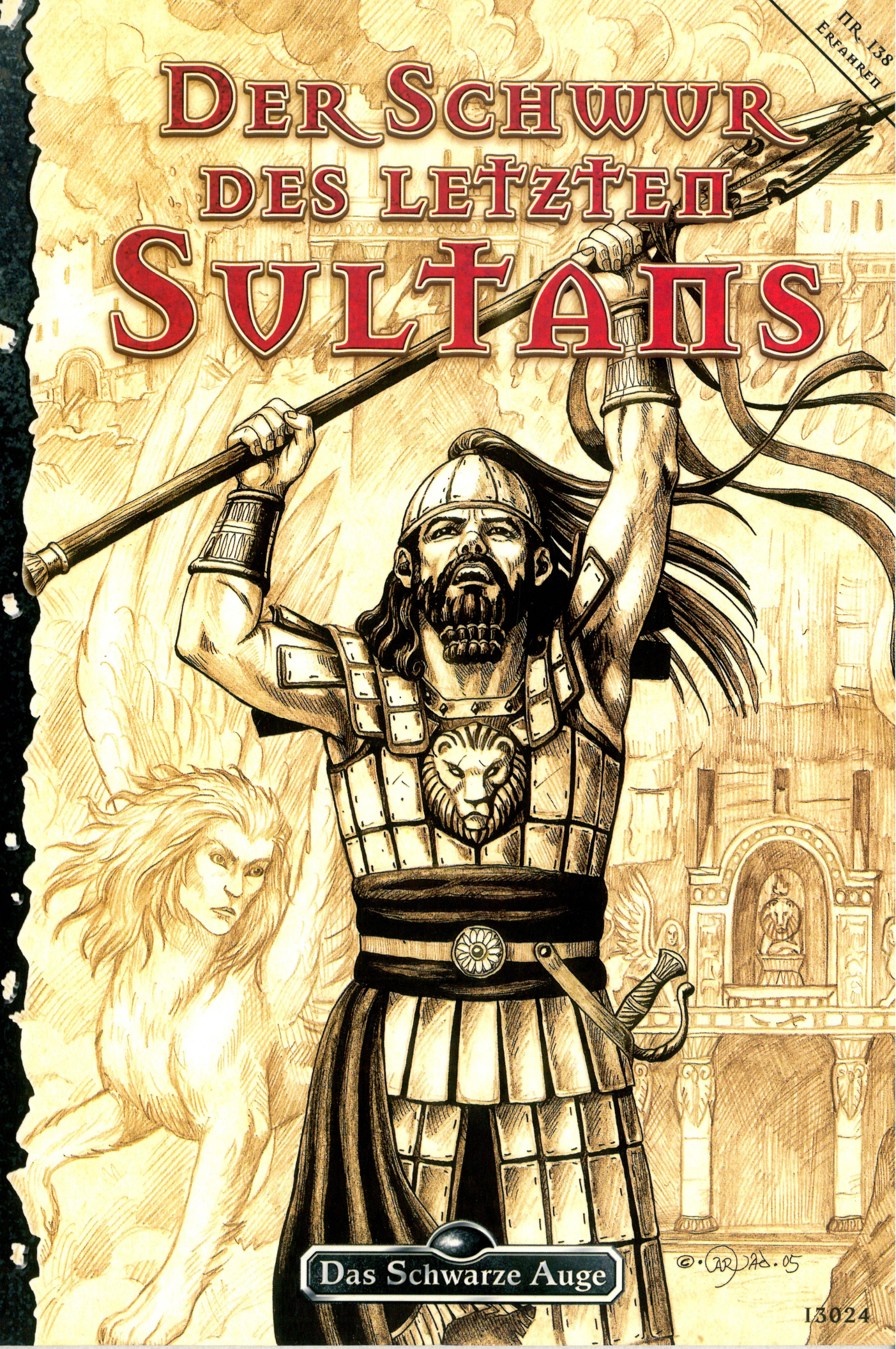


DER SCHWUR DES LETZTEN SULTANS



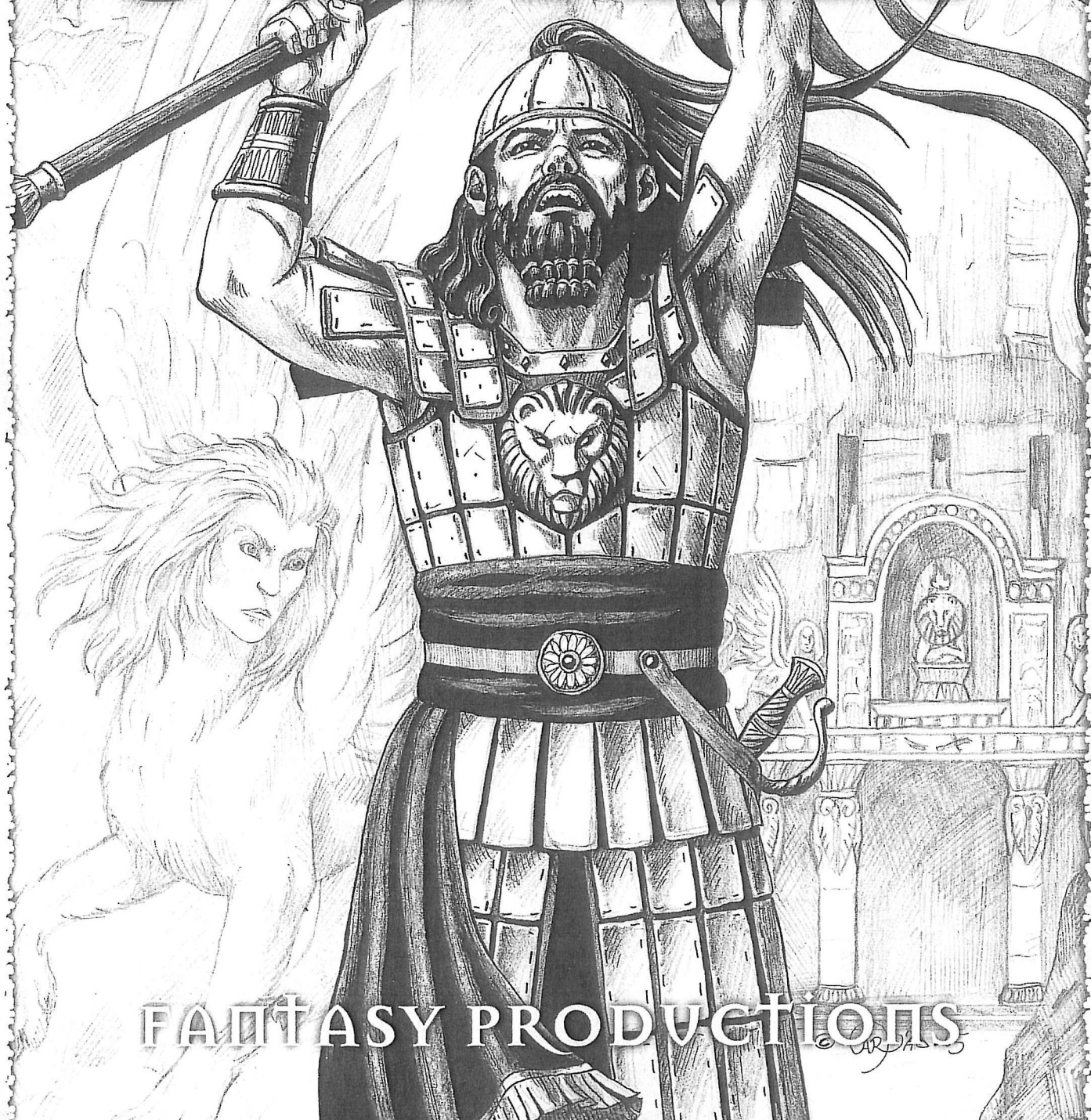
Das Schwarze Auge

© AR 2005

I3024

Das Schwarze Auge

DER SCHWUR DES LETZTEN SULTANS



FANTASY PRODUCTIONS

AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



UMSCHLAGILLUSTRATIONEN
CARYAD

INNENILLUSTRATIONEN,
KARTEN & PLÄNE
FLORIAN STITZ, CARYAD

UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION & SATZ
RALF BERSZUCK

LEKTORAT
BJÖRN BERGHAUSEN,
FLORIAN DOP-SCHAUEN

GESAMTREDAKTION
THOMAS RÖMER

BELICHTUNG,
DRUCK UND AUFBINDUNG
Druckerei KRULL, PEUSS

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2005 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 7 8 08 07 06 05

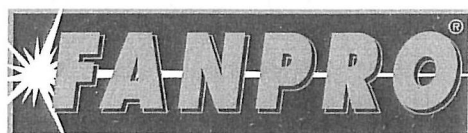
Printed in Germany 2005
ISBN 3-89064-430-9

Das Schwarze Auge

DER SCHWUR DES LETZTEN SULTANS

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR
DEN SPIELLEITER UND 3 BIS 5 ERFAHRENE HELDEN

VON STEFAN TRAUTMANN



FANTASY PRODUCTIONS

ІННАЛТ

DAS ABENTEUER	5
Der Fall ПЕВACHOTS	6
Der Einstieg ins ABENTEUER	7
DIE REISE NACH PERRICUM	7
Die Stadt PERRICUM	9
Die Anwerbung	10
DIE EXPEDITION	12
Die Reise nach BABURIN	13
Der alte Schwur	17
Die Träume	17
BABURIN	18
Die oberflächliche Suche	21
Die verschiedenen Stationen der ersten Suche ...	24
Der Diebstahl im Archiv	29
Die tödlichen Katakomben	32
In der Obhut Efferds	36
IN DEN WALL	37
Begegnungen im Gebirge	37
Die Alltagssituationen im Wall	39
Die Reste der Konkurrenz – Der richtige Weg ...	41
DAS TAL DER NEUN SCHLÜCHTEN	41
Wichtige Orte im Tal	42
Begegnungen im Tal	43
Der Verrat und die blutende Lanze	44
Der Ausklang	48
ANHÄNGE	49
Personen	49
Der Kampf gegen Oron	49
KOPIERVORLAGEN	56



DAS ABENTEUER

„Seit die Mauern fielen, schläft etwas in den Tiefen dieses Landes. Es wartet darauf, erweckt zu werden. Und wehe uns allen, wenn es erwacht und niemanden findet, der es zu führen vermag.“

—der Al'Hareh, philosophische Autorität der Tulamiden Perricum, an Rondrigan von Paligan, Graf zu Perricum, zitiert nach dem Aventurischen Boten 109, S. 4

GRUNDSÄTZLICHES

Ordnen Sie **Der Schwur des letzten Sultans** in das Genre der mystischen und gleichzeitig witzigen Action-Abenteuer ein. Ganz im Sinne klassischer Fantasy-Helden, die sich durch schmutzige Labyrinth, verstaubte Bibliotheken und archäologische Ausgrabungsstätten kämpfen, agiert Ihre Heldengruppe vor dem Hintergrund einer uralten überlieferten Geschichte. Dem Genre entsprechend umfasst das Abenteuer witzig-spannende Aspekte wie auch ernsthafte und pathetische Elemente. So werden die Helden in Kontakt mit skurrilen Meisterfiguren und vergessenen Geimlabyrinthen kommen und Visionen und Geistern längst vergangener Tage begegnen.

Optional – und je nach Meistergeschmack – eröffnet dieses Abenteuer für den Spielleiter die Möglichkeit, die Anthologie der neuen Spielhilfe **Land der ersten Sonne** in Form einer Kleinkampagne einzuleiten. Das Abenteuer wird zu den jüngsten Ereignissen in Aranien einen erheblichen Teil beitragen. Im Anhang von **Der Schwur des letzten Sultans** (s. S. 49ff.) bietet sich die Möglichkeit, dieses Abenteuer in den offiziellen Zeitablauf einzufügen. Diese Szenariovorschlüsse werden von weiteren Artikeln im **Aventurischen Boten** ergänzt werden, die unabhängige Fortsetzungen dieses Abenteuers darstellen. Falls Sie weniger an Fortsetzungen oder geschlossenen Kleinkampagnen interessiert sind, müssen Sie das vorliegende Abenteuer keinesfalls scheuen, da es ohne größere Änderungen ausgekoppelt vom offiziellen aventurischen Zeitablauf spielbar ist.

Stellenweise wird im Text auf Artikel des **Aventurischen Boten** verwiesen und auf Spielhilfen, die zur Ausarbeitung des Abenteuers hilfreich sein können. Sie sind aber nicht zwingend erforderlich.

ANFANG, AUFTRAG UND INTENTION DER MÄCHTIGEN

Die Helden werden in diesem Abenteuer von Rimiona Paligan beauftragt, die 'Blutende Lanze' zu finden: ein Feldzeichen des untergegangenen Sultanats Nebachot. Die Initiatoren der Suche sind jedoch eigentlich Graf Rondrigan von Paligan, der Enkel Rimionas, und Shah Arkos II. von Aranien.

Die beiden hohen Adligen versuchen nicht nur aus Interesse an alt-nebachotischer Geschichte, die Lanze in ihren Besitz zu bringen, sondern möchten vor allem mit Hilfe dieses symbolträchtigen Feldzeichens die kulturellen Schmelztiegel Perricum und Nord-Aranien endlich – und nun auch unter dem Druck der jüngsten Ereignisse des Jahrs des Feuers – befrieden. Ziel ist es, die Situation an den Grenzen zu beruhigen und womöglich sogar die vereinigten Banner der Region in den Kampf gegen die gemeinsamen Feinde zu führen. Das ist Grund genug, eine Expedition von Helden mit der Suche nach der Blutenden Lanze zu beauftragen.

Wenn Sie das Abenteuer unabhängig von den aktuellen Ereignissen spielen möchten, dann wandeln Sie die Intention des Auftraggebers dahingehend ab, dass er an der Lanze als Sammlerstück oder Wertgegenstand interessiert ist beziehungsweise Rondrigan die Lanze lediglich benötigt, um sein Ansehen im Volk zu steigern.

Die Suche nach der Lanze wird die Helden in eine Serie von Ereignissen einbeziehen, die mit diesem Abenteuer ihren Anfang nehmen kann. Nach einer Reihe von Hindernissen und der Überwindung einiger Widersacher führt die Expedition bis hinein in den Raschtulswall. Dort

werden die Helden das Artefakt schließlich in den Grablegestätten der Sultane von Nebachot finden und damit einen Stein ins Rollen bringen, der vor langer Zeit bereit gelegt worden zu sein scheint.

Empfohlene Soundtracks zur stimmungsvollen Untermauerung des Abenteuers:

Der letzte Mohikaner, Michael Collins, Thin Red Line, Cleopatra, El Cid

DER ROTE FADEN

Die Helden werden in Perricum beauftragt, die Blutende Lanze ausfindig zu machen. Die Expedition führt sie zunächst durch das ehemalige Siedlungsgebiet der Babur Nebachosja, der alten Nebachoten, nach Baburin, wo sie nach anfänglichen Schwierigkeiten auf die verschworene Gemeinschaft der 'Bewahrer' treffen. Diese behüten die Bibliothek des untergegangenen Sultanats, die nun über die gesamte Stadt verteilt ist. Hier beginnt für die Helden die Suche nach der sprichwörtlichen Nadel im Heuhaufen. Erschwert wird diese Arbeit von einer Gruppe von Gegenspielern, die im Auftrag von Sultan Hasrabal dem gleichen Ziel folgen wie die Helden. Während der Auftrag bisher nur weltlicher oder politischer Natur war, werden einige Helden nun von Träumen und Visionen heimgesucht, die ihnen eine erste Ahnung geben können, dass noch ganz andere Mächte am Ausgang ihrer Mission interessiert sein könnten.

Bevor und nachdem die Helden sich Wissen über die alte Bibliothek und das Archiv angeeignet haben, werden die Leute Hasrabals versuchen, die Gruppe zu infiltrieren und ihre Arbeit zu hemmen. Schließlich wird es ihnen sogar gelingen, den Helden den entscheidenden Hinweis vor der Nase wegzuschnappen. Dadurch verlieren die Helden die erste Etappe des Wettlaufs um die Lanze, nicht aber den Anschluss. Der zweite Teil des Abenteuers spielt im Raschtulswall, in dem die Gräberstadt liegt, in der die Lanze auf ihre Bergung wartet. Nach einer Reihe von Abenteuern, die allein schon das Gebirge bereithält, werden die Helden auf die Überreste von Hasrabals Expedition treffen, deren einziger Überlebender sie zur Totenstadt führt. Dort angekommen, werden die Helden mit der mehr als tausend Jahre überdauernden, fast unberührten Pracht alt-nebachotischer Baukunst und dem einstigen Totenkult konfrontiert.

Im Finale des Abenteuers können die Helden die Lanze zwar finden, entlarven dabei aber einen Verräter in den eigenen Reihen. Dieser Verräter ist die tragische Person in diesem Abenteuer. Er hatte eigentlich den Plan, die alte Leibgarde des letzten Sultans zu erwecken, um sie gegen die Feinde der Zwölfgöttlichen Lande in die Schlacht zu führen. Denn er will Feuer mit Feuer bekämpfen und gibt dabei dem menschlichen Bedürfnis der Rache nach, die ihn blind macht vor seinem Frevel. Die Garde, die der Verräter zum Leben erwecken will, ist jedoch von Rondra verflucht und harret nun bereits seit vielen Jahrhunderten auf Erlösung, damit sie endlich Golaris Rücken besteigen kann. Erst zu diesem Zeitpunkt wird den Helden der Name des sagenumwobenen letzten Sultans enthüllt.

Zum Abschluss des Abenteuers erhalten die Helden einen neuen Auftrag: ein untergegangenes und geteiltes Volk für den Krieg bereit zu machen.

DIE CHRONOLOGIE

- Im Darpatschlamm finden Ziegelbrenner eine Tontafel, auf der von der Blutenden Lanze berichtet wird.
- Im Verlauf von Bauarbeiten im Perricumer Ratshaus wird ein Mosaik aus alt-nebachotischer Zeit entdeckt, das eine ungefähre Vorstellung gibt, was die Lanze für die alten Nebachoten bedeutete.

- Rhazzazor fällt in Darpatien ein. Erste Flüchtlinge erreichen Perricum.
- Schlacht von Wehrheim
- Schlacht in den Wolken über Gareth
- Versprengte Söldner von Galotta und Rhazzazor besetzen Rommily. Eine Flüchtlingswelle mit dem Ziel Perricum überschwemmt Süd-Darpatien.
- Rondrian von Paligan beauftragt seine Großmutter, eine Expedition zusammenzustellen, die die Lanze finden soll.
- Sultan Hasrabal erfährt von den neuen Erkenntnissen aus Perricum und versucht, die Lanze vor den Helden zu finden und die Expedition zu vereiteln.
- Die Helden suchen in Baburin nach weiteren Quellen.
- Die Expedition der Helden macht sich auf die Suche nach dem 'Tal der neun Schluchten'. Die Expedition Hasrabals ist bereits aufgebrochen.
- Die Gräberstadt im Wall wird wiederentdeckt.
- Finale

DIE HELDEN

Für dieses Abenteuer eignen sich die meisten menschlichen, elfischen und zwergischen Heldentypen Aventuriens: Entdecker, Gelehrte, Handwerker, Kundschafter, Jäger, Medici, Pflanzenkundige, Geologen, Historiker, unterhaltsame Spaßvögel wie auch Geweihte für den göttlichen Beistand sind gleichermaßen geeignet. Für Kämpfer gilt es, an einer Expedition teilzunehmen, die den bewaffneten Schutz vor Barbaren benö-

tigt. Aber auch windige Charaktere wie Streuner und Diebe können sich durchaus der Gruppe anschließen. In den Städten Perricum und Baburin sowie den zu erforschenden Grabmälern werden sie ihre Talente gut einzusetzen wissen. Ausgenommen von Charakteren, die sich selten ins Gebirge begeben, wie etwa Seefahrern, gibt es kaum Professionen, die unpassend erscheinen.

Für den Überlandteil eignen sich Charaktere, die sich im Gebirge oder sogar im Raschtulswall auskennen. Des Weiteren sind historisch interessierte Helden und Schrift-, Sprach- und Völkerkundler verwendbar, egal ob sie sich ständig diesen Wissensgebieten widmen oder eigentlich Kämpfer, Geweihte oder Zauberer sind.

Das Ende des Abenteuers wird einen pathetischen Ausgang nehmen, in dem die Helden die Leibgarde des Sultans erlösen und vorübergehend an deren einstige Eide gebunden sein werden. Dafür können sich unter den gegebenen Umständen durchaus auch Nichtkrieger als geeignet erweisen.

Der am Ende geleistete Schwur wird für die Helden dahingehend zu erfüllen sein, dass sie sich in der Fortsetzung (s. **Anhang**, S. 49ff.) für die Bewohner Nord-Araniens, die Nachkommen der Babur Nebachosja, einsetzen können und Schaden von ihnen abwenden. Dies kann durchaus auch eine nicht zu verachtende Aufgabe für eine gewitzte Diebin, einen raffinierten Lustknaben, einen redegewandten Magier oder Geweihten oder eine spionierende Hexe sein.

Falls Sie glauben, dies passe nicht zu Ihren Helden, oder wenn Sie nicht planen, die Fortsetzung des Abenteuers zu spielen, können Sie die Erlösungsszene auch abwandeln und die Garde auf andere Weise von ihrem Fluch befreien (s. **Erlösungs-Alternativen 1 und 2**, S. 47).

DER FALL NEBACHOTS

Rondra ließ 872 v.BF ihr auserwähltes Volk, die Babur Nebachosja, fallen, als sie den Bosparanern erstmals erschien und diesen die Posaunen von Perricum überreichte. Warum die Göttin dies tat, ist bis heute unklar, obwohl gerade die Nachkommen der Babur Nebachosja immer noch nach einer Erklärung suchen.

Seit dieser Zeit geistern Seelen, die an die einstigen Schwüre gebunden sind, zwischen den Sphären und im ehemaligen Sultanat umher, denn sie können nur durch die Erfüllung ihrer Eide erlöst werden. Zu diesen Geistern gehört auch die Leibgarde des Sultans, auf die die Helden am Ende dieses Abenteuers stoßen werden. Sie zu erlösen sollte das Ergebnis dieses Abenteuers werden: Die Helden schwören, die Eide,

an die die Garde bis heute gebunden ist, an ihrer statt zu erfüllen. Auch nach diesem Abenteuer wird allerdings niemand klären können, ob die Babur Nebachosja auf Irrwege gelangten und sich so an der Göttin vergangen haben. Wenn die Helden dieses Abenteuer bestanden haben, werden sie jedoch für neuen Diskussionsstoff unter den Gelehrten und Philosophen sorgen. Angefacht von den Erkenntnissen der Helden werden sich die Gelehrten mit zwei Fragen auseinander setzen: War den Göttern der ur-tulamidische Glaubensdualismus zwischen Dämonen und Göttern ein Dorn im Auge? Oder hatten sich die Babur Nebachosja auf dem vermeintlichen Weg zu Rondra auf anderen abgründigen Irrwegen befunden?

DIE ERBEN DES SULTANATS

Die Grenzen der Edelgrafschaft Perricum umfassen große Teile des untergegangenen Sultanats Nebachot. Das einst strahlende Sultanat errichtete in seiner gleichnamigen Hauptstadt – dem heutigen Perricum – den ersten Rondra-Tempel Aventuriens und gilt als Wiege des Rondra-Kults. Um so bemerkenswerter ist, dass sich die Kriegsgöttin von ihrem auserwählten Volk abwandete, indem sie den Bosparanern in der Schlacht am Darpatbogen 872 v.BF den Sieg schenkte und bei der Belagerung der Stadt Nebachot die Mauern zu Fall brachte.

Nach mehr als einem Jahrtausend ist vom Stamm der *alten* Nebachoten, den Babur Nebachosja, kaum noch etwas Ursprüngliches vorhanden. Doch finden sich im südlichen Perricum und im Norden Araniens jene Stämme, die ihre Wurzeln – mit Recht – auf die Traditionen des erloschenen Sultanats zurückführen.

Seit dem Untergang des Reiches Nebachot rätseln sie über die Beweggründe der Göttin. Generationen von Mystikern und Geschichtskundigen fühlen sich seither der Beantwortung dieser Frage verpflichtet. Unterschiedliche Ansichten dazu führten zur Teilung des Volkes in die nördlichen und südlichen nebachotischen Stämme. Nach dem Untergang zerbrach das aus neun Stämmen bestehende Volk der Babur Nebachosja in die im heutigen Aranien lebenden **Baburen**

oder **Baburier** und die in Perricum verstreut lebenden *heutigen* **Nebachoten**, die sich der alten Tradition am stärksten verpflichtet fühlen. Das in seinem Vertrauen zur Göttin Rondra erschütterte Volk ließ sich ob der Unfähigkeit, das göttliche Handeln zu verstehen, zu tiefer Rondra-Verehrung, aber auch zu eigenartigen und sogar abergläubischen Glaubensansätzen hinreißen. Aus einer tiefen Angst heraus, vor Rondra auf ewig gefehlt zu haben, fürchten sich die Stammeskrieger der Nebachoten, die Göttin direkt anzurufen. Deshalb wenden sich die Nordstämme im Gebet und bei der Anrufung Rondras an ihren Sohn Kor. Dessen Blutrünstigkeit haben sich dort viele Krieger zum Leitsatz genommen – im Glauben, dass ihre Ahnen den Sieg nicht verdient hatten, weil sie zu verweichlicht gewesen seien. Dagegen haben die im Süden lebenden Baburen einen ehrfürchtigen Schritt auf die Göttin zu gemacht und verehren sie in höchstem Maße.

Im Gegensatz zu den heutigen Kriegern der Nebachoten versuchen die nebachotischen Gelehrten einen Sinn in der Abwendung Rondras zu sehen. Sie neigen dazu, das Gute und den Sinn in vielen Dingen zu erkennen, die der Mittelreicher einfach als herben Schicksalsschlag oder Zufall bezeichnen würde. Dies macht die Nebachoten im Zusammenhang mit ihrem Glauben an die tsagefällige Wiederge-

burt unglaublich gleichmütig gegenüber den Schicksalswendungen in ihrem Leben. Sie leben, kämpfen, trauern und sterben ganz in der Hingabe an einen Glauben, der das meiste, was geschieht, von den Göttern vorherbestimmt nennt.

Bis heute weichen die Nebachot-stämmigen Tulamiden Perricums und Nord-Araniens einem theologischen Gespräch über die Umstände des Falls von Nebachot abergläubisch aus. Viel wichtiger scheint es ihnen, die Bürde dieser unbekannten Erbschuld und die Folgen von Rondras Zorn zu tragen, um dereinst Vergebung zu finden.

In den letzten zehn Götterläufen hat das Selbstbewusstsein der Nordstämme aber wieder zugenommen. Einerseits wird das Wiedererstarken durch die Bündnisnot Gareths und Zorgans begünstigt, die in den letzten Jahren immer weitere Zugeständnisse an die Nebachoten gemacht haben. Andererseits hat die Re-Tulamidisierung Araniens, die von Zorgan vorangetrieben wird, eine offene Rückbesinnung beider großer nebachotischer Völkstämme unterstützt – obwohl dies in Aranien gar nicht gerne gesehen wird. Mittelreich und Aranien sehen die wachsende Gefahr, dass sich innerhalb der

nahezu autarken Region Nord-Araniens und Perricums die beiden gespaltenen tulamidischen Volksgruppen wieder vereinen könnten. Denn wenn Baburen und Nebachoten wieder gemeinsame Ziele verfolgen, könnte dies letztendlich zu einem Wiederaufleben des untergegangenen Sultanats Nebachot führen.

Von den im Norden lebenden Nebachoten wird die neuerliche Zuwendung zum Tulamidentum in Aranien eher belächelt, da sich die Nordstämme für die wahren Nachfolger des tulamidischen Erbes in der Region halten. Selbstredend ist diese Ansicht nur bedingt richtig, da sich die Nebachoten genauso wie die Baburen im Zuge mehrerer Jahrhunderte mit den bosparanischen und garethischen Fremden vermischt haben. Bedeutsam für die Ansichten der zwischen Aranien und Garetien aufgeteilten Völkstämme ist jedoch, dass sie keiner ausdrücklichen Weisung einer Fürstin bedurften, um sich ihrer Herkunft und der Pflege ihrer Traditionen zu erinnern. Denn dies taten sie seit Jahrhunderten aus eigenem Bemühen. Die Stämme des geteilten Volkes pflegen ihr nebachotisches Bewusstsein im Glauben an eine schwere und unerkannte Erbschuld, die sie eines Tages noch zu tilgen haben werden.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Wegen der Zerstörung von Wehrheim und der Besetzung von Rommilys durch schwarztobrische Truppen gibt es mehrere Einstiegsmöglichkeiten ins Abenteuer. In jedem Fall sollten sich die Helden irgendwann auf der Reichsstraße nach Perricum befinden.

DIE AUSHÄNGE

Entweder die Helden sind mit vielen Darpatiern auf der Flucht und haben sich geschlagen nach Süden gewandt oder sie stürmen voller Tatendrang aus dem tulamidischen Raum nach Norden.

In der Grafschaft Perricum angekommen, finden sie überall Anschläge, die das gesteigerte Interesse eines städtischen Perricumers kundtun, eine Expedition zusammenzustellen. Die Aushänge rufen alle Männer und

Frauen "von echtem Schroth und Korn" auf, sich zu melden. Zwar geht aus dem Text des Aufrufs nicht hervor, wer der Auftraggeber ist, aber es wird ein Ort genannt, an dem sich die interessierten Expeditionsteilnehmer einfinden sollen: Der Musterplatz liegt mitten in der Stadt Perricum.

DIE HELDEN WERDEN DIREKT BEAUFTRAGT

Als weitere Möglichkeit, ins Abenteuer einzusteigen, bietet es sich an, dass die Helden entweder direkt von Rondrigan oder von Arkos angeworben werden. Vielleicht kennen die Helden einen der beiden, möglicherweise werden sie aber auch von einer passenden Institution (Kirche, Armee oder Akademie) empfohlen.

DIE REISE NACH PERRICUM

IM ZEICHEN DER FLUCHT

Gestalten Sie die Szenerie in der Umgebung von Perricum erschütternd. Bedienen Sie sich dazu einschlägiger Berichte über Flüchtlingswellen, vergessen Sie jedoch nicht, auch die große Hilfsbereitschaft der Einheimischen darzustellen. Erwähnen Sie beispielsweise Bauernhöfe und Fischerdörfer, in denen Flüchtlingslager errichtet wurden, die die Möglichkeiten der jeweiligen Bewohner bei weitem übersteigen. Trotz aller Widrigkeiten wird dennoch geholfen.

Das Geschehen am nördlichen Darpatufer ist unfassbar: Völlig erschöpfte Helfer können einfach nicht mehr aufhören, sich um die Flüchtlinge zu kümmern, bis sie zusammenbrechen; Krieger, die schwer verletzt übergesetzt werden sollen, weigern sich energisch, transportiert zu werden, um nicht den Brückenkopf am nördlichen Ufer zu schwächen; Alte stürzen sich von den Booten in den Darpat, weil sie ihren jüngeren Familienmitgliedern nicht mehr zur Last fallen wollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch spielt sich das Schauspiel eines gewaltigen Exodus ab. Leute lassen sich erschöpft in den Uferschlamm fallen. In der Mitte des Stroms kentert eine völlig überladene Fähre.

Auf dich [Held 1] stürmt eine hysterisch kreischende Mutter zu, um Rettung für ihr Kind zu erleben, das bereits blau und erfroren in ihren Armen liegt.

Am Ufer plärrt ein heiseres Mädchen und wimmert zum aberhundertsten Mal seine Mutter an, sie möge aufstehen. Plötzlich schaut das Kind auf, sein verzweifelter Blick trifft den deinen [Held 2].

Eine einheimische Bäuerin kommt zügig aus dem Stall ihres tulamidisch wirkenden Vierseitenhofs heraus, blickt sich verstohlen um und läuft schnell auf dich [Held 3] zu: "Nähmt bietä diesäs Kind und bestattät äs in gewiehtär Erdä, wir werden betän, dass äs in einäm bessärän Lebän wiedergeborän wird." Mit diesen Worten streckt sie dir ein Bündel entgegen, in dem sich ein schon vor Tagen verstorbener Neugeborener verbirgt. "Bietä gäh, bevor sie äs merkt", fleht sie dich an, bevor du sie richtig zur Rede stellen kannst. In diesem Augenblick hörst du die panisch kreischende Stimme einer Frau aus dem Stall: "Mein Kind, wo ist mein Kind?" Eine Peraine-Geweihte steht abseits der Straße zwischen auf dem Boden liegenden Verletzten. Langsam und vor schierer Machtlosigkeit

keit heftig weinend zieht sie einem toten Krieger seinen Umhang übers Gesicht.

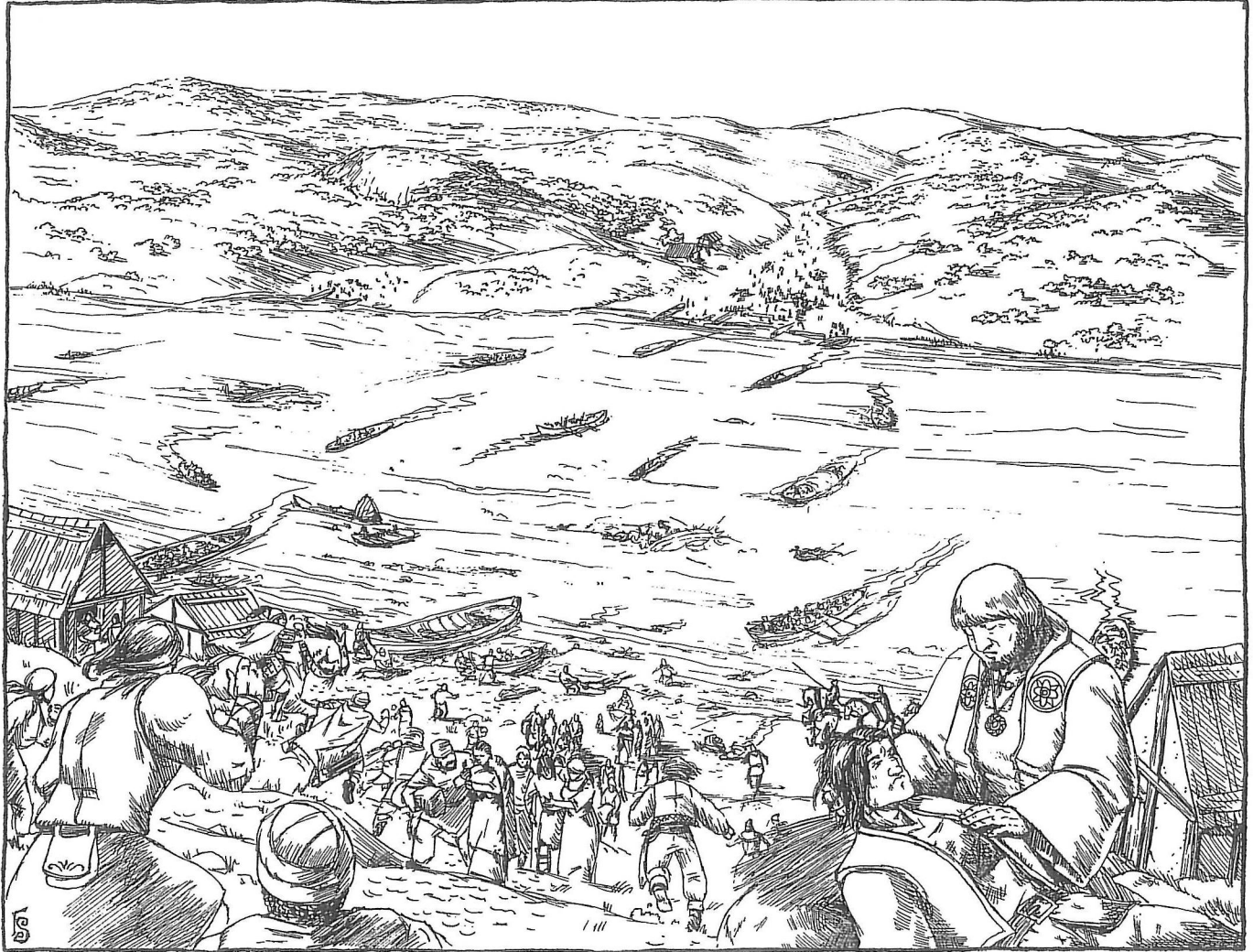
Die Reichsstraße nach Perricum ist von Wagen, der Darpat von Booten darpatischer Flüchtlinge überfüllt. Alle haben sie nur ein Ziel: Perricum.

Darpatien ist auf der Flucht.

Fast über die gesamte Länge des Flusses östlich des Darpatbogens fliehen die Menschen nach Perricum. Am darpatischen Ufer patrouillieren die kärglichen Reste der geschlagenen fürstlich-darpatischen Truppen. Kaum ein Boot auf dem Darpat ist nicht voller Leute. Denn sobald die Flüchtlinge das Ufer erreicht haben, steigt perricumsches Kriegsvolk in die Boote, um sich ans Gegenufer

bringen zu lassen. Fremdländisch wirken sie, als wäre Kleidung und Sprache vom Garetischen wie vom Tulamidischen gleichermaßen beeinflusst: Nebachoten, wie sich die Tulamiden hier nennen. Es sind finster dreinblickende Krieger, die aber, bevor sie ans andere Ufer übersetzen, für die Seelen derer beten, die sie erschlagen werden.

Immer wieder preschen Reiter der Perricumer Landwehr in die Auen, helfen beim Entladen geeigneter Boote, mit denen sie mit samt ihren Pferden nach Darpatien übersetzen können. Ihr Garethi mit starkem tulamidischem Einschlag führt mancherorts zu Missverständnissen und bedarf daher oftmals der Übersetzungshilfe eines anderen Perricumers.



Manche Helden werden hier vielleicht zum ersten Mal mit den Nebachoten, den Tulamiden der Region, zusammentreffen. Dann werden sie auch zum ersten Mal mit Aberglauben, Ansichten und Mentalität dieser Menschen konfrontiert, wie beispielsweise ihrem Kastendenken oder den Gebeten ihrer Krieger an Tsä, dass die Feinde, die sie erschlagen, in einem besseren und tugendhafteren Leben wiedergeboren werden mögen.

OPTIONALE EREIGNISSE

Auch wenn die vorangegangenen und nachfolgenden Abschnitte hauptsächlich zu stimmungsvollem Rollenspiel beitragen sollen, bieten sich viele Möglichkeiten, die Fähigkeiten der Helden auf die Probe zu stellen. Die eingeflochtenen Ereignisse sollten durchaus dramatisch, jedoch nicht unmittelbar lebensbedrohlich sein.

Rettung von Ertrinkenden: Besonders Kinder und Alte drohen in den Fluten zu ertrinken. Bedenken Sie, dass die Helden im Falle eines Rettungsversuchs vermutlich keine Zeit haben werden, ihre Kleidung und Ausrüstung komplett abzulegen, und sie durch Treibgut oder andere Boote behindert werden können (einfache bis deutlich erschwerte *Schwimmen*-Proben). Eventuell beschließt ein Held, eines der völlig überladenen Boote sicher an den Uferstreifen zu bringen, ehe es kentert (einfache *Boote Fahren*-Probe). **Streit schlichten:** Überall sind Menschen am Rande der Verzweiflung. Hungernde Flüchtlinge und um ihr Eigentum fürchtende Einheimische geraten aneinander. Je nach Naturell der Helden können die meisten Streitigkeiten durch gutes Zureden (einfache bis erschwerte *Überreden*-Proben) oder ein donnerndes Machtwort (Charisma-Probe) beendet werden.

Handgreiflichkeiten: Stellenweise eskaliert die Situation, wenn (vermeintliche) Diebstähle geahndet werden oder Familienväter verzweifelt versuchen, ihre Kinder im Gewirr zu beschützen. Manch einem Vertriebenen oder geschlagenen Soldaten steht auch einfach der Wahnsinn der jüngsten Ereignisse ins Gesicht geschrieben.

Flüchtling

Einfache Hiebwaaffe: INI 6+W6 AT 11 PA 8
 TP 1W+2 DK N
 LE 25 AU 29 KO 10 MR 4 GS 7 RS 1

Soldat

Säbel: INI 11+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+3 DK N
 LE 34 AU 36 KO 13 MR 5 GS 7 RS 2
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

GÖTTLICHES WIRKEN?

Es scheint, als hätten sich die Götter abgewendet vom Leid der Menschen. Ob das folgende Phänomen nun dem Wirken der Götter entspringt oder es sich dabei um ein in dieser Gegend durchaus übliches meteorologisches Schauspiel handelt, ist für die Helden nicht ersichtlich. Es soll deshalb offen bleiben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwere Regenwolken hängen tief am dunklen Himmel. Von allen Seiten werden eure Sinne überflutet vom Leid und der Not der Menschen. Unweit von euch haben sich einige Flüchtlinge zusammengedrängt und protestieren lauthals, als einige Kaiserliche ein

Boot beschlagnahmen wollen, um einen schwer verletzten Obristen in die Stadt Perricum zu verschiffen. Wut braut sich zusammen wie ein drohendes Gewitter. Es vergehen nur wenige Augenblicke, bis Steine aufgehoben werden und Schwerter aus der Scheide fahren.

“Im Namen Gareths, hinweg!”, befiehlt ein junger Bannerträger mit blutverfärbtem Kopfverband.

“Welches Gareth meinst du eigentlich, Bursche? Da drüben sind unsere Familien, die auf der Flucht sind. Such dir ein anderes Boot oder schwimm ganz einfach”, kommt es zornig zurück.

Gerade als die beiden Gruppen aufeinander losgehen, Bauern zu Boden und kaiserliche Soldaten in den Fluss geworfen werden, reißt der Himmel auf. Die Sonne taucht die Streitenden in bernsteinfarbenes Licht, überall in den Auen glänzt der Dunst des Wassers im zarten Orange der sinkenden Praiosscheibe. In kräftigem Rot bis Rosa glänzen die Gipfel der fernen Trollzacken und des mächtigen Raschtulswalls am Horizont. Mada steht am Firmament, als wolle sie auch in der aufkommenden Nacht den Flüchtenden Licht spenden.

“Seht, seht doch”, ruft eine Tsa-Geweihte und weist auf einen viel farbigen Regenbogen, der sich in der Ferne über das Land spannt. Nach einem Moment des Verharrens blicken sich die Menschen an den Ufern und auf den Wegen an. Mit einem seltsam gelassenen Ausdruck in den Augen scheinen sie sich zusammenzureißen. Versehrte Krieger sammeln sich und richten eine Kommandantur ein, um eine Anlaufstelle zu schaffen und dem Chaos nun Ordnung zu geben; Erschöpfte stehen noch einmal auf, um die ankommenden Boote an Land zu ziehen; Bauern gehen in ihre Scheunen, um ihr letztes Saatgut zu den Bäckern zu karren; Jäger schnappen sich ihre Speere und geben den Hunden Zeichen, ein weiteres Mal aufzubrechen. Schließlich schallt das laute Plärren eines gerade geborenen Kindes durch die Auen – Hoffnung kommt auf.

DIE STADT PERRICUM

Vor den Toren und Mauern Perricums spielen sich weitere Dramen ab. Schier unüberschaubar sind die Zelte und Wagen, die vor der Stadt ein elendes Lager bilden. Überall stehen Tafeln, Schilder und sind Laken gespannt, auf die Orts- und Familiennamen gepinselt worden sind. Kinder sprechen die Reisenden an, aus welchem Teil des Landes sie kämen und ob sie vielleicht von einem ihrer Angehörigen gehört hätten.

Jeder, der in die Stadt hinein oder aus ihr heraus möchte, wird streng kontrolliert. Dies führt zu sehr langen Warteschlangen, und manche Reisende müssen sogar mehrere Tage warten, bis ihre Angaben geprüft wurden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Heillos und hektisch scheint das Durcheinander an den Stadttoren. Zu allem Überfluss streiten sich Rondrianer, Gräfliche und Kaiserliche lautstark über die bemitleidenswerten Menschen, die sich Zutritt zur Stadt verschaffen wollen. Ohne auf standesgemäße Würde oder ihre uniformierte Autorität vor den versammelten Anreisenden zu achten, schreien und zetern sich die Bewaffneten der verschiedenen Stadthoheiten an. Es riecht nach Gefahr und Gewalt. Das laute Lärmen zweier Männer lässt euch herumfahren. Ein Kaiserlicher mit deutlich hörbarem darpatischen Akzent ergreift energisch Partei für eine Flüchtlingsfamilie, die von einem gräflichen Soldaten abgewiesen worden ist. Schreiend halten sich die beiden die Pflicht des Helfens beziehungsweise die Lage der bereits hoffnungslos überfüllten Stadt vor. Ein hinzugekommener Rondrianer ermahnt sie harsch und bellend zur Ruhe und zieht damit die Aggression beider auf sich. Nach kürzester Zeit befinden sich sämtliche anwesenden Bewaffneten im Streit.

Während die Leute vor den Toren immer unruhiger werden und beginnen, sich durch das Tor zu schieben, verhindert eine alles übertönende Stimme ein ausbrechendes Chaos: “Bei Kor, was ist das für ein Sauhaufen hier?”, erschallt das unüberhörbare Organ einer alten garethischen Offizierin. Sie wird von mehreren Rondra-Geweihten und einem gräflichen Hauptmann nebst Berittenen begleitet. Plötzlich herrscht Ruhe. Nervös und aufgebracht zuckt die Augenbraue über der entstellten und frisch vernähten Augenhöhle der Frau.

