklaven der Lindaliroë-Sippe sind hier in elf früheren Villen untergebracht. Die übrigen Gebäude stehen leer und sind geplündert.

3: DER VORRATSSPEICHER

Um die Gefahr von erfolgreichen Sklavenunruhen zu verringern, gibt es keine Nahrungsvorräte in den abgeschlossenen Sklavenbehausungen – alle Lebensmittel werden zentral in diesem Gebäude am Weg aufbewahrt, den die meisten Sklaven zur Arbeit nehmen müssen. Hier gibt es auch die Möglichkeit zu kochen.

Doch genauso oft wird einfach kalte Dauernahrung ausgegeben. Ein großer Vorrat von Nahrungsmitteln für menschliche Sklaven, aber nur eine schmale Auswahl ist hier zu finden. Vor allem altbackenes Hirsbrot, harter Schafskäse, Krüge mit saurer Schafsmolke und fadem Hirsbier, Säcke mit Zwiebeln sowie als Kostbarkeit an der Luft gedörertes Hammelfleisch. Obwohl fast alle Nahrungsmittel auf die eine oder andere Weise getrocknet sind, haben die meisten Vorräte doch einen leicht phosphoreszierenden Schimmel an sich und zeigen zudem Spuren von Rattenbissen.

4: DER GARTENGÜRTEL

Die Pilzgärten der Kaverne ziehen sich ringförmig um die Sklavenhütten. Einst waren sie ein gestalteter Garten für die Bewohner der Villen, doch spätestens mit der Übernahme des Pyr-Kultes durch Tasfarel verloren die Karfunkel-Elfen ihren Sinn für die Schönheit der lebenden Natur. Seitdem dienen die Gärten vor allem praktischen Zwecken: Hier wachsen die unterschiedlichsten Pflanzen, die kein Sonnenlicht brauchen, von Moosen und Schimmeln bis zu baumgroßen Morcheln und Pilzen. Sie alle werden für ähnliche Zwecke genutzt wie Waldgewächse von 'normalen' Elfen: Manche Moose sind zuckersüßes Naschwerk, manche lassen sich zu einem leuchtenden Brei zerquetschen. Bestimmte Pilzriesen haben eine Rinde, die als Schreibmaterial taugt oder sich zu einer ledrigen Kleidung verarbeiten lässt. Der Saft einiger Schwämme hat heilende, betäubende oder vergiftende Wirkung, die Sporen anderer Arten dienen als berauschendes Rauchkraut. An anderen Stellen wachsen übermannshohe Morcheln, die regelrecht gefällt werden müssen, ehe man ihr zartes und saftiges Fleisch ernten kann. Nicht wenige Gewächse gedeihen am besten auf faulenden Kadaverteilen, und so sind selbst die Leichen von verunglückten oder altersschwachen Sklaven oder von gelegentlichen Seelenopfern an Pyr noch ein gefragtes Tauschobjekt. Die Arbeit in den Pilzgärten wird von körperlich schwächeren Sklaven erledigt, die nur von einer Handvoll Wächter beaufsichtigt werden.

5: PAVILLON MIT SKLAVENMARKT

Am äußeren Rand des Gartengürtels erhebt sich auf einer niedrigen Stufenpyramide ein Pavillon, in dem einst vor Jahrtausenden die frühen elfischen Siedler Musik und Gesang darboten. Heute ist der Bau verlassen, wenn nicht gerade menschliche Sklaven angeliefert wurden. Dann findet hier eine große Auktion statt, bei der die Menschen versteigert werden – wenigstens die, die die Lindaliroë-Sippe nicht selbst beansprucht. Der angrenzende freie Platz bietet heutzutage mehr als genügend Platz für die wenigen Beauftragten anderer Sippen, die dann hier zusammenkommen. Gelegentlich erscheint gar ein Abgesandter der Priester aus der Drachenhöhle in der Tiefe, um nach einem Sklaven mit speziellen Merkmalen oder Fähigkeiten Ausschau zu halten.

6: MINENEINGÄNGE

Überall am Rand der großen Kaverne führen Tunnel in den Fels. An ihrem Ende liegen Minen, die jedoch größtenteils komplett ausgebeutet sind. Anfangs die Elfen und später ihre menschlichen Sklaven haben hier alle Kristalle, Juwelen und Erze abgebaut, indem sie einfach eine Ader bis zu ihrem Ende verfolgt haben. Leergeschürfte Stollen und Kammern werden für etwas anderes genutzt oder bleiben einfach leer, viele sind auch schon wieder durch spätere Erdbeben eingestürzt. Der Boden ist meistens mit Steinsplittern und Brocken übersät, was das barfüßige Laufen so gut wie unmöglich macht, vielerorts ragen noch Steinsockel aus dem Boden empor, genauso wie Felsnasen aus den Wänden. Ebenso weisen die Wände oftmals weitere kleine Vertiefungen auf, in denen unter Umständen noch vergessene Besitztümer von Sklaven oder Karfunkel-Elfen versteckt sind. Heute werden diese Sackgassen im Fels nicht mehr betreten, doch eignen sie sich mit ihren Windungen und stehen gebliebenen Felsäulen gut, um Verfolgern einen Hinterhalt zu legen. Die Elfen allerdings wissen das durchaus und benutzen in der Regel lieber direkt Fernkampf-

waffen oder Magie, ehe sie sich auf der Suche nach entdeckten Helden in die Gänge vorwagen.

Nur einige Tunnel führen zu Stollen, die noch ausgebeutet werden: Zwar sind noch längst nicht alle Schätze des Djer Anghravash gefördert, doch die nahe liegenden sind erschöpft und die schwindende Zahl der Karfunkel-Elfen hat es unmöglich gemacht, dass sie die große Anzahl Sklaven halten, die für eine gründliche Ausbeutung nötig wäre. Hier unten gibt es nichts Wichtiges zu sehen und zu finden (außer eben einer Reihe von Bergbauklaven und Aufsehern).

7: DAS ERZLAGER MIT DER SCHMELZE

Zwischen zwei ausgebeuteten Minen liegt dieser Bereich, der als Lager für die noch nicht verhütteten metallhaltigen Gesteinsbrocken genutzt wird. Ein Fachmann kann erkennen, dass die Erze wirklich sehr metallreich sind, doch zugleich ziemlich laienhaft abgebaut wurden – das gleiche gilt für die Anlage zur Verhüttung. Hier arbeiten zwanzig Sklaven, darunter die durch einen Beherrschungszauber (der in einen Kristall gebunden ist, den sie an einem Halsband tragen) gefügig gemachten Brillantzwerge Murax, Detolosch, Garnek und Schorbax aus der Delegation der Matriarchin, die vom Emir von Floesern hierher verkauft wurden.

8: WOHNHÄUSER

Die luftigen Villen rund um den Weiher wurden nicht zuletzt deshalb aufgegeben, weil sie einem Diebstahl durch einen geschickten Elfen wenig entgegenzusetzen hatten. Die einstigen Erbauer hatten auch gar nicht an die Möglichkeit gedacht, dass einmal ein Elf den anderen bestehen könnte. Die heute gebräuchlichen Häuser sind weitaus besser geschützt. Möglicherweise durch das bauliche Wissen der tulamidischen Sklaven beeinflusst, sind sie meist einfach geometrische Würfel oder Pyramiden ohne Fenster und mit nur einer Tür. Sie ziehen sich dicht beieinander am äußeren Rand der Höhle entlang und oft auch wie Bauklötze übereinander gestapelt die Kavernenwände empor. (Der beste irdische

Vergleich wäre der mit einem indianischen Pueblo.) Hier leben in vielleicht dreißig Häusern die knapp vierzig Elfen der Lindaliroë-Sippe, umgeben von vielleicht genauso vielen Leibwächtern und doppelt so vielen Leibsklaven. Hinzu kommen aber bestimmt fünfmal so viele Häuser, die einfach leer stehen.

Es ist unwahrscheinlich, dass die Helden in ein solches Haus vordringen können, da hier fast immer zahlreiche Elfen anzutreffen sind. Daher sei nur kurz gesagt, dass die Räume der Herrschaft fast genauso geizig und einfach eingerichtet wurden wie die der Menschen, dass es aber jeweils ein Versteck gibt, in dem die Bewohner ihren Hort verbirgt, die nur sie selbst betrachten dürfen.

DIE BEWOHNER DER KAVERIE

Wir haben den Helden bewusst große Freiheit gelassen, was sie hier tun wollen. Sie können versuchen, die Sklaven zu befreien, aber auch zielstrebig nach den tieferen Regionen suchen. Es gibt in dieser Höhlensiedlung 37 Elfen (davon 33 Erwachsene) und etwa 220 Menschen: 40 elfentreue Kampfsklaven, 80 Leibdiener und 100 Arbeiter. Die ersten sind praktisch unter allen Umständen ihren Herren treu, um ihre Privilegien zu bewahren, die anderen würden einen Aufstand erwägen, wenn sie einen handfesten Beweis haben, dass die 'Dschinne' nicht unbesiegbar sind.

Man sieht nur selten Elfen – einige sind als Aufseher und Befehliger von Kämpfertrupps unterwegs, und gelegentlich erblickt man auch Sänften mit zugezogenen Vorhängen, die von einer Sklavenschar getragen wird. Die Kämpfertrupps sind weder allzu aufmerksam noch allzu häufig – sorgen Sie trotzdem dafür, dass sich die Helden nicht völlig sicher fühlen. Es ist auch eine denkwürdige Szene, wenn sie sich doch vor einem Aufseher und seinen Schergen in einem hohlen, stinkenden Pilz oder im schwefligen Weiher verbergen müssen. Doch es ist eher unwahrscheinlich, dass sie hier gefangen genommen werden. In einem solchen Fall aber sollten Sie ihnen eine Chance geben, sich wieder zu befreien.

WEITER IN DEN BERG

Eine der großen Tunnelöffnungen ist ohne Zweifel mehr als der Zugang zu einer Mine, denn ein mit vielen Ornamenten und Drachencmustern eingefasster Torbogen umrahmt ihn. Dieser Weg führt weiter hinein in den Berg, zu den anderen Sippenhöhlen und schließlich zur großen Drachenhöhle. Tatsächlich ist dieses Wegstück bewacht, doch nicht etwa zur Abwehr von Fremden, die weiter hinab wollen, sondern zum Schutz vor Karfunkel-Elfen anderer Sippen, die den Lindaliroë ihre Schätze zu stehlen versuchen.

Der Wachposten liegt am Ende der Tunnelstraße an der Großen Kluft und besteht aus Menschen und einem Elfen bemant.

Die fünf richten ihre Aufmerksamkeit ganz auf die ferne Seite der Großen Brücke und achten kaum auf Leute, die von der Lindaliroë-Seite kommen.

Es sei denn natürlich, dass die Helden bereits vor einer lauten Verfolgerschar fliehen – dann haben die Wächter Posten bezogen und verteidigen den Zugang zur Brücke mit ihrem Leben.

DIE GROßE KLUFF

Es dürfte für die Helden etwas überraschend kommen, dass die Tunnelstraße ohne Vorwarnung zu enden scheint und sie mitten an einem gewaltigen Felsspalt stehen. So groß ist der Riss, dass man durch die hier herrschenden Qualmwolken kaum das gegenüber liegende Ende in etwa fünfzig Schritt Entfernung sehen kann. Weder das obere Ende noch der Boden des Abgrundes sind auszumachen. Die Wand rechts und links der Öffnung erscheint glatt und mit schleimigen Flechten bewachsen. Das einzige künstliche Bauwerk ist die schmale Brücke, die sich in den Qualm hinein erstreckt.

GROßE BRÜCKE

Bei dieser Konstruktion handelt es sich um eine steinerne Bogenbrücke, die sich gut fünfzig Schritt weit über die große Kluft spannt. Sie ist gerade einmal einen Schritt breit und hat anstelle eines Geländers nur eine etwa knöchelhohe Einfas-

sung aus Stein. Sie ist wie ein von steinernen Ranken überwuchertes Seil geformt und wirkt recht filigran, kaum für das Gewicht einer Menschen oder Zwergen ausgelegt. Nur wer auf allen Vieren über die Brücke kriecht, ist völlig sicher. Wenn ein Held läuft, muss er für die Überquerung eine erfolgreiche *Körperbeherrschungs*-Probe absolvieren – will er rennen, ist die Probe um 10 Punkte erschwert oder muss durch eine erfolgreiche *Akrobatik*-Probe ersetzt werden.

Misslingt die Probe, sollten Sie es zu einer dramatischen Rettungsaktion kommen lassen, weil der Stürzende im letzten Moment noch den Rand der Brücke zu fassen bekommt. Nur außerordentliches Pech oder Übermut sollten den Absturz eines Helden bewirken – und selbst in diesem Fall greift Brendan am Boden des Abgrundes ein, so dass der stürzende Held nicht nur überlebt, sondern sogar einfach etwas früher unten ankommt als die anderen (siehe hierzu S. 67). Vergessen Sie bei der Brückenüberquerung auch nicht den Höhenangst-Nachteil.

Jenseits der großen Brücke liegen die vier weiteren Höhlen der Sippen Musariel, Amarunië, Olvarion und Nahelienna. Sie ähneln der Kaverne der Sippe Lindalirö so sehr vom Typ, dass keine eigene Beschreibung nötig ist, zumal ja nicht einmal

DAS GROßE BEBEN

Dieses katastrophale Ereignis ist von seiner Natur her die jähe Reaktion der Zitadelle des Erzes auf die derzeitigen Bestrebungen der Paktierer. Es tritt genau dann ein, wenn sich die Helden oberhalb des Großen Schachtes befinden – normalerweise sollte das heißen, dass sie gerade die Brücke passieren. Es ist der ausdrückliche dramaturgische Zweck dieses Ereignisses, die Helden in die unbekannte Tiefe zu befördern und auf den Geoden Brendan treffen zu lassen, ohne dass sie sich dafür durch einige hundert Karfunkel-Elfen hindurchkämpfen müssen.

Wann genau Sie dieses Ereignis einsetzen, hängt allerdings auch vom bisherigen Fortgang des Abenteuers ab. Wenn die Helden guter Dinge sind und noch einigermaßen Lebens- und Astralpunkte (oder entsprechende Zaubertrank-Ressourcen) besitzen, dann können Sie sie durchaus über die Brücke in den Südteil gelangen lassen, wo dann nach einiger Zeit der Erforschung und des Kämpfens und Zauberns das Vorbeben zuschlägt und die üblichen weiterführenden Weg verschließt. Erst auf dem Rückweg über den Großen Schacht kommt es dann zum großen Beben.

Falls jedoch die Helden bereits ziemlich angeschlagen ankommen, sollte das Vorbeben bereits im Nordteil stattfinden und das Große Beben bereits geschehen, wenn sie sich zum ersten Mal am Großen Schacht befinden.

Auch wenn einige Helden unkonventionellere Fortbewegungsmittel haben – wie etwa einen Hexenbesen, einen Fliegenden Teppich, die Flügel einer Tiergestalt oder gar einen Luftschinn –, so ändert das doch nichts am Ausgang dieses Ereignisses. Das Beben wird von einer Welle erzener Elementarkraft (wie eine jähe Erhöhung der Schwerkraft) begleitet, die für einige entscheidende Augenblicke selbst die flug- und luftbezogene Kraft solcher magischen Hilfsmittel versagen lässt. In einem solchen Fall müssen Sie allerdings den folgenden Lesetext etwas anpassen.

feststeht, dass die Helden überhaupt dorthin vorstoßen.

DAS VORBEBEN

Seit Magistra Marmonidas begonnen hat, mit dämonischer Macht eine Golem-Armee aufzubauen, richtet der Herr des Erzes immer wieder seinen Zorn in Gestalt von Erdbeben gegen den Berg. So auch jetzt.

Die ersten Zuckungen zeigen sich als leichte Vorbeben, die dennoch schon erhebliche Zerstörungen hervorrufen. Zuerst zittert die Erde, dann bebt und grollt sie, Kristallsplinter und Tropfsteine brechen ab und stürzen hinunter, und manche Gänge und Höhlen stürzen völlig ein. Während das Ganze kein allzu verheerendes Beben darstellt und sich die Helden mit etwas Geistesgegenwart an sichere Stellen flüchten können, werden doch einige Wege verschüttet, und es mag nötig sein, dass die Helden sich in zuvor gemiedene Bereiche hineinbewegen.

Wenn Sie die Helden in die Sippenhöhlen jenseits der Großen Schlucht gelassen haben, ist das Vorbeben ein gutes Mittel, um den Weg in noch tiefere Partien der Stadt abzusperrern und die Eindringlinge zur Rückkehr zur Brücke zu zwingen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diesmal ertönt kein warnendes Grollen, kein erstes schwaches Zittern: Wie von einer jähen Explosion wird der Berg erschüttert – als träfen ihn schnell nacheinander die Fausthiebe eines Giganten. So groß ist die Wucht, dass die Kristallwände über euch ihren glänzenden Schmuck in einem Hagel aus Splintern vergießen. Wo der nackte Fels des Berges hervorschaut, dort wirkt es, als würde er von der Macht des Bebens verflüssigt. Selbst der feste Marmor scheint zu vibrieren wie Gelee. Mit faustgroßen Tropfen aus Stein beginnt es, und dann stürzen aus dem Dunkel über euch kopf-, ja, menschen- oder hausgroße Felsbrocken und Kristallnadeln an euch vorbei und den Schacht hinab. Selbst die Luft scheint zu beben, und dann erreicht euch eine gewaltige Druckwelle aus den Tiefen des Schachtes. Die Halterungen der Brücke bersten, als wären sie aus Gips und Bindfäden, und noch während die eine Seite fällt, reißt sich auch die andere los. Für ein, zwei Herzschläge wird die Brücke gebogen und verdreht, als die Druckwelle sie mehrere Schritt in die Höhe hebt – doch dann greift die Schwere erst recht zu und reißt sie mit allem, was darauf war, in die Tiefe. Nicht einmal die aufgeschreckten Fledermäuse im Großen Schacht können dem widerstehen: Hilflos, vom Beben bewusstlos, stürzen die gleichermaßen hinab.