“Ablösung! Alle, die ihr hier seid: ab in die Garnison. Das hat ein Nachspiel!”, brüllt einer der Geweihten, worauf die neu Herbeigeeilten Stellung beziehen und die Menschen, die sich bereits hineingedrängt haben, wieder herauschieben.

Niedergeschlagen ziehen die abgelösten Krieger ab.

Wurden die Helden schon für die Expedition auserwählt (siehe *Der Einstieg ins Abenteuer*, S. 7), können sie sich problemlos auf ihre Institutionen und etwaigen Begleitschreiben oder auch direkt auf Graf Rondrian berufen. Wenn sie jedoch nur ihre Absicht erklären, sich an der Expedition zu beteiligen, und einen der Aushänge vorzeigen, müssen sie längere Zeit warten, bevor sie Zutritt zur Stadt erhalten. Denn mittlerweile haben sich schon einige Flüchtlinge auf die Ausschreibung berufen, um in die Stadt zu gelangen.

Falls die Helden den oben beschriebenen Zwist am Stadttor schlichten wollen, können Sie die Proben abverlangen, die in dem Kasten **Optionale Ereignisse** genannt sind (s. Seite 8). Wollen sie dies mit Waffengewalt tun, dann können Sie für ihre Gegner die dort aufgeführten Werte benutzen.

HINTER DEN TÖREN

Die Zustände in Perricum sind ernst. Die Stadt quillt vor Flüchtlingen aus Darpatien und Garetien über. Selbst an scheinbar unmöglichen Orten haben Menschen ihr Lager aufgeschlagen, in kleinsten Nischen hausen ganze Sippen. Golgariten und Boron-Geweihte erteilen auf off-

ener Straße ihren Sterbesegen für diejenigen, denen die Anstrengung zu viel war. Die Informationslage über den Rest des Reiches ist desolat und man befürchtet das Schlimmste. Da man mit einem weiteren Vorrücken des Feindes rechnet, laufen Gräfliche und Kaiserliche durch die Straßen, um die Kampffähigen zu den Asservaten zu schicken, wo rostige Brünnen und schartige Waffen ausgeteilt werden.

DIE ANWERBUNG

ANWERBUNG DES KRIEGSVOLKES – DER ANLAUF- UND MUSTERPLATZ

Vor einer kaiserlichen Kaserne aus altbosparanischen Tagen herrscht reger Andrang. Vor den offen stehenden Toren des trutzigen Baus sind einige gräflische Soldaten postiert, die Ordnung in die drängende Menschenmenge zu bringen versuchen. Die meisten Leute wollen etwas über den Auftrag erfahren: Wo es denn hingehet oder ob es gefährlich sei. Über den Auftraggeber lässt sich hier aber noch nichts in Erfahrung bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor einem Tisch stehen zahlreiche Männer und Frauen an, viele davon verwahrlost und verlaust. Hinter dem Tisch sitzen ein kahlköpfiger Weibel der Perricumer Reiter und ein in weißes Leinen gekleideter älterer Gelehrter. So verschieden die Anwärter auch sind, ist ihnen eine Sache zumindest äußerlich gemein: das zusammengerollte Pergament des Aushangs. Gerade preist ein barfüßiger und zerlumpter Mann seine Fähigkeiten an.

Die Reaktion des Kahlkopfes angesichts der Qualität der Bewerber reicht von bissigem Spott und verständnislosem Kopfschütteln über skeptisches Augenbrauenhochziehen, nacktes Entsetzen und ehrliches Verständnis bis hin zu anerkennendem Nicken.

Die Helden werden sich gegen eine Vielzahl von Mitbewerbern durchsetzen. Gestalten Sie die Begegnung mit dem kahlköpfigen Weibel *Kahlmann* (siehe *Die Expedition und ihre Mitglieder*, S. 13) so, dass er von den Fähigkeiten der Helden entweder begeistert ist oder ihn einfach seine Veteranennase juckt. Und darauf konnte er sich schon immer verlassen, wenn ein wahrer Held vor ihm stand.

Es ist sogar durchaus möglich, dass er einen der Helden aus alten Tagen kennt, wobei Sie der Erinnerung des Helden gegebenenfalls auf die Sprünge helfen oder diese konstruieren müssen. Der alte Weibel ist durchaus handfest und bodenständig: "Bürschchen, du riechst nich' gut, aber dafür stinkste um so mehr. Und wenn sich meine Nase nich' täuscht und du nach 'nem Bad immer noch nach Tatendrang und Draufgänger-tum riechst, dann biste dabei."

DIE ANWERBUNG VON GELEHRTEN UND ORTSKUNDIGEN

Wie bereits oben beschrieben, werden Helden mit besonderen Qualifikationen sogar auf die Expedition angesprochen. Dies kann durchaus auch an Orten geschehen, die mehrere Tagesreisen von Perricum entfernt sind. So werden bekannte Historiker, Schriftenkundler, Kundschafter, Magier, Golgariten, Boron-Geweihte und ähnliche Fachleute direkt zur Anwerbung eingeladen. Selbstverständlich finden Angehörige des Boron-Kultes eine besondere Berücksichtigung in diesem Abenteuer, denn immerhin geht es um eine Expedition zu einem mythischen Grabmal.

Falls den Helden eine Expedition fragwürdig erscheint, solange Rhazazor Darpatien verwüstet, motivieren Sie sie mit der Aussicht auf kriegsentscheidende Erkenntnisse. Vor allem die Aussicht auf eine mysteriöse Grabbeigabe, die so genannte Blutende Lanze (s.u.), wird als möglicherweise entscheidende Waffe gegen den Schwarzen Drachen erwähnt.

DER AUFTRAGGEBER

Rondrigan von Paligan, Graf der Edelgrafschaft Perricum, besitzt viele Steckenpferde. Pferderennen und Mechanik gehören dabei noch zu den handfesteren im Vergleich zu seiner Vorliebe für Alchimie, Zoologie und Rieslandwaren. Zeitweise schwanken die Präferenzen dieser Themen innerhalb eines Tages, je nachdem, welche Launen der Hochadlige gerade hat oder welche Erfolge er bei seinen 'Forschungen' erzielt. Eine ganz besondere, weil konstante Vorliebe hegt Rondrigan aber für die Mythologie und Geschichte des untergegangenen Sultanats Nebachot. Wann immer sich die Gelegenheit bietet und etwas aus den Tagen des alten Sultanats gefunden wird, etwa bei Brunnengrabungen oder Kellerausschachtungen, brechen für die Finder alt-nebachotischer Fundstücke gute Zeiten an. Denn sie können immer hoffen, die Gegenstände beim Grafen gegen Geld umzusetzen. Häufig suchen angebliche Geschichtskundler den Grafen auf, die ihm ein neues Fundstück verkaufen wollen. Selbstverständlich ist es auch schon vorgekommen, dass dem Grafen dabei die ein oder andere Fälschung untergeschoben worden ist, da er in seiner Begeisterung über einen Fund oft jede Vorsicht in den Wind schlägt. Diesmal jedoch verfügt der Graf über Fundstücke, die über jeden Zweifel erhaben sind.

DIE UNTERKUNFT DER HELDEN

Sobald die Helden als Expeditionsteilnehmer ausgewählt sind, werden sie entsprechend ihrem Stand und Ansehen sowie ihrer zu erwartenden Bedeutung für die Unternehmung untergebracht. Vergessen Sie nicht, dass in Perricum der Wohnraum zur Zeit sehr knapp ist, was für die Helden eine ganz neues Verständnis des Wortes 'Luxus' nach sich ziehen kann. So werden selbst bedeutende Helden und Persönlichkeiten mit hohem Sozialstatus mit Unterkünften vorlieb nehmen müssen, die sonst einem durchschnittlichen Handwerksmeister zustehen würden. Andere Helden müssen ihr Zimmer möglicherweise mit Flüchtlingen teilen. Dort können Sie weitere ergreifende Berichte der Flucht aus Darpatien unterbringen.

DIE PACHRICHT

Je nach Anreise der Helden müssen die früher Angeworbenen einige Zeit warten, bis die Expedition vollzählig ist. Den Helden ist nicht genau bekannt, auf welches Abenteuer sie sich eingelassen haben. An gräflischer Stelle hüllt man sich in vornehmes und abwartendes Schweigen. Für Helden, die sich längere Zeit untätig in der Stadt aufhalten müssen, kann das Abwarten durchaus zur Belastung werden, wenn sie zusehen müssen, wie die Zustände immer weiter aus dem Ruder laufen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit ihr angeworben wurdet, sind bereits mehrere Tage vergangen, in denen ihr untätig in dieser immer chaotischer werdenden Stadt herum sitzen musstet. Überall brechen Auseinandersetzungen und Raufereien aus, die immer häufiger gewaltsam beendet werden müssen. Mehrmals am Tag donnern galoppierende Hufe und keuchen eilende Hellebardiere die Gassen hinunter, um wieder irgendwo in der Stadt zumindest vorübergehend für Ruhe zu sorgen.

Gerade hört man zum wiederholten Male zornige Rufe von der Straße, als es unvermittelt an der Tür klopft.

Ein Bote führt euch nach kurzen Erklärungen, dass euch der Graf zu sehen wünsche, durch Perricum direkt zum Ratsherrenhaus der Stadt. Davor haben sich – nicht ungewöhnlich für diese Zeit – einige empörte Ratsherren versammelt. Wortfetzen und Beschimpfungen dringen an eure Ohren, als ihr durch die Bürgerversammlung geführt werdet: “Unglaublich, was hat denn der Graf sich da erdreistet?”

“Er ist verrückt! Was sag ich? Das war er schon immer.”

“Er hat alles aufgerissen! Es sieht aus wie in einem Bergwerk. Und nun kommt auch noch die alte Paligan ...”

Nachdem ihr hineingeführt worden seid, passiert ihr mehrere prunkvolle Räume. Wandtäfelungen und Bildnisse hoher Bürgeratsmitglieder vergangener Tage geben dem Rathaus eine ehrfurchtsgebietende Aura. In jeder Nische kündigt bürgerlicher und solider Prunk vom Selbstbewusstsein der Stadtbewohner.

Auf einmal, auf der Schwelle einer doppelflügligen Tür, steht ihr vor einem fast mannshoch aufgeschütteten Erdwall – inmitten des Gebäudes. Daneben liegen die Bruchstücke fingerstarker Kalksteinplatten, mit denen man gewöhnlich den Boden vornehmer Häuser auskleidet.

DAS MOSAIK

Nachdem die Helden sich auf den Erdwall begeben haben, erkennen sie den Grund für die Empörung der Ratsmitglieder. Sie blicken auf ein kunstvolles, wenn auch zum Teil zerstörtes Mosaik, das sich über den gesamten Ratsraum erstreckt. Fast einen halben Schritt unter dem Fußboden muss es über ein Jahrtausend auf seine Wiederentdeckung gewartet haben. Diese beraubt nun eines der wichtigsten Gremien der Stadt seines Tagungsraums.

Das Bildnis zeigt eine Szene, in der neun schwarz-golden gerüstete Krieger gegen ein riesenhaftes Untier kämpfen. Einer der Krieger führt eine tiefroter Lanze, deren stachelbesetzte Klinge in einer rauchenden Wunde der Monstrosität verschwindet. Leider ist das Ungeheuer nicht genau zu erkennen, da an den entsprechenden Stellen zu viele Teile des Mosaiks fehlen.

An einem Tisch in der Ecke des Aushubs stehen eine in kostbaren schwarzen Brokat gekleidete Mittsechzigerin und der Gelehrte, der schon bei der Anwerbung einiger Helden auf dem Musterplatz anwesend war. Im Augenblick besehen sich die beiden interessiert und konzentriert die Fundstücke des heutigen Tages, die sie von zwei Männern in schmutzigen Kleidern präsentiert bekommen. Etwas abseits steht ein aranischer Krieger, dessen Wappen, eine goldene Sphinx, sich deutlich von seinem schwarzen Gambeson abhebt.

Man reagiert auf die Helden erst nach einiger Zeit, wenn sie nicht auf sich aufmerksam machen.

Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe können die Helden erkennen, dass sich in dem umlaufenden Erdreich, das das Mosaik bedeckt hatte, ein etwa vier Finger breiter schwarzer Streifen von alter Asche befindet. Er zeugt davon, dass das Gebäude über dem Mosaik einmal abgebrannt sein muss. Auf dem Tisch befinden sich mehrere Fundstücke und eine kleine Schatulle.

Falls die Helden relativ leise den Raum betreten, werden sie noch eine halblaute Unterhaltung zwischen der älteren Frau und dem aranischen Krieger mitbekommen: “Das wäre das Instrument, sie alle zu vereinen”, spricht der Krieger, worauf die Frau antwortet: “Und was tun wir, falls sie sich dann nicht mehr fügen wollen?”

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ich grüße Euch, [Namen der Helden]. Ich bin Rimiona von Paligan, die einstige Regentin dieses Landes und Großmutter des Grafen, Seiner Hochwohlgeboren Rondrigan von Paligan, edler Graf des Landes und der Stadtmarken Perricums”, stellt sich die ältere Frau in aller Würde vor. “Wir haben Euch hierher gerufen, weil die Gelehrten meines Enkels etwas Außerordentliches herausgefunden haben, das uns zum Handeln zwingt – und damit auch Euch, die Ihr Euch freiwillig dafür gemeldet habt.”

Dann weist sie den weißgekleideten Gelehrten zum Sprechen an, ohne ihn dabei anzublicken.

DIE LEGENDE VON DER AUFTRAG RIMIONAS

Nachdem sich der Gelehrte den Helden, die ihn noch nicht kennen gelernt haben, als Rahul Rhudmachin (siehe *Personen*, S. 49), Hofgelehrter des Shahs von Aranien, vorgestellt hat, erfahren die Helden endlich etwas Genaueres über ihren zukünftigen Auftrag: Sie sollen den Verbleib der Blutenden Lanze herausfinden und sie bergen.

Die Natur der Lanze vermag Rahul Rhudmachin nicht genau zu erklären. Sicher ist aber, dass sie ein Feldzeichen des untergegangenen Sultanats war, wovon auch eine Tontafel kündigt, die kürzlich im Darpat gefunden wurde. Die Lanze war eine Art Insignie, deren Wirkung vermutlich darauf abzielte, alle altnebachotischen Stämme zu vereinen. Zwar besagt der Mythos, dass sie ein Göttergeschenk war, aber die spärlich überlieferten Quellen geben keine Auskunft darüber, welcher Gottheit die Lanze zuzurechnen ist. Zudem ist die Quellenforschung in Perricum sehr schwierig, da sich Schriftrollen und Zeugnisse aus der ‘Alten Zeit’ nur noch in Baburin befinden. Deswegen sollen die Helden auch dort recherchieren. Rimiona hält sich während des Gesprächs zurück. Lediglich wenn es um den Grund für den gräflichen Auftrag geht, meldet sie sich zu Wort und gibt den Helden mit der Ausstrahlung einer alten und weisen Frau Auskunft. Dabei verhehlt sie ihre Absichten nicht: Vor allem strebt sie danach, die Macht des Grafen zu festigen, für den sie Perricum lange Jahre bewahrt und regiert hat, bis er das Regierungsalter erreichte. Rimiona macht deutlich, wie wichtig in Zeiten des Krieges der Zusammenhalt des Landes und der Völker Perricums und auch Nord-Araniens ist. Dazu könnte der Besitz dieser Lanze einen ganz entscheidenden Teil beitragen. Der Frieden in Perricum sei sehr zerbrechlich, erklärt sie. Als Beweis nennt sie die Volksunruhen des vergangenen Jahres, als die tulamidischen und ‘raulschen’ Einwohner Perricums von außen gegeneinander aufgezett worden waren (vgl. **AB 101** und **102**). Auch wenn der Überfall Rhazzazors die Menschen in Perricum näher zusammenrücken lässt, wird dadurch noch kein Schulterschluss vollzogen. Zudem kann die Lanze vielleicht dazu beitragen, ein seit der Zerschlagung nicht mehr da gewesenes und vereinigtes Reiterheer der Nebachoten und Baburen aufzustellen, das man in diesen Zeiten ernsthaft brauchen könnte.

Verdeutlichen Sie den Helden, dass eine in sich einige Region mit Volksgruppen, die endlich in Loyalität zu ihren jeweiligen Lehnsherren stehen, in diesen Zeiten ein erstrebenswertes Faustpfand darstellen, das kriegsentscheidend sein kann.

Rimiona und Rahul Rhudmachin legen ihre Ansichten auf unterschiedliche Weise dar. Während Rimiona die Lage den Helden überzeugend sachlich und politisch nüchtern darstellt, finden Rahul und der aranische Krieger, Chadim (siehe *Die Expedition und ihre Mitglieder*, S. 13), überaus blumige und leidenschaftliche Worte, um die Helden zu motivieren. Zur Not verweisen sie sogar auf den oronischen Feind, der ein Schreckensregime aufrecht erhält, dessen Zerschlagung der ganzen Kraft des Mhaharaniats bedarf.

DIE TONTAFEL UND DIE TOTENSTADT

Die Tafel, die vor wenigen Wochen im Darpatschlamm gefunden wurde, ist zerbrochen. Ursprünglich muss sie ein rechteckiges Format gehabt haben, doch nun fehlt der untere Teil. Sie wirkt sehr alt und wurde im Lauf der Zeit vom Schlamm dunkel gefärbt.

Die Schrift ist in Spalten von oben nach unten geschrieben, die von rechts nach links angeordnet sind. Nach einer gelungenen *Sprachenkunde*-Probe kann die Schrift als altnebachotisch erkannt werden, die Sprache als eine alte Variante des Ur-Tulamidya. Wer sich in diesen Dingen auskennt, kann den Wortlaut nach einiger Zeit des Grübelns teilweise entziffern. Andernfalls übersetzt Rahul Rhudmachin die Schriftzeichen, soweit die Satzketzen Sinn ergeben:

„Als einst alles verloren, kein lohnender Deut mehr zu gewinnen war, schlossen wir ob unserer Schmach die Grenzen zu unseren Brüdern gen Norden, um die große Mauer zu bauen, die die Lande der Herrin schützen sollte ... Dassareth selbst aber befahl, noch bevor die Mauer geschlossen wurde, den Leichnam ihres Gemahls zu bergen und beizusetzen unter den alten Häusern ... um als Dank dafür zu gelten, dass er, der einst herrschte, die Seinen aufgab, um sie zu schützen und den Fortbestand des Hauses und des Landes zu sichern ... im Tal der neun Schluchten beigesetzt, mit all jenem, was er einst aufgab ... an der Seite derer liegt, die auch die Lanze zu führen erwählt waren ...“

Für die Helden sollten sich die auf der Schrifttafel enthaltenen Geheimnisse erst mit der Zeit lüften – die genauen Hintergründe sogar erst gegen Ende des Abenteuers. Der Text beschreibt, wie die Frau des letzten Sultans ihrem Mann eben jene Ehrengarde mit ins Grab gab, die er ihr schenkte, als sich der Belagerungsring der Bosparaner um die Stadt geschlossen hatte (siehe **Die Träume**, S. 17). Im Anschluss an dieses Abschiedsgeschenk floh Dassareth schließlich übers Meer, um das Erbe ihres Gatten für den gemeinsamen Sohn zu bewahren. Auf diese Ehrengarde werden die Helden später stoßen. Sie hatte Dassareth zuvor dazu gedient, sich in einem Reich zu behaupten, das von äußeren Feinden bedroht wurde und im Begriff war auseinander zu brechen.

QUELLENLAGE

In Perricum selbst sind kaum noch Schriften aus alt-nebachotischer Zeit vorhanden. Die Stadt soll mehrere Tage gebrannt haben, nachdem die Mauern gefallen waren. Mit Ausnahme des

Rondra-Tempels wurde dabei fast jedes Gebäude zerstört. Lediglich die Fundamente, Keller und stellenweise die Fußböden blieben erhalten. Dass sich die alte Stadt Nebachot weit über die Stadtmauern des heutigen Perricum hinaus ausgedehnt hatte, bezeugen heute noch alte Ruinenreste.

Selbstredend ist aus den Tagen vor dem Fall kaum etwas übrig, was den Helden Auskunft darüber geben könnte, wo sich die Gräberstadt des alten Sultanats befindet. Da aber in Baburin noch ausreichende Quellen existieren sollen, wird die erste Station der Expedition die Stadt am Barun-Ulah sein.

DIE ÜBERZEUGUNG DER ZWEIFLER

Möglicherweise werden einige Helden Zweifel äußern, ob sie an einer solchen Expedition teilnehmen sollten, während sie im Kampf gegen die Invasoren aus Schwarztoobrien vielleicht bessere Dienste leisten könnten. Gerade bei ehrenhaften Magiern oder Kriegerern, die von Rondrigan herbeigerufen wurden, könnte dies der Fall sein.

Köden Sie diese Helden mit der Darstellung des Mosaiks. Lassen Sie Rahul Rhudmachin Vermutungen anstellen, dass die Lanze eine durchaus wirksame Waffe gegen Rhazzazor sein könnte. Golgariten und Boronis sollten der Pflicht folgen, die Grabstätten neu einzusegnen, oder dafür sorgen, dass die 'heidnischen' altnebachotischen Grabstätten schonend geöffnet werden. Zudem befinden sich mehrere rabenartige Symbole auf der Tontafel, die von der Totenstadt berichtet. Das könnte den Geweihten einen weiteren Anreiz geben.

DAS INTERESSE DES GRAFEN RONDRIGAN VON PALIGAN

Auch wenn der Graf nicht zugegen ist, weil wichtige Reichsangelegenheiten ihn an andere Orte fesseln, wird Rimiona sich immer wieder auf ihn berufen. Wahrscheinlich werden die Helden ohnehin nach dem Verbleib des wichtigsten Mannes der Grafschaft fragen.

So bekommen die Helden auch ohne seine persönliche Anwesenheit einen Eindruck von seinen politischen Zielen und seinen Steckempfehlen. Das Bild von ihm kann einerseits zwar durchaus skurril und etwas naiv wirken, andererseits weiß er aber sehr genau, was er tut. Denn der Graf ist keineswegs der vertrottelte Hochadlige, den manche politischen Gegner in ihm sehen. Vielmehr ist er ein engagierter junger Mann, der sehr belesen ist und über hohe Bildung in vielen Interessensbereichen verfügt. Es mangelt ihm nur an der Disziplin, sich dem einen oder anderen Steckempfehl ausdauernd zu widmen – außer vielleicht dem Streben nach Reichseinheit und der Befriedung seiner Grafschaft. Eine genauere Charakterisierung Rondrigans finden Sie auch in den Abenteuern **Aus der Asche und Rückkehr des Kaisers**.

DIE EXPEDITION

KÖNIGLICH ROSSFELD

Der Sammelpunkt der Expedition ist Königlich Rossfeld, eine alte Burg in der Perrinmarch, dem angrenzenden Umland der Stadt. Königlich Rossfeld wird von Rimiona verwaltet, seit sie die Geschicke der Grafschaft nicht mehr direkt lenkt. Die alte Festung ist von verwitterten Mauern umgeben, die bereits tief in den Boden eingesunken sind und teilweise von Bäumen bewachsen werden. Dem Palas der Festung ist anzusehen, dass er im Laufe von Jahrhunderten mehrmals aus- und umgebaut wurde. Nur wenige Türstürze, Säulen und Fensterfriese zeugen noch davon, dass dies einst eine altnebachotische Fluchtburg war.

Bei der Ausrüstung der Expedition sollten Sie darauf achten, dass die Helden beim Aufbruch aus Perricum keine Wagen mit sich führen.

Beim späteren Weg ins Gebirge werden sie diese ohnehin aufgeben müssen. Trotz der ausgebauten alten Reichsstraße zwischen Perricum und Baburin führt der schnellste Weg für die Helden quer durch die sanften Hügel Perricums.

Zudem sind die Hauptstraßen zur Zeit mit Flüchtlingswagen hoffnungslos überfüllt und schließlich verfügt Rimiona über ausreichend Lasttiere, um den Helden das Mitführen eines hinderlichen Wagens zu ersparen.

DIE AUSTRÜSTUNG

Bei der Ausrüstung der Expedition haben Rimiona und Rondrigan tief in das belastete Staatssäckel gegriffen. Was beim Aufbruch noch nicht

vorhanden ist, soll in Baburin besorgt werden, wo die Helden mit ihren Recherchen beginnen sollen. Es obliegt Ihren meisterlichen Fähigkeiten, inwieweit Sie die unten vorgeschlagenen Expeditionsmitglieder durch die Helden ersetzen. Für die atmosphärische Darstellung der Region bleibt es wichtig, dass die Teilnehmer aus den unterschiedlichen ethnischen Gruppen Perricums in einem guten Verhältnis zueinander stehen.

DIE EXPEDITION UND IHRE MITGLIEDER

Rahul Rhudmachin, der Hofgelehrte von Shah Arkos II. von Aranien, verhält sich stets tadellos. Der Gelehrte ist an einem Erfolg der Expedition äußerst interessiert. Seine stets gütige Art sollte seine Tragik unterstreichen. Da er sich für die Helden kaum verdächtig benimmt, kann lediglich aus seiner Vita auf seinen geplanten Verrat geschlossen werden (siehe **Personen**, S. 49).

Chadim al'Yeshinnah ay Nasirabad entstammt dem hohen Adel des Volkes der Baburen. Seine Manieren sind vollendet und seine Hingabe zur Göttin Rondra sprichwörtlich. Jedes Mal, wenn der tiefgläubige Krieger seine Rondra-Statuette auspackt und seine Gebete spricht, wird seine Verehrung argwöhnisch von den Nebachoten Answin und Ash'ivin beobachtet. Auch wenn sich die drei Krieger ganz gut miteinander verstehen, wird der Riss zwischen den Bruderstämmen der Baburen und Nebachoten gerade bei der Verehrung Rondras sehr deutlich (siehe **Die Erben des Sultans**, S. 6). Helden, die zuvor wenig im aranischen Raum unterwegs waren, können im ersten Moment leicht den Eindruck von Chadim gewinnen, er sei nur ein hochnäsiger Schönling. Sobald es im Kampf darauf ankommt, weiß er aber durchaus im Namen seiner Herrin zu streiten.

Kahlmann ist ein Weibel, wie er im Buche steht. Zusammen mit den Kriegern ist er für die Sicherheit der Expedition verantwortlich und kann dabei auf seine raue Art bisweilen fürsorglich wie ein Kindermädchen wirken. Er sorgt für den inneren Zusammenhalt der Reisegruppe, wann immer sich Spannungen aufbauen. Kahlmann war schon früher an Expeditionen Rondrigans beteiligt. Zumeist musste er dabei auf den jungen Grafen selbst Acht geben. Auf die Perricumer Paligans lässt der raubeinige Weibel nichts kommen. Zuweilen plaudert er etwas über die Abenteuer des Grafen aus, wie dieser mitunter die Grafschaft und manches Schlafzimmer junger Frauen unsicher gemacht hat. Aber auch von den vielen Steckenpferden und alchimistischen Experimenten Graf Rondrigans kann er Einiges berichten, wobei er grinsend auf die kahle Stelle auf seinem Hinterkopf verweist.

Answin und **Ash'ivin**, die Krieger der Gruppe, sind zwei Musterbeispiele junger nebachotischer Kämpfer. Auf den ersten Blick

ist nicht zu sehen, dass sie Zwillinge sind, denn Answin hat einen dunkleren Teint und langes, braunes Haar, während sein Bruder Ash'ivin kastanienrote Haare hat. Beide tragen die typischen dunklen Gewänder leicht gerüsteter nordnebachotischer Krieger, also einen wadenlangen Rock, unter dem sie ihre Rüstungen tragen. Die Ärmel sind weit und reichen nur bis zu den Armbeugen, damit sie beim Kämpfen nicht hinderlich sind. Angetan mit Lederzeug, Kurbul und Reitersäbel machen beide einen sehr wehrhaften Eindruck. Answin und Ash'ivin kommen aus einer der vielen Mischehen in Perricum. Ihre offene, ehrliche und vor allem unverhohlene direkte Art mag im ersten Moment gewöhnungsbedürftig sein. Sie macht sie aber berechenbar und wirkt bisweilen sogar unterhaltsam. Genau wie ihr aranischer Vetter Chadim zeigen sie durchaus Respekt vor den anderen Gruppenmitgliedern, lassen sich dabei aber weniger von Titeln als mehr von Kompetenz beeindruckten. Sie befehligen sich nicht solchen vollendeter Umgangsformen wie Chadim, sondern sagen ganz unverblümt ihre Meinung, auch wenn sie sich dafür später wieder entschuldigen müssen.

Ambralosch Sohn des Gandalosch ist ein handwerklicher Alleskönner. Er repariert einfach alles, egal ob er die Pferde neu beschlägt oder einem Helden einen neuen Axtstiel schnitzt. Seine ständigen grummelnden Bemerkungen über all das, was nur notdürftig geflickt, nicht vernünftig repariert und vor allem nicht von ihm repariert wurde, begleiten die Expedition von Anfang an.

Irion, der Grobschmied, ist recht umgänglich. Er lacht gerne mit und über die Nebachoten der Gruppe, was jedoch nie in ernste Streitereien ausartet. Neben seiner Qualifikation als Schmied versteht er sich sehr gut aufs Kochen. Der Sohn eines tobrischen Schlachtermeisters kam nach der Borbarad-Invasion nach Perricum und fand neben einem neuen Zuhause auch eine Lehrstelle als Schmied. Zusammen mit Ugdalf sorgt er für das Haltbarmachen der Vorräte und der Jagdbeute.

Al'irik ist der Kundschafter der Gruppe. Der kleine, stämmige Mann stellt sich den Helden mit einem sanften Lächeln und den Worten vor: "Ihr könnt ruhig Alrik zu mir sagen." Er stammt aus einem der vielen nebachotischen Dörfer in den Ausläufern des Gebirges, wo man sich mit der Natur und den Ferkinas arrangieren muss. Seine Ortskenntnis ist herausragend und er versteht sich hervorragend auf Fährtenuche, Wildnisleben und Orientierung.

Der Jäger **Ugdalf** ist wie so viele Vertreter seines Berufs ein ruhiger und stiller Genosse; manchmal schenkt er aber dennoch seinen Gefährten ein Lächeln. Ebenso wie Al'irik trägt er zweckmäßige lederne Kleidung in der hiesigen Landstracht. Seine beiden Mischlingshunde, die das Gemüt ihres Herrn übernommen haben, sind trotz aller scheinbaren Verschlafenheit äußerst wachsam, sobald sich etwas Verdächtiges auf tut.

DIE REISE NACH BABURIN

Für das Flair dieses Abenteuers und die späteren offiziellen Verwicklungen (sowie die Fortsetzung in den Anhängen sowie im **Aventurischen Boten**) ist es wichtig, dass Sie Ihren Helden einen stimmungsvollen Eindruck von der Region und ihrer Historie geben. Dabei sollten Sie auch deutlich machen, was heute aus Nebachot und den alten Nebachoten geworden ist (s. **Die Erben des Sultans**, S. 6), wie sie leben und wie sie sich geben. Stellen Sie den Helden den Teil Perricums, den sie besuchen, als Berührungspunkt zwischen den Tulamidenlanden und dem Mittelreich vor. Es ist ein Schmelztiegel, der im Laufe von Jahrhunderten des Mit- und Nebeneinanders unterschiedlicher Völker entstand.

Heute leben hier drei Volksgruppen, die jede für sich zu etwas völlig Eigenem geworden ist: garetische Perricumer, Nebachoten und baburische Nord-Aranier.

Die Einheimischen der Expeditionsgruppe werden den Helden, die sich das ein oder andere Mal wundern mögen, die Umstände des landläufigen Aberglaubens erklären können. Gerade Ash'ivin und Answin versuchen gerne und unermüdlich Vorurteile auszuräumen, ohne dass die beiden Krieger dessen überdrüssig werden. Denn "die Wahrheit wissen nur die Götter und wir Menschen können nur versuchen, mit Hesindes Gaben ihre Rätseln zu verstehen und ihren Weisungen zu folgen".

VON MENSCHEN, LANDSCHAFT UND ARCHITEKTUR

Die Reise und die Eindrücke von Landschaft und Menschen stehen unter dem Zeichen des Flüchtlingselends. Immer wieder kann man in den Dörfern und Weilern Flüchtlinge sehen, denen die Einheimischen nach ihren Möglichkeiten helfen.

Das Land steigt südlich von Perricum hügelig zu den Salzbergen an: eine karstige Hügellandschaft, die sich bei der Durchquerung als weit- aus gebirgiger herausstellt, als von weitem erkennbar ist. Die Täler sind tiefe Einschnitte, und manchmal bilden sich in den Talsohlen sogar Salzkrusten aus dem eindringenden und verdunstenden Meerwasser.

Zwischen den Salzbergen und den westlichen Ausläufern des Raschtulswalls liegt eine weite, sanft hügelige Ebene. Die Weiler und Dörfer, die sich hier finden, sind in aller Regel im Stil ihrer jeweiligen Bewohner errichtet. So wechseln sich aranisch anmutende Wehrdörfer mit typisch mittelreichischen Straßendörfern und Streusiedlungen ab. Oft genug gewinnen die Helden aber auch den Eindruck, dass raulsche und aranische Stile miteinander verschmolzen sind. So entstehen eigenartige, aber doch ästhetische Baustile, wenn beispielsweise raulsche Perricumer altnebachotische Gemäuer und Ruinen zu zweckmäßigen Gebäuden umgebaut haben. Immer wieder kann der sachkundige Blick Gebäude erkennen, die auf uralten Fundamenten errichtet wurden. So ruht etwa der Baldachin einer Schänke auf eckigen, mit uralter Ornamentik versehenen Säulen, um die im Freien liegenden Sitzgelegenheiten zu überspannen.

Die Menschen sind Reisenden gegenüber sehr aufgeschlossen. Gewöhnungsbedürftig bleibt aber der Akzent der Nebachoten, der auch auf die übrigen Bewohner der Grafschaft abgefärbt hat. Genauso wie die Sprache hat sich auch die Mode der Menschen zu etwas Eigenem verschmolzen. Obwohl man Ortsvorstehern deutlich ansehen kann, welchem Volksstamm sie angehören, haben sich im Laufe der Jahrhunderte die Trachten der einfachen Menschen zu tsagefälligem Neuem vereint: Wickelhosen, Gehröcke, Pantoffeln und bestickte Leder- und Tuchwesten auf blankem Oberkörper sind bei den Bauern eine fast einheitliche Tracht geworden.

Kopfbedeckungen findet man selten und Feze überhaupt nicht, da diese von Raulschen wie Nebachoten als aranisch verschrien sind – und zwar gleichermaßen nördlich wie südlich der Grenze.

VON TITULATUR UND EHRENBETUNG

Genauso un- und dann wieder mischgarethisch wie die Sprache und Kleidung der hier lebenden Menschen ist die völlig eigene Form der Ehrerbietung und Titulatur. So bedient sich die Sprache der Region eines uneinheitlichen Gemischs aus Garethi, aranischem Tulamidisch und Bosparano sowie alttulamidischen und sogar Ferkina-Wörtern. Besonders deutlich wird dies in der gebräuchlichen Anrede gegenüber den Helden.

Geweihte und andere Respektspersonen werden mit einer melodiosen Zusammensetzung der hierzulande gebräuchlichen Bezeichnung des jeweiligen Gottes und der Verballhornung einer garetischen, tulamidischen oder bosparanischen Nachsilbe angesprochen.

Bei weiblichen Geweihten wird die Silbe (*i*)*la* (von bosparanisch *fila* für 'Tochter') an den Namen des Gottes angehängt, so dass Bezeichnungen wie Prais'ila oder Raschia'la entstehen; bei männlichen Geweihten wird (*o*)*lum* (von nebachotisch *Olum* für 'Sohn') verwendet: Randra'lum, Hesindia'lum, Phex'olum.

Wichtige Persönlichkeiten, die keine Priester sind, erhalten die Nachsilben *nita* (von garethisch *Nichte*) bzw. (*jeff*)*fah* (von garethisch *Neffe*), wobei sich hier der verwendete Gott aus der Profession ergibt: Randra'nita wäre ein Kriegerin, Madra'nita eine Zauberin, Hesindia'nita eine Gelehrte und Kor'ita eine Söldnerin; die männlichen Gegenstücke lauten dementsprechend Randra'jeffah, Hesindia'fah oder Madra'fah.

Die Helden werden feststellen, dass ihnen hier eine geradezu familiäre Ehrerbietung entgegenkommt, die anders ist, als sie es aus dem Mittelreich gewohnt sind. Dabei lassen die tulamidischen Perricumer es sich nicht nehmen, einem Geweihten zur Begrüßung den Rocksaum oder den Ärmel zu küssen. Hohe Herrschaften wie Krieger, Magier, Offiziere oder Gelehrte werden nach der Begrüßung generell ehrfürchtig am Arm oder an der Schulter berührt. Die Menschen der Region versuchen auf diese Weise, am Glück und dem Erfolg der Helden teilzuhaben. Spendable Helden sollten den Gemeinen gerade in diesen Zeiten den Gefallen tun, die freundliche Aufnahme mit Freigebigkeit zu honorieren.

WIEHWIRTSCHAFT

Neben der hauptsächlich von den raulschen Perricumern betriebenen Landwirtschaft, die auf den ertragreichen Böden meist sehr erfolgreich ist, kennt das Land eine umfangreiche Weidewirtschaft. Vor allem große Pferdeherden werden über die Weiden des Landes getrieben. Viele der größten Gestüte Garetiens befinden sich in der Grafschaft Perricum. Es gibt aber zuweilen vorübergehende Verstimmungen zwischen landwirtschaftenden Bauern und weidewirtschaftenden Viehzüchtern, was zum Teil auch am Fehlen jeglicher Form von Umzäunungen liegt.

Der in Perricum gezogene Pferdeschlag zeichnet sich durch eine herausragende Robustheit, großen Wuchs und ein ruhiges Gemüt aus. Ganz im Gegensatz dazu steht die Zucht der wilderen und eigensinnigeren Nebachotis oder Brendiltaler, einer kleineren und meist dunkleren Abart des Arania-Pferdes (ZBA 153). Der Nebachoti, der zumeist von einheimischen Edlen als Prestigeobjekt gezüchtet wird, ist ein edles Ross. Trotz seiner eigenwilligen Launen ist es wegen seiner Raumgreifenden Bewegungen und stolzen Aufrichtung sehr beliebt. Je üppiger der Schweif-, Mähnen- und Fesselbehang bei den jeweiligen Pferden ausfällt, als desto edler gilt das Tier. Besonders kostbar sind die schwarzkupfernen Köhlfrüchse, die der Schlag nur selten hervorbringt und die als königlich gelten.

Selbstverständlich halten die Perricumer ihre Rösser für die besten. Das kann man – zum Beispiel in diversen Schänken – immer wieder zu hören bekommen, während die Pferde der Helden leise und mit gehörigem Witz als träge Kühe, sture Esel oder lahme Kamele bezeichnet werden.

Sollte es zu Wortgefechten zwischen Helden und Einheimischen kommen, offenbaren die Nebachoten durchaus Selbstironie, nicht aber die Fähigkeit, den Pferden der Helden auch nur eine gute Eigenschaft zuzuerkennen. Wenn die Helden die Vorzüge ihrer Tiere anpreisen, werden die Nebachoten mit einem Lächeln abwinken und eher entgegenen: "Wo soll das einem nützen?" – "Wenn man dafür eine Rücküberzüchtung zum Esel in Kauf nimmt ..." – "Also der Unterschied zur Kuh wäre dann doch nur, dass es keine Milch gibt, oder?"

Falls sich die Helden schließlich auf ein Wettrennen einlassen und dieses gewinnen, war das Perricumer Ross selbstredend gerade "nicht in Hochform". Allerdings liegen die Stärken des Nebachotis nicht unbedingt in der Schnelligkeit, sondern eher in Zähigkeit und Nervenstärke.

WEITERE OPTIONALE BEGEGNUNGEN ZUM AUSGESTALTEN DER REISE

EIN ENTLAUFENES PFERD

Zu einem späteren Zeitpunkt werden die Helden einen Einblick erhalten, wie sehr das Pferd als 'Kriegsgerät' die Kämpfe zwischen Tulamiden und Bosparanern beeinflusst hat. Um so verwunderlicher mag die Begegnung mit den einheimischen Pferdenarren sein. Diese messen genau wie ihre südtulamidischen Verwandten dem Pferd hohe Bedeutung zu. Die verliebte und poetische Zuneigung zu Pferden vermisst man jedoch bei den Nebachoten in Perricum und Nord-Aranien. Die Helden können bei dem Kontakt mit den ansässigen Nebachoten feststellen, dass das Pferd für die Nebachoten ein 'edles Kriegswerkzeug' ist, das für die Kämpfer den gleichen Stellenwert einnimmt wie das Schwert für mittelreichische Krieger, das diese auch einmal zu Bruch zu schlagen bereit sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kräftiges Hufgetrappel. Ein Pferd, sehr schnell. Ihr hört es deutlich, von jenseits des Hügels zu eurer Rechten. Gleich einem stürmenden Wirbelwind zeigt sich ein wilder, ungesattelter Rappe auf der Hügelkuppe. Das ungestüme Wiehern des Hengstes dröhnt zu euch herunter. Es ist ein Nebachoti, dessen dunkles Fell kupferfarben und metallisch in der Sonne glänzt. Seine lange, ungezähmte Mähne hängt ihm bis auf den Halsansatz herab.

Er galoppiert wieder an, direkt auf euch zu, überquert vor euch den Weg und verschwindet schnaubend hinter der Hügelkuppe.

Nach einiger Zeit hört ihr wieder Hufgetrappel. Diesmal sind es mehrere Pferde, die energisch von ihren Reitern angespornt werden. Während die ersten drei Reiter an euch vorbeipreschen, pariert einer von ihnen sein schweißnasses Pferd durch und erkundigt sich: "Wo ist die Bästia hin?"

Nach eurer Antwort treibt er sein Pferd wieder an, dem Hengst hinterher.

Als schon mehrere Minuten vergangen sind, kreuzt schließlich ein hinkender Wanderer euren Weg. Der Mann hat sich einen Sattel mit gerissenem Gurt über die Schulter geworfen. Er grüßt lapidar und folgt euren Richtungsanweisungen: "Raschia, die Herrin aller Pferdä ... und ähnlichär Bästian ... soll's Euch vergältän!"

GASTFREUNDSCHAFT

Die Gemeinen benehmen sich ehrlich und respektvoll gegenüber höher Gestellten, jedoch auf eine ganz andere Art als im Mitteleich. Denn sie scheinen einen eigenartig zwanglosen Umgang mit den Hohen zu pflegen, der mehr auf die Persönlichkeit der jeweiligen Respektsperson Wert legt. So wird man in den Schänken eher freundlich als unterwürfig willkommen geheißen. Die jeweilige Schankmaid ist fleißig bemüht, saubere und manierliche Gäste zu bedienen, solange sie zeigen, dass sie sich herrschaftlich zu benehmen wissen. Beweist ein Held Größe, wenn der jungen Magd ein Missgeschick widerfährt, dann offenbart sich die Seele des nebachotischen Gesellschaftsverständnisses: Einem edlen Menschen zu dienen bedeutet Ehre, einer hochnäsigen Krämerseele dienen zu müssen Schande. Die Magd ist danach allerdings nicht unterwürfig, sondern von persönlicher Herzlichkeit. Vielleicht errötet sie auch, betört den Helden mit keckem Lächeln oder spendiert das Essen.

In den Dörfern kann es auch zu folgender Szene kommen: Die Alten, die morgens von ihren Angehörigen auf die Bänke vor den Häusern in die Sonne gesetzt werden, wollen den Helden unbedingt helfen. So lassen sie es sich kaum nehmen, den Helden hilfereich die Pferde zu halten. Nachdem sie sich gebrechlich am Stock erhoben und zu den Helden begeben haben, zeigen sie mit zahnlosem Lächeln, wie wichtig es ist, dass sie sich immer noch nützlich fühlen dürfen.

DER GESCHICHTENERZÄHLER

Während die Familien tagsüber auf den Feldern und Weiden weilen, sind die Alten und Versehrten oft mit dem Hüten der Kinder beschäftigt. Dabei ist es erstaunlich, wie gleichmütig sie ein hartes Schicksal tragen können. So können Ihre Helden in einem Weiler einen Krüppel treffen, der von einer Zuhörerschar umgeben ist, die gebannt an seinen Lippen hängt.

Werfen Sie beim Vorlesen des folgenden Textes in die Pausen des Geschichtenerzählers die erschrockenen oder mitfühlende Laute seines Publikums ein. Aufgrund einer besseren Lesbarkeit haben wir darauf verzichtet, solche Äußerungen in den Text einzufügen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr reitet an einem kleinen Gehöft vorbei. Vor dem Haupthaus sitzt ein beinloser, noch nicht einmal fünfzigjähriger Mann.

"Erzähl uns von deiner letzten Schlacht am Arvepass, An'gar", wird er von der Kinderschar aufgefordert, die sich zu seinen Füßen versammelt hat.

"Nein, das werde ich nicht", hebt er mahnend den Finger in die Luft. "Die Geschichte, als mir meine Beine von dreizehn Ogern aufgefressen wurden, interessiert doch keinen, oder?"

"Doch!", jubeln die Kinder, worauf An'gar aber trotzdem eine andere Geschichte anstimmt: "Vor langer Zeit, da war es finster bestellt um unsere Ahnen. Wir überdauerten Jahre, Jahrzehnte, nein: Jahrhunderte, gar mehr denn tausend Jahre der Teilung, in denen wir manchen Becher an uns vorüberziehen ließen. Denn einst sollen wir in Stunden der Not von Menschen geführt werden, die von den Göttern berührt wurden. Dies werden Menschen sein, die aus unserer Mitte hervortreten und helfen sollen, wie sie uns auch der-einst in die Vergebung führen werden."