Um den Eindruck zu vermeiden, als sei dies das willkürliche Ende des Abenteuers, hilft es, wenn man die Spieler noch etwas tun lässt, um den unmittelbaren Schaden zu verringern – etwa durch die Möglichkeit, einem herabstürzenden Felssplinter um Haaresbreite mit einer Ausweichen-Probe zu entgehen. Letzten Endes jedoch schleudert es jeden Helden in den Schacht. Die, die sich in einen herbeiführenden Gang retten, werden nach einem Augenblick der Erleichterung durch einen Schwall herbei- und hinabrauschenden Gerölls mitgerissen und in den Schacht 'gespült'. Die gewaltige elementare Entladung des Erzes macht

sämtliche Bewegungszauber bis hin zum TRANSVERSALIS für diese Zeit so schwer, dass sie faktisch unmöglich sind.

DER STURZ

Während die Helden nun dem scheinbar unausweichlichen Ende entgegen stürzen, geschieht etwas mit ihnen. Die Kraft des Erzes ergreift auch von ihnen Besitz, und noch im Fallen sollten sie begreifen, dass sie sich nicht mehr bewegen können. Sie sind gelähmt, wie versteinert, als ob der Zauber PARALYSIS auf ihnen läge. Am besten lässt sich das natürlich vermitteln, wenn Sie abwarten, bis ein Held sich bewegen will – um etwas aus einer Tasche zu nehmen, eine Zaubergeste auszuführen usw. Danach sollte jeder Held spüren, dass er sich nicht mehr bewegen kann. Das Ende des langen Sturzes kommt mit einem gewaltigen Aufschlag.

Viele Meilen tief sind sie gestürzt, vermutlich mehr als je zuvor in ihrem Leben. Doch wenn sie auf den Grund des Schachtes mit seinen scharfen Kristallsplintern und härtestem Fels treffen, gibt dennoch der Stein nach. Splitter fliegen und Felsen zerbersten, wenn die Helden auftreffen, und schnell sind sie halb unter Geröll und Felsbruchstücken begraben – doch unverletzt. Der Grund ist tatsächlich eine Art PARALYSIS, der aus der Tiefe heraus auf sie gewirkt wurde. Der unsterbliche Geode Brendan, der dort unten wacht, hat die Anwesenheit der Helden bemerkt und sie als weitaus mächtiger erkannt als die hilflosen Sklaven, die mitunter in den Großen Spalt stürzen.

Also schützt er sie auf diese Weise gegen die Folgen des Aufpralls, denn in diesem Zustand sind die Helden praktisch unzerstörbar, wenn auch unbeweglich.

AN DEN TÖREN DER ZITADELLE

Fast der gesamte Boden dieser Halle wird von einem unterirdischen See eingenommen, aus dem ein bizarrer Wald aus buntkristallinen Gewächsen emporragt, die teils an große Koniferen, teils aber auch an Korallenäste erinnern und viele Schritt hoch sind. Ihre Nadeln klirren wie Glas, wenn ein unfühlbare Wind an ihnen vorbeistreift. Jedes Licht, das in ihre Nähe gebracht wird, vervielfältigt sich in den gläsernen Zweigen und Blättern wie Kerzenschein in einem Kristalllüster. Ihre Früchte sind geformt wie Äpfel, Birnen und anderes Obst, doch sie sind aus glitzernden Edelsteinen und leuchten in einem samtigen weichen Schein von innen heraus.

Von der Decke hängen dementsprechende Stalaktiten, und auch sie sind mit Juwelen-Gewächsen gleich exotischen Pflanzen bedeckt, die ein sanftes Licht verströmen. Überall in der Höhle flattern einzigartige Wesen umher, doch ist bei ihnen fraglich, ob sie überhaupt im gewöhnlichen Sinne leben. Man sieht winzige Flatterer wie Motten, klein und glitzernd wie Schmetterlinge aus lebendem Kristall, und Glühwürmchen aus leuchtenden Juwelen, faustgroße Spinnen aus Glas und jagende Schlangen aus glänzendem Quecksilber, die sich geschwind von Ast zu Ast winden. Auch finden sich einige Arten von Mineralwesen, die in gar keiner Weise bekannten Tieren ähneln. In dem glasklaren Wasser schwimmen ge-

AM BODEN DER GROßEN KLAMM

Wenn die Wirkung des Zaubers nachlässt, ist eine unmessbare Zeitspanne verstrichen. Die Helden können sich nun aus ihrem halb-verschütteten Zustand befreien. Ob Sie dafür eigens *Körperbeherrschungs-* oder *Körperkraft-*Proben verlangen wollen, sei Ihnen überlassen. Auch die Besitztümer der Helden sind unbeschädigt. Wenn die Helden soweit sind, sich umzuschauen (und dafür auch eine geeignete Lichtquelle haben), stellen sie fest, dass sie sich am Grund einer gewaltigen Kluft befinden und um sie herum ein großer Saal gähnt – so groß, dass sich nur gelegentlich das Licht von den kristallbewachsenen Wänden widerspiegelt.

Doch was man erkennen kann, verrät bereits, wie reich an edelsten Ausformungen mineralischen und metallischen Reichtums diese Halle ist. Der Boden ist von Kristallen aller Arten und Farben bedeckt wie von einer Wiese. Wenig passen dazu die weit profaneren Gesteinsbrocken rund um die Helden oder auch die zwei, drei Dutzend zertrümmerten Skelette, die hier von früheren Absturzopfern übrig geblieben sind; die älteren davon bereits bizarr mit kleinen und großen Kristallen überwuchert.

Wenn die Helden einige Moment umherschauen, können sie feststellen, dass ein Lichtschein nicht das Leuchten eigener Lichtquellen widerspiegelt, sondern aus einem Tunneleingang in der Höhlenwand fällt. Der Tunnel selbst ist mit zwei Schritt Höhe und anderthalb Schritt Breite vergleichsweise geräumig und führt leicht abwärts bis zu einer zweiten, noch einmal wesentlich größeren Halle, deren einzigartiges Innere kaum angemessen zu beschreiben ist.

schmeidige Kreaturen, die an Aale und Muränen erinnern. Sie sind ebenfalls aus einem durchscheinenden Stoff – so durchscheinend, dass man in ihrem Inneren allerlei Juwelen glitzern sieht, und am auffälligsten sind die leuchtenden Steinchen in ihren Köpfen. Sollte es sich bei ihnen um die Larven einer unbekanntes Drachenart handeln?

Sollte ein Held daran denken, sich an diesen mit Magie angefüllten Tieren oder den unzählbaren Schätzen um ihn herum zu bereichern, dann sollten die vereinzelt Statuen ihm eine deutliche Warnung sein. Sie haben alle eine Pose des Greifens, Pflückens, Einsammelns und tragen unverkennbar die Züge von Karfunkel-Elfen. Doch sie sind leblos wie Stein, und an jedem ist der 'Karfunkel', das Dämonenjuwel, herausgeschlagen. Die Älteren unter den Statuen sind bereits fast bis zur Unkenntlichkeit mit einem Mantel aus wachsenden Kristallen wie mit einer Salzkruste überzogen.

Wenn sich die Helden eine Weile in dieser fremdartigen Umgebung umgeschaut haben, stoßen sie unvermittelt auf einen Zwerg, der mit untergeschlagenen Beinen auf dem Stumpf eines Smaragdbaumes sitzt und den stillen Teich betrachtet. Obleich dem Anschein nach von Fleisch und Blut, zeigt er doch unverkennbare Anzeichen des Erzelementes, das ihn umgibt: Das silbergraue Haar von Schopf und Bart fällt wie gesponnenes Zwergensilber, die vom Wetter gebräunte



Haut mit den vielen Fältchen glänzt wie mattes Kupfer, und seine Augen blitzen wie himmelblaue Saphire. Ohne Frage kann dieses Gesicht lachen, doch derzeit trägt es einen sorgenvollen Ausdruck. Der Zwerg ist niemand anders als Brendan, der Begründer der geodischen Tradition der Magie. Er spricht nur Angram, die archaische Form der Zwergensprache Rogolan. Doch wenn das den Helden Schwierigkeiten bereitet (was bei den meisten der Fall sein dürfte), kann er den Sinn seiner Worte direkt in ihrem Verstand erklingen lassen. Für die Zwecke dieses Abenteuers ist Brendan hier buchstäb-

lich in seinem Element und so unbeschränkt in seiner Macht, wie Sie nur wünschen können. Wer hier ist, der unterliegt seinem Willen, und es wäre ein Leichtes für ihn, einen aggressiven Helden mit einer Variante des GRANIT UND MARMOR auf ewig in eine Statue zu verwandeln. Doch seine Absichten sind ganz andere: Er hofft darauf, dass die Helden als starke, unabhängige Geister das erreichen können, was ihm selbst und seinen dienstbaren Erz-Dschinnen durch starke Elementarmagie verwehrt ist: die Zerstörung der zentralen Zitadelle der Karfunkel-Elfen.

DER ELEMENTARE SCHLÜSSEL DES ERZES

Es gibt für jedes der sechs Elemente einen Wächter, und ein jeder residiert in einer Zitadelle, die die Götter selbst geschaffen haben – einer Sage nach fertigte Ingerimm persönlich die Festung des Elementarherren des Erzes an und verbarg sie tief unter dem gefallenem Leib seines Freundes (oder gar Bruders) Raschtul. Zu jeder dieser Zitadellen existiert ein Schlüssel, der angeblich selbst den Weg zum Ursprung des Erzes selbst öffnen kann, und damit zählt er zu den wichtigsten Artefakten, die es im Reich des jeweiligen Elementes gibt.

Manche sagen, dass die Wacht über diese Elementarschlüssel damals dem Alten Drachen Pyrdacor übertragen wurden, andere hingegen behaupten, in jedem Zeitalter habe eine kulturschaffende Rasse die Vorherrschaft über einen oder gar alle Schlüssel inne; und Pyrdacor habe sie von anderen Besitzern geraubt. Wie dem auch sei, als Ingerimm die Zwerge schuf, war Pyrdacor der Gebieter über die Schlüssel, und mit ihnen übte er unbeschreibliche Macht aus. Etwa zur gleichen Zeit entstanden die Elfen, und Pyrdacor sorgte dafür, dass die Elfe Pardona seinen Namen und seine Verehrung predigte.

Und viele irregeleitete Hochelfen bekannten sich zum Dienst an Pyr, dem Gott der Elemente, und hüteten in

seinem Namen die Schlüssel. In der Stadt Tie'Shianna im Herzen des Drachenreiches bewachten sie den Schlüssel des Erzes.

Erst Brendan gelang es, dieses erhabene Objekt zu entführen und es dem Elementarherren des Erzes zurückzubringen. Dafür wurde er zu dessen neuem Hüter bestellt, alterslos und unsterblich, doch auch ruhelos und einsam, während in den Höhlen über ihm die frommsten Pyr-Verehrer von Tie'Shianna unentwegt versuchten, den geraubten Schlüssel zurückzubekommen.

Es ist fast unmöglich, die Macht des Erzschlüssels einzuschätzen. Doch es kann als sicher gelten, dass sie erheblich von der des Trägers abhängt: Es heißt, mit ihm habe Pyrdacor den Thron der Riesin Chalwen versenkt und zugleich alles Land, das sich dort befand, wo sich heute der Golf von Perricum erstreckt. Ein hochmächtiger Druide oder Geode kann vielleicht geringere, doch noch immer welterschütternde Wundertaten vollbringen, während ein schwächeres Wesen ihn vielleicht nicht einmal zu tragen vermag.

Äußerlich ist der Schlüssel von täuschend simpler Gestalt. Er hat die Form eines blitzenden Brillanten, der in allen Farben strahlt und von einer schlichten Fassung aus Eternium gehalten wird, dem sagenhaften Ursprung aller Metalle.

DER SCHLÜSSEL IN DER HAND EINES HELDEN

Es ist tatsächlich denkbar, dass Brendan einem Helden für kurze Zeit den Schlüssel des Erzes zu treuen Händen übergibt, damit durch seine Kraft die Gefahr für die Zitadelle beseitigt wird. Dies ist jedoch eine sehr heikle Sache – immerhin wird so den Karfunkel-Elfen die seit Jahrtausenden begehrte Beute quasi auf dem zwerghsilbernen Tablett angeboten. Wählen Sie diese Option nur dann, wenn Sie sich zweier Umstände sicher sind: Dass Ihre Spieler wissen und begreifen, welche immense Verantwortung sie damit auf sich nehmen, und dass es insbesondere einen geeigneten Träger für das hochmagische Objekt gibt. Dabei geht es nicht um Geschichte oder Profession, nicht einmal die Rasse des Trägers, denn ein Geode wie Brendan kann die Seelen der Helden erkennen. Es geht darum, dass er frei von dem Wunsch ist, die Macht des Schlüssels für sich selbst zu gebrauchen, frei davon, den einzigartigen Schlüssel zum eigenen Gewinn zu behalten und an den Meistbietenden zu verkaufen, aber auch frei davon, aus Loyalität den Schlüssel an die eigene weltliche oder geistliche Obrigkeit, Kirche, Ordensgemeinschaft oder Akademie auszuhändigen. Sollten Sie sich dessen nicht sicher sein, dann fahren Sie wesentlich besser damit, dass Brendan den Helden ein anderes, verzaubertes Juwel mitgibt, durch das sie ihre Mission erfüllen können – sozusagen den Nachschlüssel des Elementaren Erzes, um den es immer dann geht, wenn künftig der Schlüssel erwähnt ist.

Versuchen Sie, Brendan als denkendes, fühlendes Wesen mit sehr starken Loyalitäten und großer Zielstrebigkeit darzustellen. Die Verteidigung der Zitadelle des Erzes hat für ihn absolute Priorität, und ihr ordnet der unsterbliche Zwerg alles unter. Er wischt alle anders lautenden Hinweise oder Wünsche der Helden beiseite. Er kann in den Gedanken der Helden lesen, jedoch nur die sozusagen ausformulierten Ideen und Vorhaben, während er nur gelegentlich Eindrücke von den Erinnerungen und tieferen Motivationen gewinnt. Zwergen gegenüber ist er freundlich, Menschen gegenüber höflich. Elfen steht er distanziert gegenüber. Sollte ein Achaz unter den Helden sein, so schlägt diesem offenes Misstrauen entgegen, von dem sich der alte Geode jedoch abbringen lässt, wenn sich andere Helden (am besten Zwerge) für den Geschuppten einsetzen. Orks und Goblins kennt er nur vage und hat keine vorgefasste Meinung über sie.

Denken Sie auch daran, dass Brendan eine völlig andere Perspektive hat: Für ihn bedeuten die fünf verstrichenen Jahrtausende wenig, und zumindest seit dem Verschwinden Pyrdacors hat sich nichts wesentlich geändert. Sämtliche Sorgen und Krisen der Menschen, vom Aufstieg und Fall Bosparans bis zur Blüte Gareths und den zweimaligen Krieg gegen Borbarad sind für ihn so wichtig wie die Kriege zweier Ameisenstädte für einen Menschen.

DIE AUFGABE

Folgende Informationen und Anweisungen kann der Geode den Helden geben:

- Sie befinden sich tief unter der Erdoberfläche, sogar weit tiefer, als die Karfunkel-Elfen je in größerer Zahl und als

organisierte Macht gekommen sind. Sonst sähe es hier auch wohl nicht mehr so idyllisch aus.

- Diese merkwürdige mit Kristallen ausgefüllte Höhle ist nichts anderes als eines der wichtigsten Tore zur Zitadelle des Elementaren Erzes.

- Er selbst ist hier, um seinen Pakt mit dem Herrn des Erzes zu erfüllen und den Zugang zu dessen Elementarer Zitadelle zu bewachen. Jahrtausende lang hielt er die Karfunkel-Elfen zurück, die in Pyrdacors Namen den Berg ausplünderten und immer wieder versuchten, auch in die Zitadelle vorzudringen.

- Seit dieser Zeit existiert jedoch auch ein Gleichgewicht der Kräfte: Die Elfen verstehen sich gut auf Kristallmagie und elementare Zauberei, und so, wie sie nicht an Brendan vorbei zur Zitadelle gelangen konnten, war er wiederum niemals in der Lage, sie zu vertreiben.

- Seit langer Zeit spielen die Elfen auch mit den Kräften von Jenseits-der-Sterne herum (sprich: mit dämonischen Wesenheiten), doch sie konnten sie nicht wirklich mit großer Macht nutzen und wurden mehr von ihnen verzehrt als unterstützt. In den letzten Zeitläufen jedoch hat sich vieles deutlich geändert. Nun hilft ihnen ein Mensch, der sich gut auskennt mit den Listen und Gaben derer von Jenseits-der-Sterne. Durch seine Hilfe könnten sie Brendan als Verteidiger der Zitadelle eine schwere Niederlage zufügen, vielleicht gar das Scheitern all seiner Bemühungen herbeiführen, denn diese Mächte sind nichts, was er zu bekämpfen gewöhnt ist.

- Die Elfen selbst wissen nicht, wem sie eigentlich in die Hände spielen. Sie selbst glauben bis heute, ihren Gott Pyr anzubeten.

- Brendan weiß nicht exakt, was die Feinde im Schilde führen, und ihm fehlen auch die Begriffe, es zu beschreiben. Er kann aber mitteilen, dass sie irgendwie Wesen und Energien von Jenseits-der-Sterne herbeiholen und als Diener missbrauchen, ohne sich um den Bestand der Welt zu scheren.

- Da die Helden hingegen mit der Abwehr solcher Feinde einige Erfahrung zu haben scheinen, hofft er nun auf ihre Hilfe bei der Bekämpfung der Karfunkel-Elfen. Nun, in den Anfangsgenerationen eines neuen Zeitalters, hängt vieles im Gleichgewicht und kann in jede Richtung fallen. Wenn nicht die ganze Zitadelle des Erzes den Mächten von Jenseits-der-Sterne anheim fallen soll, müssen sie handeln.

- Nach dem Wissen der Elfen, die in den letzten Jahrtausenden hierher vorgedrungen sind, ist ihr Mittelpunkt der Macht ein gewaltiger Kristall, den sie als einen Karfunkel betrachten und der ihre Kräfte fokussiert. Hier müssen die Helden ansetzen und durch den Schlüssel des Erzes die Verbindung des Juwels zu den höheren Gefilden der Sterne unterbrechen. Dazu muss dieser Kristall mit dem Schlüssel des Erzes berührt werden und der Träger des Schlüssels all seine Willenskraft darauf konzentrieren, den Juwel zu 'verschließen'

- Zu diesem Zweck kann er ihnen eine gewisse Hilfe anbieten: Zum einen kann er ihre körperlichen Schäden heilen, die sie bislang erlitten haben, zum anderen kann er Krieger des Erzherren bitten, die Helden schützend zu begleiten.