Als ihr näher kommt, um euch den alten Krüppel anzusehen, der mit so unerschütterlicher Stimme spricht, stellt ihr fest, wie grausam ihm das Schicksal zugesetzt hat. Grässliche Brandnarben im gesamten Gesicht und ein verdrehter Arm scheinen seiner Wortgewalt allerdings keinen Abbruch getan zu haben. Sogleich hat er sich der Aufmerksamkeit des gesamten Platzes versichert.

"So kann ich euch erzählen von einer Zeit, als Rondra die Götter hieß, ihre Augen vor uns zu verschließen, als Phex unsere Listen einfältig machte, als Hesinde uns verblendete, Tsa unsere Ahnen von Wiedergeburt und Vergebung ausschloss und Praios uns außerhalb jeder Ordnung stellte. Denn als die erbarmungslosen Posaunen endlich schwiegen, bebte die Erde. Die Mauern fielen. Die Tore wurden zu Asche und die Stadt war in Flammen. Dort, wo zuvor Streitwagen auf den Mauern entlang fahren konnten, war lodernde und doch dunkelste Nacht. Denn der blendende Hagel von Aberhunderten von brennenden Pfeilen regnete vom Himmel, um alles Leben in der Stadt Nebachot auszulöschen. Damals starben die letzten Streiter des Sultans auf den Stufen unseres großen Tempels und unser Allerheiligstes fiel in fremde und ungläubige Hände. Doch eine Hure vermochte das zu retten, was kein Schwert unserer Väter hatte schützen können.

Die Tänzerin Ahn'alazina war eine schöne Frau und einfallsreiche Dirne. Sie konnte so vollkommen tanzen wie Raschia selbst. Als die Mauern zerbarsten, verlor sie ihren Favoriten, der im Kampf wider den grausamen Feldherren des Horas fiel. Sterbend auf ihrem Schoß bat er Ahn'alazina, zu verhindern, dass die Bosparaner die Heimstatt der sechsarmigen Göttin Rondra entweihten. Und während im Innern des Tempels Rondras Kämpfer fielen, lief die Dirne zu den Überlebenden, die im Schutze des Morgens ihrem siegestrunkenen Feind entfliehen wollten. Sie überredete sie mit süßen Worten, die Statue der Göttin zu retten, und versprach ihnen zum Lohn all den Schmuck, den sie von ihren Liebhabern einst geschenkt bekommen hatte. So begab sich die Tänzerin zum Zelt des Siegers, das auf dem Vorhof des Tempels stand. Es geschah hoch über der Stadt, wo der Triumphierende sich am Anblick des brennenden Nebachots labte.

Ahn'alazina hatte sich in einen dunklen Mantel gehüllt und wurde als Bittstellerin vor den bosparanischen Feldherrn gelassen. Sie trat auf die Zinnen des Tempels, damit ein jeder in der Stadt sie erblicken konnte. Da zog sie ihre Säbel, warf ihren Mantel ab und begann, den Widerschein der Flammen im Rücken, über den gefallenen Mauern zu tanzen.

Die Schritte ihrer Füße, das Kreisen ihres Beckens, der Klang der Schellen, das Sirren ihrer Klängen und der Schweiß ihrer leuchtenden Nacktheit woben ein Netz, das die Blicke der Bosparaner gefangen hielt. Ahn'alazina lächelte, während ihre Füße bluteten von den scharfkantigen Trümmern. Sie tanzte zwölf Stunden, bis sie zusammenbrach. Doch diese Zeit genügte, um die Sechsamige in Sicherheit zu bringen und mit ihr viele unserer Väter.

Der Feldherr in seinem Zorn aber ließ Ahn'alazina binden und warf sie seinen Männern vor, um sie erst nach Stunden durch den Tod zu erlösen. Ihre Peiniger starben zwölf Tage später an einer ebenso mysteriösen wie peinvollen Krankheit. Keiner von ihnen hinterließ einen Erben.

Der Feldherr ließ die mit der Statue Flüchtenden verfolgen, denn teuer war ihm die Sechsbarmige Ronda als Beute. Kurz vor der Furt bei Baburin wurden sie eingeholt. Da griffen die letzten neun mal neun Kämpfer der Nordstämme zu ihren Säbeln. Sie riefen Koran, den Herrn der Schlachten, und warfen sich den übermächtigen Bosparanern entgegen. Voll Zorn und unbändigem Hass stürmten sie auf ihre Feinde ein, um sie alle niederzuschlagen. Sie kannten kein Erbarmen, als wären sie beseelt von der Göttin Sohn selbst. So wurde die Sechsbarmige bewahrt. Unsere Väter aber befahden sich ob der Frage, wie das Opfer Ahn'alazinas und die Schlacht an der Furt zu deuten seien. Ein jeder glaubte, den Fingerzeig der Götter zu verstehen, der unseren Weg zur Sühne aufzeigen sollte. Darüber teilte sich das Volk in die Nebachoten und Baburen. Während wir Nebachoten unser Haupt in Demut und Verzweiflung beugen und bis heute ständig nach neuer Stärke und Härte suchen, um niemals wieder vor der Göttin zu fehlen, glauben die Baburen, den Weg der Vergebung beschreiten zu dürfen, und empfahlen sich in Ehrfurcht und Hingabe der Göttin. So sind und bleiben wir uneins und zersplittert bis zu jenem Tage, wenn der Donner über das Land rollt, die Trommeln die Stämme zusammenrufen und die Herrin Ronda ihren Streitern Einigkeit befiehlt. Dann wird sie endlich vergeben."

DER GLAUBE

Wie bereits in den vorangegangenen Abschnitten dargestellt, handelt es sich bei der Edelgrafschaft Perricum um keine homogene Region. Dies trifft auch auf den Glauben der hiesigen Bevölkerung zu, in den sich der eine oder andere skurrile Aberglauben mischt.

Der Praios-Dienst: Während die meisten raulschen Bewohner Perricums artig in die Tempel gehen, pflegen die Tulamiden der Grafschaft das regelmäßige Gebet an Ort und Stelle. So unterbrechen beispielsweise Bauern die Arbeit auf dem Feld, um sich Gesicht, Hände und Füße zu waschen. Danach knien sie sich auf kleine Bastmatten und verneigen sich in Richtung des Praiosmals. Dieses Schauspiel wird morgens, mittags und abends wiederholt.

Die Beerdigung: Als die Helden an einem Gehöft vorbeireiten, wird ein Verstorbener – eingehüllt in ein weißes Leichentuch – auf einer Bahre aus dem Haus getragen. Begleitet wird der Trauerzug zum Boronanger jedoch nicht von einem Boron-, sondern von einer Tsa-Geweihten. Unablässig beten die Angehörigen des Toten um ein gnädiges Urteil des Herrn Praios, vor den die Seele des Verstorbenen nun zu treten habe. Sie flehen den obersten Richter an, die Seele – so sie noch nicht reif sein sollte, ins Allgöttliche Paradies einzutreten – von den milden Schwestern, eben den Göttinnen Tsa, Rahja und Peraine, wiedergeboren werden zu lassen.

Die Ferkinas: Einige nebachotische Krieger haben ein paar Ferkinas getötet und bitten nun um die Milde der Göttin Tsa, die ein Einsehen mit den Getöteten haben soll – sie beten um die Widergeburt der Barbaren in einem tugendhafteren Leben. Wie die Helden erfahren können, haben die Ferkinas einige Dörfer überfallen und sind über die aranische Grenze geflohen, um sich dem Zugriff der kaiserlichen und gräflichen Truppen in Perricum zu entziehen. Die Grenze jedoch beeindruckt die Tulamiden der Region wenig, denn sie wollen sich von ihren verwandten Sippen und Stämmen im jeweils anderen Herrschaftsbereich nicht trennen lassen. So überqueren sie oft die Grenze, um die Wilden zu verfolgen, und haben dann in der Folge häufig genug mit den aranischen und garethischen Offiziellen Streitigkeiten auszutragen.

Der Hirte: Ein Hirte bringt seinen Ziegenbock vor einen Rahja-Schrein und bittet die amüsierte und anscheinend mit der Situation überforderte – weil wohl zugereiste – Rahja-Geweihte, seinem Bock einen Segen zu erteilen. Er soll wieder in Laune kommen, die Zicklein zu bespringen.

Die Heilung: Auf dem Weg durch ein Gestüt an der Straße bemerken die Helden eine Rahja-Geweihte, die sich als Pferdeheilerin betätigt. Sie hält das Vorderbein eines Hengstes in einer strengen Beuge, indem sie den Huf gegen den Bauch des Pferdes presst. Mit aller Kraft stemmt sie sich dabei gegen den Hengst, der aufgeregt mit den Augen rollt und

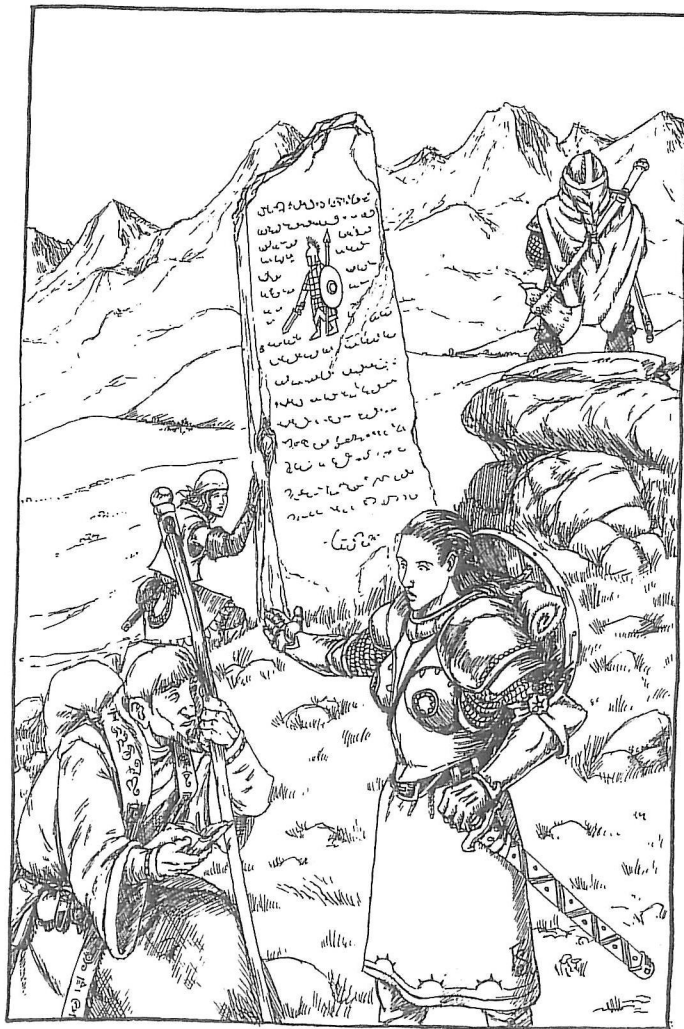
die Ohren anlegt. Besorgt stehen die Zureiter daneben und warten die Diagnose der Heilerin ab, die irgendwann den Huf wieder loslässt und den Knecht auffordert, den Hengst antraben zu lassen. Nach einem Moment stellt sie dann ihre Diagnose: Verspannung, worauf die Bereiter erleichtert aufatmen.

DIE ALTE MAUER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch erhebt sich die uralte Ruine eines zerfallenen, fast sieben Schritt breiten Turms aus der Landschaft. Zum Teil ist er schräg in den Boden eingesunken und die verwitterten Mauern neigen sich gefährlich zur Seite. An seinen Flanken kann man die fast einen Schritt hohen und sechs Schritt tiefen Überreste einer einstigen Wehrmauer erkennen, die kümmerlich und überwuchert immer wieder in der Landschaft auftaucht. Sie verlief wohl einst vom Meer ausgehend in westliche Richtung bis zum Raschtulswall.

Ein alter Ziegenhirte kann den Helden erzählen, dass die ehemals monumentale Mauer nach dem Untergang der Stadt Nebachot aus Angst errichtet wurde, die Bosparaner könnten sich noch weiter nach Süden orientieren. Mit der Eingliederung Araniens in das Neue Reich verlor das Bauwerk dann seine Bedeutung und wurde als Steinbruch genutzt. Während der Unabhängigkeit des Fürstentums wurde zwar erwogen, die Grenzbefestigung wieder aufzubauen, doch zum Glück der Menschen in der Region scheiterte dies an den immensen Kosten des Vorhabens. Lediglich um dem grassierenden Schmuggel Herr zu werden, errichtete man einige niedrige Mauern an den Grenzübergängen. Heute noch sind die Ruinen der alten Mauer mahndes Symbol und Trauma der Nebachoten Perricums, die lange Zeit von ihren Brüdern im Süden getrennt lebten.



DER ALTE SCHWUR

DER MONOLITH

Die Kämpfer der alten Sultane von Nebachot legten ihren Gefolgschaftsschwur über speziellen großen Steinen ab. Auf einen solchen Stein trifft die Expedition zufällig, und die ist eine wichtige Station für den Verlauf des Abenteuers. Gestalten Sie diese Szene aber durchaus so beiläufig, dass die Helden erst am Ende des Abenteuers herausfinden, was es damit auf sich hat.

Während die Reisegesellschaft einen großen, auffallend ebenen Stein als Mittagstafel verwendet, wird von irgendjemandem ein Wasserkrug umgestoßen. Unter den allgemeinen unterdrückten Flüchen Ash'ivins und dem Lachen von Answin werden durch die Benetzung des Steins alte Schriftzeichen sichtbar. Hier liegt es in Ihrem Ermessen, was von den unten folgenden Informationen auf der Tafel zu lesen ist. Der Großteil des ur-tulamidischen Textes ist bis zur Unkenntlichkeit verwittert. Allerdings können die Helden auf dem Monolithen den genauen Wortlaut des Schwurs finden, den die Krieger des letzten Sultans von Nebachot geleistet haben. Gegen Ende des Abenteuers wird es wichtig für die Helden sein, dass sie diesen Schwur noch in Erinnerung haben, um die Leibgarde des Sultans erlösen zu können. Ob Sie diese Stelle noch durch ein sanftes, aber langes Donnergerollen eines weit entfernten Gewitters untermalen möchten, bleibt Ihrem Geschmack und den Bedürfnissen Ihrer Runde überlassen.

„Ich gelobe, nicht zu weichen vor dem Feind, sein vergossenes Blut und seinen Tod zu ehren wie die Heiligkeit des Kampfes selbst. Ich gelobe, Schutzbefohlenen den Schild zu halten, mit Schwert und Geist für sie zu streiten, ihr Leid zu teilen, als wäre es das meine. Ich gelobe, ihr und dem Sohn zu folgen, für ihre Sache zu streiten, darauf zu warten, bis die Trommeln

schlagen. Ich gelobe, das Volk Nebachosjas und seine Erben zu bewahren, mich mit den Anderen zu vereinigen, wenn Sie blutet. Ich gelobe, alle zu zerschmettern, die ihre Feinde sind, zu kämpfen bis in den Tod und darüber hinaus – dies ist mein Eid an diesem Ort.“

Falls die Gelehrten an diesem Ort eine kleinere Ausgrabung starten, finden sie heraus, dass der Stein nicht ursprünglich hier gelegen oder gestanden haben kann. Für einen solch großen Stein fehlt jegliche Fundamentierung am Fundort. Vielleicht sollte er als Baumaterial genutzt werden und wurde auf seinem Transport wegen seines Gewichts liegen gelassen. Die Nebachoten der Gruppe begegnen dem Eid auf dem Monolithen auch zum ersten Mal, obwohl sie einen ähnlichen Schwur bei ihrer Mannbarkeitsprüfung als Stammeskrieger leisten müssen.

Bis heute irren Geister durch das Siedlungsgebiet der alten Nebachoten, die sich von Rondra verflucht fühlen. Sobald der Schwur übersetzt wurde und von einem Helden oder einem Expeditionsmitglied laut vorgelesen wird, zieht dies die Aufmerksamkeit dieser ruhelosen Seelen auf die Gruppe. Deshalb werden die Gruppenmitglieder alsbald von Visionen und Träumen heimgesucht werden, die den Situationen entsprechen, die die Geister bei ihrem Tod erlebten. Die Geister werden durch den erneuten Klang des Schwurs nach so langer Zeit in Aufregung versetzt und schöpfen womöglich wieder Hoffnung auf Erlösung (siehe **Boron-Tempel**, S. 27).

Die letzte Vision (siehe **Die Zukunft**, S. 18) handelt von den zukünftigen Ereignissen in Aranien (siehe **Der Kampf gegen Oron**, S. 49). Dadurch können die Helden einen undeutlichen Eindruck davon erhalten, welche Bedingungen der Schwur an sie stellt und welcher vermeintliche Fluch damit verbunden ist.

DIE TRÄUME

Sobald die Helden auf den Monolithen getroffen sind, erleben sie Traumbilder, die in unmittelbarem Zusammenhang mit den Umständen des Falls von Nebachot stehen. Die meisten Visionen schleichen sich natürlich in die nächtlichen Träume der Helden, aber auch am helllichten Tag kann ein wacher Held plötzlich von den Bildern heimgesucht werden, zum Beispiel beim Besuch eines Tempels. Wenn Sie eine Tagesvision darstellen, könnte sie sich ankündigen, indem der Held das Gefühl hat, dass Nebelschwaden aus dem Boden dringen und den Helden einhüllen, was von leisem fremdländischem Flüstern begleitet ist. Die Menschen in seiner Umgebung bekommen davon nichts mit, denn schließlich ist es eine dem Helden vorbehaltene Vision.

Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie das Auftauchen der Traumbilder mit dem großen Geschichtsinteresse der Helden oder ihrer jeweiligen persönlichen Verbundenheit erklären. Sie können den Helden auch hier schon aufzeigen, dass sie schon Teil eines großen Plans geworden sind, an dem weitaus höhere Kräfte als die derischen mitwirken.

Wichtig werden manche Träume zum Teil erst dann für die Helden, wenn Sie dieses Abenteuers mit dem Anhang (s. S. 49) oder den Szenariovorschlägen im **Aventurischen Boten** fortsetzen möchten. Zu einem späteren Zeitpunkt wird die Boron-Geweihte Jamira (s. S. 49) die Helden nochmals in eine Traumwelt entführen. Dies ist dann aber eine Prüfung der Helden. Sie können einige der folgenden Visionen auch im Abschnitt **Die Prüfung** einfügen (S. 29).

DER TRAUM VON ABSCHIED

Der Kreis der Belagerer hat sich um die Stadt geschlossen. Nur noch der Weg über die See ist offen. Die meisten Schiffe haben bereits abgelegt. Vor dir liegt eine prächtige Thalukke vertäut. Du bist Gardist. Gardist deiner Herrin und Gebieterin, die sich soeben von ihrem Gatten, deinem Sultan, verabschiedet. Eng umschlungen halten sie sich einen lan-

gen Moment in den Armen. Noch einmal küsst der Sultan seinen Sohn, der gerade das Laufen gelernt hat.

„Dassareth, du führst viele meiner besten Krieger mit dir. Sie werden dir helfen, unserem Sohn die Macht zu erhalten, falls wir es nicht schaffen, den Feind aufzuhalten“, vernimmst du die entmutigenden Worte deines Herrn. Dassareth betritt widerwillig das Schiff, bevor es ablegt. Da ertönt schon der große Gong über der Stadt, der die Kämpfer zu den Waffen ruft.

DER FALL

Es ist brennende Nacht. Du stehst inmitten einer Schar Krieger. Sie tragen ihre Bärte entweder eckig geschnitten, in vielen kleinen Zöpfen geflochten oder mit Eisenringen zusammengehalten. Hinter dem großen Tor, an dem ihr Stellung bezogen habt, ertönen dumpfe rhythmische Schläge: Ihr werdet angegriffen, der Feind bestürmt das Tor!

In blendendem Hagel regnen Hunderte von Brandpfeilen vom Himmel. Immer wieder siehst du, wie die großen Brandsätze – abgefeuert von bosparanischen Belagerungsmaschinen – gleich fallenden Sternen ihre Bahn durch die Nacht ziehen. Sie stürzen in das oberste Stockwerk eines Hauses, um einen Augenblick später Stichflammen aus den untersten Fenstern schießen zu lassen. Erneut wird ein Versuch eurer Feinde abgewehrt, die Mauern zu erobern. Mit herrischen Gesten befiehlt ein Offizier, das siedende Öl auf die Bosparaner am Rammbock vor dem Tor zu gießen. Danach wird es stiller. Eure Feinde sind abgewehrt.

„Nie, niemals werdet ihr in *Ihre* Stadt eindringen, Ungläubige“, hörst du einen jungen Kämpfer von den Zinnen herab die Feinde schmähen, während sich diese zurückziehen. Es vergehen einige Momente, schon wollen eure Truppführer euch erlauben auszuruhen. Doch da hörst du das entfernte Dröhnen einer Posaune. Neugierig blicken einige deiner Kameraden über die Zinnen.

„Was machen die denn?“, wundert sich einer deiner Kameraden. „Das sieht aus wie ein Sturmangriff auf ihren Reittieren!“

Das Tönen der Posaunen schwillt an. Während du neugierig auf die hohen, uneinnehmbaren Mauern steigst, stimmen andere Posaunen mit ein. Du siehst: Das gesamte Heer der Bosparaner befindet sich im Sturmangriff. Das Schlagen von Tausenden Hufen lässt die Mauern sanft vibrieren, während die Posaunen immer lauter werden, bis sie dir schon in den Ohren schmerzen. Über dir zieht sich der Himmel zusammen. Das Innere der dunklen Wolken wird immer wieder von zornig zuckenden Blitzen erhellt. Hinter dir rutschen die Ziegel von den Dächern und Teile von Fassaden stürzen zu Boden. Auf den durch das Dröhnen erschütterten Zinnen tanzt der Staub, als würde man mit einem riesigen Hammer gegen die Wehr schlagen. Ein letzter ohrenbetäubender Stoß aus den Posaunen, die von den vordersten anreitenden Bosparanern getragen werden, dann spürst du ein heftiges Knirschen im Inneren der Mauer. Die mehr als zwei Schritt starken Tore bersten in Myriaden glühender Splitter, bevor die Mauer unter deinen Füßen nachgibt.

DIE BEISETZUNG

Es ist Nacht. Ein mächtiger Fackelzug hat sich vor den steinernen Toren des Grabmals versammelt. Auf dutzenden Schultern ruht der große Sarkophag des Sultans. Still, bedächtig und feierlich wird er ins Innere des Grabmals getragen, durch das große Portal hindurch, über dem ein einziges Wappen prangt: ein zerborstener Säbel. Pferde, Kamele, Streitwagen folgen ihm neben anderen königlichen Grabbeigaben. Am Ende der Prozession schreitet eine einzelne in Schwarz gehüllte Frau, die mit zitternden Fingern eine dunkle langstielige Rose hält.

Nachdem fast alle, die zuvor ins Grabmal gegangen waren, wieder herangekommen sind, folgt ihnen nach einiger Zeit wieder diese Frau. Sie wendet sich noch einmal um, blickt ins Innere des Grabmals, legt die Rose nieder und spricht: „Ich habe es geschafft. Unser Sohn wird dein Erbe antreten. Ich werde ihm nicht von der Seite weichen, wie ich es dir geschworen habe, mein Sultan.“

DIE TEILUNG

Du stehst hoch oben auf dem Baugerüst. Vor dir breitet sich das Land deiner Väter aus. Es ist ein schöner sonniger Tag. In der Ferne siehst du, wie die Schatten der vereinzelter Wolken über die Felder und Weiden ziehen. Mit dem letzten Schwung aus deiner Hand bringst du den Mörtel auf der Wehr an und setzt den allerletzten Stein in die Mauer ein, die sich vom Meer bis in den Wall zieht. Diese Mauer teilt deine Heimat in zwei Länder. Aus dem Norden, das die Eroberer nun Perricum nennen, siehst du einen einzelnen Reiter in einem weißen Gewand auf die Mauer zureiten. Du erkennst an seinen Zeichen, dass er ein Stammesführer ist. Bevor er in den Schatten der Zinnen geraten kann, zügelt er sein Ross. Sein Blick schweift über die Mauer bis zum Horizont. Wehmut ergreift dich, als eure Blicke sich kreuzen.

BABURIN

ZUM SPIEL IN BABURIN

Bereits seit Jahrhunderten ist Baburin die pulsierende Nahtstelle zwischen mittelreichischem und tulamidischem Kulturkreis. Hier kommen das ländliche Perricum und Nord-Aranien zusammen. Seit man von der Blutigen See spricht und jeder Schiffsverkehr zum riskanten Abenteuer avanciert ist, erringt sich Baburin seinen alten Rang als Handelsmetropole unaufhaltsam zurück. Nicht nur der schiffbare Barun-Ulah und die nach ihm benannte Barun-Ulah-Straße von Perricum nach Zorgan, sondern auch die alte Karawanenstraße von Baburin nach Fasar bringen seit Jahrhunderten Handelswaren, Glücksritter und fremdländische Bräuche in die Stadt.

„Vielleicht haben uns die Götter schon vergeben, aber die Menschen werden dies nicht so bald tun“, spricht er, bevor er sein Pferd wendet und mit hängendem Kopf gen Norden zurück reitet.

DIE ZUKUNFT: DIE BEDROHUNG UND DER HEERBANN

(Der folgende Traum bezieht sich auf die kommende Vereinigung der Stämme der Baburen und Nebachoten. Wenn Sie den Anhang des Abenteurers spielen, wird sich der Traum als unterschwellige Warnung und auch als ein Auftrag verwenden lassen. Er könnte von höheren Mächten oder auch von ahnungsvollen Geistern gesandt sein.)

Du stehst auf einer weiten Fläche. Die nur blass durch die Wolken schimmernde Sonnenscheibe hat das Gras in ein spätsommerliches Gelb verwandelt. Wolken ziehen unnatürlich schnell über den Himmel, während vor dir ein Schmetterling eigenartig langsam seinen Flug von einer Blüte zur nächsten fortsetzt, ganz so, als würde die Zeit für Wolken und Schmetterling in unterschiedlicher Geschwindigkeit vergehen.

Auf einmal verdorren die Flügel des Schmetterlings während des Flugs. Dunkle Wolken ballen sich am Himmel, in ihnen bilden sich Blasen, als würden sie kochen. Ein tiefes metallisches Dröhnen lässt dir fast die Ohren bersten. Tiere stürmen in heller Panik an dir vorbei.

Plötzlich ist es unnatürlich still – so still, dass es fast genauso beängstigend ist wie der Lärm. Dumpf heult dir der Wind um die Ohren. Die Wolken am Himmel wirken plötzlich wie eingefroren. Ein Reh ist im Sprung in der Bewegung verharret. Gras und Laub stehen still und bewegungslos im Sturm.

Vor dir kommen sie ins Blickfeld – Schwarz und Rot, Chimären- und Kronenbanner – Tausende und Abertausende von Soldaten marschieren auf dich zu: Oronis, Schwarztobrier und Chimären. Nichts, gar nichts kann ihnen entkommen. Unter deinen Füßen beginnt die Erde zu zittern. Über das ganze Land jagen tief hängende Wolken, aus denen unzählige Blitze zu Boden zucken. Aus deinen Ohren läuft Blut. Du sinkst in die Knie. Sumus Haut wird erschüttert, ehe sie zu brennen beginnt und der johlende Jubel der Sieger aufbrandet.

Da berührt dich eine Hand, während dich ein Sonnenstrahl erfasst. Eine unsichtbare Kraft hebt dich auf die Füße. Dich durchströmt mit einem Mal ein seltsames Gefühl gemeinsamer Stärke. Seltsam vertraut scheinen dir deine Leidensgenossen, zu denen du dich bisher noch nicht umgewendet hast.

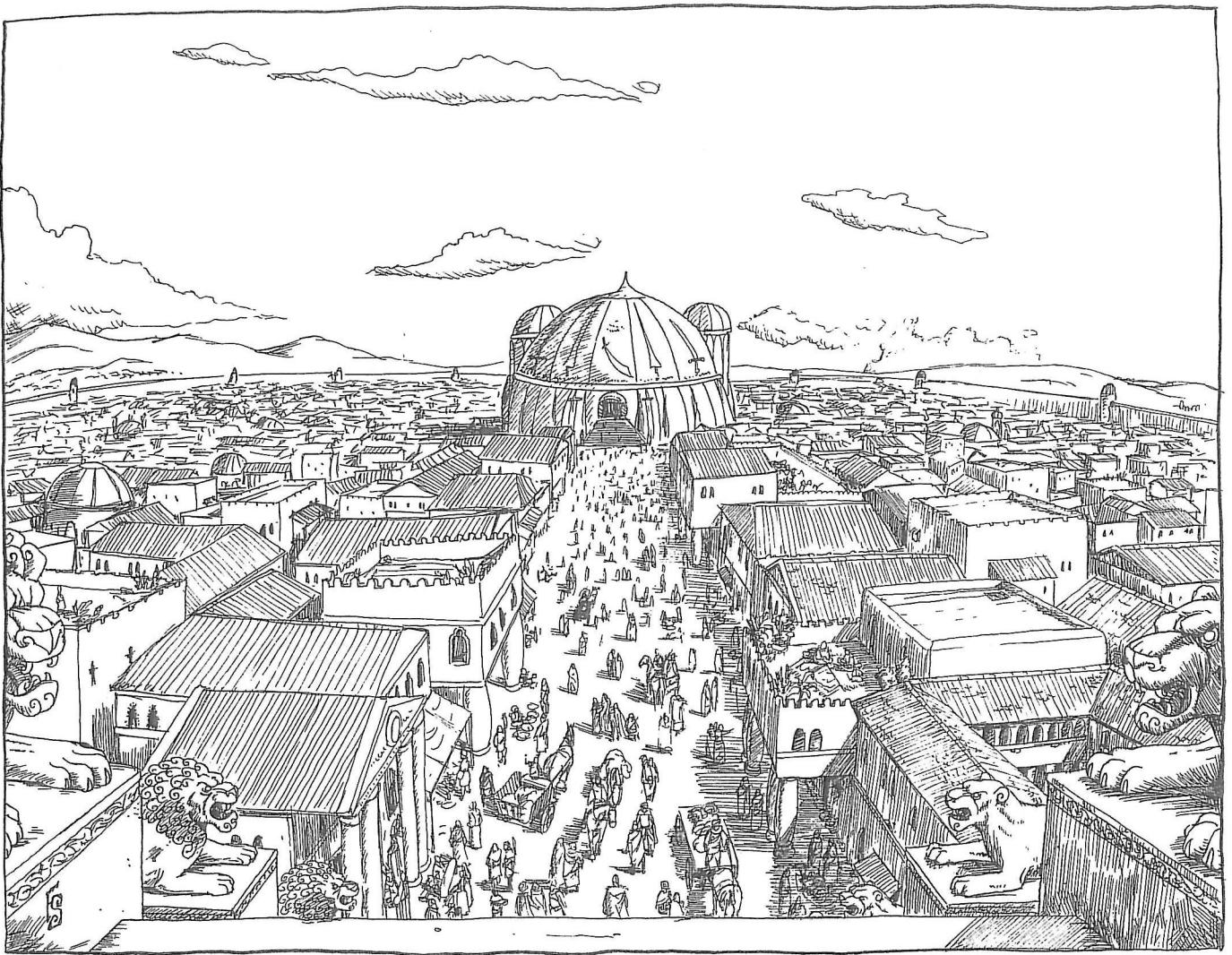
In deinem äußeren Blickfeld schieben sich Schatten vor. Es sind die Nüstern von Pferden, die zusammen mit dir und deinem Reittier über die Steppe jagen.

„Wo bin ich, was tue ich?“, fragst du dich bewusst.

Du wendest dich im Sattel um: Ihr seid Tausende, die einem Krieger mit einer archaischen Lanze folgen. Du senkst mit so vielen Hunderten die Reiterlanze zum Angriff, während zahllose Säbel wie ein einziger aus der Scheide fahren und ihr einen tausend Kehlen füllenden Kriegsschrei ausstoßt.

Beschreiben Sie Baburin als weltoffenen Treffpunkt der verschiedensten Völker. Diese Stadt ist nicht zuletzt für das 'baburinische Sprachengewirr' bekannt. Hier allerdings haben die Völker es anders als beispielsweise in Fasar vermocht, ein gemeinschaftliches Miteinander zu entwickeln. In Baburin können solche Vorurteile als abgebaut gelten, die andernorts zu Kriegszügen führen. Nur wenige Viertel sind von dieser farbenprächtigen Mischkultur ausgenommen. Daher empfiehlt es sich, mittelalterliche oder arabisch anmutende Klänge abwechselnd zur musikalischen Untermalung zu verwenden.

Bedenken Sie weiterhin die baulichen Eigenarten der Stadt, die sich auch auf die Nachforschungen der Helden auswirken werden. So zogen sich zwar einst breite Prachtalleen durch Baburin, heute jedoch sind die



meisten Straßen verwinkelt und enden häufig ganz abrupt in einer Garküche oder an einem Heiligenschrein. Verfolgungsjagden werden zum Abenteuer, wenn die Helden ständig schwer beladenen Wasserträgern – auf den oberen Terrassen der Stadt gibt es keine Brunnen –, reich verzierten Sänften tulamidischer Würdenträger oder sogar quaderschweren Marmorblöcken aus den westlichen Steinbrüchen ausweichen müssen. Falls die Helden eine Verschnaufpause in einer typisch tulamidischen Teestube einlegen, erwähnen Sie beiläufig den tobrischen Handwerksmeister, der im Nachbarhaus echte Eslamsbrücker Spitze feilbietet.

Auch die zahlreichen Basare und Marktstände sind für eine Binnenstadt ungewöhnlich vielfältig. In der gleichen Gasse werden hier südländisches Elfenbein in Silber aufgewogen, aromatischer Tabak aus Aimaistan umgeschlagen und Samt aus Gareth an die erlesene Kundschaft gebracht. Speis und Trank sind nicht weniger vielfältig. Getrunken wird neben dem obligatorischen Tee bevorzugt das helle Weizenbier der Region, zumeist gesüßt mit Fruchtsäften. Die besondere Exotik der Gerichte ergibt sich aus ihrer Kombination. Ein Beispiel hierfür ist die ungewohnt scharfe 'Angbarer Fischpfanne nach Anchopaler Art'.

Baburin ist eine Stadt auf uralten Fundamenten, die einen jungen und lebhaften Charakter hat. Gerade jene Helden, die zum ersten Mal hier sind und sich bisher nicht bewusst waren, dass die Stadt einst die kleine Schwester Nebachots genannt wurde, können nun im Vergleich errahnen, welche Ausmaße die Stadt Nebachot einmal gehabt haben muss. Außerdem wird an den Zeugnissen Baburins deutlich, welche Hochkultur sich hier mit dem Mittelreichischen assimiliert hat.

Gerade in Baburin stehen wie in nur wenigen anderen Regionen bosparanische Gebäude und urtulamidische Bauten so eng beieinander. Man flanirt an großen, von Säulen getragenen Portalen vorbei, um hinter der nächsten Straßenecke tulamidische Arkaden zu durchschreiten,

die zusätzlich zu den aufgespannten Baldachinen den Händlern Schatten spenden. Zum ursprünglichen altnebachotischen Stadtbild gehören genauso Bauten, die von dicken, fassartigen und in sich wie Taue verdrehten Pfeilern gestützt werden, wie tulamidische Gebäude der Gründerzeiten, die einen trapezförmigen Querschnitt aufweisen und von Obelisksen gesäumt werden.

DIE ALTE BIBLIOTHEK

Das Archiv, das die Helden in Baburin suchen, ist denkbar gut versteckt. Denn aus Angst, dass die Bosparaner auch Baburin erobern könnten, verteilten die alten Nebachoten alle Schrifttafeln aus der großen Bibliothek über die ganze Stadt. Man versteckte sie durch Einbau und unauffällige Verarbeitung in den Mauern der Tempel, in den Mosaiken der Bäder oder in den Sarkophagen von lokalen Heiligen.

Erste Hinweise auf dieses verstreute Archiv können die Helden im Hesinde-Tempel finden. Von diesem Zeitpunkt an kann sie ihre Suche auf die verschiedenen Orte richten, die als Fundorte in Frage kommen könnten.

Der Boron-Tempel und sein Golgari-Schrein – auf dessen Geheimnisse die Helden erst nach einiger Zeit stoßen werden – bergen die größte Sammlung an Tontafeln. Die Helden sollten später durchaus feststellen können, dass die meisten Schrifttafeln in den Schreinen und Heiligtümern der Stadt zu finden sind. Viele dieser Orte waren früher den Hauptgöttern des altnebachotischen Pantheons geweiht, die heute nur noch als Halbgötter anerkannt sind. Heute weiß nur noch eine kleine Gruppe von Menschen, die so genannten Bewahrer, über die verstreute Überlieferung Bescheid und kennt auch einen Teil der Orte, an denen Tafeln zu finden sind. Lediglich auf einer einzigen Karte sind die unter-

BAUKASTEN BABURIN – STATIONENABLAUF

- Träume und Visionen der Helden
- oberflächliche Suche in der Stadt
- erstes Treffen mit Matakori im Kor-Schrein und mit Jamira im Boron-Tempel
- Die Helden fühlen sich beobachtet, wissen aber nicht von wem (Bewahrer und Gegenspieler).
- erste Erkenntnisse im Hesinde-Tempel (Ein alter Archivar berichtet von einer untergegangenen oder versteckten Bibliothek.)
- Die Helden finden bei ihren Recherchen die ersten Tontafeln.
- Diebstahl in den Katakomben
- Die Bewahrer wenden sich an die Helden.
- Die Helden treten in die Katakomben ein.
- Die Gegenspieler der Helden erhalten noch vor ihnen die Informationen über den Verbleib der Grablegestätten.
- Aufbruch in den Raschtulswall

ZUR VERMEIDUNG DER ORIENTIERUNGSLOSIGKEIT (DER SPIELER)

In Baukastenabenteuern oder wie hier Baukastenabschnitten innerhalb des Abenteuers besteht immer wieder die Gefahr, dass die Gruppe am Rollenspieltisch etwas orientierungslos ist, da für die Spieler der nächste Schritt nicht immer gleich ersichtlich ist. Falls diese Situation bei Ihnen auftreten sollte, nutzen Sie Rahul, um den Helden Hinweise zu geben, was als nächstes zu tun ist.

Neben Rahul können auch die Bewahrer unauffällig einige Hinweise geben, mit denen die Gruppe weiterkommt. Die Bewahrer sind dazu motiviert, weil sie herausfinden wollen, was die Helden mit den Erkenntnissen aus den Tontafeln anfangen möchten. Solche Hinweise lauten nicht: "Geht zum Tempel X und findet dort die Tafel Y."

Statt dessen gibt sich ein Bewahrer als Krämer aus, der sich den Helden als Fremdenführer andient: "Der Tempel X ist eines der ältesten Bauwerke der Stadt. Die zum Teil verblichenen Fresken sind einzigartig. Für nur einen Heller kann ich den Herrschaften noch mehr Sehenswertes zeigen. Außerdem hat mein Vetter eine Garküche – da wird den Herrschaften Baburin wie Travias Küche vorkommen!"

schiedlichen Verstecke verzeichnet: eine schwere Bronzeplatte, die sich in den Katakomben unter dem Gulgari-Schrein befindet und von einem Fallensystem geschützt wird.

Die Bewahrer (siehe **Personen**, S. 49) sind eine eingeschworene und verschwiegene Gruppe, deren Existenz man höchstens aus alten Märchen erahnen könnte. Während das ohnehin geheime Wissen über die Auslagerung des Archivs im Volk immer weiter in Vergessenheit geriet, gaben die Bewahrer diese Informationen über mehr als tausend Jahre an ihre Nachfolger weiter. Unabhängig von den momentanen politischen Machthabern und absichts jeglicher Volks- oder Stammeszugehörigkeit bewahrten sie das Geheimnis vor der Welt, selbst gegenüber ihren Familienangehörigen schwiegen sie. Deshalb wird sich für die Helden auch die Unterstützung des Shahs Arkos nicht besonders bemerkbar machen. Trotzdem wird die Geheimgesellschaft von der Recherche der Helden überrascht. Seit Jahren hat sich kaum einer der Bewahrer mit dem Archiv befasst. Es drohte auch bei ihnen mehr oder weniger in Vergessenheit zu geraten.

Die Helden ziehen darum schnell die Neugier der Bewahrer auf sich, wenn sie in der Stadt anfangen, nach den alten Geheimnissen zu forschen. Einerseits werden die Helden dabei heimlich beobachtet, andererseits aber auch mit Informationen versorgt, die sie dem Archiv einen Schritt näher bringen können. Damit sollen die Beweggründe und Absichten der Helden geprüft werden und immerhin können die Helden auf diese Weise zu den ersten Tontafeln gelangen.

Die Helden können bei ihren Recherchen immer wieder auf einen oder mehrere Bewahrer stoßen. Anfangs versuchen diese sogar, die Helden unschädlich zu machen (siehe **Attentatsversuche**, Seite 24). Zu einem späteren Zeitpunkt offenbaren sich die Bewahrer den Helden aber von sich aus. Dazu bewegt sie der Raub der Karte, die die Aufteilung des Archivs über die Stadt dokumentiert (siehe **Stationenablauf** Kasten links).

DIE ANKUNFT IN BABURIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um euch herum liegen weite Felder und saftige Weiden. Immer wieder kommt ihr an Gebäuden vorbei, die man wegen ihrer tulamidischen Bauweise eigentlich auf staubigen, trockenen Böden erwarten sollte. Hier jedoch stehen sie mit typisch mittelmittelreichischen Baustilen vermischt an ertragreichen Äckern.

Ein norbardischer Kastenwagen poltert über einen Weg, der auf die alte Reichsstraße mündet. Aranische Streitwagenlenkerinnen jagen ihre Gefährten den Hügel hinunter und gorische Söldner marschieren Richtung Norden, um die geschwächten Regimenter des Mittelreiches zu füllen.

Als ihr auf der Hügelkuppe angekommen seid, fällt der Boden vor euch steil ab. Im Süden wurde er vom Barun-Ulah abgetragen, dessen Flussbett einige dutzend Schritt unter euch liegt. Ihr überschaut das Baburiner Becken und die Stadt Baburin.

Auf einem Tafelberg drängt sich die Stadt an den steilen Ufern des Barun-Ulah, der sich tief in den Fels eingegraben hat. Die Silhouette ist geprägt von schlanken Türmchen, runden Kuppeln und bosparanischen Tempeldächern. Die rote Sandsteinkuppel des Ronda-Tempels leuchtet zu euch herüber.

Die hell getünchten und über fünfzehn Schritt hohen Stadtmauern mit ihren roten aranischen Zinnen und rot gekachelten Torwehren haben die Jahrhunderte überdauert und ragen aus dem Häusermeer. Sie haben nun, weil sie teilweise weit in der Stadt liegen, ihren eigentlichen Sinn verloren. Heute erstrecken sich von der Stadt bis zu den Anlegestellen mehrere bunte und unbefestigte Stadtviertel.

Durch die alten, riesenhaften Stadttore strömen Massen an Menschen, Tieren und Waren. Im Süden schmiegt sich eine Zeltstadt an die Mauern, um Tausenden von Pilgern eine halbwegs erträgliche Heimstatt zu bieten. Dort erkennt man die große Allee, durch die einst Leomar seinen Wagen gelenkt und als Erster den göttlichen Donnersturm errungen haben soll.

Vor euch wurde von zahllosen Hufen und menschlichen Füßen eine Straße in die Uferklippe getreten, die zum Barun-Ulah führt, auf dem zahlreiche bunte Flussbarken fahren, die Waren aus dem Süden bringen oder dorthin liefern.

DIE HERBERGE DER HELDEN

Als Unterkunft schlagen wir Ihnen die Herberge *Am Tabakmarkt* vor. Der Innenhof des großen Gebäudes im Zentrum der Stadt ist von den Geräuschen auf den lauten Straßen abgeschottet. An einem munter vor sich hin sprudelnden Springbrunnen kann man sich ausruhen. Der Hof ist umgeben von einer Galerie, zu der mehrere kleine Treppen emporführen, die die Gäste zu ihren Zimmern bringen.

Die Wirtin *Dominka Hellerstreu* ist eine blonde und ansehnliche Fünfzigjährige. Sie erbte das Haus einst von ihren Eltern, nachdem diese aus dem südlichen Garetien nach Baburin gekommen waren, um einen Neuanfang zu wagen. Dominkas orangefarbene aranisch-baburische Garderobe will nicht recht zu ihren streng geknoteten Haaren passen, die ihre traviagefällige Gesinnung unterstreichen.

Die Wirtin kennt die Stadt ausgesprochen gut und gibt gerne Auskunft, wenn die Helden sich in der ersten Zeit zurechtfinden müssen. Etwas

erstaunt dürfen die Helden sein, wenn die traviagläubige Dominka von der liegenden Rahja im Tempel schwärmt: "Dabei wird es mir immer ganz warm ums Herz."

Eine Übernachtung im Schlafsaal kostet 6 Heller, eines der sechs Doppelzimmer schlägt mit 4 Silbertalern zu Buche. Im Preis inbegriffen ist ein reichliches Frühstück

DIE OBERFLÄCHLICHE SUCHE

DIE BEGRIFFE 'NEBACHOT' UND 'NEBACHOSJA'

Es ist durchaus möglich, dass die Helden die ein oder andere Tontafel aus dem Archiv finden können, bevor sie die Archivkarte aus dem Gulgari-Schrein entdeckt haben. Solche Fundorte befinden sich immer in sehr alten Gebäuden, von denen es viele in Baburin gibt. Die Helden erhalten dabei eine ungefähre Vorstellung vom Ausmaß ihrer Suche, die ohne Kenntnis und Pläne des Archivs recht schwierig wird. Die wichtigsten und aufschlussreichsten Tafeln bleiben ihnen außerdem bei den Zufallsfunden verwehrt.