GERÜSTET

Der erste Teil von Brendans Hilfe ist sehr einfach zu regeln: Der Geode hat die nötigen magischen Kräfte, um jedem Helden die verlorenen LeP zurückzugeben und auch erlittene Wunden zu heilen.

Der zweite Teil ist wesentlich spektakulärer. Auf Brendans

wortlose Bitte, vorgetragen nach einer kurzen Zeit der Meditation, hebt sich vor jedem Helden ein Erz-Dschinn aus dem Boden, von vage humanoider, aber sehr ungeformter Gestalt. Auf ein Nicken Brendans hin treten, nein, gleiten sie auf den Helden zu, nehmen dabei seine Größe an und beginnen, ihn zu umschließen. Dazu bieten wir Ihnen diesen Lesetext als Stimmungshilfe an:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist ein seltsames Gefühl. Das Wesen gleicht einer lebenden Statue, doch unter der kühlen, glatten Oberfläche schlummert Wärme. Geschmeidig wie eine Flüssigkeit und unnachgiebig wie Stahl umgibt es deine Haut, deine Gliedmaßen, alles. Schon sind deine Beine völlig umschlossen, die Hüften, der Rumpf, die Arme. Doch du verspürst keine Furcht. Das Erzgeschöpf drückt und presst dich nicht, es stützt und stärkt, wie die beste Rüstung, die je gefertigt wurde, maßgeschneidert besser als das Werk eines vollendeten Meisterschmiedes. Ja, an deinem Körper beginnt sich das Wesen zu verformen, wie du denkst, dass eine Rüstung aussehen sollte. Ein fließender Kettenpanzer aus blitzenden Ringen? Eine starke, schwarz-stählerne Gestechrüstung? Ein fremdartiger Harnisch aus Horn und Rauchglas, über und über graviert mit uralten Glyphen? Der Helm auf deinem Kopf weiß es, und er formt für dich die Gestalt des Schutzes, der dich umgibt.

Als Wesen des beharrlichen Erzes sind die Dschinne keine großen Plauderer, doch sie können erkennen, wie sie sich formen sollen. Festgelegt ist nur, dass es sich stets um einen Panzer mit Helm handelt, der nur Blicklöcher offen lässt und ansonsten den ganzen Leib einhüllt. Vermutlich werden Ihre Spieler durchaus Freude haben, die 'ideale' Rüstung aus der Sicht ihres Helden zu beschreiben – alle denkbaren Rüstungsformen sind möglich, doch regeltechnisch gibt es keine Unterschiede.

Die Kräfte der Dschinnen-Rüstungen erstrecken sich auf Folgendes:

- Die Helden können sich fast ungehindert durch Erz hindurch bewegen. Orientieren Sie sich hierzu an der Beschreibung der 'Durch Fels und Erz'-Variante des LEIB DES ERZES (LC, S. 104). Es werden jedoch keinerlei *Selbstbeherrschungs*-Proben fällig, und der Elementar übernimmt die 'Navigation', so dass kein Held sich im Fels verlaufen kann.
- Die KK des Trägers steigt um 12 Punkte, während seine GS auf 2 absinkt. Dies hat keine Auswirkungen auf LE oder Kampf-Basiswerte, sehr wohl aber auf die TP. Sonderfertigkeiten und Manöver, die mit schnellen Bewegungen zu tun haben, können nicht mehr ausgeführt werden. Dies betrifft vor allem die Finte und alle SF, die die Finte als Voraussetzung haben, sowie den Umgang mit Parierwaffen und beidhändigem Kampf. Zweifelsfälle müssen Sie als Meister entscheiden. Trotz der langsameren Bewegungsfähigkeit unterliegen die Helden keiner zusätzlichen Behinderung.
- Bis zu 200 TP durch Erz erzeugter Schaden wird von dem Elementar vollständig absorbiert. Danach gilt er als vernichtet und löst sich auf. (Je nach Häufigkeit und Stärke der Kämpfe können Sie diesen Wert jedoch anpassen.)
- Helden, die sich zwischen Steinsäulen oder an zerklüfteten Höhlenwänden verstecken wollen, sind gut getarnt, so lange sie sich nicht bewegen: Die Probe *Sich Verstecken* ist um 5 Punkte erleichtert.

● Trotz der erzhaltigen Hülle können Zauberer ungehindert Magie wirken.

● Helden mit Raumangst haben schon während der ganzen Zeit in dem Höhlensystem ein ernsthaftes Problem. Wenn sie sich nun von Erz umhüllt wiederfinden, sind alle ihre Proben um den Wert dieser Schlechten Eigenschaft erschwert – und Helden mit Angst vor Magie oder vergleichbarem geht es nicht besser.

Anmerkung: Es ist uns bewusst, dass diese Kräfte zum Teil dem widersprechen, was in **Mit Wissen und Willen** über Dschinnendienste gesagt wird. Ein Zauberer kann sie auch nur dann erbitten, wenn er eine eigene Repräsentation begründet und sich auf einige Jahrtausende dem Herrn des Elementes dienstverpflichtet hat.

Die Dschinne sind größtenteils sehr wortkarg. Doch wenn Sie einen Helden dabei haben, der eher ein Redner ist und potentiell im aktionsbetonten Finale nicht allzu viel tun kann, dann ist seine Rüstung die geschwätzigste von allen – was man nicht allein an der leicht quecksilbrigen Oberfläche erkennen kann, sondern auch an der Bereitschaft, auf Fragen zu antworten und ungefragt Kommentare über Begegnungen und Orte abzugeben. Auf diese Weise wird jener Charakter dann zum Sprachrohr der Dschinne insgesamt gegenüber den anderen Helden.

DER WEG DURCH DEN FELS

Wenn die Vorbereitungen der Helden erledigt sind, können (und sollten) sie sich auf den Weg machen. Zu diesem Zweck können sie einfach in den Fels hineingehen, wie ihnen Brendan empfiehlt, denn die Dschinnen-Rüstungen werden sie schon sicher und ohne Schaden durch das Erz befördern. Für Helden mit Raumangst mag dies eine weitere beängstigende Erfahrung sein, für alle anderen hingegen ist es begeisternd:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kristallene Linsen schließen sich vor den Sichtlöchern im Helm und man kann offenen Auges durch Fels gleiten wie durch schwärzesten Nebel, nur gelegentlich erhellt durch das magische Gleißeln von edlen Steinen und Metallen. Ja, das ist es: Die Juwelen, die in Bändern im Erz eingebettet sind, glänzen wie Sterne, und Gold- und Silberadern ziehen vorbei wie Kometen und Meteore. Doch dann werden sie immer weniger, immer seltener, und es erstreckt sich nur noch staubiges Schwarzgrau vor euch. Hier ist der Fels bis zum letzten ausgebeutet worden.

Urplötzlich jedoch endet der Weg durch das Gestein, wenn die Helden aus dem Fels treten und sich in einem leeren, hohen Hallengang wieder finden.

Ehe sie sich in irgendeiner Weise umschauen können, werden sie jedoch von den Wächtern attackiert, deren Magie sie erst von ihrem Weg abgebracht hat. Eine Streife von fünf Karfunkel-Elfen wacht hier über die Zugänge zum zentralen Heiligtum ihres Gottes Pyr und fängt alle Dschinne mittels Magie ab, die von Brendan ausgesandt werden. Mit der Kombination von Dschinnen und lebenden Menschen rechnen sie jedoch nicht, da sie so etwas noch nie erlebt haben.

Nach dem Kampf teilt der geschwätzigste Dschinn seinem 'Träger' mit, dass sie jetzt den Weg durch die vorhandenen Gänge fortsetzen müssen. Das Gestein ist schon so sehr von dämonischen Kräften verdorben, dass es die Dschinne zu viel Kraft kosten würde, die Helden dort sicher hindurch zu bewegen.

DER PROZESSIONSTUNNEL

Dieser sehr hohe Tunnel, der fast schon eine lang gestreckte Halle ist, verbindet die tieferen Gegenden nahe des Tores der Zitadelle mit der Drachenhöhle und war einst als zukünftiger Prozessionsweg gedacht, wenn die Karfunkel-Elfen erst einmal in der Zitadelle des Erzes leben und dann hier entlang zum Götterdienst für Pyr wandeln würden. Er ist gesäumt von Säulen und Statuen, und das Bodenmosaik stellt verschlungene geometrische Ornamente dar.

Auch die Wände des Prozessionstunnels sind über die gesamte Länge mit Mosaiken geschmückt, die aus Halbedelsteinen und echten Juwelen gefügt sind. Sie erzählen die Geschichte des Karfunkel-Elfen-Volkes, wie diese selbst sie sehen – das heißt, hier sind Wahrheit, Dichtung und dreiste Propaganda bunt gemischt. Dennoch bieten die Bilder eigentlich die beste Einführung in Entstehung und Entwicklung dieser Elfen, die die Helden bekommen können, also werden sie sie vermutlich genauer betrachten. Alles in allem sind hier dargestellt:

1. Das Leben der Elfen in einer herrlichen Stadt in einer üppigen grünen Landschaft, wo sie den goldenen Drachen Pyr, den Herrn der Elemente, verehren.
2. Die Entführung eines magischen Kristalls (des Schlüssels des Erzes) durch den zwergenhaften Handlanger eines abtrünnigen Erz-Dschinnes.

3. Die Entrückung der edelsten Elfen durch den Gottdrachen Pyr in die Hallen eines großen Berges.
4. Die Errichtung einer prächtigen Kristallstadt in den Höhlen und die Erbauung eines Tempels zu Ehren des Pyr.
5. Der Kampf gegen Erz-Dschinne um den magischen Kristall und die Erstürmung der Festung der Erz-Dschinne.
6. Der triumphale Einzug der Karfunkel-Elfen in die eroberte Zitadelle und die Errichtung einer neuen, noch größeren und prächtigeren Stadt.
7. Der feierliche Transport des magischen Kristalls durch eben den Prozessionstunnel zum alten Tempel des Pyr.
8. Die Erscheinung des Gottdrachens, der die würdigsten Elfen in sein Reich holt und die übrigen mit seiner Magie belohnt.

Den Helden sollte eigentlich deutlich sein, dass die Mosaiken 1 bis 4 vage historisch und die Mosaiken 5 bis 8 reine Phantasien sind. Viel wichtiger ist aber, wie sie mit dem Material der Mosaiken umgehen, das einen beträchtlichen Wert besitzt. Wenn sie die Juwelen herausbrechen, um sich daran zu bereichern, dann zählt das ohne Zweifel als Tat der Gier, wenn es zum Kampf in der Drachenhöhle kommt.

(Etwas anderes ist es, wenn sie Mosaiken gezielt zerstören, etwa um das Bild des Gottdrachen Pyr zu tilgen. Das ist zwar nicht sonderlich umsichtig und klug, aber kein Akt der Habgier.)

DIE DRACHENHÖHLE

An dieser Stelle kommt es zum letzten Gefecht der Helden – nicht in ihrem Leben, hoffentlich, doch vermutlich in diesem Abenteuer. Denn hier können sie auf die letztendliche Drahtzieherin, ihre Handlanger und ihre dämonischen Helfer stoßen und sie wünschenswerter Weise bezwingen.

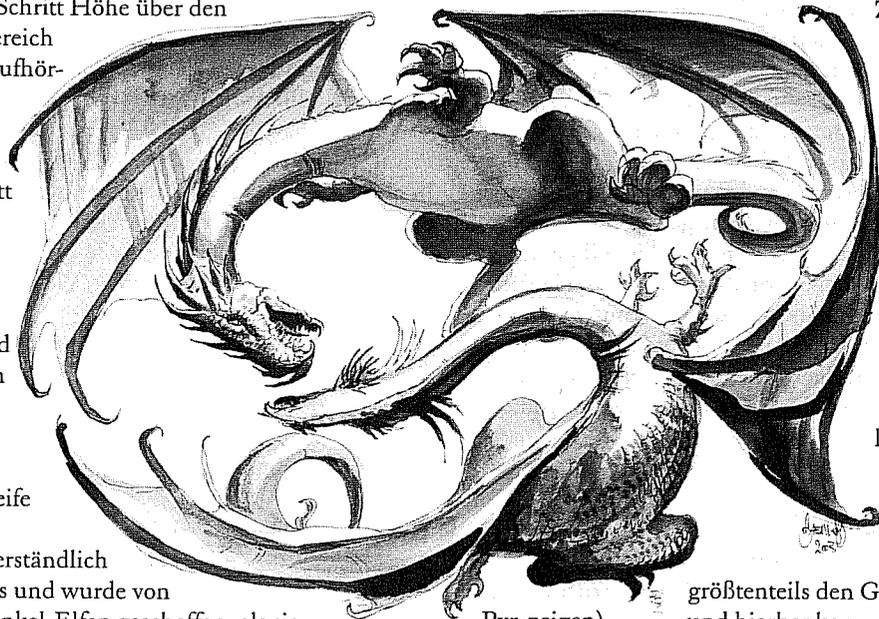
Die Drachenhöhle ist eine gewaltige, beinahe exakt wie eine Halbkugel geformte Halle mitten im Berg, und zwar von gewaltigen Ausmaßen. Von einem Ende zum anderen misst sie nicht weniger als zweihundert Schritt, also erhebt sich ihr Zenit in einhundert Schritt Höhe über den

Boden. Im oberen Bereich dieser Halle tobt unaufhörlich ein gewaltiger, kugelförmiger Wirbelsturm, der knapp hundert Schritt durchmisst. Der Bereich des Höhlenbodens ist also recht sicher, und es weht 'nur' ein starker Wind (nach den Maßstäben des Zaubers **WETTER-MEISTERSCHAFT** herrscht hier eine 'Steife Brise').

Der Sturm ist selbstverständlich magischen Ursprungs und wurde von den Ahnen der Karfunkel-Elfen geschaffen, als sie noch überaus zauberkundige Hochelfen waren. Denn sie wollten ein Hindernis schaffen, das sie selbst überwinden

konnten, das aber aufgrund der elementaren Opposition von Luft und Erz alle Elementarwesen des Erzes abhalten würde. Der Wirbelsturm ist durch sehr mächtige Elementarmagie gesichert und gegen Abwehrzauber zusätzlich verstärkt: Zauber wie **WINDSTILLE** sind um 13 Punkte erschwert. Es gibt ein eigens dafür geschaffenes Mittel, um diesen Orkan zu durchdringen. Des Rätsels Lösung sind die Drachenhaut-Umhänge der karfunkelelfischen Pyr-Priester. Unter Umständen werden die Helden (wenn sie sich verbergen oder tarnen)

Zeuge, wie einer der sieben Priester mittels seines Umhanges aus dem Sturm herab fliegt und seine Wohnhöhle aufsucht oder wie er zum Tempel aufbricht. Am Höhlenboden herrscht immer Betrieb, ganz unabhängig von der Tageszeit, die man hier ohnehin nicht feststellen kann. Die Drachenhöhle ist ein Heiligtum, ihre Wände sind mit reichen Edelstein-Mosaiken verziert (die



größtenteils den Goldenen Gottdrachen Pyr zeigen), und hierher kommen Karfunkel-Elfen, um dem Gott Gold, Silber und Juwelen für seinen Hort zu bringen. In früheren Zeiten mögen dies ganze Säcke gewesen

sein, doch heute sind es kleine Schatzkästlein und Schatullen. Dennoch erwartet ein elfischer Sippenältester, wenn er mit seinen Familienmitgliedern herbeikommt, die Aufmerksamkeit eines Priesters. Dann wird stolz die Gabe präsentiert, und ein jeder achtet eifersüchtig darauf, dass ihm die Größe seines Götteropfers nicht zu gering gewürdigt wird und dass der Priester ihm die begehrte Bestätigung ausstellt, wie viele kostbare Geschenke er dargebracht hat. Dabei wird gefeilscht und gehandelt wie auf dem Basar, doch nicht im wettkämpferischen Geist wie in einem Phex-Tempel, sondern voller Neid, Gier und Missgunst. So manch ein Priester lässt sich dabei von zwei oder drei hoch aufragenden Golems aus Zwergengold und Juwelen begleiten, die ihm schweigend folgen.

Es ist an sich eine gute Idee, wenn ein (kleinwüchsiger) Held sich mittels eines Kapuzenmantels als Priester tarnt und die übrigen Helden ihre Dschinnen-Rüstungen bitten, sich als Golems auszuformen. Doch natürlich sollten Sie dann mindestens einmal eine Krisensituation herbeiführen, wenn ein Karfunkelelf den 'Priester' anspricht (natürlich in dem schwer verständlichen Asdharia der hiesigen Elfen) und mit ihm über eine Opfergabe an den Drachengott feilschen will. Es ist durchaus möglich, einen Bittsteller rüde fortzuschicken. Doch ein Priester würde eigentlich nur bei sehr dringenden Geschäften davon absehen, die kostbaren Gaben in die Finger zu bekommen.

Einst war der ganze äußere Ring mit steinernen Bäumen 'bewachsen', die Blätter, Blüten und Früchte aus Juwelen trugen, doch spätere Generationen haben diese Kostbarkeiten wieder abgeerntet und geopfert, so dass heute ein unheimlicher Wald wie aus versteinerten, kahlen Baumleichen zu sehen ist.

KÄMPFE GEGEN ELFEN UND GOLEMS

Auch in diesem Teil kann es durchaus zu Kämpfen kommen, die dann eine der größten Herausforderungen in diesem Abenteuer darstellen dürften. Denn die Gold-Golems verursachen immensen Schaden, den selbst die Dschinne nicht unbegrenzt wegstecken und abfedern können. Eine gute Faustregel ist, dass sie nicht jeden TP abfangen, sondern dass ein Drittel durchkommt, weil sie die dämonischen Aspekte der Golems nur unzureichend beeinflussen können. Als Anhaltspunkt für den Spielleiter sollte gelten, dass pro Kampf jede Rüstung etwa ein Drittel ihrer Kraft verliert.

Dadurch sollte zum einen ganz deutlich werden, dass eine große Armee von Golems tatsächlich die Tore zur Zitadelle des Erzes bedrohen könnte, und zum anderen, wie gering die Chance der Helden wäre, einem lang gezogenen Gefecht gegen die versammelten Elfen standzuhalten. Sie sollten nicht davor zurückschrecken, einem übermäßig tollkühnen Helden auch den übernatürlichen Schutz zu rauben: Wenn er zu sehr auf die Kräfte seiner Rüstung vertraut und Vorsicht für unnötig hält, dann kann ein hartnäckiger Golem durchaus genügen, ihm den Dschinn so zu schwächen, dass er ganz ohne Zauberüstung dasteht.