Die Suche gestaltet sich nicht allein deswegen schwierig, weil es versteckt wurde, denn allein durch das direkte Fragen nach Quellen aus dem alten Nebachot macht man sich in den Augen mancher baburinischen Offiziellen bereits verdächtig, Separatismus betreiben zu wollen. Nicht nur aus diesem Grund ist das Wort 'Nebachot' in Nord-Aranien verboten. Lediglich im Hesinde- und Rondra-Tempel geht man mit dem Wort offen um und gibt den Helden auch Auskunft darüber. Man rät, außerhalb der Tempelmauern besser vom 'Alten Sultanat' oder dem 'Letzten Reich' zu sprechen. Trotz allem beobachten einheimische Gelehrte die Helden immer wieder argwöhnisch, wenn sie ältere Quellen studieren wollen.

DIE SCHRIFTQUELLEN DER STADT

In den offiziell zugänglichen Archiven der Stadt lagern nur wenige Schriften aus der Zeit vor dem Fall Nebachots. Lediglich im geheimen Archiv der Bewahrer befinden sich die Aufschluss gebenden Quellen, die die Helden brauchen. Dennoch können sie eigenständig viel über die Umstände nach dem Fall Nebachots herausfinden.

Im folgenden Abschnitt sind einige Quellen aufgeführt, die sich auch ohne Hilfe der Bewahrer finden lassen. Mit der Suche nach den Quellen führen Sie das Geschehen am Spieltisch auf den schmalen Grat zwischen kleinen Erfolgserlebnissen und Eintönigkeit einer gleichförmigen Handlung. Bündeln Sie deshalb die Informationen der Tontafeln nach eigenem Ermessen und dem Bedürfnis Ihrer Runde. Nutzen Sie dabei Baburin als abwechslungsreichen Schauplatz. Viele dieser Quellen geben den Helden jedoch keine neuen Auskünfte, sondern werfen nur weitere Fragen auf, deren Beantwortung die Spieler in die Gassen Baburins und in die Historie der Region verstricken soll.

VERSCHIEDENE TONTAFELN DES ALTEN ARCHIVS

Sollten die Helden mit ihren Recherchen ins Stocken geraten und auf der Stelle treten, geben die Bewahrer heimlich einzelne Hinweise auf einige heute sehr brisante Quellen (s.u.). Sie wollen damit vor allem die Absichten der Helden ergründen, denn es ist ihnen wichtig, dass die Helden mit dem Vermächtnis der Babur Nebachosja sorgsam umgehen und deren theologische Irrtümer – genau wie die der meisten alten Tulamiden – nicht zu laut kritisieren.

Gestalten Sie die Gelegenheiten, bei denen die Bewahrer die suchende Gruppe auf Fundorte aufmerksam machen, unauffällig und beiläufig:

- Man unterhält sich laut am Nachbartisch über ein wunderschönes altes Mosaik.
- Wenn die Helden einen Fundort aufsuchen, starrt ein fremder Besucher bemerkenswert lange auf eine bestimmte Stelle.
- Ein Krämer spricht die Heldengruppe an und versucht sich als Fremdenführer (s.o.).
- Gegebenenfalls werden einzelnen Helden ganz aufdringlich Zettel mit Informationen über die Fundorte zugesteckt.

Während der Suche werden die Helden immer wieder Tontafeln aus dem Archiv entdecken. Tatsächlich sind es so viele verschiedene Schriftstücke, dass die Bewahrer nicht alle Quellen kennen und selbst auf der Karte, die die Helden später finden werden, nicht alle verzeichnet sind. Dadurch erzielen die Helden kleine Erfolge bei ihrer Recherche, was auch von den Bewahrern bemerkt wird. Diese lassen die Helden anfänglich gewähren, um nicht aufzufallen und dadurch eventuell das größte Geheimnis, die Katakomben, preiszugeben. Im Folgenden sind einige Tafeln und deren Fundorte aufgeführt. Die Tafeln mit dem Vermerk 'freier Fundort' können von Ihnen nach Belieben über die ganze Stadt verteilt werden. Sollte dies zu viel Arbeit sein, 'deponieren' Sie weitere Tafeln bei den Tafeln mit Ihnen bekannten Fundorten.

DIE WICHTIGSTE TAFEL

Die Tafel, die die Helden den Widersachern vor der Nase wegschnappen, enthält die wichtigsten Informationen zum Auffinden der Sultansgräber im Raschtulswall. Auf ihr sind Skizzen und eine ungefähre Wegbeschreibung eingeritzt. Diese Tafel ist allerdings nicht so aussagekräftig wie die Wegbeschreibung in Dassareths Tagebuch. Es empfiehlt sich, dass die Helden diese Quelle finden, unmittelbar bevor sie von den Bewahrern festgesetzt werden und sich diese den Helden offenbaren (siehe *Der Diebstahl im Archiv*, S. 29).

Fundort der Tafel: im Deckenrelief des Hesinde-Tempels

DIE ÜBRIGEN TAFELN

Aus den Tontafeln gehen für die Helden interessante Erkenntnisse hervor. Streuen Sie diese Erkenntnisse nach Belieben ein.

● Obwohl die alten Nebachoten nur einige der heute bekannten Zwölfgötter (Rondra, Hesinde, Phex, Tsa, Ingerimm und Rahja) sowie diverse weitere Gottheiten (zum Beispiel Levthan und Kor) verehrten, hatten sie eine ähnliche Jenseitsvorstellung wie die heutigen. Ihr Götterbild entbehrt allerdings solcher Ansichten wie Alveran als Sitz der Götter, vielmehr waren sie davon überzeugt, dass die Götter und Giganten im Raschtulswall ihren Götterthron haben, weswegen die Herrscher ihre letzten Ruhestätten auch im Gebirge fanden.

Fundort: in der Ornamentik eines Grufteingangs auf dem Boronanger

● Neben einigen Parallelen, wie dem Vorhandensein einer Praios ähnlichen jenseitigen Ordnungsmacht, waren die alten Nebachoten davon überzeugt, dass *Chol'iadrim*, der rabenköpfige Götterdrache, ihre Seelen nach dem Tod in jenseitige Gefilde geleite. *Chol'iadrim* suchte nach nebachotischer Vorstellung auch nach verloren gegangenen und ruhelosen Seelen, die auf Dere zurückgeblieben sind.

Fundort: im Levthan-Schrein des Rahja-Tempels

● Eine Tontafel gibt darüber Aufschluss, dass man dem im ur-tulamidischen Raum häufig praktizierten freizügigen Umgang mit Dämonen recht kritisch gegenüber stand. Man schien aber davon überzeugt, dass man den Dämonen eine gewisse Götterähnlichkeit einräumen müsse. Die alten Nebachoten gingen sogar so weit, Dämonen als launische Götter zu bezeichnen, die allzu gerne zweischneidige Bündnisse anbieten, weshalb man sie besser nicht anrufen solle.

Fundort: in der alten Außenmauer des Tsa-Tempels, allerdings hinter Rankpflanzen verborgen.

● Kor – auf den Tontafeln 'Chor' genannt – ist die Kriegsgotttheit neben Rondra. Man räumte Rondra im alten nebachotischen Raum eher den – wenn auch überaus hohen – Stellenwert der Jagdgöttin und der Göttin des ehrenhaften Zweikampfes ein. Das schmutzige Geschäft des Krieges schrieben die alten Nebachoten dem erbarmungslosen Kor zu, der nach diesem Verständnis von Rondra entfesselt wird, sobald ein Krieg ausbricht. Den Kriegern, die sich im Kampf ehrenhaft hervortun, gilt Rondras besondere Aufmerksamkeit. So ordnete man dem Kriegsgott Kor die größte, Rondra aber die mächtigste der jenseitigen Heerscharen zu.

Fundort: freier Fundort

● Vom Fall Nebachots kündigt mindestens eine Tafel. Dabei steht die Frage, warum Rondra das nicht nur zugelassen, sondern sogar dabei geholfen hat, im Zentrum. Interessant dürfte hierbei sein, dass auf der Tafel gar der eigene Glaube in Frage gestellt und dem eigenen Volk vorgeworfen wird, im Glauben an Rondra gefehlt zu haben. Dafür seien die alten Nebachoten schließlich bestraft worden.

Fundort: freier Fundort

● Die Garde des Sultans, die *Chor'idrim*, bestand aus je 90 Kriegern aus jedem der neun Stämme. Sie war das einzige stehende Heer, über das der Sultan verfügte. Alle übrigen Kämpfer rekrutierten sich aus einem volksweiten Heerbann, der im Kriegsfall ausgerufen wurde. Erstaunlich muss dabei auf die Helden der hohe Spezialisierungsgrad der jeweiligen Stammesaufgebote wirken, die aus einem jeweils anderen Waffenweig bestanden.

Fundort: freier Fundort

● Den alten Nebachoten scheint ein satuarischer Fruchtbarkeitskult bekannt gewesen zu sein, der den heutigen Satuariglauben, einen Levthan-Kult und Rahjas Hingabe miteinander vereinte.

Fundort: freier Fundort

● Einige Quellen berichten darüber, dass bleiche Fremde von Norden her das Sultanat besucht und große Rösser geritten hätten. Die Beschreibungen und Skizzen dieser Reittiere entsprechen den idealisierten Darstellungen in den Tempeln, wie beispielsweise den Zugtieren des Donnersturms und auch den Hengsten und Stuten der 'Lüsternen Herrin' (Belkelel).

Fundort: freier Fundort

DIE GELEHRTEN

Bereits seit Generationen haben sich Mystiker, Geweihte und Gelehrte des Landes mit der Frage beschäftigt, warum Rondra das Reich fallen ließ, dessen Volk sich vorher selbst als das ihre angesehen hatte. Darüber hinaus verstehen sich sehr viele Kämpfer ebenfalls als Gelehrte und Mystiker, die sich mit dieser Sachlage ausführlich auseinander setzen. Streuen Sie beim Aufeinandertreffen der Helden mit solchen Gelehrten ein, dass es für die Baburen sowie die Nebachoten von großer Bedeutung ist, sich der Beantwortung dieser Frage zu widmen. Das gilt für Stammesführer und Krieger, Frauen und Greise, Handwerker und Händler. Immer stoßen die Helden auf anfängliches Misstrauen und Voreingenommenheit. Es ist dabei unerheblich, ob sie das Stadtarchiv oder den Hesinde-Tempel aufsuchen, in anderen Tempeln nachfragen oder den einheimischen Gelehrten beim Geschichtenerzählen in einer Teestube treffen. Vom Verhalten der Gruppe und ihrem Umgang mit der offenen Wunde im Gemüt der Einheimischen hängt viel ab. Die Gelehrten unterstützen die Helden entweder oder legen ihnen Steine in den Weg. Auswärtigen Historikern stehen die hiesigen Gelehrten ohnehin zögerlich gegenüber. Man fürchtet, dass es ihnen gelingen könnte, Wahrheiten zu ergründen, nach denen die nebachotischen Gelehrten seit dem Fall der Stadt vergeblich suchen.

Deshalb treffen die Helden häufig auf Gelehrte, die ihre Ansichten nur zögerlich herausgeben, schließlich könnten diese zu gewagt oder auch schlichtweg falsch sein. Kryptische Andeutungen machen jedenfalls alle:

● "Ihr sucht nach Dingen, die zu viele Fragen stellen und zu wenig Antworten geben."

● "Was 1.900 Jahre verborgen sein wollte, wird man an einem Tag nicht finden."

● "Auch dieses Jahr wird vorübergehen, und der Mantel der Vergessenheit wird sich nicht lüften."

DER SULTAN

Merkan von Revennis lenkt bereits seit mehr als vierzig Götterläufen die einstige Landgrafschaft Baburin. Der bei allen Volksgruppen gleichermaßen geachtete Fürst regierte stets behutsam und bemühte sich, die Völker am Barun-Ulah nicht gegeneinander aufzubringen. Obgleich er einer raulschen Familie entstammt, galt seine Loyalität durch alle Wirrungen der Geschichte hindurch dem aranischen Herrscherhaus, dem er nun durch seine Tochter Eleonora verbunden ist. Der pflichtbewusste und asketisch lebende Merkan steht der zunehmenden Retulamidisierung ablehnend gegenüber. Doch obwohl er die Rückbesinnung auf angeblich längst vergessene Legenden skeptisch betrachtet, sieht er in der Blutenden Lanze eine große Chance für Baburin.

Als früherer Landgraf von Gareths Gnaden mag er von seiner Sultanswürde wenig wissen, lässt sich bei Hofe neuerdings als Fürst oder Großfürst titulieren und versucht auch sonst, jegliche tulamidische Titulatur aus seinem unmittelbaren Umfeld zu verbannen.

Doch trotz all seiner redlichen Bemühungen droht dem alternden Regenten die Herrschaft zu entgleiten. Der wachsenden Schar an intriganten Höflingen, allen voran seiner eigenen Burgvögtin, und verschiedenen Gesandten bedeutsamer Familien steht er zunehmend hilflos gegenüber. Zwar spricht er noch immer beizeiten ein Machtwort und ordnet die Dinge mit eigener, strenger Hand. Doch innerlich hat er gegenüber dem gekünstelten Hofzeremoniell und den machtpolitischen Interessen der verschiedenen Gruppierungen längst kapituliert. So entgleitet ihm das Szepter in seinem eigenen Haus, wobei er einen verzweifelden verdeckten Kampf gegen seine verschlagene Burgvögtin Byalabeth austrägt, die in Baburin zunehmend die Zügel in der Hand hält. Sobald Merkan etwas von der Lanze und der Suche der Helden erfährt, wird er diese altnebachotische Insignie begehren, um verlorene Macht zurückzugewinnen. Deshalb lässt er die Helden beobachten (s. S. 23).

DIE BURGVÖGTIN

Die Burgvögtin *Byalabeth saba Turmai* bezeichnet sich selbst als Palastwesirin. Selbst Eingeweihte halten ihre Politik für eigenartig und verworren. Sie war schon immer eine Opportunistin und lässt sich nun durch die zunehmende Retulamidisierung der einstigen Landgrafschaft beeinflussen. Bei dem Versuch, ihre Machtposition weiter auszubauen, stößt sie aber auf zunehmenden Widerstand bei den Volksgruppen in der Grafschaft. Vor Fürst Merkan, der sie bereits durchschaut hat, zeigt sie sich als loyale Gefolgsfrau und Stütze hinter dem Thron. Doch selbst ihren Herrn versucht sie für ihre Zwecke einzuspannen. Sie beteuert ihm gegenüber wenig glaubwürdig, dass sie ihr neues tulamidisches Auftreten nur in seinem Sinn einsetzen wolle.

Ihre Versuche, sich als graue Eminenz zu etablieren, sind jedoch nicht von dem erhofften Erfolg gekrönt. Dass Byalabeth nach der Unabhängigkeit Araniens vom Mittelreich so plötzlich und so glühend auf den Kurs der Retulamidisierung eingeschwenkt ist, nimmt man ihr nicht ab, denn dieses Manöver war zu leicht zu durchschauen. Auch seine Nutznießer, die tulamidischen Baburen, danken es der Palastwesirin nicht. Sie sind stolz darauf, immer schon ihre Traditionen gepflegt zu haben, und brauchen keine wankelmütige Fürsprecherin. Die durchtriebene Politikerin war darüber ziemlich überrascht. Auch die raulschen Adligen der Region waren erstaunt, wie bockig die tulamidische Bevölkerung Baburins die Reformen aufnahm. Nebachotisch beziehungsweise baburisch heißt eben nicht gleich aranisch oder tulamidisch. Doch diese Lektion kommt für Byalabeth zu spät – jetzt gilt sie als durchschaute und skrupellose Opportunistin, als Fähnchen im Zorganer Wind. Die aranischen Nebachoten sind mittlerweile damit zufrieden, nicht

mehr von den raulschen Baburinern als mögliche Unruhfürer beobachtet zu werden. Andererseits ist man umso besorgter, dass man wegen der einst begrüßten mentalen und sozialen Zugehörigkeit zu den Perricumern Nebachoten nun unter der Beobachtung Zorgans steht. Denn dort weiß man noch nicht so recht, ob die nebachotischen Verbindungen ins Mittelreich nun Segen oder Fluch bedeuten.

So versucht die Burgvögtin momentan einen Spagat zwischen den Nebachoten, den Baburen und den Raulschen Baburins zu vollbringen, der für sie zur Zerreißprobe wird. Sie ist von einer Suche nach altnebachotischen Quellen wenig angetan, weil daraus ein unkalkulierbares Übergewicht der Nebachoten erwachsen könnte, das ihre Versuche einer vorausschauenden Politik zunichte machen würde. Denn es könnte dazu führen, dass die Retulamidisierung aus ihrer Sicht völlig unberechenbare Ausmaße annimmt, obwohl sie ihr bis heute recht dienlich war. Byalabeth versucht also, die Suche der Helden zu behindern, um sich mehrere politische Optionen offen zu halten:

- ein Bündnis mit der Edelgrafschaft Perricum unter Vermittlung der Nebachoten beiderseits der Grenze.
- ein kontrolliertes Wiederaufleben eines kleinen Nebachots, das Baburin und Perricum umfasst.
- ein Anschluss ans Mittelreich mit Hilfestellung der Nebachoten, denen das aranische 'Weibertum' ein Dorn im Auge ist.
- Erhaltung des Status quo mit der Änderung, dass die Nebachoten loyale Vasallen Zorgans werden.

DER SULTAN UND DIE HELDEN

Fürst Merkan lässt die Helden beobachten, sobald er erfährt, dass diese nach altnebachotischen Schriften forschen. Das geschieht, wenn die Helden das Stadtarchiv besucht haben, denn sein Zuträger ist *Praiodon han'Ras'Athin*, der stellvertretende Leiter des Stadtarchivs (s. S. 24), der die Helden bei ihrer Suche in Baburin in Merkans Sinn unterstützen wird.

Von Praiodon erfährt Merkan auch, dass Hasrabal ebenfalls an der Blutenden Lanze interessiert ist. Deshalb versucht er die Helden für sich zu gewinnen. Er möchte Hasrabal zuvorkommen, da er in der Lanze einen enormen Nutzen für seine eigenen Machtzwecke sieht.

DER SPION DES SULTANS

Praiodon han'Ras'Athin ist ein loyaler Anhänger des Sultans von Baburin. Nachdem die Helden im Stadtarchiv auf ihn getroffen sind, erstattet er dem Sultan sofort Bericht. Er erhält daraufhin den Auftrag, die Helden auszuspionieren, um seinem Herrn weiter berichten zu können. Sobald die Helden aber Praiodon vom versteckten Archiv und den Bewachern erzählen, lässt Praiodon seine Maske fallen und wird gegenüber dem Sultan schweigen. Dies tut er aus der Hoffnung heraus, in den erlauchten Kreis der Bewacher aufgenommen zu werden.

DIE HELFER HASRABALS

Zur gleichen Zeit mit den Helden ist auch eine zweite Gruppe in Baburin auf der Spur der Blutenden Lanze. Ihr Auftraggeber ist Sultan Hasrabal von Gorien.

Angeführt wird diese Gruppe von *Murad ibn Faluth* (s. *Personen*, S. 49), der sich schon seit einigen Jahren in der Stadt aufhält, um die Ränke seines Sultans zu schmieden. Murad ist ein gut ausschender, zuvorkommender und höflicher Tulamide aus Rashdul. Seine enorme Gelehrsamkeit kann ihm einen guten Zutritt zur Heldengruppe verschaffen. Er versucht jedoch keinesfalls, die Helden auf seine Seite zu ziehen, da er weiß, dass die Dankbarkeit seines Herren teilbar ist. Stattdessen tritt er ihnen als baburinischer Gelehrter gegenüber und gaukelt ihnen seine Hilfestellung vor.

Die erste Begegnung mit Murad findet vermutlich im Hesinde-Tempel statt. Der Tulamide ist auch Praiodon, dem Leiter des Stadtarchivs, als fundiert recherchierender Schriftenkundler und Philosoph bekannt. Er hat sich seit einigen Jahren in Baburin einen Namen gemacht, indem er Schriften über die Trennung der Nebachoten und Baburen gesammelt

FREUNDE UND FEINDE

Wenn sich Ihre Gruppe einige Zeit in Baburin aufgehalten und bereits einige Erfolge bei der Suche gehabt hat, wird sie feststellen, dass auch andere Personen an der Lanze interessiert sind. Dabei sollte erst nach und nach klar werden, dass die verschiedenen Beobachter, die von den Helden bemerkt werden, und die Angriffe, denen sie ausgesetzt sind, nicht von ein und derselben Partei kommen.

Die unterschiedlichen Gruppierungen zu identifizieren ist Teil des Baburiner Abenteuers. Die Gruppe kann es als Erfolgserlebnis werten, Freund und Feind unterschieden und den Gegner erkannt zu haben: Hasrabals Schergen.

Beispiel eines Anwerbungsversuches durch Sultan Merkan

Der Anwerbungsversuch des Sultans könnte unmittelbar nach einem Kampf mit den Schergen Hasrabals stattfinden oder auch kurz vor einem der Attentatsversuche eines Bewachers.

Eine Möglichkeit böte sich im direkten Anschluss an einen Kampf, in den die Wachen des Sultans eingegriffen und die Angreifer in die Flucht geschlagen haben. Ohne eine Befragung ziehen sich die Wachen plötzlich kommentarlos zurück und verlassen den Ort des Geschehens, stattdessen schreitet ein in kostbare Gewänder gehüllter, beleibter Mann auf die Helden zu. Er spricht sie an, ohne sich vorzustellen: "Seine Durchlaucht Merkan von Revennis, Sultan von Baburin, wünscht Euch die Hand zum Bündnis zu reichen."

Der Mittelsmann benennt einen wichtigen Beweggrund, die Helden zur Zusammenarbeit mit dem Sultan zu bitten: Das Gleichgewicht zwischen den verschiedenen Völkern Baburins muss bewahrt werden, um den Frieden zu sichern.

Falls die Helden zum Schein auf das Bündnis eingehen, um es später zu brechen, wird dies für die Helden weder positive noch negative Auswirkungen im weiteren Verlauf haben. Die Lanze dient nur dem einen Zweck, der ihr bestimmt ist. Dies wird auch der Sultan begreifen und den Helden einen möglichen Bruch des Bündnisses nicht nachtragen.

Kommen Merkan und die Helden ins Geschäft, wirkt sich dies auf die Suche nicht sonderlich aus, da auch der Palast wenig über das Archiv weiß. Außerdem hält der Sultan das Bündnis mit den Helden geheim, um diese nicht zu gefährden.

Falls Sie die Sache komplizieren möchten, können Sie so ähnlich auch die Schergen Hasrabals auf die Helden zukommen lassen, um ihrerseits um ein Bündnis zu bitten. Dabei hält sich Murad selbst jedoch im Hintergrund, um nicht erkannt zu werden. Er hat keineswegs vor, den Helden wirklich zu helfen, sondern will sie nur aushorchen und leichter unter Beobachtung halten. Möglicherweise legt er sogar falsche Fährten aus.

hat. Auch Murad kennt die Legende von Ahn'alazina und weiß sie hervorragend zu deuten (s. S. 15).

Verdächtig macht sich Murad lediglich durch seine Neugier, die für einen Gelehrten aber durchaus angemessen erscheint. Er geht überaus vorsichtig vor, wenn er die Heldengruppe zu infiltrieren versucht. Gelingen sollte ihm dies, indem er den Helden eine der unwichtigeren Tontafeln präsentiert und auf deren Besitz pocht, um dann eine Zusammenarbeit mit den Helden zu 'erwägen'. Murad findet offensichtlichen und ehrlichen Gefallen an den Helden; er kann einige sogar gut leiden, was nach seiner Enttarnung zu inneren Konflikten auf beiden Seiten führen könnte.

Sollten die Helden Murad nicht selbst enttarnen, wird Praiodon dies zu einem späteren Zeitpunkt tun. Verdächtig macht sich Murad erst, sobald die Karte in den Katakomben zu stehlen versucht worden ist. Er hat die Karte zumindest kopiert.

Wenn die Helden etwas über die wahren Beweggründe Murads heraus-

gefunden und dessen Unterkunft in einer kleinen Herberge ausfindig gemacht haben, bietet sich ihnen die Gelegenheit, mehrere verräterische Hinweise auf Murads Verbindungen zu Hasrabal zu finden:

- Geld in Rashduler Prägung
- einige staatsphilosophische Abhandlungen Sultan Hasrabals
- einen Brief Murads an seinen Gönner Sultan Hasrabal, in dem er dem "wahren Herrscher über die Tulamidenlande" für die letzte Zuwendung dankt.

ATTENTATSVERSUCHE

Die Bewahrer wissen zu Anfang nicht, was sie mit den Helden anfangen sollen, während diese ihre Suche beginnen. Daher sind sie bei ihrem ersten Treffen seit Jahren auch äußerst zerstritten über ihre weitere Vorgehensweise. Nur dem alten *Birik von Brendital* (siehe *Personen*, S. 49) ist vollkommen klar, was zu tun ist. Er versucht von nun an immer wieder, die Helden zu vergiften, zu erdolchen, Gegenstände auf sie herabzustürzen oder Meuchler auf sie anzusetzen. *Korinia* hingegen will dies verhindern.

Deshalb treffen die Helden ständig mitten auf dem Basar, in einem Teehaus oder auch in einer dunklen Seitengasse auf die stumme Frau, die gerade wieder einen von Biriks Attentatsversuchen vereitelt hat.

Gestalten Sie diese Begegnungen ruhig so, dass die Helden den Verdacht bekommen, sie würden von Korinia verfolgt oder angegriffen, wenn diese beispielsweise

- im Teehaus stolpert und dabei die Teekanne der Helden umstürzt, um einen Giftanschlag zu vermeiden.
 - eine Gruppe Schläger in einer dunklen Gasse, in die die Helden gerade einbiegen, in die Flucht schlägt und dann mit gezogener Waffe vor den Helden steht.
 - einen Helden auf der Straße umreißt, weil schwere Steine auf ihn herabgeworfen werden.
 - offensichtlich einen Menschen (*Birik*) entführt, der sich den Helden anvertrauen wollte (eigentlich einen Helden erdolchen wollte).
- Korinia, der die Attentatsversuche von *Birik* höchst lästig sind, sollte den Helden darauf stets entkommen können, wobei sie jeglichem Kampf ausweicht. Eine Verfolgungsjagd mit der Kämpferin wird enorm anstrengend für die Helden sein, denn Korinia ist gewandt wie eine Tänzerin und beherrscht einige akrobatische Kunststücke, mit denen sie durch die verwinkelten Gassen und über die Dächer Baburins fliehen kann. Einen bleibenden Eindruck sollte dabei der gereizte Gesichtsausdruck von Korinia hinterlassen, den die Helden bei jedem Aufeinandertreffen sehen können.

DIE VERSCHIEDENEN STATIONEN DER ERSTEN SUCHE

DIE ALTE FESTE

Die Verteidigungsanlagen von Baburin bestehen aus drei hohen und starken Mauerringen. Der erste und stärkste Mauerring ist dazu ausgelegt, Belagerungsmaschinen aufzuhalten. Der zweite Verteidigungsring wurde hingegen errichtet, um einen bereits in die Stadt eingedrungenen Feind aufzuhalten. Überall befinden sich Mannluken und versteckte Ausfalltore, die auch in Friedenszeiten verschlossen bleiben. Die sieben Schritt hohe zweite Mauer ist nicht minder prunkvoll als die äußere. Sie besitzt rot gekachelte sowie reich verzierte Tortürme und Zinnen.

Das letzte Bollwerk ist die alte Feste. Beständig wurde sie ausgebaut, erweitert und umgestaltet, so dass sie heute als regelrechtes Labyrinth gilt, in dem man sich ohne Ortskundigen verirren kann. Der Volksmund berichtet, dass lediglich die engsten Vertrauten um Fürst Merkan von Revennis über so genaue Kenntnis verfügen würden, dass sie sich gefahrlos

überall in der Feste bewegen könnten. Da dieses Gebäude die älteste Bausubstanz in Baburin besitzt, ist sie für die Helden vermutlich einer der ersten Anlaufpunkte bei ihrer Suche. Hier befinden sich jedoch keine Tontafeln, da man damals befürchtete, dass sich ein möglicher Hauptangriff brandschatzender Bosparaner vor allem gegen den Sitz des Stadtoberhauptes richten würde.

Die tagsüber teilweise öffentlich zugängliche Burg beherbergt das offizielle Stadtarchiv.

DAS OFFIZIELLE STADTARCHIV UND DER SPITZEL

Das in der alten Feste untergebrachte Stadtarchiv birgt eine ausführliche und umfangreiche Chronologie der Baburiner Stadtgeschichte. Die Archivarin *Helindia von Mendiculum* ist jedoch bei der Suche keine große Hilfe, denn es scheint geradezu unmöglich zu sein, auch nur einen Termin bei der Mitvierzigerin zu bekommen, die sich so gut wie nie im Archiv aufhält.

Ihr etwas jüngerer Stellvertreter *Praiodon han' Ras'Athin* ist weitaus gesprächiger und hilfsbereiter. Trotz seiner nordnebachotischen Abstam-

ERKENNTNISSE ÜBER DIE ALTE FESTE

Die Festung ist ein verworrener und verwinkelter Bau, in dem durchaus die ein oder andere Quelle zu vermuten wäre. Folgende Sachen können die Helden herausfinden, wenn sie nach einer Möglichkeit suchen, in die Feste zu gelangen:

- In ihr gibt es eine Vielzahl von Bediensteten, so dass es für einen gewitzten Helden leicht wäre, verkleidet an den Wachen vorbeizukommen.
- Es scheint zwei verschiedene Wachkompanien zu geben. Die eine Truppe trägt ausschließlich aranische Kleidung und folgt einem aranischen Zeremoniell, die andere benimmt sich Garethischer als der Kaiser selbst.
- Um die Gunst einer Audienz beim Fürsten scheinen raulsche wie tulamidische Adlige gleichermaßen zu buhlen. Dabei versuchen sie sich gegenseitig auszubooten.
- Auch am Hofe des Fürsten herrscht das sprichwörtliche Sprachengewirr, bei dem Tulamidyä und Garethi wild durcheinander gesprochen werden.
- Merkan von Revennis scheint sich offensichtlich sehr stark auf seinen Hofstaat zu verlassen, obwohl dieser gegen ihn intrigiert, allen voran die Burgvögrin (s. S. 22).

ERKENNTNISSE AUS DEM STADTARCHIV

- Hier finden sich keine altertümlichen Quellen.
- Wegen der Jahrhunderte gepflegten Liebe der Herrscher Baburins zu allen Arten von Schriften, Büchern, Papyri und sogar Ton- und Wachstafeln füllt das Archiv mittlerweile ein unübersichtliches, mehrstöckiges Gebäude, in dessen zahlreichen offenen Galerien man sich leicht verirren kann.
- Es existieren hier einige Abschriften neuzeitlicher Philosophen, in denen theologische Fragen zum Fall der Nebachoten in die göttliche Ungnade erörtert werden (siehe *Der Fall Nebachots*, S. 6).
- Vom Archiv aus existiert ein Geheimgang hinunter in die Katakomben. Dieser ist jedoch niemandem bekannt – mit Ausnahme des Fürsten, der dieses Geheimnis hütet. Später gelangt allerdings Murad durch diesen Geheimgang in die Katakomben.

mung hat er es aufgrund seiner großen Belesenheit zu Amt und Würden gebracht. Es wird den Helden nicht entgehen, dass der für einen Archivar recht heißblütige Beamte aus einer Familie von Pferdezüchtern kommt. Wenn die Helden beispielsweise einen Anhaltspunkt gefunden haben, fährt er erfreut auf, klatscht in die Hände und sagt mit starkem Akzent: "Ihr glaubt also, Ihr hättet in dem Mist hier etwas gefunden? Na dann lasst mal sehen, vielleicht gibt es in diesem Foliantenstall noch eine Mähre, die mir einen neuen Stammbaum zeigen kann."

DER RONDRA-TEMPEL

Da die Geschichte der Lanze irgendwie mit dem noch heute spürbaren Rondra-Fluch zusammenhängt, sollten die Helden auf die Idee kommen, im Rondra-Tempel nach Hinweisen zu suchen.

Der dreigliedrige Rondra-Tempel von Baburin wird wegen seines Grundrisses mit dem Harnisch einer Gigantin verglichen. Beim Nähertreten bietet der Haupttempel der Senne Süd ein abwechslungsreiches Durcheinander mehrerer Baustile. Zwar überwiegt eindeutig der tulamidische Stil, doch können die bosparanischen Elemente auffällige architektonische Akzente setzen, zum Beispiel bei dem schlanken Säulenportal.

Die Löwinnen, die die Tempeltreppe flankieren, sind nach aranischem Stil sehr verspielt dargestellt und mit echten Blumen geschmückt. Vor dem Tempel herrscht ein großer Andrang von Pilgern, die nur in kleinen Gruppen eingelassen werden, um eine Überfüllung des Tempels zu vermeiden.

Unter den zwei großen Kuppeln befinden sich die Heiligtümer Kors und Famerlors. Die mehr als fünfzig Schritt durchmessende Haupthalle des Tempels hat zahlreiche schießchartenartige Deckenöffnungen mit darin eingebetteten Glaskristallen, die das Sonnen- und Mondlicht zu jeder Tages- und Nachtzeit auf die Statue der Sechsamigen Rondra werfen.

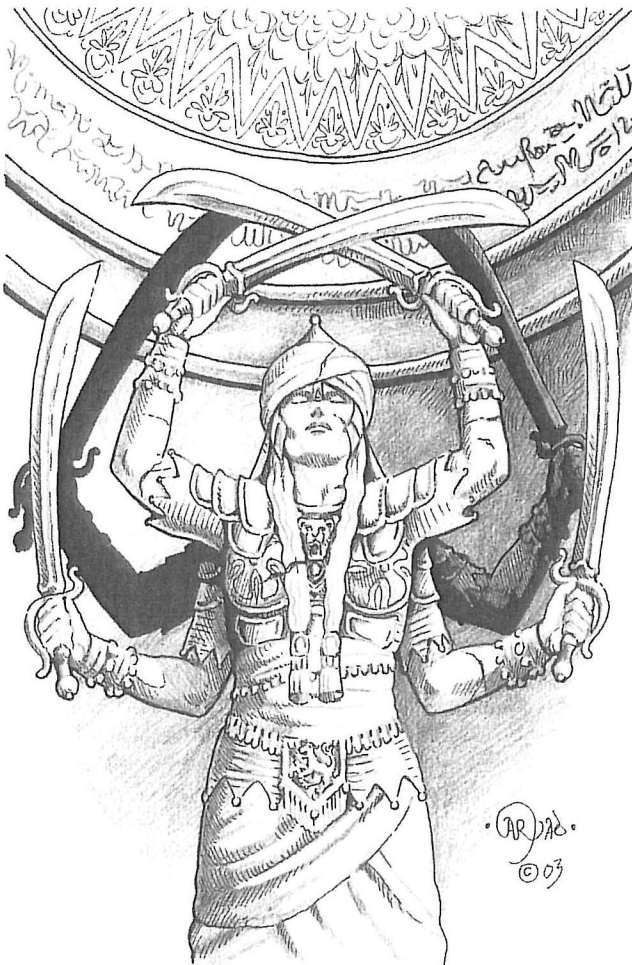
Die Opfergaben – Waffen und Trophäen – werden traditionell im angeschlossenen Kor-Heiligtum dargebracht. Die Geweihten des Rondra-Tempels sind meist Frauen, aber auch ein Kor-Priester und einige Laien befinden sich in dem Gebäude. Sobald die Helden Fragen stellen, werden sie freundlich an den Kor-Geweihten verwiesen, da im Tempel zur Zeit hoher Andrang an Gläubigen herrscht, der der Aufmerksamkeit aller Geweihten bedarf.

Seit dem Fall Nebachots haben gerade die nebachotischen und baburischen Kämpfer einen mystischen Glauben mit vielen seltsamen Traditionen entwickelt (siehe *Die Erben des Sultanats*, S. 6). Daher können die Helden im Tempel auf Gelehrte und viele kriegerische Mystiker treffen, auf deren Seele die Abkehr Rondras vom Volk der Nebachoten bis heute lastet.

Interessant für Kriegerinnen oder Amazonen dürfte die Überzeugung der pilgernden Nebachoten sein, dass sich ein männlicher Nebachote wegen seiner Erbschuld nicht für vollkommen genug halten darf, die Kriegsgöttin selbst anzubeten. Dahingegen zeigen die Baburen eine genauso temperamentvolle wie hingebungsvolle Ehrerbietung gegenüber Rondra, ohne den Umweg über Kor zu suchen. Der tief verwurzelte Schuldglaube der Nebachoten erklärt zum Teil den hohen mystifizierten Stellenwert, den der Göttersohn Kor bei dieser Volksgruppe genießt. Nebachotische Krieger, die sich zum Dienst an den Göttern verpflichtet fühlen, werden praktisch nie Rondra-Geweihte.

Bei einem späteren Besuch im Tempel schließen die Helden vielleicht Bekanntschaft mit *Ira'a Cher'k'Avar*, einer nebachotischen Knappin, die den Helden einiges über den 'Aberglauben' ihrer männlichen Verwandten erzählen kann (siehe *Die Erben des Sultanats*, S. 6).

Die folgende Szene können die Helden entweder bei längerem Aufenthalt im Tempel erleben oder in Teilstücken, wenn sie den Tempel mehrmals besuchen. Sie bringt ihnen zwar keine Informationen, die für das Abenteuer von entscheidender Wichtigkeit sind, vermittelt aber die Atmosphäre im Tempel und zeigt, wie tief die Tradition des Geschichtenerzählens hier verwurzelt ist.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr die heilige Halle betreten habt, dröhnen euch in langsamem Takt geschlagene Kriegspauken in den Ohren. Die Lautstärke der Trommeln variiert: Erst klingen sie laut wie Donner, dann grollen sie einzeln im Hintergrund. Zuweilen fallen sie auch in einen Rhythmus, der an ein marschierendes Heer erinnert, dann wieder an die Trittfolge eines kämpfenden Schwertmeisters.

Ihr schreitet vorbei an Säulen, die zum Teil wie verformte Speerschäfte aussehen, die durch die Tempeldecke eingedrungen sind. In den Nischen stehen lebensgroße Statuen verdienstvoller Krieger: sowohl wild aussehende, mit primitiven Äxten und Speeren bewaffnete Barbaren als auch Streiter in garethischer Plattenrüstung oder tulamidischem Spiegelpanzer. Die Statuen blicken alle auf das Allerheiligste des Tempels: die Sechsamige Rondra. Alle Lichtstrahlen aus den Deckenöffnungen bündeln sich auf der sechs Schritt hohen Rondra-Statue. Doch ob dieser Effekt nur zur jetzigen Tageszeit entsteht, vermögt ihr nicht festzustellen. Um die Sechsamige stehen neun übermannshohe, fassartige Kriegspauken. Jede der waagrecht gelagerten Trommeln wird von Novizen mit nacktem Oberkörper geschlagen.

Von Leidenschaft ergriffen und feierlich treten immer wieder baburische Krieger vor die Statue und leisten Gelöbnisse oder Schwüre. Dabei verletzen sie sich leicht mit ihren Waffen an Händen oder Armen, um den Schwur mit ihrem Blut zu besiegeln. Es stehen Männer und Frauen mit Opfertieren bereit und warten, bis sie vorge lassen werden, um ihren Dank oder ihre Bitten vor die Göttin zu tragen. Die steinernen Schalen, in die das Blut geopfert wird, haben sich über die Jahrhunderte schwarz verfärbt. Vom getrockneten Lebenssaft sind die Ränder der Opferschalen stark verkrustet.

Einzeln treten Schwerträger in voller Rüstung vor die Statue, um einstudierte Kämpfe darzubringen. Mit einem Höchstmaß an Hingabe kämpfen diese Gläubigen manchmal bis aufs zweite Blut, also

bis zur Aufgabe oder Wehrlosigkeit eines Beteiligten. Weit abseits, fast furchtsam und misstrauisch stehen nebachotische Krieger, die sich nur kurz im Haupttempel aufhalten, um alsbald im Kor-Heiligtum zu verschwinden.

Mit einem Mal tritt eine Geweihte vor. Ihr weißer Umhang ist um ihre Schultern geschlungen, bedeckt aber nicht ihren Schwertarm. Sie trägt einen kurzen Wappenrock und bronzenes Plattenzeug an Armen und Beinen. Ein herrisches Schlagen der Trommeln macht auf sie aufmerksam. Als einen Moment Stille herrscht, hebt sie ihr Haupt: "Ich will euch berichten von einem der Unseren."

Ein gemeinsamer Schlag aller Trommler lässt die Halle erbeben.

"Ich will euch berichten von Okam'Awahr, der Zierde seiner Zeit, und davon, wie er durch die Zeiten sein Ende bis heute nicht zu finden vermochte."

Immer wieder wird die folgende Legende von wirkungsvollen Pausen untermalt, in denen die Trommeln einen kernigen Donner oder nur ein verhaltenes Grollen von sich geben.

"Okam'Awahr war der sechste Korosan des Sultans. Er war einer der mächtigsten Anführer und stärksten Krieger. Seine Arme waren lang, seine Muskeln stark, sein Geist fest, sein Schlag tödlich – aber sein Herz war schwer wie der Gigant selbst. Als er gegen die Mogule stritt, wurde er mit den Seinen in einer Klamm gefangen und sein Rückzug vereitelt. Es war ihm befohlen, die Flucht der Menschen, die vor den Feinden davoneilten, zu decken."

Die Erzählerin hält inne, während die Trommeln ein drohendes Grollen von sich geben.

"Die Feinde bedrängten ihn wie Heuschrecken ein reifes Feld. Da sprach Okam'Awahr, er werde hier entweder für Nebachot sterben oder unbesiegbar sein für alle Zeiten. Das vernahm der göttliche Streiter der Schlachten. Er tauschte der tödlichen Klinge des Menschen, er hörte die Schreie der sterbenden Feinde, er sah sie fallen und weitere nachrücken. Da durchbohrte eine Lanze Okam'Awahrs Herz und er fiel als letzter der Seinen. Die Feinde aber setzten den armen Menschen nach, die da flohen, und töteten alle, wie auch die Kinder Okam'Awahrs.

Der Herr der Schlachten aber, Kor, war zornig auf seine Mutter. Denn er wollte nicht wahrhaben, dass der Kampf zwischen seinen Kämpfern und den Mogulen so einseitig war. Da stieg er hinab in die Klamm zum Leichnam Okam'Awahrs, besah ihn sich und wirkte sein Wunder."

Ein einziger heftiger Schlag der Pauken unterbricht die Geschichte, bis die Geweihte nach einem Moment des Schweigens wieder die Stimme erhebt.

"Kor nahm das zerschmetterte Herz und fügte es aus neun Splittern wieder zusammen: Asche, Blut, Leid, Hass, Trauer, Zorn, Kälte, Wahn und Verzweiflung. Da sprang Okam'Awahr wieder auf seine Beine. Er fühlte weder Schmerz noch Pein in seinem Leib – er empfand nur noch die kalten Gaben Kors.

Okam'Awahr lief den Feinden hinterher und zerschlug sie alle, trank ihr Blut und aß in seinem Wahn ihr Fleisch. Fortan war Okam'Awahr der größte Kämpfer, ein eiserner Feldherr, gefürchtet gleichermaßen in Fasar, Khunchom und Nebachot.

Nach neun Jahren wagte kein Herr der Mogulen mehr, Okam'Awahr anzugreifen. Dieser aber bedauerte sein Leben. Die Pein in seinem Geist war so groß, sein Wissen um seine Kälte so stark, dass er begriff: Er war nur noch ein Werkzeug der Schlachten und Kämpfe. Da begab er sich zur wandelbaren und immer jungen Göttin, auf dass er sein Leben zurückerhalten könne. Doch die Priesterinnen waren nicht in der Lage, sein zerstörtes Herz zu heilen und ihm ein neues Leben zu schenken."

Ein sanftes Donnern der Trommeln erfüllt wie das gedämpfte Prasseln eines Sommerregens die Halle.

"So flehten die Priesterinnen zur Göttin und sprachen acht Tage später eine Prophezeiung über die Zukunft des Kriegers: Er müsse wissen, dass sein Leben, solange die Verwandlung und Wieder-

geburt seiner Seele andauere, überschattet sei. Überschattet von Leid und Schmerz und Blut, Hass, Trauer, Zorn, Kälte, Wahn und Verzweiflung. Diese Schatten würden seinen Weg begleiten, auch wenn sein Geschick ihn zum Helden jeder Schlacht mache. Dies würde mehr als ein Leben lang dauern."

ERKENNTNISSE UND WEITERE BEGEGNUNGEN IM RONDRA-TEMPEL

● Auf den Säulen des Rondra-Tempels steht in schwer lesbaren Ur-Tulamidya-Schriftzeichen etwas Vages über die Geschichte des Sultanats nach dem Fall (wenn Sie wollen, können Sie den Helden eine Probe in dieser Schrift abverlangen): "Dassareth sandte ihre Krieger, um das Erbe (oder den Erben) des Sultans zu bewahren, zu einen, was zerschlagen ward, und jene mit den Würden der Hohen zu ehren, die gestorben waren."