DIE RÄUME DER 'PYRDACOR'-PRIESTER

Diese Art von Bauwerk ist als filigranes Gebäude errichtet und kehrt mehrfach wieder. Jeder der sieben Priester sowie die Hohepriesterin besitzt ein solches Haus, die rund um die große Stufenpyramide angeordnet und nur ihm und seinen

persönlichen Vertrauten zugänglich sind. Das Misstrauen zwischen den einzelnen Schülern der Marmonidas ist sehr groß. Würfeln Sie für jedes Bauwerk mit dem W6, ob es im Moment genutzt wird und wenn ja, wie. Selbstverständlich können Sie auch die Ergebnisse frei aussuchen, wie es der Spannung dient.

- 1) Der Priester ist anwesend, sitzt an einem Schreibtisch und erledigt Verwaltungsarbeit oder liest.
- 2) Der Priester ist anwesend und erschafft eine Statue aus Zwergengold und Diamanten.
- 3) Der Priester ist anwesend und verbringt lange Zeit im Pentagramm, um den Golem zu erwecken.
- 4) Der Priester ist anwesend und erholt sich bei einem Bad in einer großen Schale Diamanten.
- 5) Der Priester ist abwesend und irgendwo sonst in der Drachenhöhle unterwegs.
- 6) Der Priester ist abwesend und weilt im Drachenhaupt.

Vorzimmer mit Golemwächtern

Dies ist der Raum, in dem üblicherweise ein Anhänger des Gottes Pyr auf den Knien darauf wartet, dass der Priester Zeit für ihn hat. Heute ist der Raum bis zum Bersten mit fertigen Golems gefüllt, und der Anblick von bis zu siebzig wehrhaften Goldstatuen sollte eigentlich sehr beunruhigend sein. Wenn der Priester abwesend ist, hat er zudem zwei Golems damit beauftragt, den Zugang zu seinen Gemächern zu bewachen.

Studierzimmer

In diesem Raum, der mit einem auffälligen neuem Beschwörungspentagramm aus metallenen Einlegearbeit auf dem Boden versehen ist, erschafft der jeweilige Hausherr seine Golems. Dazu formt er sie persönlich mittels Magie aus Gold, Silber, Juwelen und anderen, dem Tasfarelel wohlgefälligen Materialien. Eine Werkbank mit allerlei Lupen, Linsen und Juwelierswerkzeugen dient zum Bearbeiten von kristallomantischen Spruchjuwelen. Eine verschlossene Truhe enthält sorgsam gefaltet den Drachenledermantel, wenn der Priester anwesend ist.

In den Metallzylindern, die in runden Vertiefungen in der Wand stecken, sind Schriftrollen auf Echsenhaut untergebracht, die viele Jahrtausende zurück reichen und die Opfergaben von längst vergessenen Elfen aus lange ausgestorbenen Sippen detailliert wiedergeben.

Privatgemächer

In diesem Teil der Wohnung (der einen Raum oder mehrere umfassen mag) verbringt der Priester sein Privatleben, das meist in einem freudlosen Zählen und Bewundern der zur Seite geschafften Schätze besteht. Viele haben hier eine kostbare Wanne aus Zwergengold, die bis zum Rand mit Edelsteinen gefüllt ist, in denen sie sich auf die Kräfte des verdorbenen Erzes einzustimmen versuchen. Auch hier gibt es wieder so viele Schätze, dass sie die Auswirkung von solchen Mengen potentiell Plündergut auf die einzelnen Helden gut beobachten können.

DIE EINGESTÜRZTE PRIESTERWOHNUNG

Dieses Gebäude ist aufgebaut wie die der anderen 'Pyrdacor'-Priester (siehe oben). Es enthielt bis vor kurzem das magische Laboratorium der Paktiererin Marmonidas, doch inzwischen

ist davon kaum noch etwas zu erkennen: Der ganze Raum ist seit dem großen Beben fast völlig unter Felsbrocken und Splittern vergraben, die sich anscheinend beim letzten Erdbeben von der Decke gelöst haben. Das meiste, das sich zuvor in der Höhle befunden hat, ist zur Unkenntlichkeit zerschmettert. Nur an zwei Stellen ist noch etwas zu erkennen: ein schwer verletzter Mensch und ein Schatz.

Bei dem in Lumpen gekleideten und offensichtlich schon zuvor misshandelten Gefangenen (ein Handgelenk ist mit einer Kette an der Wand befestigt) handelt es sich um niemand anderen als Magister Alarich, der nur noch kurze Zeit zu leben hat. Oder, anders gesagt: Wenn nicht sogleich alle Helden mit anpacken, um den auf ihm liegenden Felsbrocken zu entfernen und zugleich ein Held eine magische Heilung beginnt, stirbt der Magier.

Der Schatz wiederum ist im Normalfall ein Schränkchen, durch dessen verschlossene Glastüren man allerlei Glasphiolen und Kristallkaraffen sehen kann. Auch dieses Möbelstück wird von einem schweren Steinbrocken „gekrönt“ und knirscht schon bedenklich. Die Türen sind bereits so verzogen, dass man sie nicht einmal mit einem FORAMEN mehr öffnen kann – auch hier müssen alle Helden sofort anpacken und den Stein anheben, sonst wird das Schränkchen mit seinen Elixieren zermalmt.

Diese Situation dient natürlich als eine weitere Probe der Anfälligkeit der Helden für Habgier. Wenn sie den Gefangenen sterben lassen und sich lieber um die kostbaren Elixiere kümmern, sollte ihnen das in der Drachenhöhle erhebliche Nachteile bescheren. Dabei haben sie nicht einmal viel gewonnen: Die Tränke sind von schlechter Qualität, zum Teil wirkungslos und zum Teil von entgegengesetzter Wirkung. (Eventuell gibt es andere Arten von Schätzen, die für Ihre Helden wirksamere Lockmittel sind, um dafür einen Gefangenen sterben zu lassen. Dann sollten Sie diese statt der Elixiere verwenden. Achten Sie aber darauf, dass es in jedem Fall etwas Zerbrechliches ist, das in nächster Zukunft zerstört würde, denn sonst ist es keine echte Entscheidung, was die Helden retten.) Sofern die Helden den Gefangenen retten, sollte es ihnen durch die üblichen Heilzauber möglich sein, ihn zu stabilisieren und von ihm einige Informationen zu erhalten. Magister Alarich kann ihnen erzählen, was er selbst von den Angelegen-

heiten mitbekommen hat (die Angaben finden Sie im Anhang auf S. 80), und kann ihnen außerdem noch einiges über den Diamantenkult an sich berichten, was den Helden auf jeden Fall in den anschließenden Konflikten weiterhelfen sollte. Heute ist Alarich ausgebrannt und voller Vorwürfe über seine Leichtgläubigkeit.

OPTIONALES EREIGNIS: DER 'VERBÜNDETE'

Wenn sich zu irgendeinem Zeitpunkt die Voraussetzung für ein Gespräch zwischen einem Karfunkel-Elfen und den Helden ergibt (etwa weil die Helden gefangen genommen wurden und nun irgendwo eingesperrt sind), wird der Elf Shadariel den Kontakt zu ihnen suchen. Shadariel ist lange Zeit der Hohepriester des Pyr gewesen und hat diese mächtige Stellung sehr genossen. Doch die Ankunft der Marmonidas hat ihn in den Hintergrund gedrängt, und Shadariel kann wenig dagegen tun, da ihm die exotische Zauberei der Rosenohren fremd ist: Zwar versteht er sich ebenfalls auf die Golem-Herstellung, wie es die Rosenohrenfrau gelehrt hat, doch Dämonen invoizieren kann er ebenso wenig wie die anderen Priester. Also plant er, die offenkundig Artverwandten des Störenfrieds gegen diese zu wenden – die Helden sollen für ihn die 'Menschin' erschlagen, damit alles wieder wird wie zuvor. Und die überlebenden Menschen kann er dann auch dem Drachen opfern, denn Shadariel ist sehr verschlagen und nimmt keinen seiner Eide ernst. Wenn Sie diese Option verwenden, können Sie den Hohepriester den Helden mit Rat und Tat zur Seite stehen lassen, ehe er sich im großen Finale gegen seine Helfershelfer wendet.

DIE GROßE STUFENPYRAMIDE

Die große Opferpyramide zu Ehren des Pyr wurde einst von den Elfen nach dem Vorbild echsischer Kultbauten errichtet. Sieben große Stufen bilden das Bauwerk, und von allen vier Seiten führen bereite Treppen mit kleineren Stufen zur Plattform an der Spitze, die bereits spürbar in der Sturmzone liegt. Ab der ersten Stufe herrscht Sturm, und direkt oberhalb der Spitze tobt ein Orkan. Wer sich hierher wagt, wird unweigerlich von den Füßen gerissen, sofern er keine Erzdschinnen-Rüstung trägt oder ein vergleichbares Mittel der Sicherung anwendet, das ihn an den Boden bindet. Wenn es hier auf dem Boden der Höhle zu einem Kampf kommt, können Sie gegebenenfalls festlegen, dass sich ein unbedachter Karfunkel-Elf zu weit auf den Wirbelsturm zu bewegt und von ihm aufgesaugt und in die Höhe gerissen wird.

FLUG DURCH DIE WIRBELSTURMZONE

Eigentlich ist der heftige Orkanwirbel auf eine außen liegende Zone von vielleicht zwanzig Schritt Dicke beschränkt. Die gut sechzig Schritt durchmessende innere Kugel ist windstill – doch das nützt nur wenig, denn niemand kann diese Schale aus eigener Kraft durchspringen, ohne mitgerissen und immer wieder vom tobenden Wind gegen die zahlreichen Vorsprünge und Kristallsplitter an der Höhlendecke geschleudert zu werden. Die Geschwindigkeit des Orkans ist immens und beträgt gewiss zweihundert Meilen in der Stunde oder mehr. Vergessen Sie nicht, die sandkorn- bis kopfgroßen Kristallsplitter zu erwähnen, die unlängst beim großen Beben ab-

DRACHEPLEDERMÄNTEL

Gefertigt aus der Haut eines Baumdrachen, sind dieses Artefakte mit Flugmagie erfüllt. Sie sind mit einem den Spielerzauberern unbekanntem Spruch (Merkmale Bewegung und Element Luft, hochhelfische Repräsentation) und erlauben es dem Träger, sowohl durch den Sturm wie auch durch die stille Luft im Auge des Sturms hin zum Drachenhaupt, dem zentralen Kultplatz, zu fliegen, ohne von dem Toben mitgerissen zu werden. Bei Gebrauch bauscht sich der weite Mantel um den Träger, als ob dieser wirklich Flügel hätte.

Die Artefakte sind mehrere Jahrtausende alt und inzwischen auf den Ort eingestellt, an dem sie immer benutzt werden. Wenn man sie aus den Höhlen fort trägt, funktionieren sie nur noch sehr langsam, und der Benutzer hängt wie eine träge, deutliche Zielscheibe am Himmel, während er schrittweise voran schwebt. Ihren größten Nutzen haben sie dann tatsächlich als Exponat in der Sammlung eines Magiekundigen oder Historikers.

gesprengt wurden und nun wie fliegende Messerklingen in der Sturmzone einher rasen. Dass zudem der Nebelqualm Tasfarels in dichten, stinkenden Schwaden vom Wind umher geweht wird, verschleiert den Blick zusätzlich. Und das Ziel (der goldene Tempel im Auge des Sturms) ist nur sehr undeutlich zu erkennen.

Wie genau die Helden die Sturmzone bezwingen, ist nicht weiter wichtig – wir gehen davon aus, dass so erfahrene Veteranen ihre Mittel haben, seien es Luft-Dschinne, Hexenbesen, Flugzauber etc. Im Zweifelsfall gibt es immer noch die Möglichkeit, erbeutete Drachenhäute zu verwenden, die einen sicheren Flug durch den Orkan ermöglichen.

Oder, genauer gesagt: Sie erlauben das mit Leichtigkeit, wenn man nicht gerade einen Erz-Dschinn als Elementare Rüstung trägt. Es ist zwar nicht nötig (nicht einmal ratsam), die Rüstung abzulegen. Doch um der Dramaturgie willen sollten Sie hier den Konflikt zwischen der Magie des Erzes, der Magie der Luft und der Magie der Umhänge so gut wie möglich ausspielen. Fordern Sie *Akrobatik-* oder *Fliegen-*Proben (notfalls ersetzt durch erschwerte *Körperbeherrschungs-*Proben) und lassen Sie die weniger flugerfahrenen Helden trudeln und absinken, ja, sogar so weit zu Boden stürzen, dass der Sturm sie doch wieder mit- und emporreißt. Denn die Rüstungen dämpfen ja den Schaden von einer Kollision mit Fels und Kristall soweit, dass man ihn ignorieren kann. Es geht nicht darum, dass die Helden hier massiv geschwächt werden, sondern dass sie die einzigartige Natur der Sturmzone zu würdigen lernen. Dies ist keine kampf- und schadensbetonte Begegnung, sondern eine darstellerische. Ein 'guter Rollenspieler' sollte sowohl seine Zweifel vor dem Flug ins tobende Chaos ausspielen wie auch die Sorgen und Befürchtungen während des Fluges selbst.

DAS FLIEGENDE DRACHENHAUPT

Die Zitadelle aus Zwergengold schwebt unbeeindruckt vom Chaos der Sturmzone im windstillen Inneren. Sie ist das Heiligtum der Karfunkel-Elfen; hier huldigten sie einst dem Drachen Pyrdacor, und hier verehren sie heute unwissentlich den Erzdämonen Tasfarel. Sie hat die Form eines zähnefletschenden Drachenhauptes und ist dem Anblick Pyrdacors nachempfunden. Erst auf den zweiten Blick sieht man, dass sie subtile Unterschiede zu einem Drachenkopf aufweist. Das mächtige Maul ist zu einem höhnischen Grinsen verzogen, als amüsiere sich der Drache über einen privaten Scherz, und der Kamm von dreizehn Zacken auf seinem Scheitel gleicht schon fast einer Reihe von Hörnern. Ungefähr zwanzig Schritt lang und zehn Schritt hoch und anscheinend aus massivem Zwergengold gefertigt, ist die Drachenhaupt-Zitadelle nicht gerade das, was man als fliegendes Objekt erwartet – ihr Gewicht muss mehrere hunderttausend Stein betragen. Wenn sich die Helden der Zitadelle nähern und es vorher

bereits Alarm gegeben hat, sollten einige zufällig anwesende Priester sie noch im Anflug aus der Tempelfestung heraus attackieren – die besten Möglichkeiten bieten hier die Schießscharten in 'Augen' und 'Nasenlöchern' des Drachenhauptes, denn um den Tempel zu erreichen, muss man im offenen Maul landen.

D1: Das Maul des Drachen

Das zähnestarrnde Maul ist der einzige Zugang, und er gähnt dunkel wie ein Höhleneingang. (Oder, um einen modernen Vergleich zu verwenden: fast wie ein offener Hangar.) Möglicherweise sind die Helden bereits von magischen Attacken angeschlagen worden, und sie haben es noch nicht geschafft: Als würde der Drache Geifer und Galle speien, tropfen und fließen nun brennendes Öl und ätzende Säure aus Löchern im 'Gaumendach' des Mauls auf sie hinab.

Pro Kampfrunde, die ein Held hier verbringt, erhält er 1W6–1 TP, gegen die die Dschinnenrüstungen überhaupt nicht helfen. Trägt der Held eine nichtmetallische Rüstung, so leidet sie ebenfalls unter dem 'Regen': Pro 10 TP, die sie abhält, verliert sie einen Punkt RS. Metallrüstungen sind weniger empfindlich (1 RS Punkt Verlust pro 25 TP), bei Rüstungen, die nur zum Teil aus Metall bestehen, können Sie einen Mittelwert festlegen.

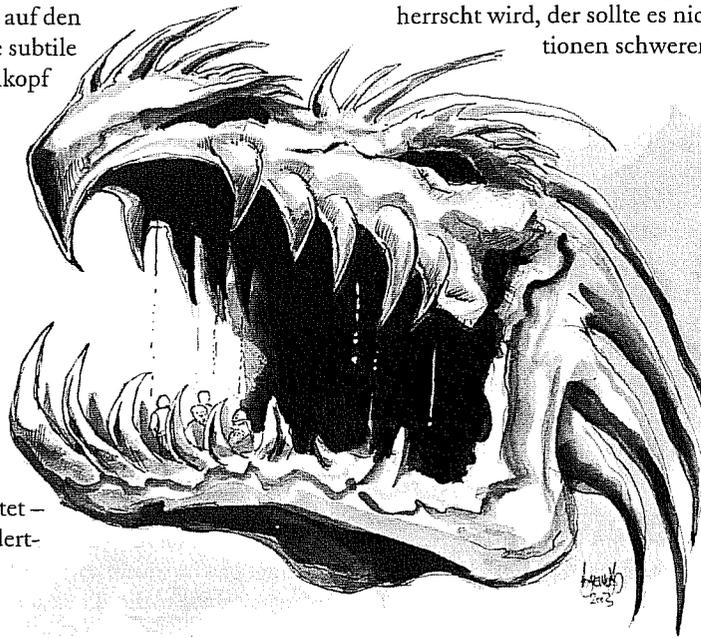
Den Helden tritt jedoch kein Gegner unmittelbar gegenüber, und daher sollten sie im Prinzip ungehindert ins eigentliche Innere des Tempels vordringen können.

Vorher sollten Sie jedoch für jeden Helden einzeln bestimmen, wie groß seine dargestellte Habgier in letzter Zeit war. Das hat nicht unbedingt etwas mit der schlechten Eigenschaft Goldgier zu tun, sondern bestimmt sich auch besonders aus dem Verhalten in einigen Szenen, wo man sich für oder gegen die Bereicherung mit Juwelen entscheiden konnte – besonders wichtig sind natürlich Szenen, wo ein Held möglicherweise andere hat leiden lassen, um selbst einen Vorteil zu nutzen. Es gibt gerade für einen so entscheidenden Endkampf wie diesen keine deutliche Regelung, wie viele Maluspunkte verschiedene Verhaltensweisen einem Helden einbringen können. Es geht nur darum, dass Sie beim Leiten dieser Szene immer im Hinterkopf behalten, ob ein Held eher mit den grundlegenden Prinzipien Tasfarels übereinstimmt oder nicht. Denn wer im Inneren gerade stark von Habgier beherrscht wird, der sollte es nicht allein in kritischen Situationen schwerer haben, sich dem Einfluss des

Erzdämons zu entziehen, er sollte außerdem auch in Gefahr sein, besonders in Versuchung geführt zu werden.

D2: Andachtsraum

Früher einmal war die Decke dieses Raumes kristallklar und durchsichtig, und so versammelten sich hier ausgewählte Anhänger Pyrdacors, um den mächtigen Karfunkel im darüber liegenden Raum zu betrachten. Doch heute ist sie rauchtrüb, und man kann nur noch sehr



vage Schemen erkennen, wenn sich etwas im Allerheiligsten bewegt.

Höchstwahrscheinlich werden sich die Helden allerdings ohnehin in großer Geschwindigkeit durch diese Kammer bewegen, daher seien nur kurz die Zu- und Ausgänge beschrieben:

Der vom Maul herkommende hat seine Öffnung auf Bodenhöhe, während rechts und links davon zwei Rampen emporführen zu einer Tür, durch die man zur Wehr- und Wachkammer des Drachenkopfes gelangt.

D3: Wehrkammer

Hier oben, sozusagen 'im Oberkiefer' des Drachenhauptes, liegt mehr oder weniger die letzte organisierte Verteidigungslinie der Karfunkel-Elfen. Von hier aus kann man Angreifer im Maul des Drachen von oben attackieren, zugleich sind die Nasenlöcher und die Augen hervorragend als Schießscharten für magische und nichtmagische Fernangriffe geeignet. Hier findet der letzte große Kampf gegen die Diener des 'Pyr' statt: die Karfunkel-Elfen, die die Verteidigung des Tempels bilden. Einen Teil ihre magischen Kräfte haben sie bereits bei der Annäherung der Helden verbraucht, doch geben Sie ihnen einen ausreichenden Vorrat an vorverzauberten Kristallen, um es den Helden noch einmal wirklich schwer zu machen. Die hier anwesenden sind dem 'Pyr' ohne Zweifel ergeben und sterben lieber, als Ungläubige einen Blick auf das Allerheiligste werfen zu lassen. Ein passender Ausgang wäre, wenn die kämpfenden Helden zwar überleben, es ihnen dabei aber die meisten (oder alle) Dschinnen-Rüstungen vom Leib gerissen hat und sie selbst die ein oder andere Wunde hinnehmen mussten – was natürlich nicht heißen soll, dass kluge Manöver oder vorsichtige Schutzmaßnahmen eines Helden ihm auf einmal nicht mehr nützen sollen.

D4: Das Allerheiligste

In diesem großen Raum, wo bei einem echten Drachen die Schädelhöhle wäre, ist das kultische Zentrum des ganzen Berges und der Elfenkultur zu finden. Es ist kalt in dem Raum, sehr kalt. Wie alter, kalter Rauch hängt stinkend der Nebelqualm Tasfarels in der Kammer und verschleiert die Sicht. Den Mittelpunkt bildet der von Rauch und Nebel eingehüllte Thronstein, der aus einem einzigen, gigantischen Diamanten geschnitten zu sein scheint.

Nur mitunter funkelt er in allen Farben wie ein Karfunkelstein – davon so mancher Farbton, den es anderswo nicht zu sehen gibt und der etwas deutlich Unheiliges ausstrahlt. Wenn hier auch vielleicht einst das hiesige Zentrum der Verehrung Pyrdacors lag, heute ist hier ohne Frage das Herz dämonischer Aktivität zu suchen.

Im Inneren des Karfunkels aber, komplett eingeschlossen vom Stein, sitzt meditierend die unbekleidete Paktiererin Marmonidas. Ehe die Helden jedoch direkt dem Problem zu Leibe rücken können, kommt es zur letzten großen Herausforderung.

DIE LETZTE VERSUCHUNG

Selbst wenn die Helden mit Waffengewalt und Zauberei den Feind so gut wie besiegt haben, sind ihre Prüfungen noch nicht zu Ende. Marmonidas unternimmt einen letzten Versuch, sich an ihnen schadlos zu halten, nachdem sie bereits so viel Unheil angerichtet hat.

Hinter dem Eingang zum 'Allerheiligsten' manifestiert sich aus

dem kristallinen und metallenen Boden eine vage humanoide Gestalt, die in sich alle Arten von edlem Erz vereint. Der Leib besteht aus Gold, Silber und magischen Metallen, die Augen blitzen wie Karfunkel, und überall leuchtet Juwelenschmuck. Die Gestalt, deren Unterleib mit einem mächtigen kristallinen Thronstuhl verwachsen zu sein scheint, gleicht einem Dschinn des Erzes, doch dabei wirkt sie viel mächtiger und kraftvoller. Ihre Worte scheinen das zu bestätigen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ich bin der, den ihr den Meister des Erzes nennt. Ihr habt mir gut gedient und meine Zitadelle von einer lästigen Störung befreit. Darum werde ich euch jenseits all eurer Vorstellungen belohnen, wie es die Art meiner Rasse ist." Ein Dröhnen der Wände ertönt wie ein lauter Trommelwirbel. "Jeder von euch darf sich etwas wünschen, und wenn es in der Macht des Ehernen Elementes liegt, so will ich diesen Wunsch erfüllen."

Der 'Elementarherr des Erzes' ist eine Täuschung, ein von Marmonidas herbeigerufener Dämon. Hier in dem jahrtausendealten Unheiligtum Tasfarels hat er soviel Macht, dass er noch eine außergewöhnliche Waffe besitzt: Er kann die Seelen derer, die sich ihm voller Habgier zuwenden, mit sich nehmen in die Niederhöhlen. Wenn einer der Helden gerissen genug ist, in irgendeiner Weise eine der verbliebene Dschinnen-Rüstungen um Rat zu fragen, ob ihr Gegenteil wirklich der Meister des Erzes ist, sollten Sie ihm zu verstehen geben, dass sein Dschinn keinerlei Zustimmung verspüren lässt. Sie können diese Situation auf zwei verschiedene Arten weiterführen – die eine ist mehr aktionsbetont und voller äußerer Gefahren, die andere mehr charakterorientiert. Nur Sie wissen, welches Ende besser zu Ihrer Spielrunde passt. Wenn Sie die Aktions-Variante verwenden, aber auf die Versuchung der Charaktere nicht verzichten wollen, können Sie die Manifestation des angeblichen Herrn des Erzes auch auf den Zeitpunkt verlegen, nachdem Marmonidas bezwungen wurde – in diesem Fall gibt die Paktiererin ihre letzte Lebens- und Astralenergie dafür hin, einem dämonischen Diener ihres Herren einen Zugang zu dieser Welt zu schaffen. In diesem Fall hilft es den Helden natürlich nicht weiter, die Konzentration der Magierin zu brechen – der Dämon ist eine eigenständig handelnde Wesenheit.

Die Aktions-Variante

Nachdem die Belohnung versprochen wurde, streckt er (sie? es?) die Hand aus: "Doch um seiner Sicherheit willen, gebt mir nun den Schlüssel zu meiner Festung."

Es sollte hoffentlich genügend Hinweise gegeben haben, dass dies vermutlich nicht der Meister des Erzes ist. In diesem Falle geht es nun darum, dass der Träger des Schlüssel es irgendwie schafft, an der drohend aufragenden Manifestation vorbei zu gelangen, während seine Gefährten sie behindern und ihm den Weg freizumachen versuchen. Helden, die zuvor jedoch durch sehr starke Habgier aufgefallen sind, können nun unter den direkten Bann des Dämonen geraten und von ihm gezwungen werden, sich gegen ihre Freunde zu stellen. Die Aufgabe des Schlüsselträgers jedenfalls besteht darin, den Schlüssel bis zum 'Karfunkel' zu bringen und diesen Kristall magisch 'einzuschließen', so dass er von einem Kraftfokus zum Gefängnis wird und nichts hinaus und nichts hinein

gelingen kann. Bis das gelungen ist, kann Marmonidas jedoch weitere imaginäre Gegner herbeirufen, um das Ziel schwerer erreichbar zu machen.

Hier kommt es nun sehr zupass, wenn ein Held einen Einfall hat, wie sich die Magierin ablenken lässt. Das kann so viele verschiedenen Gestalten annehmen, dass wir hier keine Richtlinien geben wollen – vom Herbeirufen eines imaginären phexgesandten Fuchses oder gar eines illusionären wütenden Drachen, der sich für die Verhöhnung seines Kultes rächen will, bis zu echtem, wundersamem Karma-Einsatz. Entscheiden Sie anhand des gesunden Menschenverstandes, ob die Aktion ausreichen sollte, die Konzentration der Paktiererin zu brechen. Mit dem Schlüssel des Erzes ist es kein größeres Problem, den Karfunkel zu verschließen, indem man die zwei zusammenbringt und sich ganz auf die Handlung des Abschließens und Verriegelns konzentriert. Sollte der Schlüsselträger ein Zauberer sein, so könnte er etwa als symbolische Handlung einen CLAUDIBUS wirken. Ist er ein Nichtzauberer, so ist zum Beispiel eine *Selbstbeherrschungs*-Probe passend; andere geeignete Symbolhandlungen hängen sehr vom individuellen Charakter ab. Wenn das Ritual (dessen Dauer Sie ganz nach dramaturgischen Gesichtspunkten festlegen sollten) vollendet ist, steigt so viel schwarzer Nebelqualm aus dem Juwel auf, als würde ein Erzdämon exorziert, und der Schlüsselträger kann nichts mehr erkennen – mehr als das, er sollte schnell die Beine in die Hand nehmen und aus dem Qualm fliehen. Erst wenn sich der Qualm verzogen hat und zugleich die dämonische Manifestation verschwunden ist, kann man die Wirkung erkennen: Der angebliche 'Karfunkel' ist auf einen winzigen Bruchteil seiner früheren Größe geschrumpft und hat vielleicht noch einen knappen Spann Durchmesser. Marmonidas ist als winzige Miniatur in einer unzerstörbaren Kristallkugel gefangen: Wenn man die Kugel schüttelt, wird die Paktiererin hin und her geworfen, und ein Schneesturm aus Goldfitter hüllt sie ein.

Diese Kugel ist tatsächlich eine Art Seelenfalle: Solange sie besteht, ist die in ihr gefangene Magierin quasi unsterblich, und der Erzdämon kann die ihm versprochene Seele nicht einfordern. Zugleich ist es eine wirklich unheimliche Bestrafung, denn auch wenn sie keine Nahrung, kein Wasser und keine Atemluft benötigt, ist sie doch auf ewig mit sich allein eingesperrt.

Die Charakter-Variante

Nachdem die Belohnung versprochen wurde, hebt er (sie? es?) mahndend die Hand: "Sprecht nicht. Wünscht es euch einfach."

Lassen Sie sich von jedem Spieler den Wunsch seines Helden auf einem Zettel niederschreiben. Es geht hier um spontane Wünsche, erlauben Sie also nicht, dass sich die Helden (oder die Spieler) beraten.

Bei der Erscheinung handelt es sich um eine Projektion, der sich als der Herr des Erzes ausgibt.

Der Zweck dieser Szene liegt nicht im erfolgreichen Ablegen von Würfelproben, sondern rein im Charakterlichen: Die abschließende Belohnung ist ein solches Standardelement in Abenteuern, dass die Helden durchaus in Gefahr sind, jetzt bei ihren Wünschen alle Vernunft zu vergessen und sich irgend etwas extrem Wertvolles zu wünschen, "weil ja die Gefahr vorüber ist". Ob der Wunsch eines Helden tatsächlich genügend von Habgier geprägt ist, dass Tasfarelel Macht über ihn

gewinnt, müssen Sie entscheiden – ein deutliches Zeichen ist es aber, wenn zusätzlich noch Neid ins Spiel kommt, d. h. wenn der Held einem anderen die Belohnung missgönnt. Einen zusätzlichen Anhaltspunkt kann hier natürlich eine schlechte Eigenschaft *Goldgier* bieten.

Seien Sie in der Auflösung dieser Szene ruhig ohne Scheu: Eigentlich sollten die Spieler genügend Hinweise bekommen haben, wie gefährlich und verschlagen dieser Dämon ist. Helden, die sich irgendetwas Harmloses wünschen oder aber gute, eher selbstlose Gründe für den Wunsch nach materiellen Schätzen haben (weil sie jemanden unterstützen oder aus der Sklaverei freikaufen wollen, um ein Beispiel zu nennen), spüren eine Welle von Wut und Abscheu, die sie fast von den Füßen fegt.

Helden, deren Wünsche schon deutlich unbescheidener sind, verspüren eine Mischung aus Freude und Bedauern, die ihnen entgegen schlägt – und in ihrem Geist flüstert die Stimme des angeblichen Elementarherren: "Noch nicht, mein Kind, aber ich werde dich im Auge behalten."

Helden, deren Wünsche tatsächlich so unmäßig und selbstsüchtig sind, dass (nach Ihrem Ermessen) der Erzdämon die Seele an sich reißen kann, spüren für einen Herzschlag eine unbändige Begeisterung bei ihrem Gegenüber, dann erklingt (nur in ihren Ohren) das sanfte Versprechen: "Komm mit mir und sei auf ewig mein Gast."

Dann spüren sie einen jähen Schmerz und danach nichts mehr, während ihr entseelter Körper auf dem Boden aufschlägt. Sollte der Held trotz eines solchen Wunsches allerdings einen übernatürlichen Schutz besitzen, der einen solchen Seelenraub unwahrscheinlich macht, dann gilt das im Abschnitt zuvor Gesagte – doch möglicherweise ist danach der Schutz in irgendeiner Form verärgert / ausgebrannt / entkräftet. In jedem Fall aber verschwindet der angebliche Herr des Erzes nun, ohne irgendeinen Wunsch zu erfüllen, und lässt die Helden im Unheiligtum zurück, wo alle (außer die eventuell 'Entseelten') sich wieder mit Marmonidas beschäftigen müssen. Um es noch einmal deutlich zu sagen: Diese letzte Herausforderung ist nicht als redaktionelle oder meisterlich Bestrafung für Goldgier gemeint – es ist einfach eine natürliche (und eigentlich durchaus vor auszusehende) Gefahr, der man trotzen oder aber erliegen kann.

Sollte es einen der Helden erwischt haben, liegt es an Ihnen, ob er noch eine winzige Chance hat: Da er nicht den üblichen Weg durch die Sieben Kreise der Verdammnis gegangen ist, ist selbst in den Niederhöllen die Seele nicht vollständig im Besitz des Tasfarelel. Wir wissen auch nicht genau, wie man sie wieder aus seinen Klauen retten kann. Doch es wird hochmächtige Sphärenmagie, den aufopfernden Beistand eines erfahrenen Mystikers und Phex-Geweihte wie Mharbal al-Tosra und gewiss auch ein zeitliches Limit von wenigen Tagen oder Wochen umfassen – und eigentlich schon einen Triumph darstellen, wenn die Seele nur aus den Niederhöllen in Borons Hallen gerettet werden kann.

DER ABSTURZ DES DRACHENHAUPTES

Wenn der Dämon verschwunden und Marmonidas gefangen ist, enden zusammen mit dem Karfunkel auch der Wirbelsturm und die Flugfähigkeit der Zitadelle. Ohne seinen magischen Auftrieb stürzt das Drachenhaupt sofort ab, was einen schaurigen Fall des Tempels um fünfzig Schritt bedeutet – zum Glück für die Helden hat jedoch Brendan durch

Marmonidas' Ende wieder Zugriff auf die Halle, und so kann er die Schwerkraft so weit abmildern, dass der Sturz im letzten Moment abbremsen und nur mit lautem Getöse auf den Boden kracht, ohne dass die Helden dabei ernstlich zu Schaden kommen.

In diesem Moment jedoch verspüren alle die deutliche Warnung von Brendan (der jetzt wieder zu ihnen mental vordringen kann), dass sie schleunigst die Ruinen des Tempels verlassen müssen. Möglicherweise wollen sie das noch mit etwas Drama gestalten, wenn geschwächte Helden ihre bewusstlosen und eingeklemmten Gefährten mit Mühe und Not befreien und fortschleppen können, während um das Drachenhaupt herum bereits der Boden zu beben beginnt. Während sich die Helden aus den Ruinen retten, erhebt sich langsam und unaufhaltsam eine gewaltige Hand aus Fels und Erz aus dem Höhlenboden. Sie ist gewisslich hundertmal so groß wie die Zwergenhand, der sie nachgebildet ist, und sie trägt für einen Augenblick den Tempel mühelos auf der Handfläche, ehe sie die Finger schließt und das Unheiligtum mit allem zermalmt, was es enthält. Dann zieht sich die turmgroße Faust wieder vollständig ins Innere des Felsens zurück, und es bleibt nichts übrig vom goldenen Drachenhaupt – mit Ausnahme der Kristallkugel mit Marmonidas, falls die Helden sie nicht direkt mitgenommen hatten.

Das Ende der Windhose und ihres Heiligtums löst Panik und Entsetzen unter den Elfen aus. Doch bald schon werden sie beginnen, mit ihren Golems gegeneinander um die Herrschaft über die Überreste ihrer Zivilisation zu fechten. Die Zitadelle des Erzes ist nun aber vor koordinierten Angriffen sicher.

Während die degenerierten Karfunkel-Elfen zwar nicht völlig verschwinden, werden sie doch bald von einem Bruderkrieg noch einmal erheblich geschwächt, und die Überlebenden werden sich außerhalb des Berges im übrigen Raschtulswall neue Verstecke suchen. Ihre Verbindung zum Erzdämonen Tasfarel ist jedoch erloschen und damit auch die Macht, die sie so unheimlich machte.

DIE WAHRE BELOHNUNG

Nach dem Verschwinden der erzdämonischen Projektion können die Helden im Prinzip tun, was sie wollen, doch zu einem Abschluss kommt es dann, wenn sie zu den Toren der Zitadelle zurückkehren – und da es andernfalls recht langweilig werden kann, sollten Sie vielleicht entscheiden, dass neue Dschinne erscheinen und die Helden dorthin bringen. Brendan dankt ihnen voller Freude und lädt die Brillantzwerge herzlich ein, sich in den Höhlen oberhalb der Zitadelle niederzulassen. Der uralte Geode betrachtet die Einwanderung der Brillantzwerge als eine Rückkehr. Denn er glaubt daran, dass es diese Hallen waren, in denen einst Angrosch die Zwerge schuf und wo die älteste der Schwesterstädte Xorlosch lag, die vor 8.200 Jahren in der Schlacht des Himmelsfeuers durch Pyrdacor vernichtet wurde – vielleicht war das auch die Zeit, als er den Schlüssel des Erzes raubte, den die Zwerge hatten hüten sollen.