● Die Nebachoten benehmen sich entgegen ihrer Art sehr zurückhaltend im Rondra-Tempel.

● Der Rondra-Kult Araniens beziehungsweise Baburiens ist sehr archaisch.

● Die Rondra-Statue ist aus mehreren Stücken zusammengesetzt.

● Die Baburen sind davon überzeugt, in ihrer Verehrung Rondras den richtigen Weg zu beschreiten und als Volk bereits Vergebung gefunden zu haben.

● Wenn die Helden die Geweihten auf schriftliche Quellen aus der Zeit des alten Nebachots ansprechen, hüllen sich diese in Schweigen oder geben zur Antwort: "Wer braucht schon Schriften, um zu Rondra zu finden Man folgt ihr mit dem Herzen und der Weg zu ihr ist von Blut."

● Die Helden begegnen einem horasischem Rondra-Geweihten, der sich noch nicht lange in der Region aufhält. Wenn sie mit ihm ins Gespräch kommen, erklärt er, dass diese gestandenen und aufrechten nebachotischen Krieger aus ihrem Schuldgefühl eine fast schon besessene Hingabe zu Kor entwickelt haben.

DER KOR-SCHREIN

Im Schrein des Herrn der neun tödlichen Streiche treffen die Helden auf den Kor-Geweihten *Matakor*, der gleichzeitig ein Bewahrer ist. Im Gegensatz zu den Rondra-Geweihten im Haupttempel wirkt Matakor alles andere als zeremoniell. Der von vielen Kämpfen gezeichnete Geweihte scheint wie ein brodelnder Vulkan, der bei jeder Gelegenheit ausbrechen könnte. Jedes Wort presst er leise und zischend hervor. Seine Augen mustern sein Gegenüber zusammengekniffen und abschätzend. Sollten sich die Helden nach seinem Wissen über Quellen aus dem alten Nebachot erkundigen, fragt er zurück: "Was wollt Ihr mit Quellen, die als verschwunden und zerstört gelten? Was wollt Ihr mit dem Vermächtnis eines Volkes, das in Ungnade fiel?"

Je nachdem, wie die Helden antworten, lautet sein Kommentar: "Ich kann Euch nicht helfen." oder "Ihr beschreitet einen Weg, der bereits eingeschlagen wurde. Diejenigen, die ihn beschreiten, führt er zu Kor. Seid Ihr dazu bereit? Dann wird Euch Kor rufen, seid Euch dessen sicher."

In jedem Fall gibt Matakor wenig Auskunft über die Quellen, die er zu hüten hilft. Dennoch ist er gerne bereit, einiges über die Historie der Region zu erzählen, was den Helden vielleicht ein Stück weiter helfen kann (siehe *Erkenntnisse*, S. 27, und *Der Fall Nebachots*, S. 6). Auf jeden Fall verrät eine einfache *Menschenkenntnis*-Probe, dass Matakor mehr weiß, als er zugegeben hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Beim westlichen Ausgang des Rondra-Tempels findet ihr den Kor-Schrein. Ein überlebensgroßer schwarz-goldener Panther steht inmitten eines Berges von Waffen, Trophäen und Totenschädeln,

deren einstige Besitzer offensichtlich nicht friedlich starben. Im rötlichen Schein der sie umringenden Kohlebecken schimmert die Statue. Der Panther scheint im Sprung begriffen, als würde er sogleich sein Opfer mit den Vorderpranken greifen wollen. Aus dem weit aufgerissenen Maul blecken die dolchlangen goldenen Zähne. Wände und Decke des Heiligtums sind vom Ruß geschwärzt und werden von lodernden Fackeln unruhig beleuchtet. Während nun hier die Nebachoten verweilen, um des Kampfes zu gedenken, der hinter oder vor ihnen liegt, laufen die Baburen schweisgsam hindurch, legen zuweilen eine Trophäe nieder und sehen danach zu, dass sie ins Freie gelangen.

ERKENNTNISSE UND BEGEGNUNGEN IM KOR-SCHREIN

- Eine der Inschriften auf dem Sockel der Pantherstatue berichtet über das Wunder am Barun-Ulah, wo sich die Nebachoten den Bosparanern entgegenwarfen (siehe die **Geschichte von Ahn'Alazina** auf S. 15).
- Der Kor-Kult der Nebachoten dient anscheinend dazu, indirekt Kors Mutter Rondra zu verehren. Offenbar ängstigen sich die martialisch aussehenden Krieger, direkt zur Göttin zu beten.
- Der Kor-Kult in Baburin ist sehr mystisch und alles andere als der 'Alibiglaube' eines unehrlichen Söldlingsvolkes.
- Im Gespräch mit einem Nebachoten – vielleicht auch mit den beiden Kriegern der Reisegruppe – können die Helden erfahren, dass die Nebachoten weder für Ruhm noch Ehre kämpfen, sondern nur für den Sieg. Denn nur dieser sichert das Überleben und Fortbestehen.: "Kor schenkt weder Ehre noch bringt er dir Ruhm. Kor bringt dir den Sieg."

DER BORON-TEMPEL

Der Boron-Tempel ist eigenartigerweise nicht bosparanischen Baustils. Obwohl das Tempelinnere durchaus mit mittlereichischen und horasischen Tempeln vergleichbar ist, vermögen selbst Baukundige die einzelnen Architekturstile kaum auseinander zu halten. Erst wenn die Helden den Gulgari-Schrein des Tempels betreten, sind sie in der Lage, zu erkennen, was der Tempel einst beherbergt hat: die Heimstatt eines uralten Totenkultes mit deutlicher Verwandtschaft zum heutigen Gulgari-Glauben.

Die Helden begegnen hier Jamira (siehe **Personen**, S. 49), die sich anfangs sehr zurückhaltend gibt. Besonderes Interesse allerdings hat sie an den Helden, die unter Alpträumen und starken Visionen leiden.

DER GULGARI-SCHREIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vom Haupttempel hinab führen einige Stufen in den Schrein des heiligen Raben, der dort über die Gräber hoher Würdenträger Baburins wacht. In dem in den gewachsenen Felsen hineingeschlagenen Raum ist die Luft deutlich kühler und feuchter als im übrigen Boron-Tempel. Zahlreiche Kerzen schmücken den ansonsten schmucklosen ovalen Raum. Als ihr ihn betretet, weht ein Luftzug durch die Höhle und das Licht schafft ein Schattenspiel an den Wänden, als wären sie mit Hunderten sich bewegender Federn bedeckt.

An der hinteren Wand steht ein etwa zwei Schritt hohes längliches Gebilde aus Obsidian, das von Rabenschwingen, die aus dem Fels ragen, umfangen wird. Erst beim Näherkommen erkennt ihr, dass diese Statue schemenhaft menschliche Züge trägt.

Was der Gulgari-Schrein verbirgt, finden die Helden jedoch erst heraus, nachdem sich die Bewahrer ihnen offenbart haben: das größte Archiv der Stadt, die Katakomben.

ERKENNTNISSE AUS DEM BORON-TEMPEL

Wenn sich ein Held, der im Tempel betet, Jamira wegen der Visionen, die ihn plagen, anvertraut, betet sie zunächst zusammen mit ihm. Danach teilt sie ihm flüsternd mit: "Viele Geister verbergen sich vor Gulgari oder werden verborgen. Sie fürchten sich, sind verängstigt oder verflucht. All die Jahrhunderte haben sie geschlafen. Doch irgendetwas hat sie erweckt."

DER RAHJA-TEMPEL

Versteckt hinter dem Rund einer umgebenden Häuserzeile erhebt sich das Haus der Rahja fast wie ein Tsa-Tempel aus einem Garten, in dem Zedern, Flachsweiden und hohe Rosenstöcke gedeihen. Das Gebäude des Rahja-Tempels ist einige hundert Jahre alt, aber eindeutig lange nach dem Fall Nebachots errichtet worden.

Im weitläufigen üppigen Garten stehen einige Pavillons, deren Stil nicht recht zum Tempel passen will: Steinerne Dächlein ruhen auf mit Wein berankten Obelisken. Hier steht auch zwischen zierlichen Rosen und Weinranken der aus Lehm errichtete Levthan-Schrein. Vor ihm ragt ein mächtiger steinerner Obelisk empor, dem vor allem ältere Männer und Frauen ihre Wünsche darbringen, indem sie kleine beschriftete Zettel zusammenrollen und sie in die zahlreichen Fugen und Falten des Obelisken stecken.

Die zwölf Schritt hohe, ovale Kuppel des Haupttempels ist im Innern dreigeteilt. Im Vorraum herrscht ebenso wie im Garten reger Betrieb. Werbende Krieger und andere Gläubige legen Gaben in einen Opferstock aus Rosenholz, der in seine einmalige Form gewachsen zu sein scheint. Der in dunklen Rottönen ausgestattete Zeremonienraum birgt das berühmte Bildnis der bäuchlings liegenden Rahja, ein Geschenk Kaiser Bardos an den Tempel. Hier halten sich trotz der Ereignisse im Mittelreich auffallend viele Krieger auf, die mit Laute, Trommel und Versen um die Gunst der Geweihten werben.

Der hintere Teil des Tempels ist für Gläubige nicht zugänglich. Im Gegensatz zu vielen anderen Rahja-Tempeln existieren hier keine Separees für die in Leidenschaft opfernden Gläubigen.

Die Hochgeweihte *Yassalin al Faschina* stammt aus Fasar. Die glutäugige und überaus schlanke, aber dennoch muskulöse Tulamidin steht in dem Ruf, sie habe sich vor ihrer Weihe auf arkane Weise äußerlich verändern lassen. Denn die üppigen Rahjasgaben der Enddreißigerin sind selten für eine so überaus schlanke und trainierte Frau. Yassalin ist eine Meisterin des andächtigen Tanzes, bei dem sich die Tänzerin äußerst langsam, wie unter Satinavs Fluch, in die aufreizendsten Posen begibt. Dass der Tanz ein höchstes Maß an Körperbeherrschung und Athletik verlangt, werden Helden spätestens dann herausfinden, wenn sie ihn nachzuahmen versuchen. (Neben dem Talent *Tanzen* sind hier eine *Körperbeherrschungs*-Probe +8 und eine *Athletik*-Probe +8 fällig, deren Misslingen zu heftigen Rückenverspannungen führt.)

Die stellvertretenden Hochgeweihten sind *Timiana von Rommily*, eine ehemalige Travia-Novizin, und *Omar Bendraman*, ein aus Perricum stammender nebachotischer Pferdeheilkundiger, den man fast den ganzen Tag auf den Vieh- und Pferdemarkten Baburins antreffen kann. Weiterhin beherbergen der kleine Tempel und der benachbarte Hamam (das Badehaus) noch fünfzehn weitere Akoluthen und sieben Novizen, die sich um die Aufrechterhaltung des Tempelbetriebs kümmern.

Das über einen schmalen Gang angeschlossene Hamam stammt aus ältesten Tagen. Im Vergleich zum Rahja-Tempel existieren dort eine Vielzahl von Separees und Ruhebereichen. Nachdem die Helden die Archivkarte an sich gebracht haben (siehe S. 35), werden sie in diesem ehemaligen Tempel einige Tafeln finden können, unauffällig eingebettet in das Bodenmosaik des Schwimmbeckens. Das Mosaik zeigt eine Frau, die eine dunkelrote Rose vor einem steinernen Portal niederlegt und einen Helden durchaus an eine erlebte Traumvision erinnern kann (siehe **Die Beisetzung**, S. 18). Wenn sich die Helden an die Geweihten wenden, ob sie die Tafel bergen dürfen, wird es sie selbstredend einiges an Überredungskunst kosten.

Als Alternative gibt es auch die Möglichkeit, den Tempel zu bestehlen, wenn sie das mit ihrem Gewissen vereinbaren können. Allerdings sieht die dem Badehaus vorstehende Timiana in einem solchen Raub einen Frevel gegen die Göttin und wird neben den Tempelwachen auch die Stadtgarde um Aufklärung bitten und sogar die Anrufung eines Inquisitors erwägen. Sollten die Helden sich erwischen lassen und es nicht schaffen, Timiana von ihrem höheren Ziel zu überzeugen, und außerdem Buße ankündigen, könnten sie in der Tat bald mit einem gestrengen Inquisitor zu tun bekommen.

Eine weitere Option ist, die Tafel zu kopieren. Dazu muss man allerdings auf den Boden des Beckens tauchen, sich Teile der Tafel einprägen und sie anschließend am Beckenrand aufzeichnen. Falls die Helden so vorgehen möchten, verlangen Sie Proben auf *Schwimmen*, *Sinnenschärf*e und Klugheit und beachten Sie die Ausdauer der Helden. Bedenken Sie aber, dass die Helden hier nicht unter besonderem Zeitdruck stehen.

ERKENNTNISSE AUS DEM RAHJA-TEMPEL

- An der Innenwand des Levthan-Schreins ist eine Tontafel ins Mauerwerk eingebettet.
- Der zweite Fundort ist das Bodenmosaik des Schwimmbeckens im Hamam (siehe oben).
- Die Baburen und Nebachoten scheinen entgegen dem allgemeinen Dafürhalten wenig von typisch arabischer Dichtkunst zu halten. Sie gehen in der Poesie eigene Wege und werben auch anders um ihre Liebsten, denn sie bevorzugen keineswegs das viel besungene und anmutig titulierte Schönheitsideal südarabischer Adliger, sondern ein handfesteres Bild. Sie verehren leidenschaftliche und gestandene Partnerinnen, die sie für ebenbürtig halten. Oftmals räumen die Männer diesen starken Partnerinnen eine dominantere Rolle im Haushalt ein als sich selbst. Außenstehende bezeichnen dies häufig schon als Frauenherrschaft, was in Wahrheit jedoch wenig mit der südarabischen Gesellschaftsstruktur gemein hat.

DER HESINDE-TEMPEL

Beim ersten Besuch im Hesinde-Tempel haben die Helden kaum eine Möglichkeit, besondere Erkenntnisse zu erlangen. Zu sehr ist der greise und offenbar zerstreute Archivar *Draconidian* mit der kürzlich angeordneten Bannfluchnachfrage aus dem Muttertempel beschäftigt. Ständig scheucht der an Augentrübung leidende Gelehrte Novizen und bisweilen sogar Besucher durch die Gegend, um verschiedene Schriftstücke herbeizuschaffen. Die Helden erfahren immerhin, dass erst kürzlich nach Informationen über Schriftstücke aus alt-nebachotischer Zeit gefragt wurde. An den Fragesteller kann sich der Auskunft gebende alte Archivar jedoch nicht erinnern. Da er bereits seit Jahren an besagter Augentrübung leidet, vermag er nur Gesichter zu erkennen, wenn er auf direkten Nasenkontakt mit ihnen geht. Wohl aber kann er mitteilen, dass es sich dabei um einen Tulamiden mit leicht anchopalischem Dialekt gehandelt hat, woraufhin er sogleich auf die verschiedenen Mundarten Ariens eingeht. Aber immerhin verspricht er, sich "bei Gelegenheit dieses Themas anzunehmen".

Beim zweiten Besuch kann *Draconidian* nach ein wenig Recherche von einem versteckten Archiv oder einer verborgenen Bibliothek in Baburin berichten, über deren Verbleib aber nichts bekannt ist. Sollten die Helden sich nicht dazu entschließen, den Hesinde-Tempel ein zweites Mal zu besuchen, lässt *Draconidian* die Helden über einen Novizen unterrichten. Es ist auch durchaus möglich, dass die Gruppe bei eigenen Recherchen auf diese Informationen stößt und *Draconidian* dabei nur hilft.

Stellen Sie *Draconidian* ruhig reichlich schrullig dar, indem er sich beispielsweise mit einer Statue unterhält, die er für einen Besucher hält, oder er versucht, einem Helden Hausaufgaben aufzugeben. Ein anderes Mal stellt sich heraus, dass er politische Abschriften zwischen bornländischen Kochrezepten archiviert hat, und er schrammt nun mit einem

Vergrößerungsglas vor den Augen an den Buchrücken entlang, weil er besagte Abschrift verlegt hat.

Achten Sie aber trotzdem darauf, dass *Draconidian* nicht zu vertrottelt wirkt, sondern als das, was er ist: nämlich ein hochgelehrter, fürsorglicher Geweihter, der lediglich an zeitweiliger Verwirrung und Orientierungslosigkeit wegen seines körperlichen Gebrechens leidet. Sein Wissen über seine Bibliothek ist immens.

ERKENNTNISSE IM HESINDE-TEMPEL

Im Deckenrelief der Eingangshalle ist eine Szenerie dargestellt, in der eine Heilige einer Schar darbander Menschen einen Berg Bücher vor die Füße legt. In diesen Berg verschiedener Bücher ist eine der Tontafeln eingebettet. Aufmerksame Helden können dies mit einer *Sinnenschärf*e-Probe +4 entdecken.

WEITERE MÖGLICHE STATIONEN UND FUNDORTE IN BABURIN

DAS HAUPTHAUS DER ANCONIEN

Anconius von Baburin war 606 n.BF einer der Mitbegründer der nach ihm benannten Bruder- und Schwesternschaft. Die Bewegung, die weitere Häuser in Albenhus, Donnerbach und Salza unterhält, hat sich der Heilmagie verschrieben. In dem Haus, das für Käufer von Heilkräutern und Tränken und selbstverständlich für jeden Kranken und Verletzten offen steht, kann man sich auch von der unruhigen Stadt erholen. Das alte und zum Teil recht heruntergekommene Gebäude lässt erahnen, wie sehr man hier Wert auf Naturbelassenheit legt. So sind die Äste der 200-jährigen Weide im Garten – ein Geschenk aus Donnerbach – schon lange durch die Dächer der umliegenden Schuppen und Zellen-trakte gewachsen, ohne dass jemals jemand auf die Idee gekommen wäre, sie zu kürzen.

DAS KURIOSITÄTENMUSEUM

In dem für die ausgestellten Gegenstände viel zu kleinen Gebäude können die Helden allerlei bestaunenswerte Objekte bewundern. Sie stammen aus den entlegensten Regionen Aventuriens und einige angeblich sogar von anderen Kontinenten. *Alrik zu Haschtelfs*, der Kurator des Museums, weiß über jedes Exponat eine eigene Geschichte zu erzählen. Er versteht seine Aufgabe, seit er vor Jahrzehnten angeblich aus dem Riesland zurückgekehrt ist. Sehr viel Zeit für eine Führung durch die Räumlichkeiten nimmt er sich freilich vor allem dann, wenn er seine eigenen angeblichen Mitbringsel aus dem Riesland vorführen kann. Dazu gehören der drei Schritt lange Ameisenotter, der winzige und gemeingefährliche Schlangenfloh sowie die neunzehnbeinige Schnappspinne – die einige ältere Baburier noch als zwanzigbeinige kennen.

Selbstverständlich birgt das Museum auch andere denkwürdige Ausstellungsobjekte, so etwa die Reste der Baburiner Landharpune, die einst dazu beitrug, den Wurm von Rashtulata zu erlegen (*Arsenal 24*), oder die Panzer von versteinerten Riesenheuschrecken.

DIE GRAF-MERKOS-THERMEN

Das Gebäude erinnert eher an eine mittelreichische Kanzlei, als dass man ihm ansieht, dass man sich im Innern der höchsten bosparanischen Badekultur hingeben kann. Die Peraine-Kirche, die die Thermen betreibt, versteht sich auf die Linderung mancher Gebrechen und Zipperlein, die im Verlauf eines bewegten Heldenlebens auftreten können. Das Innere der Thermen hat trotz vieler tulamidischer Einrichtungsgegenstände die ursprüngliche bosparanische Erhabenheit bewahrt und dient auch vielen Tulamiden als beliebter Treffpunkt.

DER TSA-TEMPEL

Der Tsa-Tempel mit seinem trapezförmigen Querschnitt zählt zu den ältesten Bauwerken Baburins. Das von mehreren Obelisken getragene Portal verjüngt sich ebenfalls nach oben.

Weit verbreitet ist in der Region die Lehre von der Wiedergeburt der Seelen, die in einem anderen, neuen Leben wieder nach Dere gesandt werden. Auch die Geweihtenschaft des gesamten Sultanats vertritt diese These sehr standhaft und lässt sich auch nicht von zugereisten Geweihten davon abbringen.

Neben der Seelenheilkunde verstehen sich die Geweihten auf Geburtshilfe und sind in Baburin hoch angesehen. Dies gilt auch für jene Volksgruppen, die weniger mit diesen 'abergläubischen' Ideen anfangen können.

DER INGERIMM-TEMPEL

Das Heiligtum des Schmiedegottes wurde in den Fels des Tafelbergs hineingeschlagen. Obwohl die Tradition des Gebäudes vermutlich auf tulamidische Wurzeln zurückgeht, folgt man hier dem Angbarer Ritus

der Ingerimm-Kirche. Der Kult wird stark von den mittelreichisch organisierten Baburiner Zünften der Schmiede und Steinmetze dominiert. Dennoch werden von den einheimischen Geweihten vor allem die zerstörerischen Gewalten des Gottes wie Vulkanausbrüche und Erdbeben verehrt. An den Wänden finden sich viele Darstellungen von Landschaften, die von eben diesen Gewalten verwüstet wurden und danach wieder erblühen. Vermutlich war Ingerimm im alten Glaubensbild eine Wesenheit, die der Göttin Tsa entgegengesetzt war.

DER PERAINE-TEMPEL

Obwohl Peraine in Aranien als Erntegöttin eine der wichtigsten Gottheiten überhaupt ist, überwiegt in Baburin der Glaubensaspekt der Körperheilkunde. Das Haus der Göttin wirkt daher mehr wie ein Hospital als wie ein Tempel.

DER DIEBSTAHL IM ARCHIV

Murad und seine Leute werden alles unternehmen, um als Erste an die wichtigen Tontafeln zu gelangen. Sie haben einen entscheidenden Tipp aus Rashdul mitgebracht, durch den sie über den Verbleib der Karte in den Katakomben Bescheid wissen, die über das in der ganzen Stadt verteilte Archiv Auskunft gibt. Außerdem haben sie von dem geheimen Zugang erfahren, der ihnen den Weg durch die Fallen der Katakomben erspart. Ihr Versuch, die Karte aus den Katakomben zu stehlen, scheitert jedoch am Gewicht der Metallplatte, aber immerhin gelingt es ihnen, eine Kopie von ihr anzufertigen.

Doch die Bewahrer bemerken den Einbruch in die Katakomben, weil Murad eine Falle ausgelöst hat. Zuerst unterstellen sie den Helden den Diebstahl und versuchen sie festzusetzen, um ihnen ausführliche Fragen zu stellen. Doch sie erkennen schließlich, dass die Helden mit dem Diebstahl nichts zu tun haben. Jamira ahnt außerdem, dass die Helden in naher Zukunft eine größere Rolle spielen werden. Dies ist der Augenblick, in dem die Bewahrer beschließen, die Helden ins Vertrauen zu ziehen.

In den Katakomben jedoch stellen die Helden fest, dass Murad ihnen zuvorgekommen ist und zu den Gegenspielern gehört.

DIE BEWAHRER DEMASKIEREN SICH

Nach dem Raub aus den Katakomben werden die Helden erst einmal von Matakor und seinen Leuten festgesetzt und befragt. Schließlich erfahren sie, dass jemand versucht hat, in die Katakomben einzudringen, um die Karte zu rauben. Dieser Eröffnung gehen jedoch ernsthafte Verhöre voran, die in einem dunklen Raum stattfinden, in dem lediglich das Feuer in einem Kohlebecken brennt.

Falls die Heldengruppe zu kampfstark ist, können Sie die Helden voneinander trennen und einzeln von den Bewahrern abfangen lassen. Womöglich überraschen die Bewahrer auch die ganze Gruppe im Schlaf. In jedem Fall wird den Helden freundlich, aber bestimmt erklärt, dass ihnen nichts geschehen wird, wenn sie nichts verbrochen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon mehrfach in der vergangenen Stunde habt ihr den Bewahrern, wie sie sich nennen, Auskunft gegeben. Matakor fragt geschickt und konnte schon so einige Widersprüche in euren Aussagen aufdecken. Nachdem er euch minutenlang angestarrt hat, scheint er mehr zu sich selbst zu sagen: "Und was machen wir jetzt mit ihnen?"

"Wir werden *Ihn* entscheiden lassen", antwortet eine ruhige und sanfte Frauenstimme aus der dunkelsten Ecke des Raumes.

"Wie soll das gehen?", fragt Matakor.

"Wenn sie sich offenbaren wollen, werde ich die Antwort in ihren Träumen finden", verneht ihr abermals.

"Auf keinen Fall. Es ist zu gefährlich für dich. Dort kann ich dich nicht schützen", fährt Matakor besorgt herum, während er sich der nicht sichtbaren Gestalt zuwendet.

"Ich glaube nicht, dass ich deine Hilfe brauche. Ich spüre, dass wir hier Gefährten gefunden haben", spricht die verhüllte Gestalt, bevor sie in den Schein des Kohlebeckens tritt und ihre Kapuze abnimmt. Jamira, die Boron-Geweihte, steht vor euch.

DIE PRÜFUNG

Die Situation ist für die Helden nicht einfach. Ruhe zu bewahren, während man gefangen gehalten wird, ist nicht leicht – gerade für Helden, die es gewohnt sind zu handeln. Ziel dieser Szene ist es, dass die Helden Jamira und den Bewahrern vertrauen, obwohl sie gegen ihren Willen beim Verhör sind und obwohl sie kurzzeitig machtlos zu sein scheinen. Dabei ist es wichtig, dass die Helden schon zuvor auf die Boron-Geweihte gestoßen sind und auf gegenseitiges Vertrauen und Sympathie trafen. Dienlich wäre es, wenn ein Held eine der oben erwähnten Traumvisionen im Golgari-Schrein gehabt hat und Jamira Hilfe angeboten hat. Jamira zeigt durchaus Skepsis gegenüber Schwarzmagiern oder ähnlichen Helden.

Im Folgenden finden Sie einen Vorschlag, wie Jamira zusammen mit den Helden in die Traumwelt eindringen könnte. Sie können dabei die Visionen kürzen oder erweitern oder gar den ganzen Feldzug Bosparans gegen Nebachot im Traum nachverfolgen. In diesem stehen die Helden auf nebachotischer Seite und müssen die Blutende Lanze vor dem Verlust an die Bosparaner retten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jamira setzt sich anmutig auf ihre Knöchel: "So ihr wahren Herzens seid, werde ich euch begleiten."

Sie stimmt ein leises Summen an, das sie gelegentlich durch ein Flüstern unterbricht. Langsam bilden sich schemenhafte Bilder um euch herum.

Optional können Sie die Helden an dieser Stelle zuerst in die eigene Vergangenheit führen und Bilder von deren eigenen Heldentaten oder auch unrühmliche Begebenheiten aus dem Heldenhintergrund vorüberziehen lassen. Vorzugsweise sollten dies Stationen des bisherigen Heldenlebens sein, mit denen die übrigen Gruppenmitglieder auch etwas anfangen können.

DIE TRAUMWELT UND DIE OFFENBARUNG DER HELDEN

Die gemeinsame Traumvision der Helden wirkt sehr real. Wunden, die die Helden im Traum erleiden, werden ihnen aber nicht wirklich zugefügt und sind nach dem Erwachen nur dadurch spürbar, dass die Hel-

den AuP verloren haben und sich furchtbar erschöpft fühlen. Die Werte für die Gegner der Helden befinden sich am Ende der Traumbeschreibung auf S. 31.

Die Helden können die oben bereits aufgeführten Visionen wiederholen oder weitere intensive Träume erleben. Der spieltechnische Sinn dieser Prüfung ist, dass die Helden sich mit dem Ziel identifizieren, das Volk der (alten) Nebachoten zu schützen. Deshalb erleben und erleiden sie mit ihm seine bewegte Geschichte – vom Aufstieg bis zum Untergang. Je nach Ausgestaltung kann das Durchspielen der folgenden Abschnitte einen ganzen Spielabend in Anspruch nehmen. Sollten Sie die Träume lieber erzählen wollen, kürzen Sie. Die optionalen Ereignisse sollten Sie in Ihren Worten ausgestalten.

Überlegen Sie sich geeignete Funktionen, die die Heldengruppe in einer Zeit ausüben könnte, die noch nicht die verschiedenen Professionen der modernen aventurischen Gesellschaft kannte: Gelehrte können in den kriegerischen Kapiteln eine Rolle als Heiler haben. Zauberer verlassen sich auf ihre intuitiven Fähigkeiten. Elfen können als Bogenschützen am Kampf teilnehmen.

TRÄUME DER VERGANGENHEIT

Die Überleitungen und Überblendungen zwischen den einzelnen Traumsequenzen finden vorzugsweise statt, wenn sich die Umgebung der Helden rasant verändert:

- In sich schnell verformenden Landschaften ziehen Tage im Sekundentakt vorüber.
- Ein Gebäude, das die Helden in ihrer Nähe sehen, wird in Sekundenschnelle aufgebaut, dann verwittert es oder wird zerstört und danach wieder aufgebaut.
- Im aufsteigenden Nebel oder in Rauch und Qualm eines Schlachtfeldes erkennen die Helden, wie die Leichen der toten Soldaten rasant verwesen.
- Ein limbusgrauer Sog reißt die Helden hinweg.

TAGE DES TRIUMPHE

DIE SCHLACHT GEGEN DIE ECHSEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch haben sich mehr als tausend geschuppte Wesen zusammengerotet. Sie treten aus den dampfenden Auen des Darpat heraus. Große Hornechsen ziehen schwere Kriegswagen. Marus sammeln sich an der westlichen Flanke und gestikulieren hektisch mit ihren Waffen. Eine Schwadron Achaz jagt auf langhalsigen, zweibeinigen Reitechsen flink zur östlichen Flanke, um Aufstellung zu nehmen.

Du blickst über die Deinen: wilde, entschlossene Menschen auf kleinen, struppigen Pferden und langhaarigen Kamelen. Bewaffnet sind sie mit langen Sichelschwertern, spitzen Lanzen mit grünlichen Klingen, Steinschleudern oder den erbeuteten Waffen eurer Feinde. Ihr seid viele, zu viele für den kärglichen Rest des geschuppten Aufgebots, das wohl ein letztes Mal in die Schlacht schreitet.

Optionalereignis: Durchspielen Sie die Schlacht mit Ihrer Gruppe und lassen Sie eine reich verzierte neunblättrige Lanze auftreten.

Die Helden erkennen die Örtlichkeit, weil sie die Trollzacken und den Raschtulswall ausmachen können. In der Schlacht können sie eine der letzten versprengten Reste einer echsischen Armee vernichten. Geben Sie Ihrer Gruppe hier die Möglichkeit, an einer Schlacht teilzunehmen, von der bislang die wenigsten Historiker ahnten.

WIDER DIE BARBAREN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Laute, lang gezogene Kriegsschreie reißen euch aus dem Schlaf. Beißender Qualm steigt euch in die Nase. Ihr rennt spärlich bekleidet aus euren Häusern ins Freie. Einige eurer Nachbarn rennen zum Brunnen, um die hölzernen Flachdächer ihrer brennenden Behausungen zu löschen, doch werden sie von den Pfeilen der Wilden aus dem Raschtulswall niedergestreckt. Ihr wehrt euch mit Sensen und hölzernen Rechen. Das ohrenbetäubende Gekreische dringt von überall auf euch ein. Eine Gruppe von wilden Reitern auf struppigen Pferden sprengt auf euch zu, doch wird sie von einem Pfeilhagel niedergestreckt. Die Kämpfer des Sultans treffen ein!

Optionalereignisse: Die Helden retten einen Nachbarn, den die Wilden verschleppt haben, oder suchen nach Heilkräutern, ohne die ein verwundetes Sippenmitglied sterben würde. Die eintreffenden Kämpfer reiten keineswegs auf Pferden. Allesamt traben sie auf langbeinigen und schlanken Kamelen heran, mit denen sie eine hohe Geschwindigkeit erreichen. Sie führen entweder Lanze oder Bogen. Fürsorglich werden sie sich um die Helden, hier Bauern, kümmern, nachdem sie die Wilden vertrieben haben.

Achten Sie darauf, die altnebachotischen Kämpfer des Sultans nicht wie Novadis in wallenden Gewändern darzustellen. Beschreiben Sie eine altertümlich wirkende aranische Kleider- und Rüstungsmode: reich verzierte Rüstungen, beispielsweise Vorläufer des Ringel- oder Spiegelpanzers und prunkvolle Lederrüstungen.

TAGE DES FRIEDENS

DER TÄGLICHE KAMPF UMS ÜBERLEBEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch weidet eine große Anzahl von Kamelen und kleinen Pferden. Munter springen die Fohlen um die Stuten. Ein fernes Donnern grollen am spätsommerlichen Wolkenhimmel ist die einzige Bedrohung für die gemischte Herde. Ihr müsst bald aufbrechen und die Weide wechseln, sonst haben die Tiere zu wenig zu fressen. In euch kommt eine innere Unruhe auf, als ihr darüber nachdenkt, wie viele der Tiere den Abtrieb von den hohen Hängen des Raschtulswalls nicht überleben werden. Dennoch werdet ihr das Wagnis eingehen müssen, damit die Tiere den Winter im milden Klima zwischen Barun-Ulah und Darpat verbringen können. Vor allem freut ihr euch, eure Familien wiederzusehen, deren Häuser irgendwo dort unten an den blauen Bändern der Flüsse liegen.

Sinn des vorangegangenen Abschnitts ist, die Helden mit den gewöhnlichen Existenzängsten eines einfachen nebachotischen Viehhirten zu konfrontieren. Jener ist vor allem daran interessiert, dass die Herde groß genug bleibt und Gewinn abwirft, damit sie seine Familie am Leben erhalten kann.

DER ERTRAG EINES JAHRES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der laute Basar inmitten der engen Gassen ist der Ort eures Handels. Der potenzielle Aufkäufer der Feigenernte gestikuliert nach eurer Meinung schon viel zu lange. Außerdem hat er nicht gerade wohlwollende Worte über die Ernte verloren, die ihr im Schweiß eures Angesichts so mühsam eingebracht habt. Deine Tochter zupft dich am Ärmel und fragt dich, ob du ihr ein wenig Zorganer Honig kaufst, denn die Mutter / der Vater hat gesagt, sie müsse dich fragen.

DIE FREMDEN UND DIE NEUEN WAFFEN

DIE ERSTEN REITER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid eingeschüchtert. Die Fremden ritten auf hochbeinigen, schlanken und kraftvollen Pferden in euer Dorf. Sie gleichen den idealen Abbildungen aus den Tempeln der Kriegsgöttin. Die Rüstungen der Reiter sind fremdländisch, ihre Haut ist bleich. Das Haar ist hell, manchmal sogar goldfarben. Sie sprechen mühsam eure Sprache. Sie blicken sich suchend und neugierig um; aber was können sie hier schon sehen außer ein paar Häusern, Alten, Frauen und Kindern? Die Männer sind auf den Feldern bei der Arbeit. Das Gastrecht gebietet euch, den Fremden Wasser anzubieten, denn sie haben euch nichts getan. Bisher zumindest noch nicht.

Optionalereignis: Die Bosparaner interessieren sich auffällig für den Fortschritt der Agrartechnik und die Art bestimmter Waffen, die im Innern der Häuser an den Wänden hängen. Als sie einer jungen Schönheit aus dem Dorf zu nahe treten, kommt es zur Eskalation. Zuerst werden die Dorfbewohner nur versuchen, die Reiter aus dem Dorf zu komplimentieren. Nachdem diese aber nicht dazu bereit sind, beginnen erste Handgreiflichkeiten, die schließlich im Kampf enden. Den Spielern wird an dieser Stelle klar werden, dass sie es mit den zukünftigen bosparanischen Eroberern Nebachots zu tun haben. Lassen Sie die Helden ruhig interessierte und neugierige Fragen stellen, was die Fremden wollen oder wo sie herkommen. Die Verständigung ist sehr schwierig, denn die Bosparaner sprechen kaum Ur-Tulamida. Lediglich Begriffe wie Wasser, Brot, Essen, Wein, Käse, Fleisch, Danke und Bitte sind ihnen vertraut.

DAS WETTRENNEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Kamele laufen so schnell, als wären die Löwen der Khôm hinter euch her, doch die Fremden auf ihren großen Pferden reiten euch davon. Ihr schluckt den Staub, den ihre beschlagenen Hufe aufwirbeln. Nachdem ihr das Ziel erreicht habt, umringen einige eurer Anführer in prächtigen Rüstungen die Sieger und ihre Pferde. Die Fremden achten darauf, dass keiner ihre Tiere berührt. Nur sie aus der Distanz zu bewundern scheint erlaubt. Einer eurer Stammesfürsten wendet sich nachdenklich um. Sein Blick wird immer finsterer.

Optionalereignis: Der Stammesführer bittet die Helden, eines der Pferde zu stehlen, damit man in den Besitz dieser 'Waffe' gelangt. Im Verlauf des Diebstahls tötet der Bosparaner sein Tier womöglich selbst, damit es nicht in die Hände seiner Gegner fällt. Während die Helden im Abschnitt **Die ersten Reiter** das bosparanische Großpferd nur sehen, werden sie es hier mit allen seinen Vorzügen erleben. Natürlich besitzt das Kamel ebenfalls gute Eigenschaften. Die nützen aber wenig bei einem Querfeldeinrennen, dessen Parcours durch Pferdereiter abgekürzt werden kann, indem für Kamele unpassierbare Hindernisse einfach übersprungen werden. Dieser Abschnitt vermittelt eine Ahnung davon, wie die Bosparaner in der Schlacht am Darpatbogen das zahlenmäßig weit überlegene Heer der alten Nebachoten schlagen konnten.

TAGE DES UNTERGANGS

DIE SCHLACHT AM DARPATBOGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Siegesgewiss schweift euer Blick über die geschlossenen Reihen der Euren. Die über zwei dutzend Kriegselefanten haben bereits zu Beginn der Schlacht die feindliche Reiterei auseinander getrieben. Eure Bogenschützen sind mit ihren Kamelen in die Flanke der

Bosparaner eingebrochen und haben dem leichten Fußvolk schwer zugesetzt. Stolz wehen die neun Banner der großen Stämme über den jeweiligen Heeresteilen eurer Armee.

Der Anführer eurer schweren Kamelreiterei erhebt die lange neunblättrige Lanze. Mit dem blutroten Schaft gibt er das Zeichen zum Angriff auf die letzte Phalanx der Bosparaner, die sich schon teilweise in Auflösung befindet.

Ihr habt sie zwischen den Auen zusammengetrieben. Der Feind steht mit dem Rücken zum Darpat und besitzt keine Rückzugsmöglichkeit mehr. Einige stürzen sich bereits in die Fluten, um dem Tod auf dem Schlachtfeld durch den Tod durch Ertrinken zu entkommen.

"Nun werden sie dafür bezahlen, dass sie uns hinterhältig überfallen wollten. Sie werden nun dafür bezahlen, dass sie unsere Dörfer niedergebrannt und unsere Brüder und Schwestern getötet haben. Sie sollen mit ihrem Tod dafür bezahlen und ihren Horas grüßen, wenn sie ihn in einem anderen Leben wiedersehen", ruft euer Anführer über die eigenen Reihen hinweg, woraufhin ihr losstürmt. Voll Zorn werft ihr euch dem Feind entgegen, der mit einer Armee in das Land eurer Ahnen eingefallen ist. Voller Hass seid ihr bereit, alle zu töten, weil sie eure Familien knechten und versklaven wollten.

Ein helles Hornsignal lässt plötzlich einige von euch herumfahren. Aus einem Wäldchen heraus – einige hundert Schritt von eurem östlichen Flügel entfernt – reiten bosparanische Krieger auf ihren Pferden heran. Es werden immer mehr. Es sind mehr als hundert! Vor ihnen fällt der herausgerissene blutige Stoßzahn eines Elefanten zu Boden. Sie erheben ihre langen Spieße und galoppieren in breiter Formation auf euch zu.

Es ist zu spät, sich neu zu formieren. Sie mähen die ersten von euch nieder wie reifes Korn. Gleich einem Greifvogel, der durch einen Schwarm Zugvögel fährt, teilen sie eure Reihen, bis ihr das Feldzeichen eures Anführers, den gebrochenen Säbel, wanken und fallen seht.

"Kor, Kor!", ruft er unablässig, bis er fällt und ein infernalischer Donner über den Himmel rollt.

Pflichtereignis: Das Nacherleben der Schlacht am Darpatbogen ist ein wichtiges Ereignis. Hier zogen die vereinigten Stämme der alten Nebachoten das letzte Mal gemeinsam in den Kampf. Weisen Sie die Helden darauf hin, dass es sich bei der Waffe des Anführers um die Blutende Lanze handelt, die allein dem erwählten Heerführer der vereinigten Stämme gebührt.

Nach dem Fall des Anführers sollten die Helden versuchen, die Lanze zu bergen. Für die weitere regionale Geschichte ist es von elementarer Bedeutung, dass es ihnen gelingt. Außerdem ist das Feldzeichen ein entscheidender Hinweis, wenn es später gilt, das richtige Grabmal zu finden.

WERTE FÜR DIE TRAUMVISIONEN

Stammeskrieger der Ferkinas

Steinbeil: INI 11+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+4 DK N

LE 38 AU 40 KO 14 RS 2 MR 4 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Reiterkampf, Wuchtschlag

Soldat der bosparanischen Legion

Streitkolben: INI 10+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+4 DK N

LE 35 AU 38 KO 14 RS 4 MR 5 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Hauptmann der bosparanischen Legion

Langschwert: INI 12+W6 AT 17 PA 14 TP 1W+5 DK N

LE 40 AU 44 KO 16 RS 5 MR 6 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Meisterparade, Wuchtschlag

Krieger der Achaz

Schwertlanze: INI 12+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+4 DK N
Schwanzschlag: INI 11+W6 AT 15 PA 9 TP(A) 1W DK HN
LE 32 AU 34 KO 14 RS 2 MR 7 GS 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Wuchtschlag

Maru

Sichelschwert: INI 11+W6 AT 18 PA 15 TP 1W+6 DK N
Biss: INI 9+W6 AT 15 PA – TP 1W+4 DK H
LE 40 AU 43 KO 17 MR 9 GS 9 RS 3
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Beidhändiger Kampf I, Doppelangriff, Wuchtschlag

VOM ENDE DER VISIONEN

JAMIRA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Übernatürlich schnell senkt sich die Nacht herab. Wolken ziehen auf und verfinstern den Himmel. Dunkelheit verbirgt euch vor den Bosparanern. Ihr habt die Lanze erringen und bewahren können. Ein einzelner silberner Lichtstrahl bricht durch die schwarze Wolkendecke und erhellt nur eure direkte Umgebung. Jamira tritt in feierlichem Ornat in den Lichtkreis: "Und nun? Was gedenkt ihr zu tun mit dem, was ihr in Händen haltet? Wie gedenkt ihr mit dem Erbe eines ganzen Volkes umzugehen?", fragt sie mit flüsternder Stimme.

Die Helden können hier, so sie es noch nicht getan haben, über ihre Pläne und ihren Auftrag Auskunft geben. Pathetisch veranlagte Helden können eine heroische Rede halten: Wie wichtig ist es doch, dass sich das geteilte Volk der Erben Nebachots zum einigen Heerbann sammelt. Jamira jedoch wird vor allem danach fragen, wem die Lanze gehört. Denn hierauf gibt es nur eine Antwort: den Nachfahren der alten Nebachoten.

DIE TÖDLICHEN KATAKOMBE

Unter dem Boron-Tempel befinden sich die frühen Begräbnisstätten der alten Nebachoten Baburins. Nachdem die Hauptstadt gefallen war, wurde hier neben einigen der Tontafeln auch die Karte versteckt, die den Weg zu den anderen Tafeln weisen kann. Denn wer könnte ihr Geheimnis besser hüten als die Toten?

Bei dieser Karte handelt es sich weder um eine Tontafel noch um ein Papier oder Pergament, sondern um eine schwere Bronzeplatte, in die die wichtigen Informationen eingraviert wurden.

Zum Schutz der Gräber wurden hier einst einige Fallen installiert, die noch ergänzt wurden, als die Karte hier versteckt wurde. Seitdem dienen die Fallen vor allem dem Zweck, die Bronzeplatte zu bewachen, die über das verstreute Archiv Auskunft gibt.

Matakor erzählt den Helden, dass ein Dieb es irgendwie geschafft hat, bis zu der Karte vorzudringen, denn die Falle in dem Raum, in dem sie aufbewahrt wird, ist ausgelöst worden. Ob es dem Dieb gelungen ist, mit oder ohne Karte zu entkommen, kann er allerdings nicht sagen.

Die genaue Funktion und die Orte der einzelnen Fallen sind den heutigen Bewahrern leider unbekannt. Ebenso wenig ist ihnen bewusst, dass viele Fallen im Laufe der Jahrhunderte inaktiv geworden sind. Sie halten die Katakomben für einen gefährlichen Ort, aus dem es ab einem gewissen Vordringen keine Wiederkehr mehr geben dürfte. Das hat freilich keiner von ihnen je ausprobiert – ihnen reichten die überlieferten Warnungen aus.

Die Bewahrer bitten die Helden um Hilfe, um das Ausmaß des durch den Diebstahl verursachten Schadens herauszufinden. Selbstredend dürften die Diebe und Streuner der Gruppe bei der Erforschung und der Meisterung des Fallensystems eine Sternstunde erleben. Auch wenn

Sobald die Helden sich diese Antwort zu Eigen gemacht haben, erwerben sie sich das uneingeschränkte Vertrauen Jamiras und der Bewahrer. Nachdem sich Jamira von der Aufrichtigkeit eines jeden Helden überzeugt hat, tritt sie einen Schritt zur Seite.