Mit Hilfe des Schlüssels (den der Träger jetzt wieder zurückgeben sollte) wird es ihnen in den nächsten Generationen gelingen, die Schäden zu heilen, die dort angerichtet wurden, und langsam neue Erze und Kristalle heranzuzüchten, damit auch die höheren Kammer dereinst wieder so blitzen und strahlen wie Brendans Zuflucht heute noch. Er selbst wird sich bald, sehr bald zu einem langen und tiefen Schlaf von mehreren Zwergenaltern in den Fels zurückziehen, und vielleicht

wird ihm der Erzherr ja auch erlauben, ganz im Gestein aufzugehen, aus dem die Zwerge einst geschaffen wurden: "Nun ist es soweit. Ich kann bald ruhen. Neue Hüter dieses Tores werden mir nachfolgen. Ein ganzes Volk, wo bisher ein unsterblicher Einzelner wachte. Ich werde gut und lange ruhen können."

Was die Belohnung für die Helden angeht, haben Sie nun das Problem, dass es wenig gibt, das ihrer Leistung würdig wäre und nicht künftige Abenteuer aus dem Gleichgewicht bringt. Wenn Sie zugestehen wollen, dass Brendan zaubernden Helden Wissen und Magie beibringt, dann müssen die Spieler dennoch den nötigen AP-Preis bezahlen, zumal Brendan natürlich nur die geodische Repräsentation kennt. Andere Belohnungen wären natürlich Waffen und Ausrüstung aus edlen, vielleicht magischen Metallen. Doch auch hier sollte als oberste Richtschnur gelten, was Ihre Spielweise verkraften kann – und von solchen Spielereien wie einer 'Barbarenstreitaxt aus Titanium' raten wir doch dringend ab.

DIE RÜCKKEHR NACH FASAR

Wir empfehlen sehr, das Abenteuer nach den Erlebnissen im Djer Angravash mit einer einfachen Zusammenfassung der Ereignisse ausklingen zu lassen. Schon um der Stimmung willen sollte es für die Helden nach ihrem großen Sieg in den Kristalhöhlen keine weniger bewegenden Zusammenstöße mit Wegelagerern etc. mehr geben.

In Fasar werden sie von der erleichterten und sehr wissbegierigen Matriarchin begrüßt, die nun binnen weniger Wochen die Verhandlungen unter Dach und Fach bringen kann. Für die Helden ist dies eine Zeit der Erholung und Entspannung, die sie mit dem gewünschten Zeitvertreib verbringen können.

EINE LETZTE NOTIZ

Dieses Ereignis dient vor allem dazu, einen losen Faden zu verknüpfen: Teilen Sie den Helden quasi im 'Abspann' mit, dass ihnen die Matriarchin noch einen Brief zeigt, der ihr von einem Dschinn der Lüfte überbracht wurde. Das Schreiben ist kurz und prägnant:

»Ihr und die Euren habt dafür gesorgt, dass ein Verräter und ein Narr aus den Reihen meiner Gefolgschaft entfernt wurden. Dafür danke ich Euch, indem ich Euren Bemühungen nicht entgegengetreten werde, solange Ihr mich nicht in meinen Bestrebungen belästigt.«

Dieser Brief Sultan Hasrabals stellt ein Ende seines Strebens nach dem Schlüssel des Erzes dar – und das ist ohne Zweifel eine gute Nachricht für die Brillantzwerge, denn nun steht ihrer Ansiedlung im Vorland des Raschtulswalles nichts mehr im Wege.

ZURÜCK ZUM SCHLUND?

Es liegt ganz an Ihnen (und Ihren Spielern), ob die Helden nun noch einmal direkt zu König Cendrasch zurückkehren oder ob sie die versprochene Belohnung direkt von der Matriarchin in Fasar empfangen. Sollten sie zurückreisen, etwa um das von ihnen anfangs erbetene Werkstück in Empfang zu nehmen, ist ihnen auch am Schlund ein herzlicher Empfang gewiss.



DIE BELOHNUNG

Über die ausgehandelte materielle Gratifikation hinaus gibt es natürlich noch Abenteuerpunkte:

Jeder Held erhält weitere 400 AP. Als Spezielle Erfahrungen

schlagen wir *Geschichtswissen*, *Magiekunde*, *Wildnisleben* und *Schleichen* vor – ergänzt durch die Talente, die Sie als naheliegend empfinden.

Auch eine Verbilligung der Sonderfertigkeiten *Höhlenkundig* oder *Gebrirgskundig* könnten sie erhalten.



ANHÄNGE

DAS ZUKÜPFTIGE LAND ANGRALOSCH

Zu Ehren des Gottes erhält das künftige Heimatland der Brillantzwerg den Namen Angraloch. Seine Grenzen sind praktisch identisch mit den Jagdgründen der Bân Anghrachan. Denn es ist der Matriarchin Ingrascha möglich, nach dem Fall des Drachenhauptes und der Karfunkel-Elfen die Ferkinas davon zu überzeugen, dass die Zwerge die wahrhaftigen Diener des Erz- und Feuergottes sind, so dass eine für beide Oshar. Im Gegenzug profitieren sie von weitaus größeren Gaben an Edelsteinen und vor allem metallenen Werkzeugen und Waffen und werden in den Grundlagen der Schmiedekunst unterwiesen. In der aventurischen Zukunft wird (etwa ab 1028 BF) folgende Beschreibung zutreffen: Angraloch ist ein unabhängiges Zwergen-Königreich im Südosten des Raschtulswalles, in dem etwa 2.000 Brillantzwerg und 600 Menschen, davon die Hälfte

Ferkinas, leben. Der zentrale Markt und Hauptort ist die Ortschaft Anghrashak mit einem Tempel des Angrosch / Ingerimm und Schreinen für Phex und Rahja; während die meisten Zwerge in der Kristallstadt Simiador im Berg Djer Calaman leben. Die von den Brillantzwergen schon in den Beilunker Bergen gepflegten Künste der Pferdezucht und des Weinbaus fassen wieder Fuß. Wirklich wichtig aber sind natürlich vor allem der Bergbau, die Kristallzucht und die Edelsteinschleiferei sowie Goldschmiedekunst neben dem profaner Schmiedehandwerk. Angraloch unterhält gleichermaßen gute Verbindungen nach Fasar (wo König Cendrasch als Beschützer der meisten zwergischen Einwohner gilt, sofern sie nicht zu den Erzzwergen gehören) wie über den Kamahpfad nach Aranien. Brillantzwerg sind dank ihrer handwerklichen und künstlerischen Begabung in den meisten Gegenden von Mhanadistan und Aranien gern gesehene Gäste.

DRAMATIS PERSONAE

EMIR JIKHABAN BEN SHAID

Der erst seit vier Jahren herrschende Emir von Floesern ist ein Mann von mittelmäßigen Talenten, maßlosen Zielen und völlig fehlendem Realitätssinn. Sein Ehrgeiz machte ihn glauben, ihm stünde eine Rolle gleich der des Kalifen oder des aranischen Arkos Shah zu, auch wenn weder die Geschichte noch die Ressourcen seines Gebietes das rechtfertigen. Damit wurde der Fürst, der sich um jeden Preis aus der Aufsicht Araniens und seiner ungeliebten Gattin befreien wollte, zu einer leichten Beute für die gerissene Tasfarelel-Paktiererin Magistra Marmonidas. In der Hoffnung auf schnellen Reichtum als Basis eines gewaltigen Söldnerheeres hat sich der Emir der Verehrung des Höllischen Feilschers verschrieben und mittels eines verzauberten Beschwörungsdolches für Blutopfer hat er sich bereits weit in die Kreise der Verdammnis geschleudert.

Denn Marmonidas hat keine langfristige Verwendung für den unbedachten Narren, der bald einfach auffallen und überlegene Feinde anziehen muss.

Derzeit ist seine wichtigste Aufgabe, die Statue der Matriarchin gegen mögliche Befreier zu bewachen und die Gelbe Simia-Flamme der Luft zu beschaffen – dafür hat ihm seine "geliebte Freundin" Marmonidas alle materiellen Reichtümer versprochen, die die Gefangene bei sich trägt.

Emir Jikhaban ben Shaid

MU 13 KL 13 IN 11 CH 14 GE 13 FF 12 KO 13 KK 12
LeP 30 AuP 28 RS 5 MR 8 SO 11

Khunchomer: INI 8+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+4 DK N

Wichtige Vor-/Nachteile: Goldgier 9

Herausragende Talente: Überreden 12

Manöver: Wuchtschlag, Finte, Ausfall

Besonderheiten: hoch in den Kriesen der Verdammnis (Tasfarelel)

ZHANDUR, DER BLUTHUND

Der Ferkina, dessen Name mit 'Zhandukan' (Khoramsbestie) und 'Zant' verwandt ist, gehört nicht im engeren Sinne zu den übrigen Ferkina-Söldnern des Emirs, die ihn meiden und auch fürchten. Er ist ein Tier-Besessener, der sich auf die fast völlig wilden Aranischen Löwen spezialisiert hat, Bluthunde aus der Jagdmeute des Schösschens. Zhandur wurde dem Emir von Magistra Marmonidas als Geschenk präsentiert und hat seinen Herrn seitdem treu, ja, hündisch ergeben gedient. Allen anderen steht er indifferent gegenüber und er würde jeden mit der Waffe abschlachten oder mit den Zähnen zerfleischen, wenn es der Emir befiehlt. Üblicherweise weicht er nicht von der Seite seines Herrchens, sofern ihn dieser nicht ausschickt, um ein neues Menschenopfer zu besorgen.

Magische Fertigkeiten: EXPOSAMI als 'magischer Geruchssinn' und HORRIPHOBUS als 'beängstigendes Knurren'.

Zhandur, der Bluthund

MU 18 KL 9 IN 13 CH 10 GE 15 FF 12 KO 16 KK 17
LeP 34 AuP 38 AsP 17 RS 2 MR 6 SO 4

Khunchomer: INI 19+W6 AT 18 PA 13 TP 1W+5 DK N

Krallen: INI 19+W6 AT 19 PA 12 TP 1W+3 (A) DK H

Vor-/Nachteile/Sonderfertigkeiten: Viertelzauberer, Meisterhandwerk (drei Talente und eine Eigenschaft je nach Blutgeist), Übernatürliche Begabung (zwei Zauber je nach Blutgeist; bei Bluthund entsprechend EXPOSAMI und HORRIPHOBUS); Bluttausch, Speisegebote (Vegetarier); Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, -gespür
Herausragende Talente: körperliche und Natur-Talente
Manöver: Wuchtschlag, Finte, Niederwerfen, Ausfall, Sturmangriff, Ausweichen III; im Waffenlosen Kampf alle möglichen Angriffe mit den Händen oder dem Kopf

Besonderheiten: Ferkina-Besessener (meist: Bluthund); siehe AZ 71ff.

MATRIARCHIN INGRASCHA TOCHTER DER IRIN

Die Hohepriesterin der Brillantzwerge hat den für Zwerginnen ungewöhnlichen Weg der Ehelosigkeit gewählt – dafür bezeichnet sich die Frau gerne als “Braut Angroschs” oder “Mutter aller Brillantzwerge”, doch hinter dieser Maske der Eitelkeit verbirgt sich der scharfe Geist einer vorzüglichen Diplomatin.

Diese Gaben setzt sie vollständig zum Finden einer neuen, sicheren Heimat für die Brillantzwerge ein. Dabei ist sie furchtlos und zielstrebig, doch den Verrat des Emirs von Floeszern hat sie nicht erwartet und wurde überrumpelt. Nach ihrer Befreiung ist sie noch entschlossener, ihre Aufgabe zu einem guten Ende zu führen. Den Helden gegenüber ist sie dankbar, doch letzten Endes zählt nur die Mission.

Ingrascha tritt mütterlich auf, aber ihr unnachgiebigen Kern ist unverkennbar, wenn man einmal eine Meinungsverschiedenheit mit der Matriarchin hat.

Begleitet wurde sie von sieben Gefährten unter der Führung von Berosch Sohn des Bendrasch, genannt ‘Silberblick’. Forax und Midri sind ihre beiden Novizen, während es sich bei Murax, Detolosch, Garnek und Schorbax um erfahrene Kämpfer handelt.

Matriarchin Ingrascha Tochter der Irin

MU 14 KL 15 IN 15 CH 15 GE 13 FF 15 KO 15 KK 14

Herausragende Talente/Gaben: Überzeugen, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Staatskunst; Liturgiekenntnis (Angrosch)

Besonderheiten: hochrangige Angrosch-Priesterin mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mirakeln und Liturgien (bis Grad VI; KE zur Zeit des Abenteuers zur Zeit des Abenteuers jedoch unter 30)

MEISTER RIAKIL SOHN DES REGOLOS

Der Zwerg ist ein sehr habgieriger und skrupelloser Verbrecher, der wenig auf die Gesetze der Menschen oder Zwerge gibt, sondern nur am eigenen Profit interessiert ist. Das (und seine Begierde nach groß gewachsenen Frauen) machte es für Magistra Marmonidas leicht, ihn um den Finger zu wickeln und ihn als Mitverschwörer im Bund des Diamantensultans zu gewinnen. Alles in allem gibt es nur wenig Weiteres über ihn zuzusagen, denn Riakils Charakter ist ohne Muße für Feinheiten und Subtilitäten.

Der Anführer der ‘Garde des Sultans der Diamanten’ hat unter dem Einfluss seines Dämonenpaktes seine Seele so weit verloren, dass seine Gier, alles zu bekommen, was ihm gefällt, zur einzigen Regung in seinem Leben geworden ist.

Vor allem aber ist bemerkenswert, dass Riakil eine irrationale Furcht vor Füchsen hat, deren typisches Bellen ihn bereits sehr unruhig macht und deren Nähe er um jeden Preis meidet. Er hat sogar ein Kopfgeld auf tote Füchse ausgesetzt. Anscheinend hat er so oft gegen Phex gefrevelt, dass er Angst vor dessen heiligen Tieren verspürt und befürchtet, dass sie eines Tages kommen, um ihn zu bestrafen.

Meister Riakil, Sohn des Regolos

MU 16 KL 14 IN 12 CH 12 GE 12 FF 16 KO 18 KK 15

LeP 38 AuP 41 RS 5 MR 10 SO 5

Lindwurmschläger: INI 10+W6 AT 16 PA 15 TP 1W+5 DK HN

Wichtige Vor-/Nachteile/Sonderfertigkeiten: zwergische Vor- und Nachteile; Ortskundig (große Teile Fasars), Einbildungen (Verfol-

gungswahn: Füchse), Goldgier 10; Aufmerksamkeit

Herausragende Talente: Gassenwissen, Überreden, Schätzen

Manöver: Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Defensiver Kampfstil

Besonderheiten: Tasfarelel-Paktierer

MAGISTER ALARICH ANGBARSCHER

Der stämmige Elementarist war schon lange der Inhaber des Lehrstuhles für Erz-Zauberei an der Pentagramm-Akademie Raschtul, als der Handstreich der damaligen Schulleiterin Belizeth Dschelefsunni ihn aus seiner gewohnten Umgebung riss: Um die Lehrmeister für Elementarmagie aus dem Weg zu räumen, sandte die Dämonologin sie aus, um die Zitadelle ihres jeweiligen Elementes zu finden. Von allen Verbannten hatte Alarich den kürzesten Weg und durch schiere Sturheit spürte er hinweise auf den Djer Anghravash auf. Dem völlig phantasielosen Magier ging niemals auf, dass es sich um eine List handelte, und so erstattete er gehorsam ein Jahr später Bericht in Rashdul, nur um zu erfahren, dass dort inzwischen der Elementarist Sultan Hasrabal an der Macht war. Von seinem neuen Vorgesetzten wiederum nach Fasar geschickt, traf er dort auf Magistra Marmonidas und ließ sich von ihr manipulieren: Aus einer getäuschten Ritterlichkeit heraus glaubte er der Collega, dass sie nur irreführt worden sei und jetzt vor allem danach strebe, von Sultan Hasrabal Verzeihung zu erlangen. Also teilte der biedere Mittelländer sein Wissen mit der Tulamidin und wurde ihr folgsamer Gehilfe, den sie schließlich, als er keinen Nutzen mehr hatte, als mögliches Menschenopfer in ihrer Kammer in der Halle des Drachentempel gefangen setzte.

MARMONIDAS

Die Magierin, geboren als Melissa saba Yaladani, nahm einst am Handstreich der Belizeth Dschelefsunni teil und wurde nach deren Ende von der Grauen Gilde ausgestoßen. Die Tasfarelel-Paktiererin zog sich nach Fasar zurück und errichtete von dort aus ein Netz von Kontakten zu diversen habgierigen Machthabern und Mächtegruppen – vom Emir von Floeszern über Meister Riakil und seiner Diamantengarde bis zu de Bân Anghrachan im Gebirge. Zugleich umgarnete sie den Abgesandten Sultans Hasrabals, den biederen und naiven Magister Alarich, und entlockte ihm seine Geheimnisse. Mit dem Wissen um die Zitadelle des Erzes stellte sie den Kontakt zu den Karfunkel-Elfen her. Dort erkannte sie auch, was ihre Berufung war: Gestützt auf eine Armee aus goldenen Golems erst den Schlüssel des Erzes zu erobern und dann mittels dessen Macht die Tulamidenlande zu unterwerfen – der ruhmreiche Sieg über Sultan Hasrabals elementare Golemiden und sein qualvolles Ende mit eingeschlossen. Vom Raschtulswall bis Rashdul soll sich ihr Reich erstrecken. Um dies zu erreichen, scheut sie keinen Einsatz, und noch hat sie jeden Mann, ob Mensch oder Zwerg, um den Finger wickeln können.

Marmonidas taucht in diesem Abenteuer vor allem als Name auf, als unheimliche Figur im Hintergrund. Erst ganz am Schluss können die Helden mit ihr zusammentreffen, doch auch dann wird es kaum zu einem Gespräch oder einem direkten Kampf kommen. Deswegen haben wir hier auch auf die Angabe von Werten verzichtet.

DIE KARFUNKEL-ELFEN

Die Karfunkel-Elfen leben nur in den Höhlen und Hallen des Djer Anghravash, die sich bis zum Portal der Ehernen Zitadelle hinziehen. Äußerlich ähneln sie auf den ersten Blick gewöhnlichen Elfen, doch jeder, der bereits einen Elfen gesehen hat, wird sehr schnell die Unterschiede bemerken: Karfunkel-Elfen sind deutlich kleiner (etwa anderthalb Schritt), wenn auch genauso schlank bis schmal, ihre Augen sind noch einmal deutlich größer (und stehen bei vielen fast froschähnlich vor) und ihre Ohren sind meistens so übergroß im Verhältnis zum Kopf wie bei Fledermäusen. Diese eigenartige, aussterbende Volk stammt von den Hochelfen ab, die bis vor über 3.000 Jahren in der Stadt Tie'Shianna (in der heutigen Khôm-Wüste) lebten und ist damit entfernt mit den drei bekannten Elfenvölkern verwandt.

Sie sind aus einer magischen Kultgemeinschaft des Pyrdacor hervorgegangen. Ihre Ahnen waren einst Kristallomanten, die den Goldenen Drachen verehrten und für ihn den Schlüssel des Erzes hüteten. Dass sie ihn an den Zwergengeoden Brendan verloren, führte zu ihrer Verbannung in den Raschtulswall. Die Karfunkel-Elfen waren nie zahlreich, und ihre unterirdische Lebensweise, die seltenen Geburten und die allgemeine Inzucht haben sie so sehr schwinden lassen, dass es heute vielleicht noch zweihundert von ihnen geben mag. Auf jeden Karfunkel-Elfen kommen vielleicht fünf menschliche Sklaven, die mit Magie und Aberglauben furchtsam und gefügig gehalten werden. Selbst der niedrigste Karfunkel-Elf hat mindestens einen Leibsklaven für körperliche Arbeiten. Karfunkel-Elfen bevorzugen aus einem einfachen Grund Ferkinas als Sklaven: Sie sind körperlich robust, gut zu verzaubern und oft sehr abergläubisch, und sie sprechen ein Idiom, das noch immer recht stark der ertümlichen Menschensprache ähnelt, die die Karfunkel-Elfen vor Jahrtausenden gelernt haben. Nicht aus Freundlichkeit gegenüber ihren Sklaven, sondern weil es praktischer ist, einmal in einem Jahrhunderte langen Leben eine Fremdsprache zu erlernen, als alle paar Jahre einem neuen Sklaven mühsam die eigene Sprache beizubringen. Ungehorsame oder frevelnde Sklaven enden unweigerlich als Seelenopfer, doch das Anordnen von Opfern ist zugleich ein Machtmittel der Drachepriester, die dadurch auch ungebärdigen Elfen an ihrem (Sklaven-)Besitz bestrafen.

Die ursprüngliche, auf einem ganzheitlichen Harmoniedenken basierende Magie ist völlig verschwunden, stattdessen zaubern sie mit einer hochgradig korrumpierten Form der Kristallomantie.

Im Laufe der Jahrtausende haben sich die Elfen zu fanatischen Anhängern der Entität entwickelt, die sie Pyr nennen und als Goldenen Drachen verehren. Keiner von ihnen weiß, dass es sich bei ihrem Götzen um den Erzdämonen Tasfarelel handelt; ja, selbst von der schieren kosmologischen Existenz von Dämonen wissen sie nichts. Es ist nicht an ihnen vorbeigegangen, dass Pyr nicht mehr körperlich in Aventurien weilt, doch betrachten sie das als eine freiwillige Entrückung, die zum Teil durch ihr Versagen ausgelöst wurde, rechtzeitig den Schlüssel des Erzes zu erobern. Sie betrachten es als ihren Daseins-

zweck, ihren Fehler wieder gut zu machen, indem sie:

- Pyr reichlich mit Menschenopfern und Gaben aus Edelmetall und Juwelen huldigen, um von ihm magische Verbesserungen zu erhalten.
- nach Kristallen suchen lassen, um die eigene magische Macht zu erhöhen.
- ihre Belagerung der Ehernen Zitadelle gegen alle Ausfälle und Angriffe des Erzherren aufrechterhalten.
- irgendwann mit ihrer Zaubermacht die Eherne Zitadelle erstürmen.

Die Züge einer dekadenten Theokratie kurz vor dem Zusammenbruch sind unübersehbar. Heute bestehen noch vier Sippen mit jeweils etwa drei Dutzend Mitgliedern, darunter nur sehr wenige Jungelfen: Die Geburtenrate ist extrem niedrig. Karfunkel-Elfen sind ihren wenigen Kindern gegenüber zugleich sehr fürsorglich und unsentimental. Kinder wachsen in der Obhut des ganzen Volkes auf, und die Elfen tun alles, um sie am Leben zu erhalten, weil sie die Gefahr des Aussterbens sehr deutlich wahrnehmen, doch ansonsten ist ihnen egal, ob ein Kind das eigene oder ein fremdes ist, und solange es sich nicht in Gefahr befindet, ignorieren sie es weitgehend. Jede Sippe bewohnt eine geräumige Höhle, in der sie im alten hochelfischen Stil ihre Häuser errichtet hat, beinahe ein kleines Gehöft für sich. Es gab einst wesentlich mehr solche Höhlendörfer, solange es noch weitere Sippen gab, doch heute sind sie verlassen und restlos geplündert. Denn die Suche nach Reichtümern beherrscht ihr ganzes Dasein: Nur wer dem Pyr üppig opfert, kann auf den begehrten Karfunkelstein in der Stirn und andere, noch stärkere Drachengaben hoffen. Also sehen sie andere Sippen inzwischen eher als Rivalen denn als Mitbrüder, und innerhalb einer Sippe ist die Loyalität zwar höher, doch auch hier ist

jeder Elf potentiell bereit, seine Sippengeschwister zu verraten, wenn es ihm zusätzliche Macht für ihn selbst einbringt. Freunde im menschlichen Sinne kennen sie nicht mehr. Andere Völker und Rassen (auch andere Elfen) sind für sie nur als potentielle Opfer und Sklaven interessant. Nur Achaz werden von ihnen mit Respekt behandelt, solange die Möglichkeit besteht, dass sie vielleicht Pyr anbeten und damit nützliche Verbündete sein können. Kurzum: Diese Elfen sind hoffnungslos und unrettbar dem *badoc* verfallen.

Typischer Karfunkel-Elf

Schwert: INI 15+W6 AT 15 PA 15 TP 1W+4 DK N
LeP 24 **AuP** 24 **AsP** 40 **RS** 1 **MR** 10

Wichtige Vor-/Nachteile/Sonderfertigkeiten: Balance, Herausragender Sinn (Gehör, Sicht), Hohe Magieresistenz, Immunität gegen Mineralische Gifte, Innerer Kompass (unterirdisch), Nachtsicht, Ortskenntnis (ihre Höhlen), Zwergennase; Albino, Goldgier, Kurzatmig, Lichtempfindlich, Niedrige Lebenskraft, Platzangst; Aufmerksamkeit, Höhlenkundig, Kampfreflexe

Manöver: je nach Kampfausbildung, jedoch wenige

Besonderheiten: Elfenzauber nach Bedarf



DIE KRISTALLE DER KARFUNKEL-ELFEN

Die magischen Kristalle der Elfen sind alle mit dem Ritual *Kristallkraft bündeln* belegt, denn die Jahrtausende in einer Umgebung voller Kristalle haben die Karfunkel-Elfen verschwenderisch werden lassen, dass sie andere Methoden fast vergessen haben – also verbrauchen sie den ganzen Kristall für einen einzigen Zauber, der dadurch in seinen Auswirkungen extrem chaotisch und zufallsbestimmt wird. Die meisten Elfen haben je nach gesellschaftlichem Stand diverse vorarrangierte Kristall-Bündelungen bei sich, die sie geradezu wie eine geladene Waffe zücken und abfeuern, wenn es nötig ist – doch die starke Habgier führt dazu, dass sie mitunter länger damit zögern als angeraten wäre.

Derartige Kristallkombinationen folgen so fremdartigen Richtlinien, dass sie nicht einmal von einem Achaz-Kristallomanten genutzt werden könnten, sie stellen jedoch passable bis gute Paraphernalia für eine Beschwörung von Tasfarelel-Dämonen dar.

Wenn Sie keine speziellen Wünsche haben, gilt folgende Regel: Jeder Elf trägt W6 + Kreis der Verdammnis Kristallbündelungen bei sich, die jeweils für folgenden Zauber eingestellt sind – bedenken sie aber die chaotische Natur dieser Magie, es ist also völlig legitim, wenn Sie sich nur grob an der Beschreibung der Zauber orientieren und ansonsten nach dramaturgischen Gesichtspunkten entscheiden: 3W6:

- 3: MALMKREIS (vergleichbar dem MAHLSTROM, doch es entsteht ein mahlender Kreis aus Felssplittern; LC, S. 112)
- 4: KRAFT DES ERZES (LC, S. 94)
- 5: LEIB DES ERZES (LC, S. 104)
- 6: METAMORPHO FELSENFORM (vergleichbar dem METAMORPHO GLETSCHERKALT, aber zum Formen von Erz; LC, S. 117)
- 7: FORTIFEX (LC, S. 59)
- 8: ERZGESPÜR (elementare Hellsicht zum Erkennen von unedlen und edlen Konzentrationen des Erzes)
- 9: PARALYSIS (LC, S. 130)
- 10: FLIM FLAM (LC, S. 57)
- 11: ODEM ARCANUM (LC, S. 128)
- 12: ARMATRUTZ (LC, S.19)
- 13: ARCHOFAXIUS (vergleichbar IGNIFAXIUS, aber als Strahl messerscharfer Kristallsplitter; LC, S. 79)
- 14: ARCHOSPHAERO (vergleichbar IGNISPHAERO, aber als Kristallkugel, die in messerscharfe Kristallsplitter zerburst; LC, S. 82)
- 15: FELSENLAUF (vergleichbar dem Wipfellauf, doch für das sichere Laufen über Schotter, Geröll oder bei Erdbeben; LC, S. 185)
- 16: KRISTALLGEWÄCHS (analog HASELBUSCH, aber zum Beeinflussen von Tropfsteinen und wachsenden Kristallen; LC, S. 70)
- 17: WAND AUS ERZ (LC, S. 176)
- 18: DESINTEGRATUS (LC, S. 43)

EXEMPLARISCHE GEGNER

UNERFAHRENE FERKİNAS

Säbel und Lederschild: INI 10+W6 AT 13 PA 12 TP 1W+3 DK N
LeP 31 AuP 35 KO 11 RS 2 MR 3

Manöver: zur Waffe passende einfache Manöver (Wuchtschlag, Finte, Sturmangriff, Gezielter Stich ...); Reiterkampf

ERFAHRENE FERKİNAS

Säbel und Lederschild: INI 11+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+3 DK N
Speer: INI 10+W6 AT 16 PA 10 TP 1W+5 DK S
LeP 33 AuP40 KO 13 RS 2 MR 4

Manöver: zur Waffe passende einfache Manöver (Wuchtschlag, Finte, Sturmangriff, Gezielter Stich, Umreißen ...); Reiterkampf

FERKİNA-VETERANEN

Säbel und Lederschild: INI 15+W6 AT 16 PA 14 TP 1W+4 DK N
Speer: INI 15+W6 AT 18 PA 11 TP 1W+6 DK S
LeP 36 AuP48 KO 14 RS 3 MR 6

Manöver: zur Waffe passende auch komplexere Manöver (Wuchtschlag, Finte, Ausfall, Meisterparade, Gegenhalten, Sturmangriff, Gezielter Stich ...); Aufmerksamkeit, Kampfflexe, Reiterkampf, Ausweichen III

UNERFAHRENE FASARER GARDİSTEN

Khunchomer: INI 15+W6 AT 16 PA 14 TP 1W+4 DK N
Keule: INI 8+W6 AT 14 PA 9 TP 1W+3 DK N

LeP 30 AuP 30 KO 12 RS 2 MR 3

Manöver: zur Waffe passende einfache Manöver (Wuchtschlag, Finte, Ausfall, Betäubungsschlag ...); Aufmerksamkeit, Ausweichen II

ERFAHRENE FASARER GARDİSTEN

Khunchomer, Schild: INI 14+W6 AT 14 PA 14 TP 1W+4 DK N
Keule: INI 8+W6 AT 14 PA 9 TP 1W+3 DK N

LeP 32 AuP 32 KO 13 RS 3 MR 4

Manöver: zur Waffe passende einfache Manöver (Wuchtschlag, Finte, Ausfall, Betäubungsschlag ...); Aufmerksamkeit, Ausweichen II

FASARER GARDİSTEN-VETERANEN

Khunchomer, Schild: INI 14+W6 AT 14 PA 14 TP 1W+5 DK N
Streitkolben: INI 14+W6 AT 15 PA 10 TP 1W+5 DK N

LeP 34 AuP 35 KO 14 RS 5 MR 7

Manöver: zur Waffe passende auch komplexere Manöver (Wuchtschlag, Finte, Binden, Entwaffnen, Niederwerfen, Ausfall, Betäubungsschlag ...); Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Kampfflexe

UNERFAHRENE STRAßENGÄVNER

Kurzschwert: INI 10+W6 AT 12 PA 11 TP 1W+2 DK HN

Wurfmesser: INI 10+W6 FK 13 TP 1W

LeP 28 AuP 30 KO 12 RS 1 MR 3

Manöver: zur Waffe passende einfache Manöver (Wuchtschlag, Finte ...); Ausweichen I

ERFAHRENE STRAßENGÄVNER

Kurzschwert, Schild: INI 11+W6 AT 14 PA 14 TP 1W+2 DK HN

Keule: INI 10+W6 AT 15 PA 9 TP 1W+3 DK N

Wurfmesser: INI 10+W6 FK 13 TP 1W

LeP 30 AuP 32 KO 13 RS 2 MR 4

Manöver: zur Waffe passende einfache Manöver (Wuchtschlag, Finte ...); Aufmerksamkeit, Ausweichen II

ERFAHRENE STRAßENGÄVNER

Kurzschwert, Schild: INI 11+W6 AT 14 PA 14 TP 1W+2 DK HN

Keule: INI 11+W6 AT 15 PA 9 TP 1W+3 DK N

Wurfmesser: INI 11+W6 FK 18 TP 1W

LeP 32 AuP 35 KO 13 RS 3 MR 7

Manöver: zur Waffe passende, auch etwas komplexere Manöver (Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Binden, Gezielter Stich ...); Aufmerksamkeit, Ausweichen II, eventuell Beidhändiger Kampf

ERFAHRENE ZWERGISCHE HANDWERKER

Passende Hiebwaaffe: INI 7+W6 AT 12 PA 9 TP 1W+3 DK HN

Leichte Armbrust: INI 7+W6 FK 16 TP 1W+6

LeP 35 AuP 35 KO 14 RS 3 MR 7

BAUMDRACHE

Krallen: INI 16+W6 AT 14 PA 9 TP 1W+6 DK NS

Biss: INI 16+W6 AT 14 PA 8 TP 1W+7 DK HN

LeP 60 AuP 90 KO 16 RS 7 MR 10

Besonderheiten: 2 Aktionen pro Kampfrunde; der Feueratem eines Baumdrachen verursacht 1 SP/KR bei allen Gegnern, die sich ihm im Kopf auf Reichweite S oder kleiner nähern; aus dem Sturzflug heraus hat ein Baumdrache eine AT von 16.

GOLDGOLEM

keine Werte (siehe Seite 72).

BÖRSE DES BLUTBEFLECKTEN GOLDES

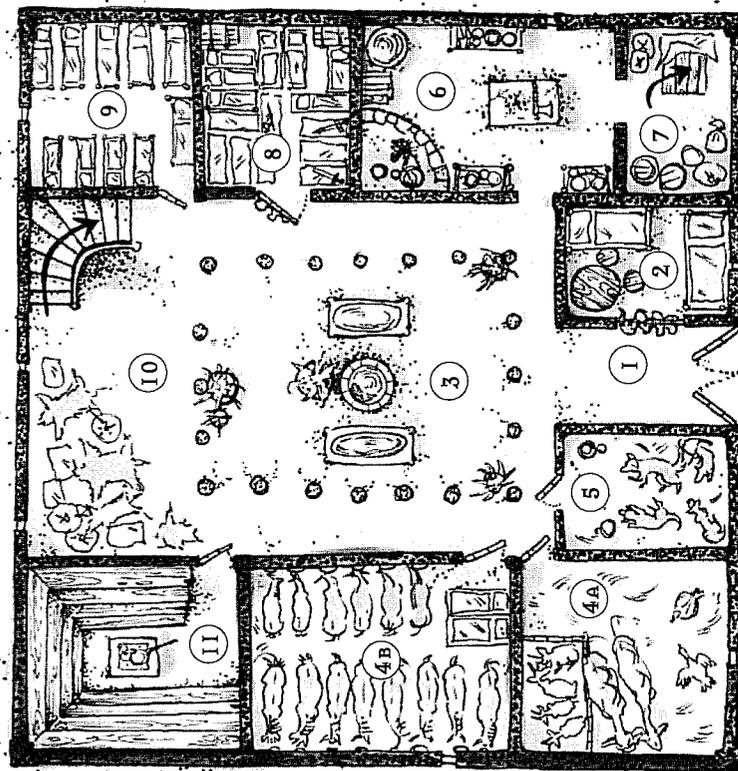
Blutbeflecktes Gold ist eine dämonische Substanz, die zu den sehr mächtigen Waffen im Arsenal des listenreichen Tasfarel und seiner Diener gezählt werden muss: Sie muss mittels Magie herbeibesworen werden, was nur den Dämonen und Paktieren Tasfarels möglich ist, und sie in Form von blitzenden Goldmünzen, die oft in einer üppig verzierten Schatulle oder Börse stecken.

Das blutbefleckte Gold wird meist gerufen, wenn der Beschwörer etwas gegen Feinde tun will, die er als ebenfalls gierig einschätzt und die er an dieser (vielleicht auch verleugneten) Schwachstelle treffen will. Nach Angaben mancher Dämonologen sehen sich nicht wenige Tasfarel-Paktierer auch als Künstler und lieben es besonders, ihre Opfer hereinzulegen – etwa indem sie ihnen suggerieren, sie ließen sich die schädigenden Münzen nur unter schwerem Protest abnötigen.