DIE ÜBERGABE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört das laute, schreckliche Fauchen eines Raubtiers aus dem Dunkeln jenseits des erleuchteten Kreises. Ihr hört, wie mächtige Pranken sanft über die Erde gleiten, bis sie die Leiber zweier Furcht erregender löwengroßer Wesen zu euch heran getragen haben. Zuerst könnt ihr die üppigen Mähnen der Tiere erspüren, über denen ein dolchartiger Dorn nervös in der Dunkelheit zuckt. Zornig brüllend springen zwei Mantikore in den Lichtkreis und reißen ihre mehrfach bewehrten Zahnreihen auseinander, um jedoch beim ersten Anzeichen einer Reaktion wieder in die Dunkelheit zu springen. Selbst Jamira, die offenbar mit dem Auftauchen der Chimären gerechnet hat, scheint sich kaum rühren zu können. Die Bestien umkreisen euch, lauern auf jede Unachtsamkeit. Erst ein herrischer Zuruf einer plötzlich im Lichtkreis stehenden verhüllten Gestalt bringt die Bestien zur Ruhe. Die Gestalt trägt einen langen schwarz-roten Kriegsmantel. Ihr Gesicht ist verhüllt. Als sie die Hand ausstreckt und die Lanze fordert, erkennt man eine mit vielen scharfen Dornen versehene schwarz-rote Armschiene.

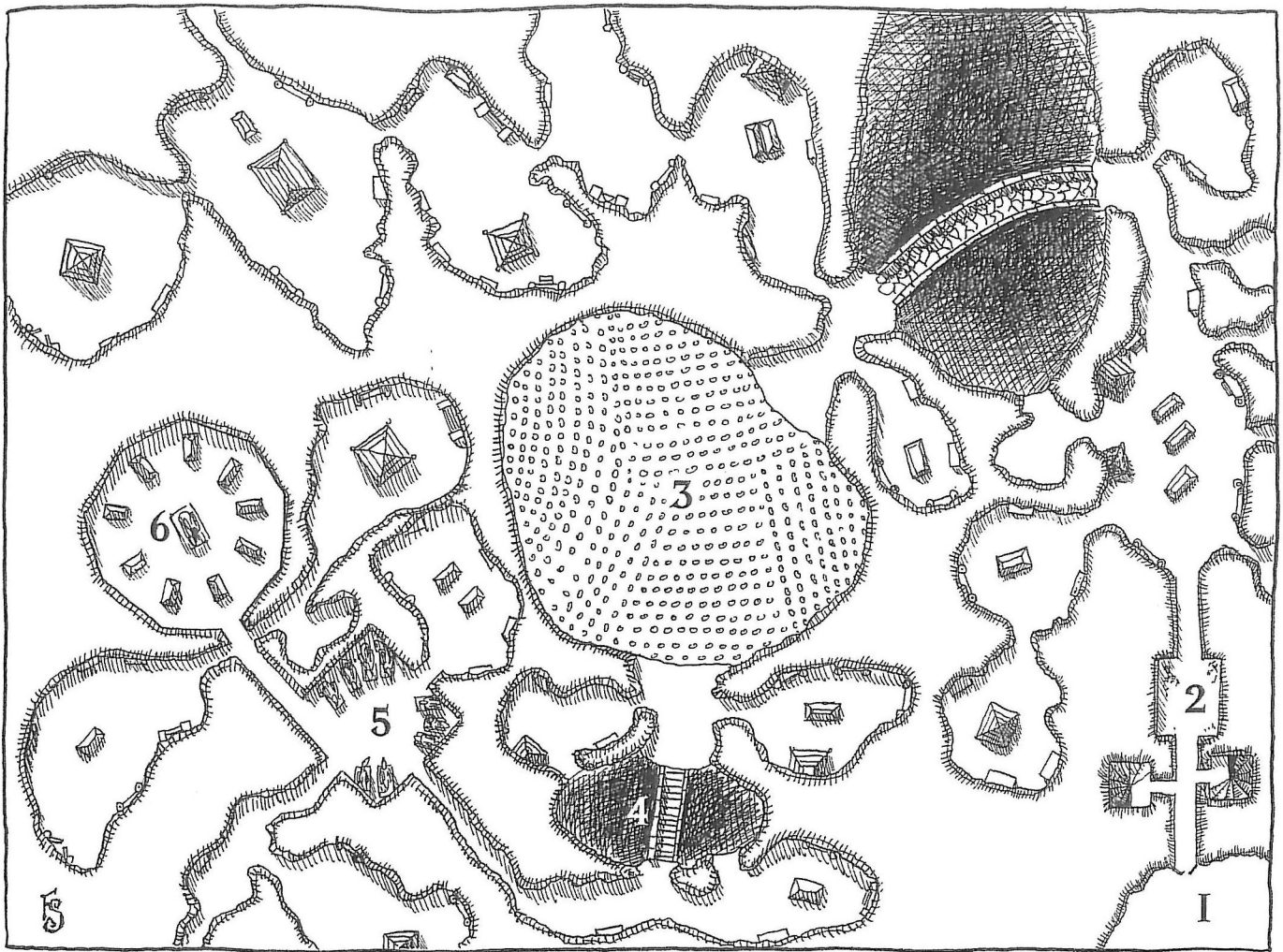
Die Helden sollen die Lanze der verhüllten Gestalt, einem Kor-Avatar, übergeben. Die Situation gleicht der, die die Helden am Ende des Abenteuers erleben werden. Mit der Übergabe jedoch zollen die Helden der Geschichte eines geschlagenen Volkes und vor allem dem Gegenstand, den sie eigentlich mit sich nehmen und Graf Rondrigan übergeben wollten, ihren Respekt. Nach dem Ende der Traumvisionen sollten sich die Helden erst einmal erholen.

das Labyrinth sicherlich nicht zu den größten der Legenden Aventuriens zählt, wird es die Helden beschäftigen können. Allerdings hat es von seiner Gefährlichkeit im Lauf der Zeit erheblich eingebüßt. Dies bedeutet allerdings nicht, dass es jetzt ungefährlich ist. Die Helden müssen Hindernisse überklettern, Abgründe und vor allem ihre eigenen Ängste überwinden. Zudem erfüllen einige Fallen womöglich doch noch ihren Sinn und werden gerade dann ausgelöst, wenn ein neugieriger Mechanikus von der ursprünglichen Konstruktion derart begeistert ist, dass er sich daran zu schaffen macht.

Spielen Sie mit der Erwartung Ihrer Spieler: Die meisten von ihnen werden schon einmal mit ihren Helden irgendwelche Gewölbelabyrinth erkundet haben. Dieses hier unterscheidet sich von anderen dadurch, dass seine Erforscher tausend Jahre zu spät kommen. Die meisten Fallen und Gefahren sind dem Zahn der Zeit längst zum Opfer gefallen. Dennoch birgt dieses 'Fallenmuseum' überraschende Gefahren, die aus dem ruinierten Zustand der ausgeklügelten Barrieren erwachsen. Es ist ganz Ihnen überlassen, Fallen aktiv oder zerstört zu gestalten – je nachdem, was Ihre Spieler *nicht* erwarten.

Vorschläge für Stationen und uralte Fallensysteme finden Sie in den nächsten Passagen. Falls Ihnen die unten aufgeführten Fallen nicht gefährlich genug erscheinen, können Sie eigene funktionstüchtige Fallen einbauen.

In diesem Fall wäre es angemessen, noch einige von Matakor's Leuten mit auf den Weg zu schicken. Diese können dann in einige Falle tapen und den Helden so einerseits die Gefährlichkeit der Katakomben vor Augen führen oder sie andererseits auch davor warnen, in die gemeinsten – oder auch Ihre meisterlichen und höchstgelegenen – Fallen hi-



 SAGROPHAGE
  KÖNIGSGRÄBER
  KLEINE GRÜFTEINGÄNGE
  TÖTENSCHREINE
  ABGRUND

neinzulaufen. Der Widersacher der Helden, Murad, konnte über einen Nebeneingang in die Katakomben eindringen, der aus dem Stadtarchiv auf der alten Feste hinunterführt.

Das Labyrinth selbst ist kaum erleuchtet. Lediglich in manchen Räumen und Gängen gibt es uralte Lichtschächte, durch die die Szenerie in eine graublaue Dämmerung getaucht werden.

DER EINGANG (I)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem Jamira einen Schank Wasser in eine Vertiefung im Flügel der Statue gegossen hat, schwingt hinter der Obsidianstatue ein Stück der Felswand zurück. Vor euch öffnet sich ein mit Spinnenweben überzogener, gut zwei Schritt breiter Gang, an dessen Wänden große Nischen zu sehen sind. Von irgendwoher dringt Licht aus den Ritzen und zum Teil verschütteten Lichtschächten, die von der Oberfläche herunterführen, und taucht alles in graublaues Zwielicht. Die Katakomben haben sich euch geöffnet.

DIE GRABLEGEN

Überall in den Nischen liegen Skelette und mumifizierte Leichname, die – je nach sozialem Stand im Leben – mit reicheren oder spärlicheren Grabbeigaben bestattet wurden. Hier und da zweigen vom Hauptgang kleinere Stollen ab, die vor den aufwändig verzierten Toren von Herrschergrüften enden.

Dem Schmuck aller Grablegen gemeinsam ist das häufige Wiederkehren von rabenköpfigen Mischwesen und Sphingen. Manchmal wurden sie auffällig prunkvoll, manchmal nur angedeutet aus den Wänden herausgearbeitet. Vor den größeren Grüften stehen sogenannte Wächter: Statuen der erwähnten Wesenheiten.

DIE FALLEN

Viele Fallen sind völlig oder teilweise verrottet und wirkungslos geworden. Wissen werden die Helden dies freilich nicht, wenn sie auf eine Falle stoßen. Daher sollten Sie als Spielleiter die Paranoia Ihrer Spieler nutzen, die ihre Helden Zeit damit vergeuden lassen, den Mechanismus einer Falle zu ergründen, die längst nicht mehr bedrohlich ist.

DER RAUM DER TOTEN HELDEN (2)

Vor Jahrhunderten müssen Grabräuber versucht haben, ins Labyrinth einzudringen. Davon künden die zeretzten und zerstückelten Skelette, die in einem Verbindungsgang in den Ecken liegen. Die recht simple Falle ist schon lange nicht mehr funktionsfähig. Das können die Helden herausfinden, wenn einer von ihnen den knarrenden Mechanismus aktiviert. Dadurch fahren rostige Klingen zum Teil blitzschnell oder auch unsäglich langsam aus der Wand, um schließlich in ihren Wandscharten stecken zu bleiben. Bei näherem Hinschauen erkennen die Helden die Skelette und Ausrüstungsgegenstände eines Magiers, eines Elfen, eines Zwergs und – aus den Überresten der Rüstung erschließbar – einer Kriegerin. Zeugnisse vom Ende einer Heldengruppe ...

DER RAUM DER SÄULEN (3)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht im Eingang einer großen Kaverne. Vor euch füllen Hunderte von verkrusteten und staubigen Säulen einen gähnenden Abgrund, dessen Boden im Dunkel der Zwischenräume nicht erkennbar ist. Zusammen bilden die Kapitelle der Säulen eine lückenhafte Fläche, gleich den Steinen in einem Bachlauf. Einige der Säulen sind zusammengebrochen und haben sich im Wald der anderen verkeilt. Bisweilen hängen Waffengürtel und Kleidungsstücke eines unglücklichen Eindringlings daran.

Neun Säulen ragen über die anderen hinaus bis zur Gewölbedecke darüber und scheinen diese zu stützen. Schemenhaft erkennt man auf der gegenüberliegenden Seite den Ausgang.

Auf der Schwelle des Raumes befindet sich ein urtulamidischer Schriftzug.

Der Schriftzug lautet: "Die Schatten mögen dich trügen, das Licht dich leiten, denn dann wanderst du auf den Schwingen entlang der Finsternis."

Aus dem Sinn des Spruches können die Helden schließen, dass die richtige Beleuchtung den richtigen Weg weist. Zwischen den neun hohen Säulen befindet sich eine erloschene Laterne. Nur dämmerungssichtige Helden können sie erspähen, es sei denn, die Gruppe erleuchtet das Innere der Kaverne mittels mitgeführter oder magischer Lichtquellen hell genug. Die Laterne kann entzündet werden, indem jemand an der Decke hängend dorthin klettert (*Klettern*-Probe +6) oder fliegt.

Die entzündete Laterne wirft daraufhin ein Schattenmuster der Säulen auf die Oberflächen der Kapitelle. Diese durch Lichtflecke gekennzeichneten Kapitelle sind in der Lage, einen Menschen zu tragen – allerdings nur die wenigen, die auf der Trittfläche oder an ihrer Außenseite mit Flügeln verziert sind.

Selbstverständlich hat auch an den Säulen der Zahn der Zeit wie an den übrigen Fallen der Katakomben genagt. Daher sind einige der als sicher ausgewiesenen Säulen brüchig, die Falle mithin wirkungsvoller als früher. Falls Helden auf die Idee kommen, einfach jedes Säulenkapitell zu betreten, das mit Flügeln gekennzeichnet ist, werden sie einen raschen Abstieg ins Dunkel erleben, wenn sie darauf verzichtet haben, sich ausreichend zu sichern.

Das Gehen beziehungsweise Hüpfen von Kapitell zu Kapitell ist nicht besonders schwierig: Verlangen Sie *Athletik*- oder *Akrobatik*-Proben –5 oder alternativ einfache *Körperbeherrschungs*-Proben.

Würfeln Sie bei jeder (eigentlich stabilen) Säule, die zum ersten Mal betreten wird, mit einem W20. Eine '20' bedeutet, dass die Säule bricht. In diesem Fall wird es für die Helden schon schwieriger, auf den Kapitellen zu balancieren. Die Säule neigt sich erst schwankend von einer Seite zur anderen, bis sie schließlich krachend zwischen die anderen Säulen stürzt und womöglich noch weitere Säulen mit sich reißt.

Natürlich können die Helden hierbei ihre Proben einfach herunterwürfeln. Es sollte aber weitaus spannender sein, wenn Sie sich für einige Proben richtig Zeit nehmen und jeden Korrekturschritt und jedes Ausbalancieren zu einem Nervenkitzel werden lassen, bei dem Ausrüstungsgegenstände in die ewige Finsternis des stummen Abgrunds fallen. Falls ein Held komplett darauf verzichtet, sich zu sichern, und in den Abgrund stürzt, bedeutet dies sein unweigerlichen Tod.

DER RAUM DES PENDELS (4)

Das Pendel besaß den einfachsten Mechanismus im Labyrinth, und trotz seiner völligen Inaktivität stellte es mit Abstand die gefährlichste Falle dar. Es besteht aus zwei nahezu 30 Schritt langen und einen Schritt dicken Baumstämmen, die an mehreren Ketten an der Decke aufgehängt sind. Nach der Aktivierung des Fallensystems schwang das Pendel über die gesamte Länge einer 60 Schritt langen und anderthalb Schritt breiten Brücke. Diese Brücke überspannt noch heute einen tiefen Felspalt, in dessen bodenlose Finsternis das Pendel jeden fegen sollte, der die Brücke benutzte. Heute, wenn die Helden die Brücke betreten, wird das Pendel unbewegt herabhängen und in seinen Halterungen äch-

zend und knarrend eine ständige Bedrohung für die Helden darstellen. Schließlich könnte es zum unpassenden Zeitpunkt die Helden trotzdem erschlagen, wenn es unter der Erschütterung unvorsichtiger Abenteurer aus seinen alten und materialmüden Halterungen bricht. Dann noch die Brücke überqueren zu können, erfordert einiges Geschick – abgesehen davon, dass die auf die Brücke krachenden Stämme des Pendels die ganze Konstruktion gefährlich erschüttern.

Dem vordersten Helden steht eine *Körperbeherrschungs*-Probe +4 oder eine *Akrobatik*-Probe +2 zu. Die Vorteile *Balance* und *Herausragende Balance* erleichtern die Proben entsprechend. Eventuell droht ein Held auch über den Rand der Brücke zu stürzen und muss von seinen Gefährten gerettet werden.

Zurück gebliebene Helden können danach über die morschen Überreste des Pendels klettern, während die Struktur der Baumstämmen in sich immer weiter nachgibt und die Pendelreste gefährlich auf der Brücke hin und her rollen.

DIE HALLE DER CHIMÄREN (5)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr den völlig finsternen Raum betreten und mit euren Fackeln erhellt habt, steht ihr vor zwei Reihen von Chimären. Es sind jedoch nur Statuen, die den breiten Gang flankieren und mit steinernen Augen beobachten. Noch ein Schritt und es knarrt unter euren Füßen. Ihr hört ein schweres, tiefkehliges Fauchen aus den Mäulern der steinernen Chimären. Auf einmal beginnen eure Fackeln heftig zu flackern, als wollte sie jemand mit seinem Atem ausblasen. Plötzlich seht ihr, wie einigen Chimärenstatuen eine stinkende, zähe Flüssigkeit aus den Mäulern tropft.

Wenn die Helden die Flüssigkeit untersuchen und dabei auf Schrittweite mit einer Fackel nahe kommen (was bei einer Untersuchung anzunehmen ist), dann entzündet sich das Material durch die Hitze des Feuers von selbst. Dabei entsteht eine kleine Verpuffung mit einer Stichflamme, die den Helden einen großen Schrecken einjagen dürfte, aber keine Verletzung verursacht.

Das Fauchen entsteht, wenn zwei verschiedene alchemistische Stoffe in die Mäuler der Steinchimären gesogen werden. Sobald sich die Substanzen vermischen und mit Luft in Berührung kommen, sollten sie sich eigentlich entzünden, was jedoch aufgrund des Alters der Substanzen nur noch bedingt geschieht. Einst waren dies tödliche Fallen, da die Flüssigkeit durch die Verpuffung im Rachen der Statuen brennend in den Raum geschleudert wurde. Durch diesen Effekt wäre der gesamte Raum in eine Feuerwolke gehüllt worden.

Die vorderen beiden Statuen stellen einen rabenköpfigen Drachen und einen Mantikor, die hinteren eine Harpyie und eine Sphinx dar.

DIE GROßE GRABKAMMER (6)

Wie Sie dem Plan entnehmen können, ist die Grabkammer neuneckig. Sie besticht durch eine für den tulamidischen Raum ungewohnte Schlichtheit an Ornamentik, ist jedoch mit zahlreichen Statuen ausgestattet. In jeder der Ecken ruht ein reich verzierter Sarkophag, der mit den jeweiligen StamMESSymbolen der alten Stämme versehen ist. Über dem fünften Sarkophag ist die gleiche rabenköpfige Chimäre aus dem Fels getrieben, die auch schon im Raum vorher zu sehen war. Über den anderen Sarkophagen befindet sich jeweils eine Sphinx.

Im Zentrum des Raumes hockt eine weitere Sphinx mit ausgebreiteten Armen, die so wirken, als hätten sie zuvor noch etwas gehalten. Die Statue wird durch einen direkt über ihr befindlichen schmalen Lichtschacht beleuchtet.

Überall im Raum liegen Steinquader verteilt, die erst kürzlich von der Decke herabgefallen sein müssen. Unter einem von ihnen liegt die Leiche eines von den Quadern erschlagenen Mannes. Neben ihm liegt eine etwa vier mal vier Spann messende Bronzeplatte, die vermutlich zuvor in den Armen der Sphinx gelegen hat.

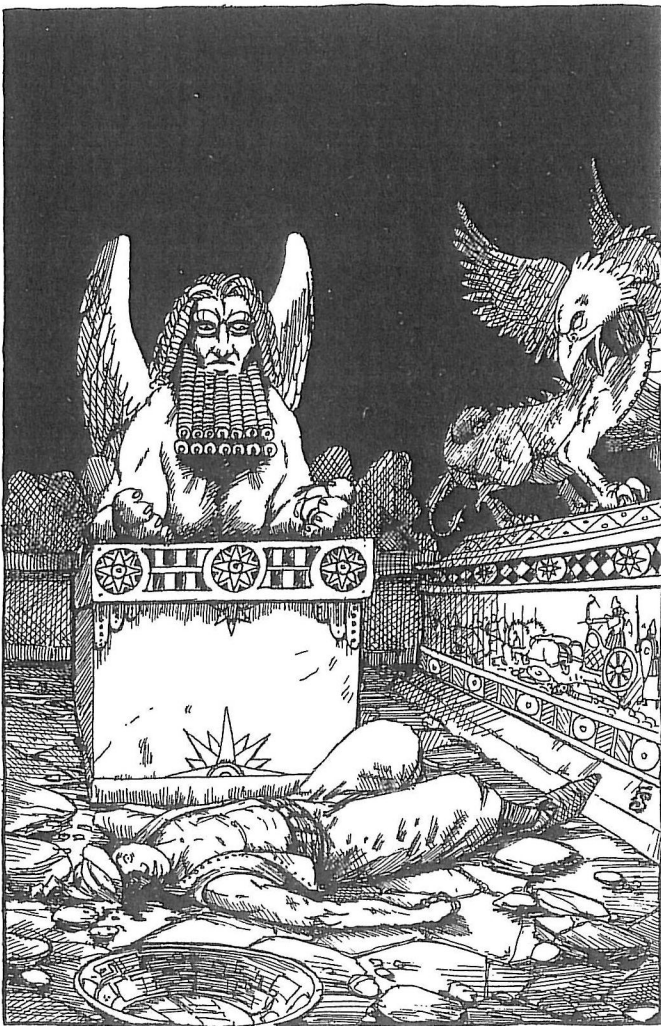
So lange sich die Helden in diesem Raum aufhalten, lösen sich immer wieder neue Steine von der Decke, die genau dorthin stürzen, wo die

Helden zuvor noch gestanden haben. Die Steine werden durch einen komplizierten und immer noch funktionstüchtigen Mechanismus gelöst, der mit den Bodenplatten verbunden ist. Aktiviert wurde die Falle dadurch, dass man die Bronzeplatte aus den Armen der Sphinx genommen hatte. Mit diesen Armen ist eine Waage verbunden, die als Auslöser diente.

DIE SPUREN DES VERRÄTERS

Zwischen den herabgestürzten Steinen können die Helden noch einige weitere Hinweise finden. So steckt in einer Ritze in einer Außenwand ein eingeklemmter Stofffetzen, den die Helden durch KL-Proben als den Saum vom Gewand des Praiodon Murad identifizieren können. Wenn die Helden die Wand hier untersuchen, können sie eine versteckte Tür finden, hinter der ein Schacht beginnt, der in der Bibliothek hinter einem verschiebbaren Regal endet. Murad und sein Gehilfe haben diesen Weg genommen, aber auf dem Rückweg ist die steinerne Tür zu schnell zugeschlagen und hat Murads Gewand eingeklemmt. Die Bronzeplatte zu vernichten oder gar mitzunehmen war ihm aufgrund ihres Gewichts nicht möglich.

Nicht weit von der zentralen Sphinx liegt ein achtlos geworfener Kohlestift, mit dem Murad die Bronzeplatte kopiert hat.



DIE BRONZEPLATTE UND IHRE INFORMATIONEN

Die Metallplatte misst vier mal vier Spann, ist ungefähr einen Finger dick und nahezu fünfzig Stein schwer. Mit einer gelungenen *Orientierungs-Probe* erkennen die Helden, dass es sich bei dem Relief um eine alte Karte der Stadt Baburin handeln muss.

Die Helden sollten eine möglichst getreue Kopie der Platte anfertigen, was ein gewisses Geschick voraussetzt (*Malen/Zeichnen-Probe* +5 oder einfache *Kartographie-Probe*).

Eine der wichtigsten Informationen verbirgt die Platte jedoch an ihren Rändern. Dort befinden sich inmitten eines scheinbar perfekten Schachbrettmusters unscheinbare Kratzer und wie zufällige Beschädigungen wirkende Markierungen, die die Lage eines der wichtigsten Archivgegenstände markieren. Dabei handelt es sich um die in Gold gepresste Abschrift des Tagebuchs der Sultanin Dassareth. Dieses Tagebuch soll sich außerhalb Baburins befinden, in einem Efferd-Heiligtum am Zusammenfluss der beiden Quellflüsse des Barun-Ulahs, also direkt im Niemandsland zwischen Perricum und Aranien.

Dieser Hinweis kann die Helden für den Eindruck entschädigen, dass ihnen einige Tontafeln in Baburin vor der Nase weggeschnappt worden sein könnten. Im weiteren Verlauf der Suche in Baburin werden sie bemerken, dass die meisten Fundorte der Tafeln immer noch unversehrt sind. Man benötigt diese Tafeln nicht zwingend, weil die Quelle, die am genauesten von der Lage des Grabmals berichtet, die Abschrift von Dassareths Tagebuch ist. Eingebettet in die Berichte ihrer traurigen Wanderschaft gibt Dassareth eine vorzügliche Lagebeschreibung des Tals der neun Schluchten.

Sobald die Helden schließlich das Gefühl haben, dass sie in Baburin auf der Stelle treten und ihnen ein wichtiger Hinweis entgangen ist, sollten sie sich wieder der Kopie der Karte zuwenden. Denn erst beim späteren genauen Studium der Kopie sollte den Helden auffallen, welche Informationen der Rand der Tafel in sich birgt.

Hierdurch soll Murad ein dramaturgischer Vorsprung verschafft und ein Vorteil eingeräumt werden. Weil er die Bedeutung der Kartenränder recht schnell erkannt hat, musste er sich gar nicht mehr mit einer Suche in Baburin abmühen. Deshalb tauchte er bei der weiteren Suche der Helden in Baburin auch nicht mehr auf.

DIE WEITERE SUCHE MIT DER KARTE

Den Helden wird die weitere Suche mit der Karte sehr leicht fallen. Aus ihr geht genau hervor, wo sie nach den versteckten Tontafeln suchen müssen.

Achten Sie darauf, dass die Helden dabei immer wieder Erfolgserlebnisse haben, und beschreiben Sie die Fundstücke anhand des Abschnittes *Die Schriftrollen der Stadt* (ab S. 21).

DER ANSCHLAG

Die folgende Begegnung dient dazu, den Helden die Gefährlichkeit und Entschlossenheit ihrer Widersacher zu verdeutlichen. Ob der Anschlag unmittelbar dann erfolgt, wenn die Helden den Boron-Tempel verlassen haben, oder erst zu einem späteren Zeitpunkt, bleibt Ihren Wünschen überlassen.

Zu einem geeigneten Zeitpunkt irgendwo in den Gassen Baburins werden die Helden von einigen Bewaffneten überfallen, deren Ziel es ist, die Kopie der Archivkarte an sich zu bringen. Achten Sie darauf, dass die Karte, die die Helden mit sich führen, dabei nicht zu Schaden kommt.

IN DER OBHVŦ EFFERDS

Nicht einheimische Helden werden kaum darauf kommen können, dass die Kratzer auf der Karte etwas mit den Quellflüssen des Barun-Ulah zu tun haben, vielleicht aber Praiodon und Rahul. Sie können auch über das dortige alte Heiligtum berichten, das sich auszeichnet als würdiges Versteck für das Tagebuch Dassareths eignet.

DER KATARAKT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weg führte längere Zeit an dem träge dahinfließenden Fluss entlang, bis die steilen und schroffen Klippen eure Reise vom Flussufer fort weiter ins Landesinnere zwangen. Nun geht es schon seit geraumer Zeit sanft bergauf. Die schweren, lehmigen Böden westlich von Baburin erlauben den Bauern trotz der vielen Niederschläge kaum mehr als Weidewirtschaft. Immer wieder kommt ihr an Kiefernwäldchen und Buchenhainen vorbei, die sich mit den Rebstöcken des hier angebauten Weines, des Raschtulwallers, abwechseln. In der Ferne kann man die hohen Türme von Baburin noch gut ausmachen. Ihr habt einen imposanten Ausblick über das Baburiner Becken, durch das sich der Barun-Ulah hindurchzieht wie ein schmutzig braunes Band.

Das Geräusch, das euch bereits seit einiger Zeit in den Ohren klingt, wird beständig lauter: ein Tosen stürzender Wassermassen, das durch ein Wäldchen gedämpft wird.

Während ihr das Wäldchen passiert, nehmen eure Lungen den kühlenden Wasserdampf auf, dessen Ursprung ihr am Ende des Hains, am Ufer des Barun-Ulahs erblicken könnt.

Über eine Meile hinweg sprudelt der Fluss gischend über Stromschnellen und überwindet dabei einen Höhenunterschied von etwa zwanzig Schritt. Immer wieder ist der riesige Katarakt unterbrochen von mächtigen, rund gewaschenen Felsen, auf denen sich verkrüppelte Kiefern und Weiden mit ihren Wurzeln festkrallen. Weiß spritzt die Gischt des stürzenden Wassers aus den Wellenkämmen hervor, wo sich die klaren Wasser des Weißbaruns mit denen des Braunen Ulahs vermischen.

Inmitten des Katarakts, auf einem erhöhten Steinmassiv, erhebt sich wie eine Krone über die Fluten euer Ziel: ein altes zerfallenes Heiligtum.

Der imposante Wasserfall am Zusammenfluss der Quellflüsse des Barun-Ulahs setzt der Schiffbarkeit des Flusses hier ein gigantisches Ende. Führen Sie den Anblick des Kataraktes stimmungsvoll aus, schließlich haben selbst die alten Tulamiden in ihm mehr als ein Naturschauspiel gesehen. Der Fluss oberhalb der Stromschnellen ist kaum tiefer als ein bis anderthalb Schritt, aber sehr reißend. Das erschwert den Helden das Übersetzen zum Heiligtum erheblich. Es empfiehlt sich, ein provisorisches Boot zu bauen, um den Fluss zu überwinden (gestalten Sie dies je nach Fähigkeiten Ihrer Helden mit Proben in den Talenten *Schiffbau*, *Holzbearbeitung*, *Fesseln/Entfesseln* und dann auf dem Wasser *Boote fahren*, wobei gescheiterte Proben dazu führen können, dass die Konstruktion auseinanderbricht und zum Beispiel Ausrüstungsgegenstände verloren gehen können).

DER ÜBERFALL

Während die Helden zum Heiligtum übersetzen, werden sie von angeworbenen Bogenschützen Murads angegriffen. Sollten zur Sicherung einige Gruppenmitglieder am Ufer zurückgeblieben sein, können diese die versteckten Schützen am Flussufer entdecken und sie unschädlich machen oder vertreiben. Dazu müssen die Helden allerdings das karstige Ufer meistern und sich möglichst unbemerkt an die Bogenschützen heranpirschen, sonst geraten auch sie unter Beschuss. Verlangen Sie dazu Proben auf *Schleichen* und *Sich Verstecken*, abhängig von der Vorgehensweise und der Behinderung durch die Ausrüstung der Helden. Bei einem Verhör werden die Bogenschützen kaum mehr sagen können, als dass sie von Murad angeworben wurden, um hier einigen Tempelschändern den Garaus zu machen.

Bogenschütze

Haumesser: INI 8+W6 AT 11 PA 10 TP 1W+3 DK H

Kurzbogen: FK 18 TP 1W+3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Scharfschütze

DAS ALTE HEILIGTUM

Das teilweise verfallene Efferd-Heiligtum diene nicht immer dem Herrn der Wogen als Heimstatt, wie die Helden während ihrer Suche erkennen können. Einst muss der kleine Tempel ausschließlich der Herrin Peraine geweiht gewesen sein. Bemerken werden dies zuerst die Bau- und Geschichtskundigen der Gruppe, die erkennen können, dass die Efferd-Symbolik der Wände erst im Nachhinein angebracht wurde (durch erfolgreiche Proben in *Malen/Zeichnen* oder *Baumeister*).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den Tempel betretet, dämpft sich das Geräusch der stürzenden Wassermassen, so dass man sich wieder normal unterhalten kann. An den Wänden des fast zehn Schritt breiten und langen Gebäudes ist die Symbolik der Götter Efferd und Peraine zu sehen. Die alten Tulamiden stellten in dem Relief die Göttin Peraine mit reicher tulamidischer Ornamentik dar. Sie nimmt sich des Hochwassers des Gottes Efferd an, der mit bosparanischer Symbolik versehen ist, um es Leben spendend auf die Felder zu verteilen. Ausführlich sind die Jahreswechsel dargestellt sowie die hütende Hand der Peraine, die die Menschen des Baburiner Beckens vor jenen verheerenden Hochwassern schützt, die die schnelle Schneeschmelze mit sich bringt.

Mit einer *Sagen/Legenden*-Probe +2 vermag man sogar noch einen Rest der ursprünglichen tulamidischen Symbolik erkennen, die von der später hinzugefügten Symbolik des gildenländischen Gottes Efferd verdrängt wurde.

Aus einer Wand sind kürzlich Steine heraus gebrochen worden, wo vermutlich das Tagebuch Dassareths verborgen war.

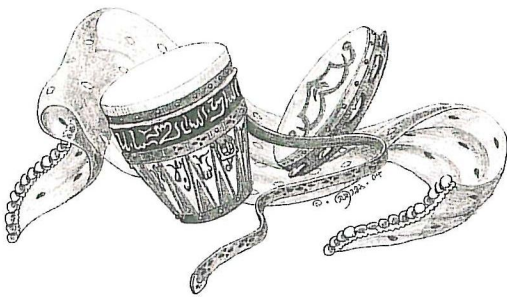
IN DEN WALL

Wie die Helden aus ihren Recherchen bereits erschlossen haben, liegt die Totenstadt der ehemaligen Herrscher Nebachots im Raschtulswall. Eine vage Wegbeschreibung, wie sie dorthin gelangen können, haben sie auf der Tonplatte im Hesinde-Tempel gefunden. Den genauen Plan hat ihnen jedoch Murad weggeschnappt. Andererseits können sie immer wieder auf Spuren ihres Widersachers stoßen, so dass sie im Zweifelsfall Hinweise über die Fortsetzung des Weges finden werden. Eventuell können sie sich sogar ganz auf die Strategie verlassen, der Expedition Murads zu folgen. Diese wird vermutlich einige Tage Vorsprung haben, was ein solches Vorgehen nicht gerade einfacher macht. Und Murad ist sich bewusst, dass er von den Helden verfolgt werden könnte, und verwischt daher seine Spuren bestmöglich und baut auf Ablenkungsmanöver. Er berichtet beispielsweise einer Ferkinasippe vom Herannahen einer reichen Karawane, die von starken Kriegern und schönen Frauen begleitet wird (weitere Informationen zu Ferkinas finden Sie in *Raschtuls Atem* ab S. 104).

In Aventurien wird der Raschtulswall in seiner Monumentalität nur noch vom Ehernen Schwert übertroffen. Er birgt für eine reisende Heldengruppe allerlei Gefahren: Unwetter und sommerlichen Schneefall, Erdbeben, Drachen, Trolle, Oger und andere wilde Bestien, nicht zuletzt auch die Ferkinas. Entnehmen Sie den folgenden Szenariovorschlüssen eventuelle Begegnungen für Ihre Heldengruppe.

Darüber hinaus können Sie den Helden weitaus mehr mystische Szenen präsentieren, als hier angerissen werden. Alte Trollburgen, Drachenfesten und verlassene Bergdörfer, deren Untergang viel Raum für Spekulationen gibt, bieten Möglichkeiten für die Erkundung ereignisreicher und gruseliger Orte.

Um die Expedition und eine spätere Ausgrabung erfolgreich durchzuführen, werden die Helden noch einige Träger beziehungsweise 'Hilfspersonal' benötigen. Die Träger werden, wenn die Helden nicht selbst dafür sorgen, von Rahul angeworben. Im Ganzen sollte die bereits existierende Expeditionsgruppe von fünf bis zehn weiteren Personen begleitet werden.



BEGEGNUNGEN IM GEBIRGE

DAS OPFER

An einem aus Bruchstein aufgeschichteten Steinkegel bereitet die Karawane ihr Nachtlager vor. Seit mehr als einem Tag gab es keine Anzeichen menschlicher Besiedlung mehr.

Während die Träger das Lager aufschlagen, gehen Al'irik und Ugdalf zum Steinkegel und opfern Blut und Innereien eines frisch erlegten Rehs.

Werden sie von Helden nach dem Grund für das Opfer gefragt, antworten sie: "Wir gehen nun ins Reich des Giganten und versuchen ihn gnädig zu stimmen, damit er uns nicht fehlleitet."

DER AUFBRUCH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Karawane versammelt sich bereits in den frühen Morgenstunden vor der Stadt. Routiniert verstauen die Träger die Ausrüstung auf den Maultieren und langhaarigen Bidenhöckern.

Die Laute der Menschen und Tiere verstummen einen kurzen Moment, als der erste Sonnenstrahl über den Horizont scheint. Wie eine entzündete Fackel blitzen die Hänge des Gol'agramin auf. Seine felsigen Flanken leuchten wie glühendes Kupfer. Der grell reflektierende Schnee auf den Höhen scheint sich im ersten Augenblick in zartem Rahjarot zu verflüssigen, bis das Licht ihn in blendenden Bernstein verwandelt.

Die Strahlen Praios' wandern die Klippen und Überhänge des Massivs hinunter. Sie erhellen die Wälder und fallen in Schluchten. Wie ein fortgezogenes Laken wandeln sich die Nebelschleier von dämmerndem Grau in strahlendes Weiß, um sich schließlich ganz aufzulösen.

"Är ist erwacht", ruft einer der Kundschafter und erwartet von euch das Signal zum Aufbruch.

LANDSCHAFT UND MENSCHEN IN PALMYRAMIS

Der Weg in den Wall führt die Helden durch das Sultanat Palmyramis. Nachdem sie das Sultanat Baburin verlassen haben, verändert sich die Landschaft zum Gebirge hin deutlich. Die Böden werden trockener und lehmiger, vielerorts wird Wein angebaut und Weidewirtschaft betrieben: Rinder, Ziegen und Pferde. Eine Tagesreise von der Stadt Baburin entfernt ist die Region auf palmyrischer Seite auch noch dicht besiedelt. Mit jeder Wegstunde sieht man allerdings weniger Ansiedlungen.

Mit zunehmender Entfernung von Baburin verändern sich auch die Tracht der Menschen und ihre Architektur, bis die Helden den Eindruck gewinnen, keine Anzeichen von mittelreichischem Einfluss mehr vorfinden zu können. Häufig tragen die einfachen Menschen Feze, kurze Westen und Pluderhosen, und eine deutliche Zunahme weiblicher Herrschaft ist zu bemerken. Die Bauern und Hirten, die der Gruppe begegnen, grüßen die männlichen Helden respektvoll, die Frauen hingegen ehrerbietig.

Oftmals sehen die Helden schwere Transportfuhrwerke, die von Ochsen gezogen werden und Marmor an den Barun-Ulah bringen.

DIE FERKINAS

Die Ferkinas sind ein wildes und zähes Bergvolk und gehören im Gebirge zu den größten Bedrohungen für die Helden. Immer wieder können die Helden beobachten, wie die Wilden über entfernte Berghänge ihre Herden von einer kargen Weide auf die nächste treiben. Falls es zu einer Begegnung kommt, kann sich darauf unter Umständen ein ganz eigenes Abenteuer entwickeln. Unter den Ferkinas gibt es selbstverständlich verschiedene Sippen, von denen einige Kontakt zu den 'Blutlosen' aus dem Tal haben und Handel treiben. Es ist also durchaus möglich, dass Sie die rauen Sitten des Volkes vorstellen können, ohne dass es zu Kämpfen kommen muss.

Allerdings können sich die Helden niemals sicher sein, dass die Ferkinas friedlich bleiben. Denn schließlich kann es sich der Häuptling auch anders überlegen und beleidigt sein, wenn etwa ein Held oder eine Meisterfigur nicht zum Tausch eines Ausrüstungsgegenstandes bereit ist. Erhalten Sie also beim Kontakt mit den Wilden ein gehöriges Maß an Bedrohung aufrecht.

Ferkinas lassen sich von starken Kriegern und Magiern schnell beeindrucken. Sie haben aber auch Respekt vor unbewaffneten Gruppenmitgliedern, die den Mut aufbringen, einfach auf sie zuzugehen und beispielsweise einen Gefangenen oder einen erbeuteten Gegenstand zurückzufordern. Mehr zu den Ferkinas finden Sie in *Rashtuls Atem* ab S. 104.

DRACHEPANGRIFF

Aus der Ferne können die Helden sehen, wie sich ein Drache auf ein Ferkinalager stürzt. Kaum einer der Wilden läuft jedoch davon, stattdessen versuchen sie todesmutig, das Ungetüm mit primitiven Waffen zu bekämpfen.

Mit einer gelungenen *Tierkunde*-Probe +7 kann man das Wesen als einen Höhlendrachern erkennen, der im Gegensatz zur Norm über Flügel verfügt. Sollten die Helden sich einmischen, kann dies verschiedene Folgen haben:

- Die Helden kommen im Lager an und helfen den Ferkinas, den Drachen zu vertreiben. Die Ferkinas zeigen sich dankbar. Der Drache aber wird sich daraufhin vielleicht an den Helden rächen wollen.
- Die Helden kommen im Lager an, als der Angriff vorbei ist. Daraufhin glauben die Ferkinas, die wahren Schuldigen für den Angriff gefunden zu haben, und setzen den Helden zu. Womöglich ist die Sippe aber auch dankbar für die Hilfe, die die Helden ihr bei der Versorgung der Verletzten zukommen lässt.

ABGEBROCHENES LAGER

Als die Helden über ein von Bäumen geschütztes Hochplateau kommen, finden sie die ehemalige Lagerstätte einer Ferkinasippe. Überall liegen Knochen von Beutetieren herum, die die Helden mit einer Probe auf *Tierkunde* +4 Kaninchen und Steinböcken, aber auch Pferden, Bären, Löwen und sogar einem Höhlendrachern zuordnen können. Unter anderem findet man auch die Überreste aranischer Soldaten im Lager.

TOTENSTÄTTEN

Falls die Helden eine der Kultstätten der Ferkinas entweihen, steht ihnen Übles bevor. Im besten Fall werden sie dann einfach nur verjagt. Das kann ereignisreich genug werden, wenn man bedenkt, wie groß die Expedition mit Lasttieren und Trägern geworden ist. Wahrscheinlicher ist jedoch, dass sich mehrere Sippen zusammenschließen, um den Frevel zu ahnden. Hier haben Sie mehrere Möglichkeiten, den Helden das Leben schwer zu machen:

- Die Helden müssen eine Prüfung bestehen, die ihnen von den Ferkinas auferlegt wird. Ein Harpyiener zu besorgen kann hier eine durchaus sinnvolle Aufgabe sein. Es bietet sich aber auch das Abenteuer an, einen Gegenstand aus einem Drachenhort zu bergen.
- Die Helden werden in Kämpfe verwickelt und verlieren einen erheblichen Teil ihrer Ausrüstung.

DIE SÄULEN

Die Helden können im Gebirge verschiedene Spuren der nebachotischen Kultur finden, beispielsweise eckige, obeliskartige Schriftsäulen. Von diesen kann die Gruppe im Kontakt mit einer Ferkinasippe, einsamen Wanderern oder Bergbauern erfahren. Nachdem man den Helden eine solche überwachsene Säule gezeigt hat, können die Gelehrten der Gruppe erkennen, dass es sich tatsächlich um alte nebachotische Wegweiser handelt. Sie sind mit geheimnisvollen Schriftzeichen und Symbolen übersät, zwischen denen auch immer wieder das rabenköpfige Mischwesen auftaucht. Das versteckt liegende Tal der neun Schluchten ist den Einheimischen jedoch nicht bekannt.

Eine Übersetzung der Schriftzeichen ist recht schwierig, da sie in einer uralamidischen Geheimschrift geschrieben sind, die stark verwittert ist. Für die einfache Deutung der Schriftzeichen ist die sichere Beherrschung der Schrift des *Ur-Tulamida* (mind. TaW 10) notwendig. Die Entschlüsselung der längst vergessenen Geheimschrift erfordert pro Säule drei Proben auf Schrift *Ur-Tulamida* +10 oder stattdessen drei einfache Proben auf *Kryptographie*. Jede Probe nimmt ungefähr eine Stunde in Anspruch.

Sie können den Helden den Erfolg gönnen, eine oder mehrere Säulen zu entschlüsseln. Jedoch wird dies sehr viel Zeit oder astrale Energie in Anspruch nehmen. Auf den Säulen sind Andeutungen über die Gräberstadt der alten Nebachoten zu finden. Einige künden von dem Fluch, den die Garde des letzten Sultans auf sich geladen hat. Andere liefern allgemeine Informationen.

- "... dann reise in Demut auf dem Pfad der Toten hin zu der Stätte, die ihnen bestimmt ist im Tal mit neun Schluchten."
- "Dein Weg führt dich bis in die Höhen der Wilden. Dies ist aber nicht die letzte Gefahr, die du zu meistern hast, denn die Toten warten auf dich."
- "Versieh dich nicht, denn heilig sind die Stätten. Verfluchen wird dich sein Wille, wenn du die nicht ehrst, die zur Ruhe gebettet sind."
- "Hüte dich vor der Garde des Toten, denn ihr Fluch wird schwer auf deiner Seele lasten und die Erfüllung ihres Schicksals wird dir zur großen Bürde werden."
- "Suche nicht nach der Vergebung derer, die verflucht sind, sondern bringe ihnen Erlösung, auf dass sich der Sturm erhebe, dem du trotzen du bereit bist."