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Aus dem beschworenen Behältnis kann der Beschwörer beliebig viele Goldmünzen holen. Die Münzen sind verflucht (und bestehen auch nicht aus echtem Gold), und für jede, die ein Sterblicher davon bereitwillig annimmt, verliert er einen LeP. Der Schaden

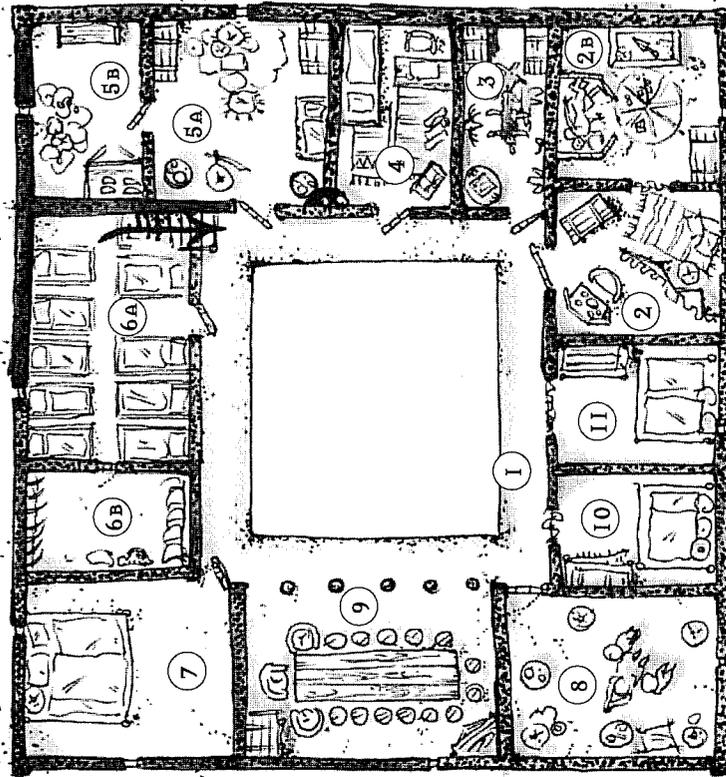
ist real, doch das Opfer bemerkt den Verlust erst, wenn die LE entweder unter seine halbe KO sinkt und er bewusstlos wird oder wenn der Dämon verschwindet und sich ein mehr oder minder starkes Gefühl der Entkräftung einstellt. Das Schlüsselwort ist 'bereitwillig annimmt': Offensichtlich ist es nötig, dass das Opfer die Münzen aus freien Stücken akzeptiert, damit ein Band zwischen ihm und dem Dämon etabliert wird und später der LE-Verlust eintritt – weder ein Bewerfen mit Münzen noch ein Verstecken in den Taschen des Opfers verursacht Schaden. Wenn ein Sterblicher den Beschwörer 'zwingt', ihm den ganzen Beutel zu übergeben, sollten der Spielleiter von einer Münzen-/SP-Zahl von 2W6+20 ausgehen. Sobald der Dämon verschwindet, verschwinden die Münzen ebenfalls. Eine interessante Eigenschaft ist ebenfalls nur mit der (unwissenden) Mitwirkung des Opfers möglich: Wenn der Bestochene danach fragt, kann der Beschwörer auch 'kostbarere Schätze' aus dem Beutel holen – Edelsteine, Schmuckstücke, kleine Stücke aus magischem Metall. Sie sind ebenfalls illusionär, doch ihre Schadenswirkung richtet sich nach ihrem scheinbaren Wert in Dukaten.

JAGDSCHLOSS



VIERGESCHOSS

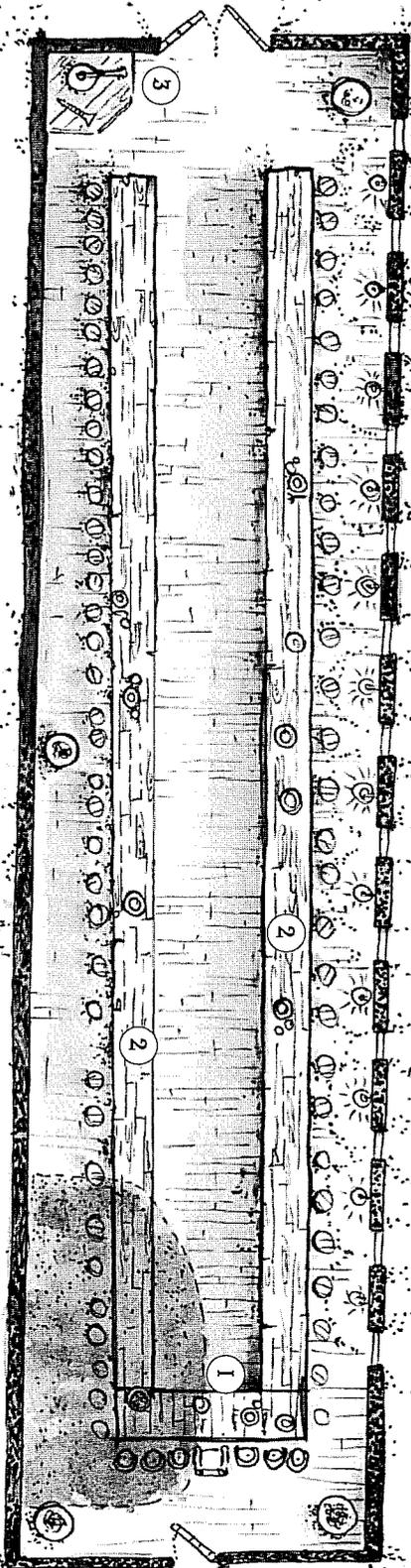
KELLER



OBERGESCHOSS

JABINWEIN
2003

DER FESTSAAL

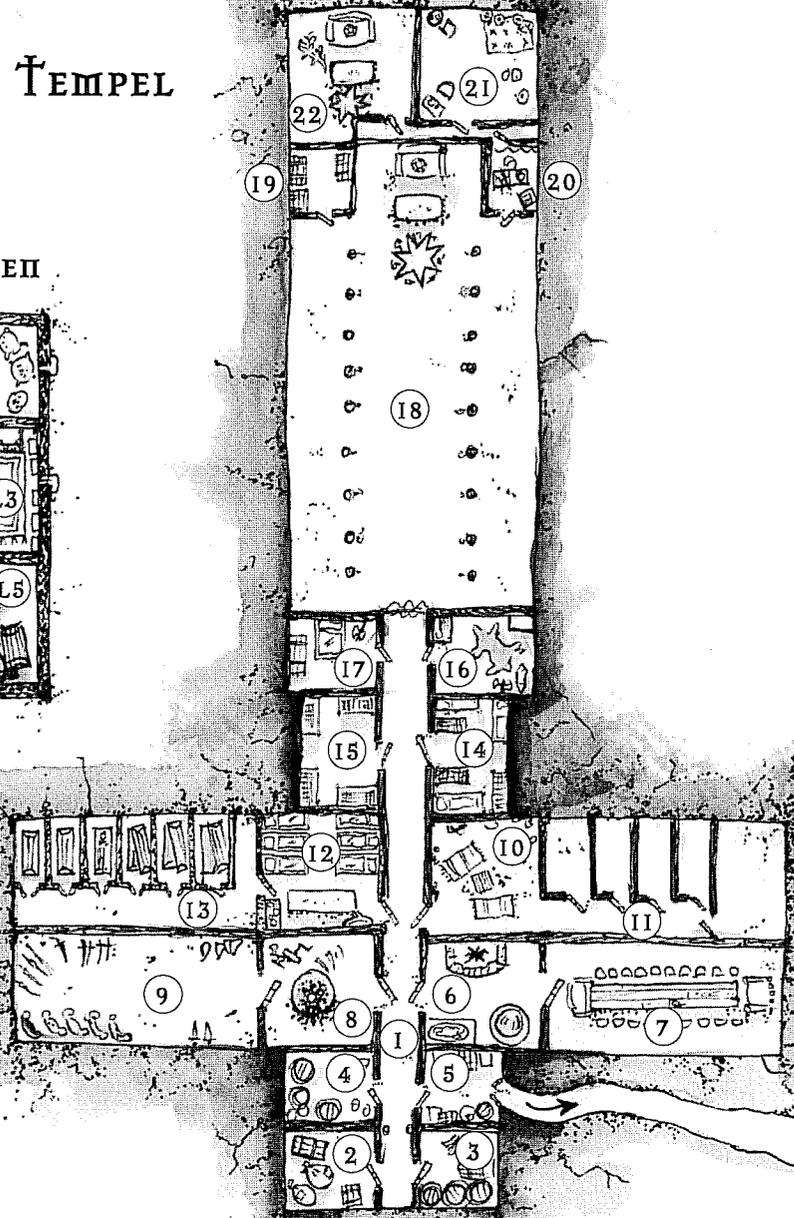
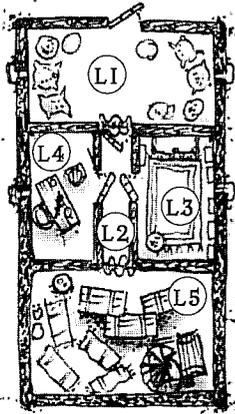


ZONE DES PANDAEONIVM

ARENWELT
2003

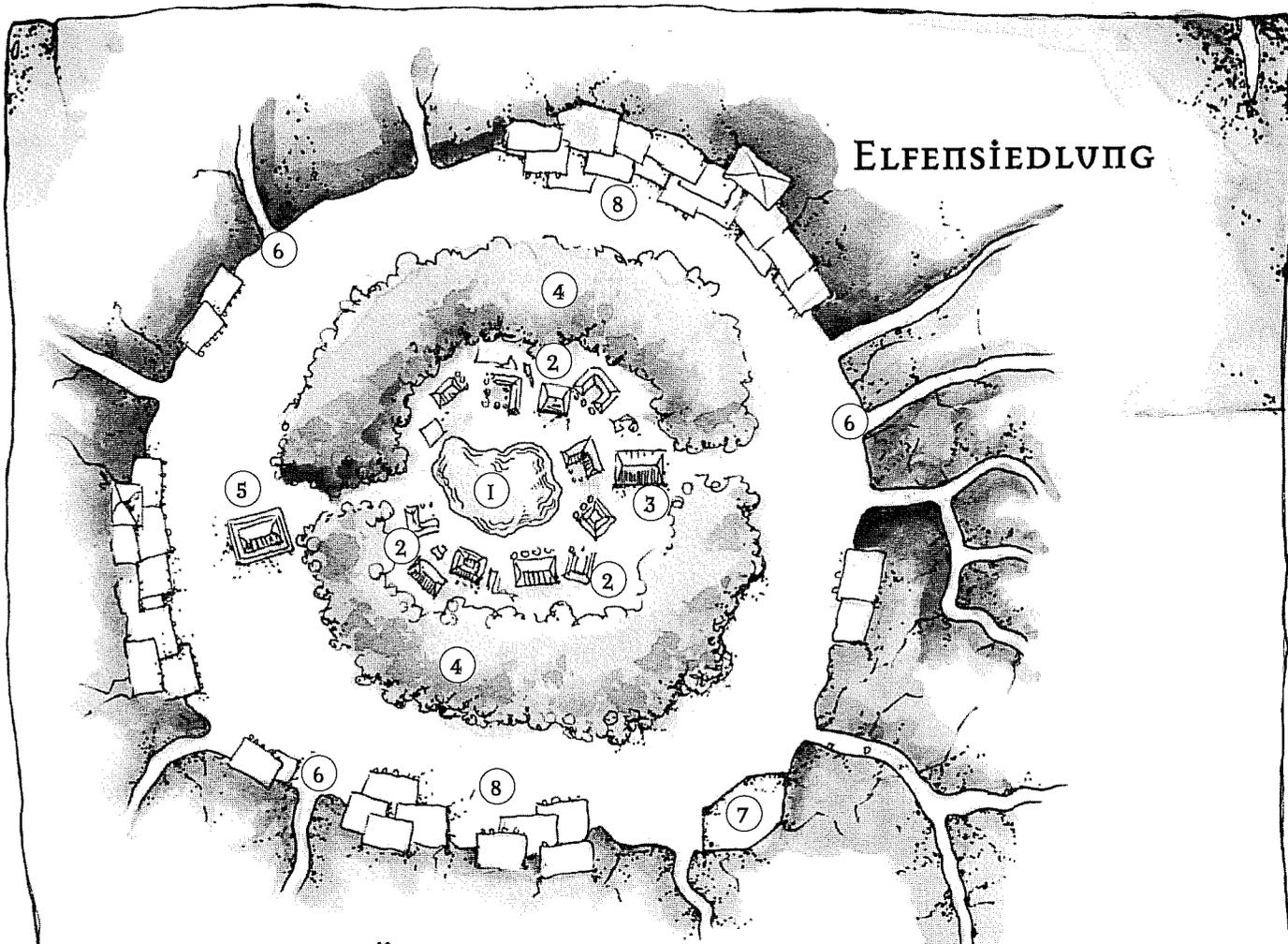
DER GEHEIME TEMPEL

DER LADEII

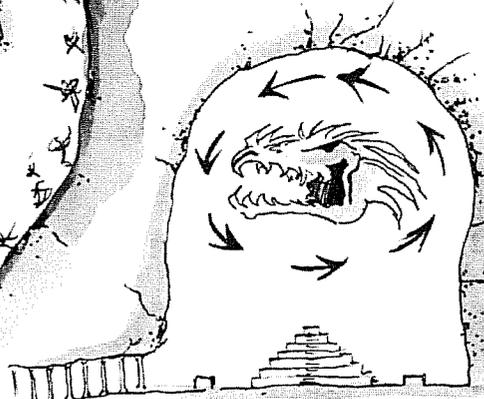
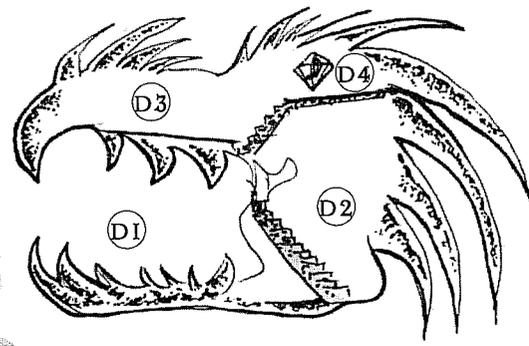
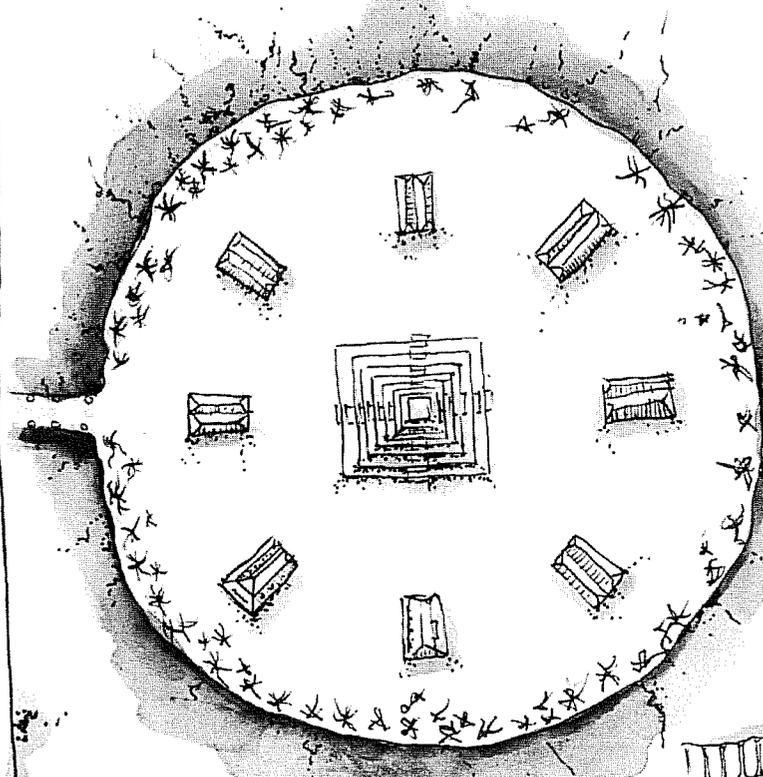


Handwritten signature and date: *2003*

ELFENSIEDLUNG



DRACHENHÖHLE



DRACHENHÖHLE VON DER SEITE
(NICHT MAßSTABGETREU)

AEINWELBY
2003



AVENTURIEN

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

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

Begegnen Sie uralten Drachen, ver-
handeln Sie mit geheimnisvollen Elfen,
suchen Sie nach Spuren längst unter-
gegangener Zivilisationen, lösen Sie ver-
zwickte 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 kom-
men. 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.

BERGE AUS GOLD

VON JÖRG RADDATZ UND HEIKE KAMARIS

Seit die Brillantzwerge von den dämonischen Horden aus ihrer Heimat Lorgolosch
vertrieben wurden, suchen sie nach einem neuen Ort, an dem sie siedeln können.
Nun ist ihre Wahl auf ein geschichtsträchtiges Tal im Raschtulswall gefallen. Doch die
Delegation, die nach Fasar ausgeschiedt wurde, um mit den dortigen Machthabern über
Einzelheiten zu verhandeln, ist spurlos verschwunden.

König Cendrasch bittet die Helden, den Verbleib der Matriarchin Ingrascha aufzuklären
und die Verhandlungen zu einem glücklichen Abschluss zu bringen. Schon auf dem Weg
nach Fasar mischen sich dunkle Mächte ein, die offensichtlich an etwas interessiert sind,
das die Helden bei sich tragen. Und in den Gassen und Palästen der tulamidischen
Stadt mit ihren zahlreichen konkurrierenden Machthabern gilt es, sich keine gefährlichen
Feinde zu machen, aber einigen götterlosen Übeltätern auf die Spur zu kommen. Sobald
das geschehen ist, geht die Reise weiter in den Raschtulswall – und hier warten einige
Geheimnisse auf die Helden, von denen seit Jahrtausenden kein Sterblicher mehr gehört
hat ...

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Basisregeln des Schwarzen Auges; dieses Buch enthält alle weiteren
Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis
der Boxen *Schwerter und Helden* und *Zauberei und Hexenwerk* ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 15,00 • SFr 26,70



9 783890 643841

I0384

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright ©2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.

ISBN 3-89064-384-1

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 121

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)

MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)

ERFAHREN BIS EXPERTE

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

TALENT-EINSAATZ,
ZAUBEREI, INTERAKTION,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT

RASCHTULSWALL,

ARANIEN UND FASAR,

AB 1025 BF