DIE TROLLIN IM EIS

Als die Helden an einer Gletscherkante vorüberkommen, machen sie einen schauerlichen Fund. Erst vor kurzem muss ein Teil des Gletschers abgebrochen sein. Dadurch wurden eine Trollin und ein Drache teilweise freigelegt, die im Gletschereis eingefroren waren. Die riesenhafte Steinaxt steckt immer noch in der Brust des Drachen, während im Hals der Trollin tiefe Bissspuren zu sehen sind. Dieser Fund soll den Helden einen Eindruck davon geben, wie viele Jahrhunderte vor den Menschen der Raschtulswall Lebensraum anderer Wesen gewesen ist.

Aus der Länge des Gletschers können der Geologie kundige Helden (*Gesteinskunde*-Probe +12) schließen, dass die Kämpfer hier seit mehreren tausend Jahren liegen.

DIE SPHINX

Das Wappentier Araniens und des alten Sultanats Nebachot ist die Sphinx. Seit Jahrtausenden scheinen sich Tulamiden und Sphingen auf eigenartige Weise gegenseitig anzuziehen. Es bleibt dahingestellt, ob die verstoßenen Gryphonen (ZBA 175) zuerst auf die alten Tulamiden stießen und deshalb seit alters her über die Geheimnisse der Tulamidenlande wachen. Vielleicht haben sie die erst später hinzugekommenen Güldenländer nun erst wahrgenommen.

Es heißt, dass die Sphingen sich seit Jahrtausenden um Weisheit bemühen, weil sie einst irrten und verstoßen wurden. Die Sphinx, auf die die Helden treffen, scheint vom Schicksal der Nebachoten angetan zu sein – vielleicht weil sie selbst einst von einem Gott verstoßen und verflucht worden ist.

Auf einem Felsvorsprung hoch über den Köpfen der Helden ruht eine Sphinx, die zuerst nur als seltsame geflügelte Kreatur zu erkennen ist. Nach einer gelungenen Probe auf *Sagen/Legenden* +4 (für Tulamiden unmodifiziert) werden die Helden wissen, um welches Wesen es sich handelt. Wenn die Helden mit der Sphinx sprechen wollen, müssen sie erst fünfzig Höhenmeter überwinden, wozu 20 TaP* in *Klettern*-Proben gesammelt werden muss. Vorhandene Seile und Steigeisen erleichtern



die Probe um je 2 Punkte. Gescheiterte Proben haben Stürze zur Folge. Ein durch seine Gefährten gesicherter Held erleidet bei einem solchen Sturz nur Schürfwunden in Höhe von W6 Trefferpunkten, das Schicksal von ungesicherten Helden liegt allein in den Händen des Meisters. Doch wenn die Helden die Sphinx ansprechen, reagiert sie zunächst nicht, sondern lässt ihren Blick nur starr in die Ferne schweifen. Erst wenn die Helden das Tal ansprechen, schenkt die Sphinx ihnen Beachtung, und schließlich beginnt sie zu sprechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht oben auf diesem Felsvorsprung. Schwindel erregend klein erkennt ihr die anderen Mitglieder eurer Expedition unter euch auf dem Weg. Die Sphinx richtet ihren Blick anscheinend in weite Ferne, hinunter in die Ebene, wo man im Dunst der Weite den Barun-Ulah, die Gorische Wüste und das mhanadische Hochland erkennen kann.

Zunächst bleibt sie auf eure Fragen hin regungslos, bis sie endlich zu erwachen scheint und reagiert. Als ihr anscheinend die richtige Frage gestellt habt, fangen die Augen der Sphinx euren Blick ein. Ruckartig verengen sich ihre großen, klaren Pupillen, bevor sie zu sprechen beginnt: "Wenn ihr bereit seid und nicht fehlt, vermögt ihr Großes und Gutes zu tun. Gutes werdet ihr tun wollen. Feuer oder Sturm werdet ihr bringen. Bis zu seinem Ende gehen werdet ihr den Weg, der euch bestimmt ist. Verschwommen ist die Zukunft, während Fluch und Fehl der Vergangenheit euch bereits ereilt haben."

Nachdem die Sphinx gesprochen hat, richten sich ihre Augen wieder in die Ferne. Sie lässt die Helden mit dem Rätsel ihrer Prophezeiung allein. Ahnen und womöglich verstehen wird Rahul, was mit der Prophezeiung gemeint sein könnte. Seinen Untergang und Fluch ist er jedoch bereit in Kauf zu nehmen, wenn er mit seinem Vorhaben erfolgreich sein kann, die verfluchte Garde des letzten Sultans in den Kampf zu schicken.

DIE ALLTAGSSITUATIONEN IM WALL

Im Folgenden sind einige alltägliche Situationen ausgeführt, damit Sie als Spielleiter Anhaltspunkte haben, wie ereignisreich der Weg durch den Wall sein kann. Die Gefahren, denen sich die Helden stellen müssen, gehen nicht nur von Ferkina-Horden aus, sondern vor allem von wilden Tieren und den Unwägbarkeiten des Gebirges selbst. Denn auch der schlafende Gigant Raschtul hält manche Herausforderung für die Helden und ihren Tross bereit.

BERGBAUERN

Das Leben im Raschtulswall ist hart und entbehrungsreich. Dennoch halten die zivilisierten Bewohner dieser kargen Scholle das Gastrecht in hohen Ehren, insbesondere wenn die Gäste mit Geschenken kommen, die nützlich sind oder erscheinen. Die Gruppe bringt selbst auch Neuigkeiten mit, die sie gegen Antworten auf ihre Fragen eintauschen kann: Die Bauern sind sehr daran interessiert, ob der eine oder andere Pass begehbar ist, wo man von Steinschlägen überrascht wurde und wo man eventuell Ferkinas auf Kriegszug gesehen hat. Die Bergbauern können den Helden bei der Ergänzung von Ausrüstung und ähnlichem behilflich sein, auch wenn sie selbst keineswegs reich sind.

Manche der Einheimischen kennen auch die Totenstadt. Mit ihrem Wissen rücken sie aber erst heraus, wenn sie zu den Reisenden größeres Vertrauen haben, etwa nach einem stimmungsvollen Abend am Lagerfeuer.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Feuer knistert leise in der einzigen Stube des geduckten Hauses. Der Bauer stopft sich eine Pfeife, entzündet sie mit einem Span und füllt sich genüsslich die Lungen mit dem aromatischen Rauch.

Sein Gesicht wird nachdenklich, während er im unregelmäßigen Lichtschein seine Stirn in Falten legt: "Was Ihr finden wollt, wurde schon von so vielen vor Euch gesucht. Keiner von ihnen kam je wieder zurück, denn das, was man dem Giganten anvertraut hat, gibt er nicht einfach so wieder her. Er hütet es in seinem Innersten. Er kennt dabei weder Gut noch Böse, er akzeptiert nur die Stärksten in seinem Reich – mindestens so stark, wie der Ferkina es ist. Er befiehlt Geistern, Drachen und Riesen, die Schätze zu hüten. Er lässt alle umkommen, die dem zu nahe zu kommen wagen, was ihn andere zu schützen gebeten haben. Ihr werdet nicht finden, was Ihr sucht. Nur den Tod."

Mit dem Giganten meinen die Bergbauern natürlich den Raschtulswall selbst, den sie wie eine Gottheit verehren. Die Bergbauern werden den Helden dennoch helfen, denn nur durch gegenseitiges Helfen ist es den Menschen hier oben möglich gewesen zu überleben.

DIE BRÜCKE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr bewegt euch schon seit einigen Stunden durch steiles Gebiet. Es ist wohl nicht viel mehr als glücklicher Zufall, dass weder Mensch noch Tier einen Fehltritt getan haben und auch niemand abgerutscht ist. Denn frisch gefallener Schnee verdeckt die Unebenheiten und Löcher des Weges, so dass fast nicht mehr erkennbar ist, wo ihr hintretet. Der Wind weht euch beißend entgegen, treibt euch

Tränen in die Augen und brennt wie spitze Nadelstiche auf der Haut.

Plötzlich hört der Weg ganz unvermittelt vor euch auf: Vor euch tut sich eine Schlucht auf, die ihr bisher nicht bemerkt habt.

Die Schlucht ist schwer auszumachen, und ihre Tiefe ist bei den momentanen Wetterverhältnissen nicht zu erkennen. Die Ortskundigen warnen allerdings davor, Steinchen in die Tiefe zu werfen. Das Echo des Steinschlags könnte unabsehbare Folgen haben.

Sollten die Helden nicht darauf hören und wollen eine Probe aufs Exempel machen, dann müssen sie die Konsequenzen tragen: Es beginnt mit einem leisen Echo, das immer lauter wird. Dann folgt ein tiefes Grollen, ein leichtes Zittern der Erde, bis plötzlicher Steinschlag die Tiere erschreckt. Ein ausgewachsener Geröllabgang, eine Lawine oder gar ein Abbrechen der Steinkante just vor den Füßen der Helden beendet den Spuk. Lassen Sie die Helden in diesem Fall nur knapp mit heiler Haut davon kommen oder reißen Sie ein für den Fortgang des Abenteuers eher unwichtiges Mitglied der Expedition in den Tod.

Raschtul verlangt Ehrfurcht. Wer ihm die Ehrerbietung versagt, wird Furcht lernen.

DIE ÜBERQUERUNG DES HINDERNISSSES

Es scheint so, als sei die Schlucht bei einem Erdbeben entstanden, denn sie ist nicht besonders breit. Dennoch ist sie zu groß, um übersprungen zu werden (etwa 7 Schritt). Man kann am anderen Ende erkennen, dass der Weg durch die Felsen weiter ins Gebirge führt. Unglücklicherweise ist seitlich kein Ende des Risses im Fels erkennbar.

Das Überqueren der Schlucht stellt eine gefährliche Aufgabe dar. Vor allen Dingen die Lasttiere machen es so gut wie möglich, den Weg fortzusetzen, denn die Tiere werden sich ohne Brücke nicht über die Schlucht bringen lassen.

Eine Suche von einem halben Tag ergibt, dass sich einige Wegstunden entfernt eine Brücke über die Schlucht befindet. Bei der Suche sind einige *Orientierungs*-Proben +2 fällig (kein Aufschlag für Helden mit dem Vorteil *Geländekunde* Gebirge), um sich im unübersichtlichen Gelände zurechtzufinden.

Die Brücke besteht lediglich aus zusammenge nagelten Planken und einigen gespannten Seilen. Die ganze Konstruktion ist sehr wackelig und mittlerweile durch die harte Witterung deutlich angegriffen, so dass die Überquerung keineswegs ungefährlich ist. Für das erfolgreiche Überqueren bieten sich Proben auf *Körperbeherrschung* an, die um den Wert der schlechten Eigenschaft Höhenangst erschwert sind. Führt der Held ein Lasttier über die Brücke, kommt ein Aufschlag +4 zum Tragen. Ein Misslingen bedeutet, dass ein morsches Brett unter dem Helden nachgibt und in der Tiefe verschwindet. Der Held kann sich mit einer Probe auf *Gewandtheit* +2 retten. Alternativ besteht auch die Möglichkeit, bei einem Misslingen eines der Lasttiere zu opfern.

Ohne den Tieren die Augen zu verbinden, ist das Hinüberführen nahezu unmöglich. Jedes Tier muss erst umständlich entladen werden, um die Belastbarkeit der Brücke nicht überzustrapazieren. Insgesamt nimmt die Suche nach einer Möglichkeit, über die Schlucht zu kommen, und die Überquerung derselben selbst sicherlich einen bis zwei ganze Tage in Anspruch.

EIN NEBACHOTISCHES AUFGEBOT

Auch wenn man im Raschtulswall selten auf Reiter trifft, kennen sich neben den Ferkinas auch einige der angrenzenden Völker im Gebirge so gut aus, dass sie die wenigen passierbaren Pfade und Hochebenen nutzen können. Über einige dieser Wege kann man zumindest Pferde mit sich führen, denn der Kampf zu Pferd ist auch im Gebirge möglich, da die Lagerstätten der Wilden nicht ausschließlich an Steilhängen, sondern auch in breiten Tälern oder auf Hochplateaus liegen. Auch die Karawanenstraße nutzt nach Möglichkeit diese Geländemerkmale auf ihrem Weg durch den Wall. Im Kampf verzichten die Ferkinas wie

auch die Nebachoten und Baburen selten auf ihre Reittiere und suchen sich einen Kampfplatz, der sich für Reiterei eignet. Für einen gemeinen Hinterhalt gilt dies natürlich nicht – da kommt es auf Deckung und Überraschung an.

Ob sich die Helden vor dem nebachotischen Aufgebot verstecken oder ob sie den herannahenden Reitern offen gegenüber treten, hängt wahrscheinlich vom Gelingen der entsprechenden Proben oder der Aufmerksamkeit eines vorausgeschickten Spähers ab: Verlangen Sie einfache *Sich Verstecken*-Proben, die um 5 Punkte erschwert werden, falls die Helden noch Lasttiere mitführen. Die Nebachoten haben ihrerseits einen Späher vorausgeschickt. Diesen zu entdecken ist nicht leicht: Es gelingt nur bei einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe +6.

Sobald die Helden die Krieger sehen, wird der Späher aus der Deckung treten, von der aus er die Helden schon seit längerem beobachtet. Egal ob die Helden sich verstecken oder offen den Reitern entgegentreten, werden die Nebachoten zuerst zu ihrem Kundschafter reiten. Dieser weist nach kurzem Gespräch auf die Helden. Dann nähern sich die Reiter langsam den Helden, ohne dabei aggressiv zu wirken.

Die Nebachoten sind auf der Jagd nach einer Ferkinasippe, die im pericumschen Weißbarun einige Pferde gestohlen hat. Ob die Helden der Sippe oder den Überresten der verzehrten Pferde begegnet sind, können Sie als Meister entscheiden. Im zweiten Fall werden die Nebachoten enttäuscht die Köpfe hängen lassen und danach zornig auf Rache schwören.

Sollten die Helden zu einem späteren Zeitpunkt auf die überlebenden Ferkinas treffen, die von den Nebachoten angegriffen worden sind, können Sie dieses Motiv wieder aufgreifen: Die Ferkinas haben nun ihrerseits blutige Rache geschworen. Die Gruppe kann als Augenzeuge daran teilhaben, wie sich die Spirale der Gewalt und Gegengewalt dreht, die schon seit Jahrhunderten das Leben am und im Raschtulswall bestimmt.

Die Nebachoten wollen genau wissen, was die Helden so tief im Gebirge suchen, zumal sie erst vor einigen Tagen auf Murad und seine Leute gestoßen sind. Darüber geben sie bereitwillig Auskunft. Obwohl es bisweilen vorkommt, dass sich eine Forschergruppe in den Raschtulswall hineinwagt, ziehen die Reiter lachend und spottend von dannen, wenn sie von der wahren Intention der Helden erfahren:

● "Ihr sucht das Grabmal des Sultans? Dann braucht ihr vor alläm einä Schauffel, mit där ihr euär Grab ausheben kännt! Niemand iest bishärr von seinär Suchä zurieckgekhärr."

● "Wass ihr sucht, würdä begrabän – vor langär Zeit! Da wird es nicht ausgärechnät euch gelingän, es zu findän!"

● "Ihr sucht also den Tod – ihr Narrän!"

DIE BÄRIN

Während die Helden rasten, tollt auf einmal ein furchtloses und putziges Bärenjunges zwischen ihnen herum. Vielleicht werden hier einige Helden schon an die Mutter des Kleinen denken, die alsbald nach ihm suchen wird. In diesem Fall geben Sie den Helden den Eindruck, dass der kleine Meister Petz verwaist ist. Sobald die Helden sich aber des kleinen Pelzknauels annehmen wollen, erscheint die Mutter des Kleinen, was vielleicht weniger den Helden, aber umso mehr den Trägern und Lasttieren einen Schrecken versetzt.

Baumbärin

Tatze:	INI 8+W6	AT 7	PA 8
TP	1W6+1	DK H	
LE 24	AU 30	KO 15	RS 2
MR 2	GS 10		

Beute: 15–20 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer)



DIE RESTE DER KONKURRENZ – DER RICHTIGE WEG

Sobald die Beschwerlichkeiten des Raschtulswall in Ihrer Gruppe ausgereizt sind, sollten Sie die Helden auf die zerschlagenen Reste von Murads Expedition treffen lassen. Zuerst können die Helden nicht wissen, dass es sich überhaupt um ihre Gegner handelt, bis die Helden Murad selbst entdecken.

Kreisende Geier sind die ersten Anzeichen, die die Helden von der gegnerischen Expedition erspähen können. Beim Näherkommen wird deutlich, dass hier jemand von Ferkinas überfallen wurde. Auf einer kleinen Lichtung liegen nahezu zwanzig Tote. Murad, der sich noch rechtzeitig verstecken konnte, verlor bei dem Angriff alle seine Gefährten und die gesamte Ausrüstung. Die überlebenden Träger sind alle geflohen.

Murad beobachtet die Helden erst eine Weile, bevor er versucht, eines der Tiere zu stehlen, um sich davonzumachen. Dies sollten die Helden aber mit ein wenig Aufmerksamkeit verhindern können, andernfalls können sie ihn nach einer kurzen Verfolgungsjagd stellen.

DAS VERHÖR – DER VERLUST DES TAGEBUCHS

Murad beteuert den Helden gegenüber ehrlich, dass er sie niemals töten, sondern nur aufhalten, behindern und davonjagen wollte. Deshalb habe er sie mehrmals überfallen lassen. Wenn die Helden Murad nach dem Tagebuch Dassareths befragen, wird er zähneknirschend berichten, dass

es mit einem Packesel in eine Gletscherspalte gestürzt ist. Nach den zu erwartenden Flüchen und Drohungen der Helden ist er bereit, ihnen den Weg zu zeigen, den er sich aus dem Tagebuch eingeprägt hat. Murad handelt freilich auch aus Eigennutz, kann er so doch das Tal wenigstens einmal sehen. Außerdem hofft er immer noch darauf, die Lanze an sich zu bringen.

DER RICHTIGE WEG

Murad führt die Helden pflichtgemäß auf den richtigen Weg, wie er es gegenüber diesen vermutlich heilig hat schwören müssen.

Während des gemeinsamen Wegs fällt Murad, der die Helden in Baburin eigentlich ganz sympathisch fand, in alten Trott zurück. Er ist bemüht, sich wieder mit den Helden anzufreunden. Es sind vielleicht auch die klassischen Situationen möglich, in denen ein Held abrutscht, Murad ihm zu Hilfe springt und einen Absturz verhindert. Vielleicht geraten die Helden dadurch in eine Zwickmühle, dass ihr Gegenspieler nämlich ein eigentlich patenter Kerl ist.

Die Helden bemerken, dass sie auf dem Weg, den Murad einschlägt, immer wieder auf die Schriftsäulen treffen, an denen sie sich vorher die Zähne ausgebissen haben. Eine Orientierung an den Säulen konnte ihnen aber ohne das Tagebuch nicht gelingen.

DAS TAL DER ПЕУП SCHLUCHTEN

DIE TREPPENSCHLUCHT – EINE TREPPE IM BERG

Murad scheint sich den Weg gut eingeprägt zu haben. Nachdem er die Führung übernommen hat, muss die Gruppe kaum noch gefährliche Abhänge oder Schluchten überwinden. Auch die ständige Kletterei ist nicht mehr nötig. Schließlich, so erzählt er, mussten die Baumaterialien und die Leichname einst ebenfalls auf sicherem Weg in die Totenstadt gelangen. Nach einigen Tagen führt Murad die Helden an einem breiten Gebirgsbach entlang immer weiter in ein Tal hinein, aus dem heraus es keinen Ausgang mehr gibt, wie die Helden später feststellen werden. Monumental heben sich die begrenzenden Steilhänge immer weiter empor, während die Expedition dem Ende des Tals näher kommt. Dort entspringt in vierzig Schritt Höhe mitten aus der Steilwand ein Wasserfall. Die Schlucht ist hier einige hundert Schritt breit, stark zerklüftet und mit Gestrüpp bewachsen.

In der Schlucht angekommen, weiß auch Murad nicht weiter. Erst nach längerem Suchen kann ein halb verschütteter und überwuchterter Zugang in den Fels gefunden werden (*Sinnenschärfe*-Probe +5), der mit Rabensymbolen und den Darstellungen von Sphingen versehen ist. Sobald der Eingang freigelegt wurde, gibt er eine steil nach oben führende, drei Schritt breite Treppe preis. Spätestens hier muss die Gruppe ihre Tiere nun wirklich zurücklassen.

Wenn die Helden versuchen, über den Wasserfall einen Geheimgang ins Tal zu finden, liegt es in Ihrem Ermessen, in einer ausgespülten Höhle zu Füßen der Steilwand einige Hinweise oder Gegenstände zu platzieren.

DIE STEINERNE WÄCHTER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Flammen eurer Fackeln flackern bereits die ganze Zeit, seit ihr über die Treppe im Berg empor steigt: ein Zeichen, dass der Ausgang zumindest nicht völlig verschüttet ist. Ihr steigt nun schon einige Zeit aufwärts, mindestens ein halbes Stundenglas. Nicht auszudenken, was euch bevorsteht, wenn dieser Tunnel über ein Fallensystem verfügt und euch beispielsweise plötzlich Steine entgegenpoltern würden.

Doch da: Licht! Nur schwach, aber immerhin ein Ausgang.

Beim Näherkommen stellen die Helden fest, dass auch der Ausgang des Tunnels zugewuchert ist. Sie müssen ihn freischlagen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt gerade den letzten Ast beiseite geschlagen, der euch Weg und Sicht versperrte, und zerrt ihn mit aller Gewalt aus den Verästelungen der umgebenden Büsche und Sträucher. Da seht ihr plötzlich erwartend und in Abwehrhaltung eine riesige Kreatur vor euch stehen: ein Drache!

Der Drache besitzt das gleiche Aussehen wie jene in den Katakomben in Baburin. Und auch dieser ist aus Stein. Vielleicht lassen sich die Helden allerdings noch einmal erschrecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr tretet ins Freie und steht inmitten einiger verkrüppelter Bäume, obwohl die Baumgrenze nicht mehr weit sein kann. Zu euren Füßen öffnet sich majestätisch eine tiefe und schroffe Schlucht, die sich an ihrem entfernten Ende in ein breites Tal öffnet. In das einige Meilen durchmessende Tal münden im Halbrund angeordnet acht weitere Schluchten. Aus jeder Schlucht entspringen Gebirgsbäche, die sich in der Talmitte zu einem tiefblauen See vereinigen. In diesem befindet sich eine Insel mit einem überwucherten Bauwerk – eine riesige Sphinx.

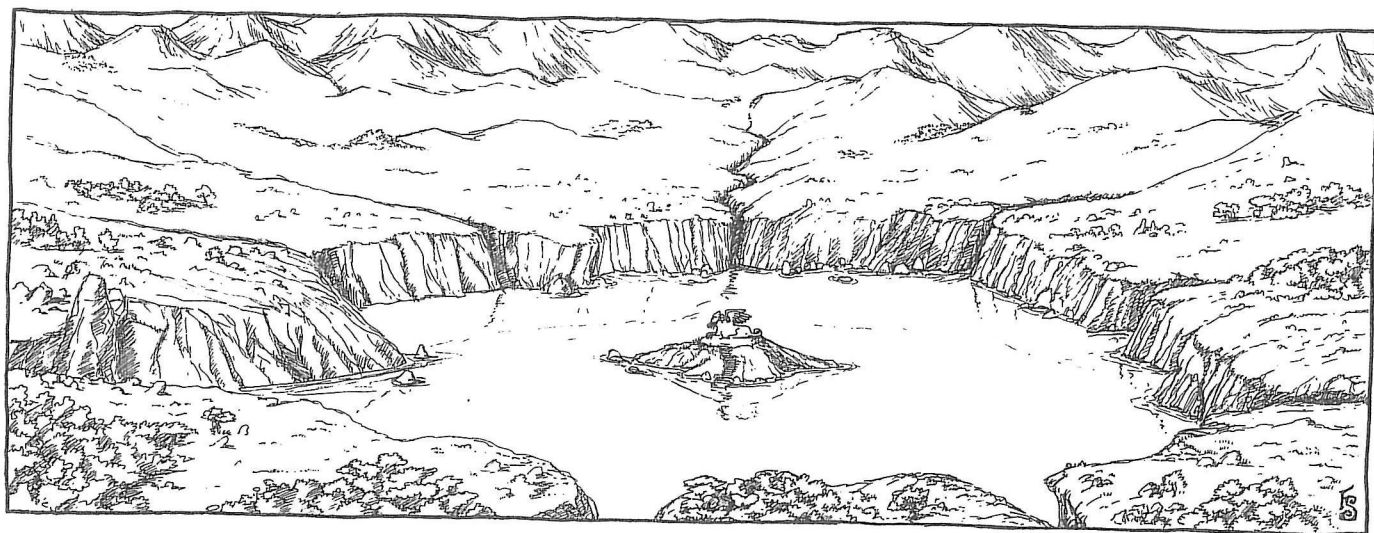
Den teilweise überschütteten, gepflasterten, gut zwei Schritt breiten Weg hinab ins Tal flankieren rabenköpfige Fabelwesen.

Die Helden haben das Tal der neun Schluchten gefunden. Der halbtägige Abstieg (1) hinab ist noch einmal recht mühsam, doch nichts im Vergleich zu den Strapazen, die hinter den Helden liegen.

In der Talmitte (siehe Plan rechts) existiert noch ein weit verzweigtes und überwuchertes Wegesystem. In die Wände der Schluchten sind übergroße rabenartige Mischwesen sowie tempelartige Bauwerke geschlagen worden, die offensichtlich über versiegelte Eingänge verfügen. Stellenweise befinden sich die Portale zu den Bauwerken in gut zwanzig Schritt Höhe.

Dies sind allerdings längst nicht alle Grabmäler. Wie Sie dem Plan entnehmen können, sind einige Eingänge und Portale ganzer Grabstätten verschüttet, unter anderem auch das Grabmal des letzten Sultans. In dieses wird Rahul eindringen, um die Garde des Sultans wieder zu beleben. Den Geweihten und den besonders Götterkundigen in Ihrer Runde sollte spätestens jetzt klar werden, dass das immer wiederkehrende rabenköpfige Mischwesen Golgari darstellen soll. Golgari war der Totengott der Babur Nebachosja.

Dies bedeutet, dass das Tal keineswegs eine heidnische Totenstadt ist, sondern ein Golgari und damit auch Boron heiliger Ort. Die alten Nebachoten mögen den wahren Herrn über den Tod noch nicht erkannt haben, aber sie beteten dessen höchsten Diener an.



WICHTIGE ORTE IM TAL

DAS LAGER DER HELDEN (2)

In einer Ruine, in der einst die Toten einbalsamiert wurden, können die Helden eine vorzügliche Lagerstatt finden. In den Trümmern können sie einige verwitterte Gegenstände entdecken, mit denen einst die Leichen präpariert worden sind. Für Anhänger Borons wäre schon die gründliche Untersuchung dieser Ruinen ein lohnenswertes Objekt für Ausgrabungen, bei denen sie viel über altnebachotische Balsamierungstechniken erfahren könnten.

Falls Sie es möchten und über Detailwissen ägyptischer oder chinesischer Balsamierungskunst verfügen, können Sie diese Ruine getrost mit verschiedenen Details ausstatten. Allerdings sei bemerkt, dass hier den Mumien vor der Beerdigung keine inneren Organe entfernt wurden.

DIE SPHINX IM SEE (3)

Inmitten des klaren und eisig kalten Gebirgssees ruht auf einer kleinen Insel die neunzehn Schritt lange Statue einer liegenden Sphinx. Sollten die Helden die Statue untersuchen, werden sie feststellen, dass sie aus einem Stück gefertigt wurde – oder durch Dschinnenmagie hergestellt wurde. Die Sphinx selbst verfügt über einen Eingang und eine unterirdische Kammer, in die allerdings das Wasser des Sees eingedrungen ist. Hier wurden einst die Ritualgegenstände der Priester aufbewahrt. Heute liegen diese völlig überkrusteten Gegenstände sechs Schritt unter Was-

ser. Falls es einem Helden gelingen sollte, die Ritualgegenstände zu bergen, wird er neben bronzenen Opferschalen für Räucherwerk auch das Ritualszepter des Hohepriesters bergen können.

Jeder Tauchgang hier unten macht eine *Schwimmen*-Probe +4 nötig. Wenn sie gelingt, dann kann der Held irgendwann auch den 40 Finger langen und zwei Finger dicken Stab mit Goldbeschlägen heben, auf dem viele verschlungene urtulamidische Schriftzeichen eingraviert sind.

Der Griff des Stabs läuft in eine Rabenkrallen aus, während am oberen Ende zwei steil nach oben gestellte Rabenschwingen zu sehen sind. Bei einem späteren Verkauf wird das Szepter einen Preis von mindestens 90 Dukaten erzielen; bei interessierten Baburen oder Nebachoten leicht das doppelte.

Falls die Helden nach ihrem Aufenthalt im bitterkalten Wasser nicht erfolgreich eine Konstitutions-Probe ablegen und sich selbst – wenn nötig – ihre Gewandung ausreichend trocknen, reduziert sich ihre nächtliche Regeneration für zwei Nächte um zwei Punkte.

DIE GRABMÄLER

Die Helden müssen zuerst rätseln, welches Grabmal das richtige ist. Zudem wird die Suche dadurch erschwert, dass in der Totenstadt nicht nur die Herrscher beigesetzt wurden. Man legte auch deren nähere Verwandte und verdiente Beamte sowie ruhmreiche Krieger hier zur ewigen Ruhe.

Die Grabkammern sind allesamt in den Fels geschlagen. Nur die bein-druckenden Eingangsportale sind aus dem natürlichen Stein herausgearbeitet oder errichtet worden. Den Gelehrten der Gruppe kann nach und nach klar werden, welches Grabmal sie welchem Herrscher zuordnen müssen, da die verschlüsselten Namen der Herrscher über den Portalen stehen. Die Namen werden durch Beinamen und Attribute der Herrscher in Szenerien dargestellt, die auf den Grabeingängen Hinweise geben.

Die jeweiligen Attribute der Herrscher sind meist leicht zu entziffern, wenn man das Prinzip verstanden hat. Nach der im Leben bestimmten Wesensart des Herrschers ist er im Tod gekennzeichnet, beispielsweise als Liebender, als Tyrann, als Schwächling, als im Kindesalter Verstorbener und so weiter. Es ist auch durchaus möglich, dass der Eingang zu einem der Grabmäler durch ein Erdbeben aufgesprungen ist. Bei dieser Option lassen Sie sich bitte durch die zwei ausführlich vorgestellten Grabmäler inspirieren (s.u. Das Grabmal des letzten Sultans bzw. Das Grabmal der Heerführer).

Das Grabmal des ersten Sultans

Attribut: Begründer

Symbol: der Schößling einer Eiche, der in die Erde gesetzt wird.

Name: Nebahath

Das erste Grabmal, das im Tal erbaut wurde, ist im Vergleich zu den neueren Ruhestätten eher schlicht und grob gehalten. Auf dem Portal finden sich überaus viele Szenen diversen Schlachten gegen Echsenwesen.

Das Grabmal des Einers

Attribut: Diplomat

Symbol: Mehrere Stränge werden zu einem festen Tau verknüpft.

Name: Mulay al-Baligh

Das Grabmal entstammt der Blütezeit der Babur Nebachosja. Auf dem Portal finden sich huldigende Menschen in unterschiedlichen Gewandungen, die Aufschluss darüber geben, dass sich fremde Völker unter den Schutz Nebachots begeben haben.

Das Grabmals des Richters

Attribut: der Weise

Symbol: ein flammendes Auge

Name: Omar al-Karim

Das Portal ist weniger prunkvoll und nur mit schlichten Steinmetzarbeiten verziert. Es wirkt allein durch die Eleganz der sauber herausgearbeiteten Reliefs. Auf dem Portal finden sich viele Gerichtsszenen mit zufriedenen Menschen.

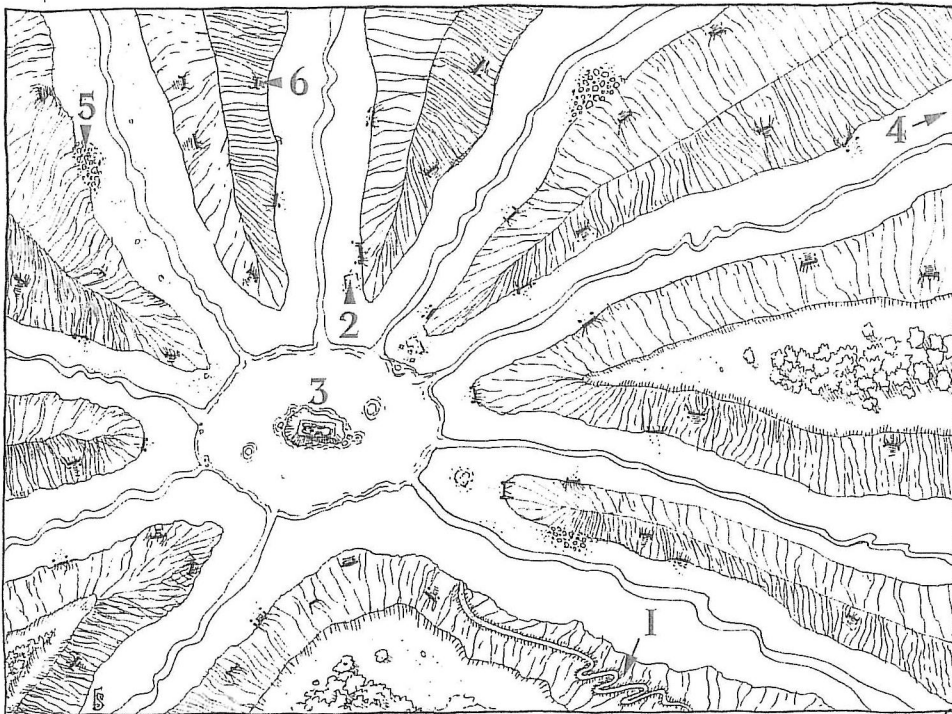
Das Grabmal des Versagers

Attribut: der Glücklose

Symbol: ein Schild und ein Sichelschwert in Ketten

Name: Muzzamil

Das Portal scheint lieblos und einfältig gestaltet, ganz so als hätten die Bildhauer wenig Freude an ihrer Arbeit gehabt. Der Schild hatte bei den Rondra-Anhängern im alten Nebachot eine Bedeutung nur als Rückzugshilfe. Man warf ihn sich über den Rücken, wenn man davonlief. Die Ketten geben Aufschluss darüber, dass der Sultan die Eigenständigkeit verloren hatte. Auf dem Portal befinden sich zahlreiche Schlachtreihen, die gegen die Truppen des Diamantenen Sultanats kämpfen. Zumeist sieht man von den nebachotischen Truppen nur die Schilde, während ihre Gegner nach vorne stürmen. Zentrales Thema des Portals ist jedoch



die Besiegelung des Vasallenstatus des Sultanats Nebachots innerhalb des Diamantenen Sultanats.

Das Grabmal des Befreiers

Attribut: der gerissene Fuchs

Symbol: Ein Säbel zerteilt eine Kette.

Name: Jachakbal al-Baqi

Dies ist das größte Portal im ganzen Tal, und auf ihm findet sich nur ein einziges Bildnis: Der Sultan zerteilt eine aus Edelsteinen bestehende Kette. Die Edelsteine sind tatsächlich echt (Goldgier-Probe). Auch wenn das Ausscheiden Nebachots aus dem Diamantenen Sultanat und Wiedererstarken als eigenständiges Sultanat von der welkenden Macht Khunchoms begünstigt wurde, hat man der Befreiung hohe Bedeutung zugemessen.

BEGEGNUNGEN IM TAL

DIE GEISTER DER GARDE

Die Garde des Sultans war der einzige stehende Teil des alnebachotischen Heeres, und jeder, der dieser Garde beitreten wollte, musste einen heiligen Schwur vor Rondra leisten. Trotz der Heiligkeit des Golgari geweihten Tals hält dieser mächtige Schwur die Seelen der toten Garde auf Dere. Weil die Leibgarde des Sultans bereit gewesen war, die 'Verfluchung der Rondra' zu tragen, ließ sie sich an der Seite ihres Herrschers bestatten. In der Begräbnisstätte, die den Helden bis zuletzt verborgen bleiben sollte, wartet sie seit 1.900 Jahren auf Erlösung.

Hoffnungsvoll versuchen die Geister deshalb, den Helden Zeichen zu geben, wo man ihr Grabmal finden kann. Jedes Mal jedoch, wenn ein Geist einen flüsternden Versuch unternimmt, sich den Helden mitzuteilen, kommt ein starker (von Rondra entfachter) Windstoß auf und trägt die Erscheinung hinfort.

Nichtsdestotrotz ist die Anwesenheit der Macht Golgaris gegenwärtig. Er ist stets bereit, die Seelen der Krieger übers Nirgendmeer zu tragen, sobald sich ihr Fluch gelöst hat.

Wenn sich die Helden einige Tage im Tal aufhalten, versuchen die Geister sogar, Besitz von einem Helden zu ergreifen. Vorzugsweise wird dies

ein Held sein, der übersinnliche Eigenschaften besitzt. Dann allerdings richtet sich der Windstoß wie ein örtlicher Sturm gegen den Helden, der dadurch in starke Bedrängnis kommen kann. Geben Sie dem betroffenen Helden oder seinen Gefährten mit Intuitions- und Körperkraft-Proben die Möglichkeit, beherzt zu reagieren und Schlimmeres zu verhindern. Der unfreiwillige Flug durch die Luft verursacht 2W6 TP und einen Verlust von 4W6 AuP. Eine gelungene Probe auf *Körperbeherrschung* mildert den Schaden jedoch. Der Geist wird in jedem Fall wieder von dem Helden ablassen, ehe sein möglicher Befreier ernsthaften Schaden nimmt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr sitzt am Lagerfeuer. Inmitten von Ruinen, die mehr als zweitausend Jahre alt sind, habt ihr euer Lager aufgeschlagen. [Name] möchte sich gerade etwas von der Brühe aus dem aufgesetzten Kessel nehmen, als er einige Zeit regungslos stehen bleibt. Ihr wundert euch und sprecht ihn an, woraufhin ihm die Schöpfkelle aus der Hand zurück in den Kessel fällt. Das Feuer zischt, als die Brühe hineinspritzt. Wasserdampf steigt auf und hüllt euch ein, als die Lippen eures Gefährten seltsame leise Worte in einer fremden Sprache bilden. Seine Haare beginnen plötzlich im Wind zu tanzen. Mit aufgerissenen Augen blickt er euch flehentlich an. Der Wind wird stärker, bis er Staub und Erde aufwirbelt und die Zelte umreißt. Euer Gefährte stemmt sich gegen den Wind. Er hält sich an dem Trümmerstück der Ruine fest. Bevor er vom Wind einige Schritt durch die Luft geschleudert wird, brüllt er ein einziges Wort: "Nebachot!"

DIE ALTE HÖHLENDRACHIN (4)

Irrzahn hat sich am äußersten Ende einer der Schluchten im Grabmal eines Philosophen breit gemacht. Dass dieser ihr auch gleich einen Hort bereit gestellt hat, dankt Irrzahn dem Philosophen, indem sie seinen reich verzierten Sarkophag in die hinterste Nische des Grabmals verschoben hat.

Wenn die Helden ins Tal kommen, schläft Irrzahn. Sie ist bereits 1.800 Jahre alt und steht damit dem Tod näher als dem Leben. Seit drei Jahren steckt außerdem die Spitze eines Ferkinaspeers in ihrer Flanke, und die entzündete Wunde bereitet ihr große Schmerzen. Irrzahn kann sich auf keinen Kampf mit den Helden einlassen. Doch sie verfügt über einige Erfahrung in der Illusions- und Objektmagie, mit der sie die Helden verwirren kann. Außerdem ist sie für einen Höhlendrachen sehr klug. Vorzugsweise versucht sie, als rabenköpfiger Drache aufzutreten. Sie verrät sich aber damit, dass sie trotz Flügeln nicht fliegen kann, beim Laufen kräftig lahmt und dass sie viel kleiner ist als die Statuen.

Es gibt hier für die Helden die Möglichkeit, Irrzahn zu töten, um Ruhe zu haben, oder sie zu vertreiben. Dann kommt sie nicht mehr aus ihrem Hort heraus, solange die Helden da sind.

Wenn ein Held Irrzahns Wunde heilt, hat er für die restliche Lebenszeit des Drachen (etwa drei Jahre) einen Gefallen bei ihr gut. Sollten die Helden mit Irrzahn in ein Gespräch kommen, kann sie ihnen nicht helfen. Sie ist zwar sehr alt, aber nicht alt genug, um von den Geheimnissen des Tals berichten zu können.

DER VERRAT UND DIE BLUTENDE LANZE

Nach einigen Tagen entdecken die Helden endlich das Grabmal. Den entscheidenden Hinweis können die Helden geben, die in ihrer Traumvision die Grablegung des Sultans gesehen haben: Über dem Portal findet sich ein Wappen mit einem zerbrochenen Säbel.

Sobald die Helden das Grabmal gefunden haben, sollte sich für Murad die Gelegenheit bieten, sich abzusetzen. Er dringt daraufhin in die Grabstätte der Heerführer ein und bringt die Lanze an sich.

DAS GRABMAL DES LETZTEN SULTANS (5)

Attribut: der Verfluchte

Symbol: ein zerbrochener Säbel

Name: unbekannt

Das Portal unterhalb des Wappens ist völlig verschüttet und muss nach dem Auffinden erst noch freigelegt werden. Erst als die Helden soweit sind, den Eingang zu öffnen, bemerken sie, dass Murad ibn Faluth nicht mehr unter ihnen ist.

Während sie sich vermutlich sogleich auf die Suche nach dem Vermissten machen, öffnet Rahul allein die Grabkammer des Sultans, um seine eigenen Pläne umzusetzen. Zurückbleibende Helden werden von Rahul mit einem Schlafgift überwältigt (*Qualität C*), das er ihnen in einem Getränk verabreicht, "zur Feier des Augenblicks". Wieder erwacht, müssen sich die gefesselten Helden die Machenschaften Rahuls anschauen, bis ihre Gefährten wieder eintreffen, um alles zu verhindern.

Es bleibt der Aufmerksamkeit der Helden am gewählten Zeitpunkt überlassen, wann man bemerkt, dass Murad ibn Faluth sich davongestohlen hat. Er hat einige der in Baburin angeworbenen Träger bestochen, ihm zu helfen, das Grabmal der Heerführer zu öffnen, das von den Helden bisher unentdeckt blieb. Falls die Helden bei ihrem bisherigen Aufenthalt dem Grabmal zu nahe gekommen sind, wählen sie ein anderes Grab, dem sich Murad ibn Faluth nun zuwendet.

DAS GRABMAL DER HEERFÜHRER (6)

Attribut: Krieger

Symbol: neun Schwerter

Namen: unbekannt

Wenn die Helden am Grabmal eintreffen, ist es bereits geöffnet. Aus dem Eingang dringt Fackellicht nach draußen und man hört laute triumphierende Rufe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Eingang zur Grabkammer mündet in einen zwei Schritt breiten Gang, der vor einer hinabführenden Treppe endet. Murad steht am unteren Ende der Treppe inmitten eines Runds unterschiedlicher Sarkophage. Sie müssen aus verschiedenen Epochen stammen. Im Zentrum der Grabkammer steht offensichtlich der jüngste Sarg. Er trägt das Stammeszeichen, das ihr noch aus den Traumvisionen bei Jamira kennt – nämlich das des nebachotischen Heerführers der Schlacht am Darpatbogen.

In den Händen von Murad ibn Faluth befindet sich die Blutende Lanze, an der die letzten 1.900 Jahre spurlos vorübergegangen sind. Der mit Widerhaken und Dornen versehene, drei Schritt lange Schaft ist blutrot, die neunblättrige lange Klinge geschwärzt, die Schärfe funkelt silbern. Murad schaut auf und ruft eine Warnung: "Die Lanze gehört dem wahren Sultan, Hasrabal von Gorien! Wagt es nicht, mich aufzuhalten, denn ich würde euch zerschmettern!"

DER KAMPF UM DIE LANZE UND EINE UNERWARTETE NACHRICHT

Je nachdem, wie sich Ihre Gruppe zusammensetzt, kann hier ein Kampf ausbrechen oder die Helden können eine List aushecken, um der Lanze habhaft zu werden. In jedem Fall werden die Helden von der 'Wahrheit' überrascht werden. Murad ist dann entweder derart abgelenkt, dass er von den Helden überwältigt werden kann, oder wird von sich aus auf-

geben. Es ist durchaus möglich, dass die Helden Murad ins Gewissen reden. Wenn sie ihm erklären, was geschehen könnte, wenn die Lanze oder auch andere Hinterlassenschaften des alten Nebachots in die Hände Hasrabals geraten, wird er in einen Loyalitätskonflikt geraten. Das Ringen um die Lanze sollte in dem Moment zugunsten der Helden ausgehen, wenn einer der Expeditionsteilnehmer herbeieilt, um zu berichten, dass Rahul das Grabmal des Sultans geöffnet hat und die Garde im Begriff ist zu erwachen.

Murad ibn Faluth

Blutende Lanze: INI 10+W6
LE 32

AT 14
AU 35

PA 12
RS 1

TP 2W+6
KO 13

DK S
MR 5

GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit und passende Sonderfertigkeiten nach Wahl

Besonderheiten: Sobald Murad im Kampf mit der Lanze Schaden hinnimmt, gerät er mit einer 50%igen Wahrscheinlichkeit in einen wahren *Blutrausch*. Erst wenn es gelingt, ihm die Lanze zu entwenden, fällt dieser Wahn wieder von ihm ab.

DSCHADRA AL-ZUL, DIE 'BLUTENDE

LANZE'

Das ehemalige Feldzeichen der Sultane von Nebachot ähnelt einem archaischen Vorläufer des Korsespießes. Der neun Spann lange Schaft aus blutrotem Zedernholz ist teilweise mit schwarzem Iryanleder umwickelt und läuft in einer neunfach gezackte Stoßklinge aus Endurium aus. Nahezu die gesamte Fläche des erstaunlich gut erhaltenen Zedernholzes ist mit haarfeinen Glyphen in Ur-Tulamidya bedeckt, manche davon wurden mit eingeschmolzenem Mondsilber nachgezogen.

Werte im Kampf (Talent Infanteriewaffen oder Speere)

TP 2W+6
TP/KK 12/3
Gewicht 150 Unzen
Länge 9 Spann
BF 0
INI 0
WM +1/0
Bemerkung z
DK S

Besonderheiten: Die Waffe wirkt gegen Wesen der Domäne Belhalhars verletzend. Mit dieser Waffe lässt sich die Kor-Liturgie *Neun Streiche in Einem* effektiver ausführen: Für jeden erfolgreichen Streich darf ein zusätzlicher Trefferpunkt aufgespart werden. Erleidet der Träger während eines Kampfes mit dieser Waffe Schaden, muss er eine um die Schadenspunkte erschwerte Probe auf *Selbstbeherrschung* ablegen, um nicht in einen *Blutrausch* zu verfallen. Ihre wahre Wirkung wird die Lanze jedoch erst entfachen, wenn sie wieder als Feldzeichen an der Spitze der neun Stämme auf das Schlachtfeld geführt wird.

Hintergrund: Es ist gut möglich, dass es sich bei Dschadra al-Zul um den Urvater der Korsespieße handelt. Aus den Glyphen des Schaftes, der offenbar durch ein in das Mondsilber eingewobenes Ritual vor dem Verfall geschützt wird, lässt sich in Ansätzen die Geschichte der Lanze rekonstruieren. Entstanden ist die Waffe noch während der Regierungszeit des legendären Bastrabun ibn Rashtul, der das Standbild des Echsengötzen Kr'Thon'Chh von Yash'Hualay einschmelzen und daraus diese Waffe schmieden ließ. Offenkundig deutlich jüngere Glyphen erzählen von den neun Stämmen der alten Nebachoten.

IM INNEREN DES GRABMALS DES LETZTEN SULTANS

Als die Helden die Grablege des Sultans betreten, ist Rahul schon von einer Reihe mumifizierter Krieger umringt. Die von den ruhelosen Geistern belebten Mumien machen den Eindruck, jeden zerstückeln zu wollen, der dem Mann zu nahe kommt, von dem sie sich Erlösung erhoffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch tut sich der von flackerndem Fackellicht erleuchtete und dennoch finstere Eingang des Grabmals auf. Inmitten des Eingangs liegt eine getrocknete Rose. Von innen hört ihr Worte in altem tulamidischen Dialekt.

Als ihr das Portal passiert habt, erblickt ihr Hunderte aufgereichte Krieger: Die mumifizierte Garde des Sultans steht dort in neun Reihen zu 90 Kriegern. Seit 1.900 Jahren halten sie hier Wache vor dem von Sphingen getragenen Sarkophag ihres Herrschers. Im Hintergrund seht ihr diesen Sarkophag stehen, auf den nun Rahul gestiegen ist. Einige Mumien sind bereits erwacht und haben sich vor ihn gestellt. Feierlich breitet Rahul die Arme aus und spricht: "Euer Volk ist in Gefahr."

Mit dem knirschenden und schabenden Geräusch von über achthundert sich drehenden Mumienköpfen erwacht die Armee, und die Toten blicken euch an. Bewaffnet und gerüstet scheinen sie auch im Tode bereit, für ihr angeblich bedrohtes Volk einzutreten. "Nun werde ich endlich tun können, was sonst niemand wagt. Ich werde diese Armee nehmen und gegen Elburum schicken, auf dass die Dienerin der Schwarzen Lust, die oronische Hure Dimiona, ein jähes Ende findet", kreischt Rahul völlig von Sinnen.

Plötzlich, als sich der Deckel des Sarkophags bewegt, kommt Rahul ins Straucheln und fällt herunter.

Die Rose am Eingang könnte einen Helden an seinen Traum erinnern (s. S. 18).

Es gibt nun zwei Möglichkeiten, die Situation zu entschärfen:

- Die Helden versuchen an das Gewissen von Rahul zu appellieren. Eigentlich ist der gütige Gelehrte alles andere als ein rachsüchtiger Mensch, der in seinem Zorn sogar Untote einsetzen würde. Falls es den Helden gelingt, Rahul zu überzeugen, wird er danach so schwere Gewissensbisse haben, dass er zum Selbstmord bereit ist.
- Es kommt zum Kampf. Rahul befiehlt dann den Mumien: "Und dies sind die Ersten, die eurer Erlösung im Wege stehen. Dies sind Feinde Nebachots!" Hierauf greifen die Mumien die Helden an, da sie sich die Erlösung von Rahul versprechen. Dieser selbst besitzt keine nennenswerten Kampftalente. Je nachdem, wie die Helden gegen ihn vorgehen, stürzt er sich entweder todesmutig und hasserfüllt auf die Helden, um den sicheren Tod zu finden, oder er gibt auf, wenn die Helden ihn zur Aufgabe auffordern.

Mumie eines Grabwächters

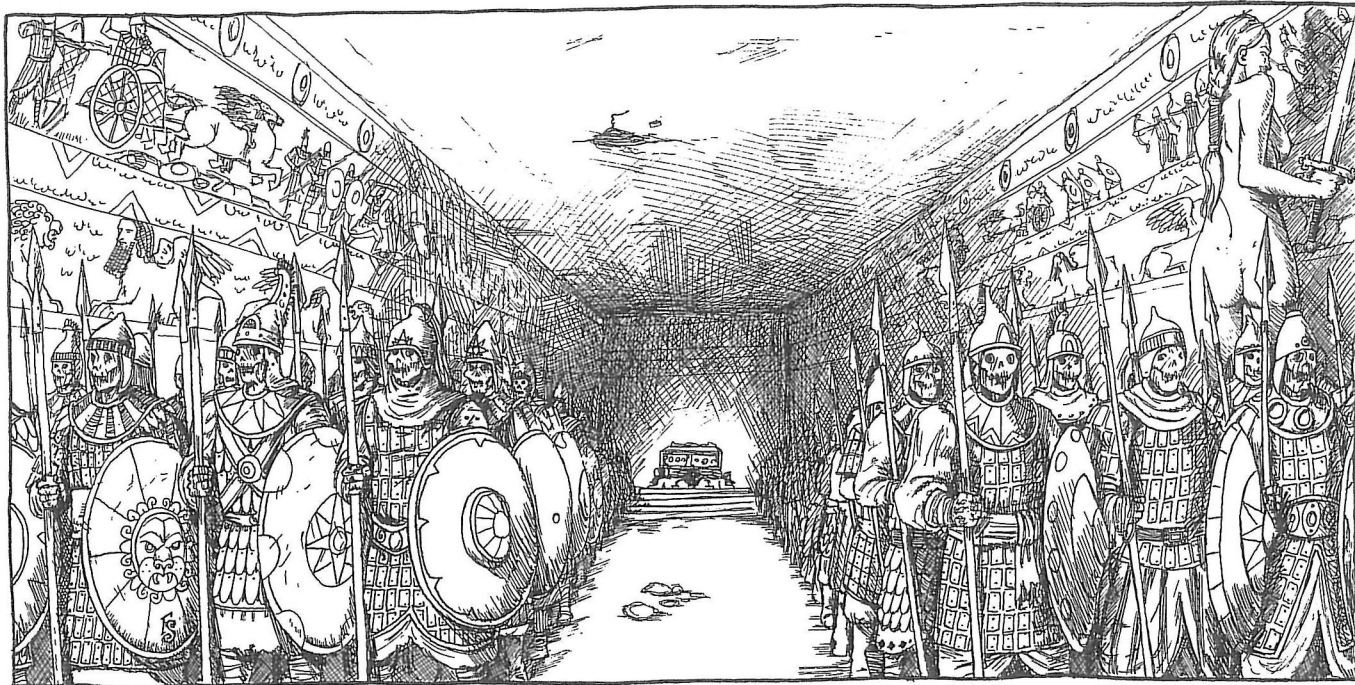
Schartiger Khunchomer: INI 10+W6
DK N

AT 9
AU unendlich

PA 8
RS 2

TP 1W+3
KO 12

MR 12
GS 5



DIE LANZE IM KAMPF

Die Lanze eröffnete den Helden eine Möglichkeit, nicht gegen die Garde kämpfen zu müssen. Falls Sie einen Kampf für unnötig halten, können Sie hier den Helden folgende Option bieten: Mittels der Lanze können die Helden durch die Reihen der Mumien gehen. Denn diese weichen vor der Lanze ehrfürchtig, aber auch irritiert zurück. Wenn die Helden Rahul mit Hilfe der Lanze überwältigt haben, nehmen die Mumien erwartungsvoll vor den Helden Aufstellung.

Hier haben die Helden auch etwas Gelegenheit, sich im Grabmal des Sultans umzublicken.

Einst wurde das Grabmal von Menschen in der Überzeugung errichtet, dass die Garde und der Sultan unendliche Schuld auf sich geladen hätten, indem sie die Stadt der Rondra verloren hatten. Deshalb ist das Innere des Tempels eine Mahnung an das altnebachotische Gewissen. An den Wänden ruhen liegende Sphingen- und Löwenstatuen, auf denen sich eine dicke Staubschicht abgesetzt hat. Überall an den Wänden findet man Wandgemälde, die Szenen des Falls von Nebachot darstellen und über 1.900 Jahre den Geistern ihr Versagen vorhielten. An der Wand der rechteckigen Grabkammer seht ihr eine spärlich ungerüstete und unbedeckte Rondra-Statue, die dem Innern des Raumes – und damit auch der Garde – verachtungsvoll den Rücken zukehrt.

ERLÖSUNG?

Nachdem Rahul überwältigt worden ist, werden die Helden von den Geistern der Garde in den Mumien um Erlösung und Vergebung gebeten (siehe unten). Durch die Bitte der Geister geraten die tugendhaften Charaktere in ein Dilemma: Die Garde ist nach wie vor an die Gefolgschaft der Lanze gebunden. Demnach können sie sich den Helden nicht widersetzen. Dennoch möchten die Ruhelosen aber auch den Schwur erfüllen, den sie geleistet haben (siehe **Der Monolith**, S. 17). Außer der Garde aber existiert (fast) niemand mehr, der den alten Schwur kennen würde. Dies beraubt die Garde eines Nachfolgers. Nur wenn die Garde einen solchen finden würde, könnte sie auch endlich Ruhe finden.

Sollten die Helden der Garde mit der Autorität der Lanze befehlen, im Grabmal zu bleiben, wären die Geister weiterhin verdammt, da sie ihren Schwur nicht erfüllen können. Würden die Helden der Garde erlauben

oder gar befehlen, beispielsweise gegen Oron zu ziehen, setzen sie sich dem Zorn Borons aus, der es nicht gutheißt, dass sie Untote für ihre Ziele einsetzen. Notfalls können Sie dies den Helden durch eine borongefällige Vision klarmachen.

Die einzige nahe liegende Lösung ist, dass die Helden (auch die unkriegerischen) die Garde erlösen, indem sie deren Nachfolge antreten. Dabei müssen sie vor der Garde den alten Schwur leisten, womit sie sich einer neuen und lösbaren Aufgabe verpflichten (siehe **Der Kampf gegen Oron**, S. 49).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Halbrund stehen die Mumien um euch. Auch wenn die Augen der bandagierten Untoten für euch unsichtbar sind, habt ihr das Gefühl, als würden mehr als 700 Augenpaare euch gebannt anstarren. Aber sie wirken nicht mehr feindselig.

Dann vernehmt ihr ein geisterhaftes, sich überschlagendes Stimmengewirr – aber ihr hört es nicht, sondern es erklingt direkt in eurem Geist. Immer wieder vernehmt ihr die Worte: "Seid Ihr unsere Erlöser?" – "Führt Ihr uns zur letzten Schlacht?" – "Vergebt uns!"

Falls die Helden sich den Mumien offenbaren und ihnen mitteilen, dass sie eigentlich nur wegen der Lanze gekommen sind, gehen die Mumien flehentlich einen Schritt auf die Helden zu. Dann bilden sie ihrem Sultan eine Gasse.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine in eine prächtige Rüstung gekleidete Mumie schreitet auf euch zu. Mit einer heiseren und aggressiv wirkenden Stimme spricht der untote Sultan zu euch: "Wir sind die, die vor Rondra versagt haben. Wir sind die letzten, die an den alten Schwur gebunden sind. Auch wenn es kein Nebachot mehr gibt, dem wir diesen Eid schulden, schulden wir ihn der Göttin. Wir haben geschworen, Volk und Erben zu schützen, ihr Land zu wahren, allen Schaden abzuwenden und die Feinde zu zerschmettern. Doch nun sind wir im Schatten, verdammt zum Dasein in ewiger Ruhelosigkeit. Wir sind die letzten Babur Nebachosja, wir sind verflucht, unseren Schwur zu erfüllen, denn da ist keiner mehr, der an unsere Stelle zu treten vermag. Haltet uns nicht auf. Denn wir wissen, dass die Feinde unserer Erben bereit sind, ihre Heerscharen zu sammeln. Gebt den Weg frei, damit wir im letzten Kampf endlich Frieden finden können!"

Mehrmals, wenn der Sultan das Wort Schwur erwähnt, stimmen die anderen Mumien die ersten Worte des Schwurs an. So können sich die Helden wieder an den Monolithen erinnern. Sobald ein Held oder auch mehrere schwören, geht die Tradition der Garde auf die Helden oder auch nur auf den einzelnen Helden über.

ERLÖSUNG DURCH DEN SCHWUR

In dem Moment, in dem einer der Helden ansetzt, den Schwur zu leisten, verändert sich die Umgebung vor den Augen des Helden – und für alle Helden, die es ihm gleichtun:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um euch herum ist Nacht. Ihr steht inmitten eines mit roten Fackeln beschienenen Platzes auf einem Hügel. Über euch glänzen helle Sterne. Das Sternbild Schwert steht im Zenit. Euer Blick gleitet über die flachen Dächer einer großen und alten tulamidischen Stadt. Im klaren Wasser des Hafens liegen altertümliche Schiffe. Silbern glitzert der breite Flusslauf, der weit entfernt einen Bogen durch neblige Auen beschreibt, um vor den Toren der Stadt ins Meer zu münden: Die Stadt ist Nebachot.

Aus dem Dunkel heraus schälen sich Gestalten. Es sind Krieger. Der Sultan und die Garde, wie zu ihren Lebzeiten. Festen Schrittes kommen sie näher, um feierlich einen Kreis um euch zu schließen. Ihr sprecht die Worte des Schwurs, den seit 1.900 Jahren kein Lebender mehr ausgesprochen hat. Wind kommt auf, zerrt an den Fackeln und taucht alles in Unruhe. Die Krieger sinken vor euch auf die Knie. Als ihr die letzten Worte des Schwurs gelobt habt, zuckt ein gleißender Blitz über den wolkenlosen Himmel. Es wird still. Die Krieger blicken euch an. Manche versuchen standhaft, die Tränen in ihren Augen zu unterdrücken, während andere befreit lächeln. Wie ein Mann heben sie ihre Waffen und grüßen euch. Sie legen darauf Säbel und Lanzen vor sich auf den Boden: "Kämpft, Bahr a'Buhral, Wächter der Ebene!"

Der am prachtvollsten gerüstete Krieger erhebt sich und baut sich vor euch auf: "Ihr seid nun Kämpfer Nebachots. Ob Ihr mit Schwert oder Geist dafür streitet, wir sind Euch dankbar. Und wenn Ihr dereinst der Hilfe unserer Erben bedürft, dann sagt, Ihr habt Mulai ibn Sayith ibn Nabahoth, dem letzten Sultan von Nebachot, die Vergebung vor Rondra gebracht. Dies ist *mein* Name, der nur den Stammesführern meiner Erben bekannt ist."

Auf einmal werden die Krieger von einem seltsamen Leuchten ergriffen, ganz so, als würden sie sich auf einen winzigen, leuchtenden Punkt in ihrem Innern zurückziehen. Ihre Umrisse werden schemenhaft, bis man sie nur noch errahnen kann. Die Lichter, in die die Körper der Menschen verschwunden sind, heben sich in sanft kreisenden Bahnen in die Luft und streben dem Sternbild des Schwertes entgegen.

Sobald die Helden wieder zu sich kommen, erkennen sie, dass die Mumien zu Staub zerfallen sind und die Statue der Rondra dem Raum nicht mehr den Rücken zukehrt.

Die Helden, die nicht bereit waren, den Schwur zu leisten, haben die beschriebene Vision natürlich nicht miterlebt. Dafür konnten sie sehen, wie eine schemenhafte, riesige Rabenschwinge durch den Raum strich und jede Mumie in Brusthöhe berührte, worauf diese zu Staub zerfielen. Lediglich die Rüstungen blieben zurück (Alternativen siehe rechts).

DIE SPHINX UND EIN NEUER AUFTRAG

Wenn die Helden aus dem Grabmal herauskommen, erfahren sie, was der Schwur für Bedingungen an sie stellt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr vernehmt ein lautes Brüllen. Ängstlich fahren einige eurer Expeditionsmitglieder zusammen. Zwei Mantikore schreiten knurrend um einen Steinhäufen herum. Sie blicken euch aus ihren

grausamen Augen an, als sich mit elegantem Flügelschlag eine Sphinx auf dem Steinhäufen nieder lässt. Die mythische Kreatur, die ihr vor Tagen schon einmal getroffen habt, beginnt zu sprechen: "Rondra ließ all jenes untergehen, um ihre Kinder vor dem Frevel zu bewahren. Dieser nämlich verbreitete sich wie Gift in den Köpfen der Ihren. Sie zerstampfte all jene, die irrten. Sie schleuderte Blitze und brachte das Feuer Ingerimms. Aber sie brachte auch mit ihrer milden Schwester Tsa denen die Möglichkeit des Neuanfangs, die es wert waren zu überleben.

Nun sind die Lande der Rondra, Schild und Schwert des wahren Glaubens, erneut bedroht von finsternen Mächten. Daher nehmt nun, was den neun Stämmen ihres untergegangenen Volkes gebührt: Bringt den nebachotischen Stämmen die neun Rüstungen ihrer Heerführer. Sie sollen die Heerscharen vereinigen, wenn *sie* die Krieger ruft. Dann – und erst dann – wird die Lanze unter euch sein. Dann wird der Donner über das Land rollen, und Rondra wird ihrem Sohn gebieten, ihre Feinde auf dem Felde zu zerschmettern, ihnen die Leiber und Glieder zu zertrümmern. Währenddessen werden die Ihren den Feinden die Herzen herausreißen und der Schlange den Kopf abschlagen.

Geht nun und verkündet den Willen der Göttin, auf dass ihr altes Volk vorbereitet sei, aus Schuld und Schatten herauszutreten."

Die Sphinx erwartet von den Helden, dass sie ihr die Lanze übergeben. Sobald die Sphinx die Waffe in ihren Klauen hält, erhebt sie sich wieder in die Luft. Sie wird erst wieder erscheinen, wenn sich die Heerscharen der Erben des alten Nebachots vereinigt haben (siehe **Anhang**, Seite 54).

ALTERNATIVE I: ERLÖSUNG DURCH DIE ERKENNTNIS

Wenn Sie nicht glauben, dass die Schwurszene ein für Ihre Heldengruppe geeigneter stimmungsvoller Abschluss des Abenteuers ist, können Sie die Garde alternativ folgendermaßen erlösen: Die Helden können die Garde überzeugen, dass Perricum, das ehemalige Nebachot, heute immer noch Hauptsitz der Rondra-Kirche ist. Hierdurch können die Verfluchten begreifen, dass sie zwar nicht ihr Reich, wohl aber die Heimstatt der Göttin Rondra bewahrt hat. Den Geistern wird klar, dass ihr Tod nicht umsonst gewesen ist, sondern ihr einstiger Kampf bis heute besungen wird – als Heldengesang. Außerdem lernen die alten Nebachoten, warum Rondra Perricum opferte: Sie offenbarte sich in der Schlacht erstmals den Bosparanern, die sie seitdem als Göttin verehren.

Hier sind die Geschichtenerzähler gefragt, die den Geistern die Sagen erzählen, die ihren Tod vor 1.900 Jahren beschreiben. Die Geister könnten sich auch durchaus befriedigt fühlen, wenn die Helden ihnen erzählen, dass die Waffen, die sie einst bezwangen, nämlich die 'Posaunen von Perricum', halfen, einen großen Feind des Landes abzuwehren: Borbarad (siehe das Abenteuer **Rausch der Ewigkeit**).

ALTERNATIVE 2: ERLÖSUNG DURCH DEN KAMPF

Möglicherweise ist eine vom Mystischen begeisterte Spielergruppe von dem Gedanken fasziniert, dass sich die Garde selbst die Erlösung bringt, indem sie in ihrem letzten Kampf auf dem Schlachtfeld vor Zorgan fällt (siehe **Anhang**, S. 54). Falls Sie diese Option wählen, können Sie hier den weiteren Verlauf des Abenteuers und die Anträge entsprechend anpassen. Allerdings werden die kommenden Ereignisse für Ihre Heldengruppe dann deutlich vom offiziellen aventurischen Ereignisablauf abweichen. Dies müssen Sie berücksichtigen.

DER AUSKLANG

Wie die Helden mit Rahul und Murad verfahren, bleibt ihnen überlassen. Rahul macht keine Schwierigkeiten und geht in Selbstvorwürfen auf. Murad hingegen wird die Helden entweder glühend verachten, weil sie dem 'wahren Sultan' sein Eigentum vorenthalten, oder sich einfach aus dem Staub machen. Seine Reaktion hängt davon ab, auf welche Weise er überwunden wurde.

Die Helden haben erst einmal genug zu tun, mit den neun Rüstungen wieder nach Baburin zurückzukehren. Dort erfahren sie, dass oronische Truppen in Aranien eingefallen sind und bereits große Teile des aranischen Heeres dezimiert haben. Der Heerführer der Oronis, so wird erzählt, heiße Helme Haffax.

OPTIONALES ENDE MIT DER ÜBERGABE DER LANZE

Wenn Ihnen weniger daran liegt, die Anhänge auszuspielen, dann lassen Sie die Helden die Lanze gewinnen und sie zusammen mit den Rüstungen dem Baburiner Rondra-Tempel übergeben. Wandeln Sie dazu die Worte der Sphinx ab.

Orientieren Sie sich bei der zeremoniellen Übergabe der Lanze an den Texten zum Rondra-Tempel (siehe **Der Rondra-Tempel** auf Seite 25). Auch mit dieser Übergabe haben die Helden eine große Tat zur Abwehr der Oronis vollbracht. Denn sie haben das Symbol des einst einigen Volkes der Babur Nebachosja zurückgebracht. Dies werden die Erben des Volkes auch erfahren und zur feierlichen Übergabe zahlreich in Baburin vertreten sein. Die Rückkehr der Blutenden Lanze hat auf den Kampfeswillen der Erben Nebachots unmittelbaren Einfluss, wie sich bei der Ausrufung des aranischen Heerbanns und im Kampf gegen Oron bemerkbar machen wird.

Der Dank des Baburiner Tempels wird sich darin äußern, dass die Helden auf den Säulen des Tempels Erwähnung finden und darüber hinaus eine angemessene Entschädigung für ihren Aufwand erhalten werden.

DER LOHN DER MÜHEN

DER AVENTURIERISCHE LOHN

Zurück in Baburin lässt der weltliche Lohn auf sich warten, da nur wenige Stunden, nachdem die Helden angekommen sind, die Nachricht vom Angriff oronischer Truppen eintrifft. Das kann die Helden in ein neues Abenteuer stürzen (siehe **Der Kampf gegen Oron**, rechts). Sollten die Helden ein Bündnis mit Merkan geschlossen haben, wird der Sul-

tan die Helden zumindest neu ausrüsten. Danach beauftragt er sie mit der Verteilung der Rüstungen und mit der Einigung der nebachotischer und baburischen Stämme. Dieser Auftrag wird dem Sultan schwer fallen, bricht er dadurch doch mit seiner bisherigen Politik.

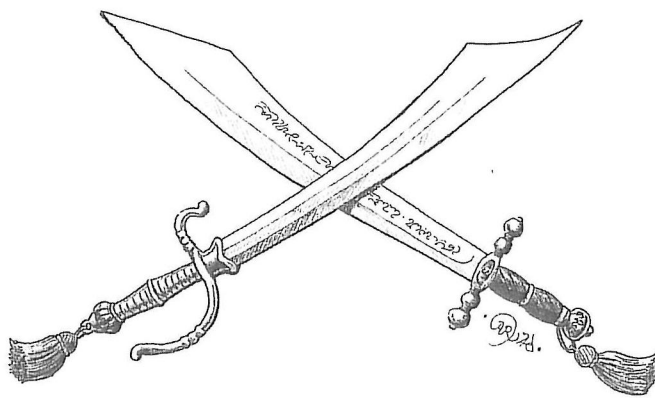
Egal ob Sie planen, die optionale Fortsetzung zu spielen oder nicht, werden die Erkenntnisse der Helden bare Münze wert sein. Publikationen der Helden-Gelehrten zum Inhalt ihres erlebten Abenteuers werden großen Absatz und in der Welt der Gelehrten Beachtung finden. Gerade in der Region um Baburin sind durchaus Buchtitel vorstellbar, wie beispielsweise *Altnebachotische Götterwelt*, *Fall der Erbschuld* oder *Perricum, Baburin, Nebachot – 1900 Jahre Gegenwart*.

AUF DEM PAPIER

Die Helden erhalten für dieses Abenteuer 400 Abenteuerpunkte. Außerdem haben sie sich spezielle Erfahrungen in *Ur-Tulamidyä*, *Tulamidyä*, *Götter/Kulte*, *Geschichtswissen*, *Sagen/Legenden*, *Orientierung*, *Wildnisleben* und *Menschenkenntnis* sowie eventuell weiteren Talenten erworben. Andererseits unterliegen die Helden auch einem Wunder Borons: Der Herr des Vergessens bewirkt, dass sie sich schon während ihrer Rückkehr nicht mehr an die genaue Lage des Tals erinnern. Und die Bewahrer werden die Tafel, aus der man den Weg entnehmen kann, aus dem Hesinde-Tempel entfernen, da sie es als ihre Aufgabe sehen, das Heiligtum ruhen zu lassen.

DIE HELDENVITA MIT AUSBLICK AUF DEN ANHANG

Die Helden, die bereit waren, die Garde zu erlösen, werden ihren Schwur erfüllen müssen. Der Anhang des Abenteuers verweist hier auf die Möglichkeit, dies auf den Schlachtfeldern rund um Zorgan zu tun. Für Helden, die keine Kämpfer sind, gibt es auch andere Wege als den des Schwertes. So könnten Streuner oder Kurtisanen im Verborgenen wichtige Informationen über die Feinde beschaffen. Gute Redner sind in der Lage, die zerstrittenen Stammesfürsten zu vereinen und ihnen die Prophezeiung der Sphinx mitzuteilen. Geweihte können beim Gewalttritt des nord-aranischen Heerbanns (siehe **Der Sammelpunkt**, S. 53) für das Wohl von Pferden und Reitern sorgen und so Zünglein an der Waage spielen. Gelehrte können sich auch nach den Kämpfen noch für die Erben Nebachots einsetzen, indem sie eventuell den Bewahrern beitreten oder Stammeskrieger oder an der Kriegerakademie von Baburin unterrichten. Aber auch fahrenden Helden, die immer wieder einige Informationen nach Nordaranien bringen, mag eine solche Erfüllung des Schwurs erlaubt sein. Es bieten sich eine Vielzahl von Möglichkeiten, wie sich die Helden künftig für die Region einsetzen können.



DIE VERRÄTER

Rahul Rhudmachin ist der fünfzigjährige Hofgelehrte von Shah Arkos. Sein ruhiges Wesen und seine Herzenswärme verlor er auch nach den übelsten Schicksalsschlägen nicht. Der einst glückliche Mann musste bei der Errichtung des Moghulats Oron miterleben, wie seine Familie auf bestialische Weise ermordet wurde. Nachdem er dies schon fast überwunden glaubte, bekam er von seinem Gebieter, Shah Arkos, den Auftrag, über den Untergang Nebachots und den Verbleib der alten Insignien zu forschen. Als er schließlich Augenzeuge der blutigen Unruhen in Perricum wurde (siehe AB 101 und 102), begriff er, welche Machtfülle in den Hinterlassenschaften des untergegangenen Reiches liegen könnte. Bei seinen weiteren Recherchen fand er schließlich Hinweise auf die 'verfluchte Garde', behielt aber seine Erkenntnisse für sich. Seither ist der eigentlich gütige Mann zerrissen zwischen unstillbarem Rachedurst und seinem Gewissen vor den Göttern. Denn Rahul wird bis zuletzt nicht wissen, ob er die Garde erlösen oder versuchen soll, sie für seine Zwecke einzusetzen.

Murad ibn Faluth ist ebenso wie Rahul ein Bösewicht wider Willen. Seine Karriere verdankt der sympathische Mitvierziger ausschließlich Sultan Hasrabal, in dessen Schuld er steht. Der Sultan ist seit den Unruhen in Perricum sehr interessiert an den Relikten der Babur Nebachosja. Stets bemüht, seine Machtposition zu festigen, glaubt Hasrabal daran, dass er die Insignien des alten Sultanats dazu benutzen könnte, dessen zerstrittene Nachkommen für seine Zwecke einzusetzen. Daher benutzt er Murad hemmungslos für seine Interessen, dem die Aufträge seines Gönners zuweilen zu viel werden. Dennoch – und auch keineswegs unter Zwang – tut Murad immer, was ihm befohlen wird, obwohl er bereits einige Male in Gewissenskonflikte geriet. Diese verdrängte er aber bereitwillig.

DIE BEWAHRER

Matakor ist ein düsterer Kor-Geweihter. Als einer der ältesten Bewahrer liegt seine Aufgabe darin, das Archiv zu verteidigen – notfalls mit Waffengewalt. Er selbst fand seine Aufgabe vor 34 Jahren, als er im maraskanischen Dschungel eine Vision hatte. Er befand sich danach tagelang im Wahn. Matakor ist der einzige Bewahrer, der seine Aufgabe nie ganz in Vergessenheit geraten ließ. Auch wenn der Mystiker voller Neugierde über den Inhalt der Schrifttafeln nachdenkt, zwingt er sich doch dazu, nicht zu viel zu erfahren. Auf diese Weise will er das Archiv schützen und es nicht durch zu viel Wissen seinerseits gefährden. Jedoch können die Helden von Matakor einige Hintergrundinformationen über den Fall von Nebachot erfahren, die er nach bestem Wissen an sie weitergibt. Wenn Sie die Szenarien im Anhang noch spielen möchten, werden

die Helden Matakor wiedertreffen können: auf den Schlachtfeldern um Zorgan, wenn es gilt, die Oronis zurückzuwerfen.

Jamira ist eine junge Boron-Geweihte. Ohne es zu ahnen, begann sie im versteckten Archiv der alten Nebachoten ihr Noviziat. Nachdem die anmutige, aber überaus blasse Frau mit den stets traurigen Augen durch Zufall hinter die Geheimnisse des Tempels gekommen war, wurde sie eingeweiht. Während die älteren Bewahrer außer Matakor ihre Aufgabe fast verdrängt hatten, sah Jamira im Behüten des Geheimnisses einen mehr oder weniger heiligen Auftrag. Nie würde ihr einfallen, etwas über das Archiv zu verraten – außer einer der Suchenden besteht die Prüfung, der auch sie sich einst hat unterziehen müssen.

ANDERE BEWAHRER

Die Situationen, bei denen die Helden auf verschiedene Bewahrer treffen können, sind vor allem jene zufälligen Begegnungen, in denen jene auf manche Quellen aufmerksam machen, um herauszufinden, wie sich die Helden verhalten (siehe Kasten auf Seite 20).

Die laxen Einstellung zu ihrer Aufgabe hat **Baria a'Idmar** bereits von ihrem Vater geerbt. Nachdem die Händlerin von Matakor benachrichtigt worden ist, wird sie erst einmal ermitteln müssen, um herauszufinden, wo sich überhaupt welcher Archivgegenstand befindet.

Yendor Mel'daiar legte vor einigen Jahren seinen raulschen Namen Mehlteuer ab, um der Retulamidisierung an der Kriegerakademie gerecht zu werden. Er ist ähnlich überrascht wie Baria, vom Archiv überhaupt wieder zu hören. Seine zeitintensive Tätigkeit als Ausbilder an der Akademie hat ihn mit den Jahren alle Gedanken an das Archiv vergessen lassen. Sobald die Bewahrer sich offenbaren, wird er mit den Helden viel über die Kriegstechnik der Babur Nebachosja diskutieren wollen.

Alle Besorgnis, dass das Archiv entdeckt werden könnte, wird übertroffen von der Panik **Biriks von Brendital**. Sobald der senile Mittsechziger von der Suche der Helden erfährt, sind die Bewahrer damit beschäftigt, den alten Mann davon abzuhalten, die Helden unschädlich machen zu wollen. So wird Birik immer wieder irgendwo in Baburin in der Nähe der Helden auftauchen. Er ist dann im nächsten Augenblick plötzlich wieder verschwunden, weil ihn einer von Matakors Leuten beziehungsweise Korinia überwältigt und mitgenommen hat. Diese Begegnungen werden die Helden wahrscheinlich genauso beunruhigen, wie sie sie amüsant finden können.

Korinia ist eigentlich gar keine Bewahrerin, sondern Matakors rechte Hand. Die fähige, blonde Kriegerin beherrscht allerhand schmutzige Tricks. Selbst Matakor stellt dies zuweilen fest, wenn er mit leichteren Waffen gegen sein Ziehkind kämpft. Auch wenn Korinia stumm ist, wurde sie von Matakor nie in das Geheimnis der Bewahrer eingeweiht. Daher ist die Kriegerin sehr überrascht, als sie von Matakor damit beauftragt wird, auf Birik aufzupassen.

DER KAMPF GEGEN ORON

Der neuere Überfall Orons auf Aranien (siehe AB 112) wird Aranien, wie man es aus **Blutrosen** und **Marasken** kennt, territorial verändern und politisch umgestalten. Der vorliegende Anhang gibt ein Szenario wieder, das Sie als Fortsetzungsabenteuer von **Der Schwur des letzten Sultans** leiten können. Die zusammenhängenden Szenarien eignen sich besonders für die Expeditions-Heldengruppe, können aber auch von einer ganz neuen Heldengruppe gespielt werden. Weiter gehend werden in den **Aventurischen Boten** 112 bis 115 Einzelereignisse des Feldzugs

erwähnt, die Sie zum Ausbau der Szenarien heranziehen können. Der AB 113 enthält genauere Meisterinformationen, die die Gesamtsituation des Feldzugs darlegen.

Im Anschluss befindet sich eine Chronologie der Ereignisse, die Ihre Heldengruppe erleben kann. Die Abschnitte, die die Boten-Szenarien betreffen, sind mit (AB) gekennzeichnet.

Der Text gibt so auch einen Ausblick auf die zukünftige Situation in Aranien.

DIE CHRONOLOGIE UND EINIGE EREIGNISSE DES FELDZUGS

Kurze Vorbemerkung: Die folgende Chronologie entspricht der Redaktionsplanung zur Zeit der Drucklegung dieses Abenteuers. Aus gestalterischen Gründe kann sich die Abfolge der Ereignisse nach Drucklegung verändern. Sollte dies der Fall sein, können Sie den korrekten Ablauf aus dem *Aventurischen Boten* entnehmen.

DIE PLANUNG DES FELDZUGS

Dimiona von Oron nimmt irgendwann im Rahja 1027 oder Praios 1028 BF Kontakt zu Helme Haffax auf. Sie will die Gunst der Stunde, in der alle Welt auf Gareth und das ehemalige Wehrheim blickt, für einen Feldzug nutzen und Aranien überfallen. Damit würde sie zur Moghulin über ganz Aranien. Sie begibt sich zu Haffax nach Jergan, bezirzt ihn und bringt ihn dazu, ihren Feldzug zu planen. Als 'Morgengabe' verspricht sie ihm die Kultstätten der Rondra: das Sultanat Baburin, das er dann mit Perricum vereinigen kann.

Nachdem einige Wochen später der Bann Dimionas von Haffax abgefallen ist, erkennt er, dass er hereingelegt werden sollte, und ersinnt einen Racheplan: Er wahrt zunächst den Schein, im Bann zu stehen, und lässt Dimiona während des Feldzugs im Stich. Auf diese Weise will er selbst reichhaltige Beute machen. Dabei kommt es ihm neben Getreide und Pferden vor allem auf Artefakte an, die in den Resten von Bastrabuns Bann zu finden sind und mit deren Hilfe er den Kampf gegen die wilde, gefährliche Natur Maraskans gewinnen will.

DIE EINZELNEN STATIONEN

Irgendwann zwischen dem 8. und dem 14. Efferd: *Die Helden kommen nach Baburin.*

1. Efferd: Eine größere Horde Ferkinas fällt ins westliche Palmyramis ein. Die im Sultanat stationierten Truppen jagen die Wilden, um Vergeltung zu üben.

4. Efferd: Aus dem Yalaiaid stößt ein oronisches Heer unter Führung des Dämonenbalges Reshemin auf Chalukand vor. Reshemin gebietet über zwei Regimenter Reiterei. Im Kampf um Chalukand fliehen die 'Goldenen Drachen', ergeben sich oder laufen über (AB 112).

6. Efferd: Haffax landet unbemerkt mit kleinem Heer in Chalukand. Er führt acht Banner der Roten Legion und mehrere hundert Söldner an, allen voran eine Gruppe der berüchtigten Bluttempler. Am gleichen Tag stößt Reshemin rasch nach Westen vor. Terekand und Mudrawan werden überrannt.

7. Efferd: Sultan Hasrabal, der einige Spione im Chaluktal besitzt, informiert Sultana Mara ay Samra von Gorien über die herannahende Gefahr. Mara misstraut Hasrabal und hält ihre Truppen zurück, da sie befürchtet, Hasrabal habe es auf Anchopal abgesehen. Haffax führt derweil seine Fußtruppen Richtung Barbrück. Nachdem die aranischen Vorposten von Meuchlern ausgeschaltet wurden, zieht Haffax im Schutze der Dunkelheit über die Ebene bis kurz vor Barbrück.

9. Efferd: Reshemin erreicht Nasir Malkid. Die leichte Reiterei verbarrikadiert sich in der Festung, viele Menschen fliehen aus der Stadt vor dem herannahenden Heer. Reshemin plündert die Stadt, anstatt die Burg zu belagern. Dadurch werden die Reiter herausgelockt und vernichtend geschlagen. Das Hauptkloster der Therbüniten unter deren Hochmeisterin Shila-al-Agrah wird zerstört.

11. Efferd: In Elburum landen mehrere Schiffe aus Maraskan. Die Soldaten der Fürstkomturei übernehmen die Herrschaft in der Stadt. Emira Merisa enthält sich jedes Widerstands, während die Maraskaner plündern und willkürliche Hinrichtungen durchführen.

12. Efferd: Schlacht um Barbrück. Das schwere Reiterregiment *Arkos Shah* stellt Haffax' Truppen in einer Feldschlacht. Der Angriff des Reiterregiments *Arkos Shah* endet in einer katastrophalen Niederlage der Aranier. Haffax kann Barbrück ohne großen Widerstand einnehmen. Gleichzeitig zieht Reshemin brandschatzend durchs Land. Vom Entsatz aus Anchopal keine Spur, die Schützen aus Fennekesh liefern sich ver zweifelte Kleinkämpfe mit der oronischen Satrapengarde.

13. Efferd: Dimiona bricht eine Bresche in den Dornosenwall bei Narhuabad. Ihr Heer besteht aus den Lanzenreitern der *Königlichen Skorpione*, den Rotmänteln, dem Ferkina-Haufen des Yabman Pascha, Soldaten der Satrapengarde und angeworbenen Söldnern. Haffax wirft die Toten der Schlacht um Barbrück in den Fluss, um die Zorganer zu demoralisieren und das Wasser zu verunreinigen. Seine Soldaten plündern das Umland.

14. Efferd: Die erste große Schlacht auf aranischem Boden findet statt: Ein tollkühner Streitwagen-Angriff der weitaus unterlegenen Araniern wird abgewehrt, woraufhin sich die Reste der Regimenter Eleonora und Nebachot zurückziehen müssen. Der Weg nach Zorgan ist frei. *In Baburin erhält man Kunde vom Fall Barbrücks. Einige unerschrockene Recken (die Helden) berufen eine Zusammenkunft der baburischen und nebachotischen Stammesführer ein.*

16. Efferd: Reshemin verlässt das immer noch brennende Nasir Malkid, um die westlichen Gebiete Araniens anzugreifen. Die maraskanischen Truppen setzen sich in Elburum fest. Emira Merisa bleibt Herrscherin, nunmehr aber von Haffax' Gnaden.

18. Efferd: Die Shaz-Man-Yat wird ausgetrieben (siehe *Schwerter und Rosen*): Dimionas Heer verliert seinen Kopf. Sie reist zurück nach Keshal Taref, um den Verlust in einem Ritual zu kompensieren. Dadurch verzögert sich das Vorankommen des Heeres.

20. Efferd: Als Reshemins Heer Fennekesh erreicht, ist die Stadt größtenteils verlassen. Zahlreiche Aranier sind auf der Flucht. Reshemin wendet sich nach Norden, um Dorgulawend und Palmyrabad zu verheeren. Am selben Tag erreichen die oronischen Truppen Zorgan und beginnen mit der Belagerung.

21. Efferd: Nachdem Haffax reiche Beute gemacht hat, befiehlt er den Rückzug seiner Soldaten aus Aranien. Man marschiert querfeldein, um eine Begegnung mit dem oronischen Heer zu vermeiden.

26. Efferd: Reshemin passiert Dorgulawend und stößt auf wenig Gegenwehr.

27.–29. Efferd: Auf dem Weg nach Palmyrabad geht das Heer Reshemins in eine Falle der Aranier und wird ausgelöscht. Reshemin wird von den Helden getötet (siehe Kurzabenteuer im AB 113).

28. Efferd: *Der (von den Helden ausgelöste) 'Heerbann' Nordaraniens und Perricums überquert den Barun-Ulah bei Barbrück. Obwohl man die Fährte Haffax' findet, wendet man sich dem bedrohten Zorgan zu.* Haffax hat sich derweil an Keshal Taref vorbeigeschlichen. Er scheut den direkten Konflikt mit Dimiona, um ihr nicht ein zweites Mal zu verfallen. Er vereinigt seine Truppen mit seinen Maraskanern in der Nähe von Elburum.

1. Travia: *Nach Ankunft des (Helden-)Entsatzheeres aus dem Norden wagen die belagerten Zorganer einen Ausfall. In einer großen Feldschlacht werden die oronischen Truppen versprengt oder getötet (Ende des vorliegenden Abenteuers).* In Elburum beginnt Haffax mit dem Verladen der Beute. Aus der Schule der Schmerzen lässt er alte Tontafeln entwenden, auf denen ein alter Echsen-Bannfluch festgehalten ist.

3. Travia: Durch Befragung eines gefangenen Heerführers erfährt Arkos, dass Dimiona sich in Keshal Taref ohne großen Schutz aufhält. Er ordnet eine Verfolgung der oronischen Truppen an und setzt sich mit seiner Frau, Eleonora, an die Spitze der Verfolger. Haffax verlässt Elburum mit reicher Beute.

4. Travia: Aufstand in Elburum. Unter Führung von Iphemia von Narhuabad stürzt der oronische Adel die Emira Merisa. Dabei wird diese angeblich durch Iphemia selbst getötet.

7. Travia: In Keshal Taref können die Aranier Dimiona stellen und gefangen nehmen. Arkos lässt ihren Körper in Stücke reißen. Zurückkehrende und neu organisierte oronische Truppen drohen den Araniern den Rückweg durch den Dornosenwall abzuschneiden. Die Aranier sitzen in der Falle.

8. Travia: Die Überläuferin Iphemia von Narhuabad, die den geläuterten oronischen Adel anführt, fällt den oronischen Truppen in den Rücken und befreit somit Arkos und Eleonora.

DIE MUTTER ALLER TROMMELN

Während die Helden nach Baburin zurückkehren, treffen sie eine aranische Streitwagenfahrerinnen auf den Donnersturmefeldern vor Baburin. Der Kriegerin ist ein Rad des Wagens gebrochen, das sie gerade auswechselt. Sie bittet die Helden um Hilfe. Während man gemeinsam das Rad erneuert, schimpft sie ständig vor sich hin und gibt den Helden dabei folgende Informationen:

- Aranien wurde von oronischen Truppen angegriffen, die zum Teil von Helme Haffax angeführt werden. In den ersten Tagen erfuhr das aranische Heer eine schwere Niederlage. Es musste Zorgan preisgeben und befindet sich auf dem Rückzug.

- Die Umstände in Aranien und Baburin sind chaotisch. Die restlichen in den Provinzen verbliebenen aranischen Truppenteile sind kaum in der Lage, die Invasoren aufzuhalten. Nur ein allgemeiner Heerbann könnte Zorgan noch retten.

- Die im Sultanat Baburin heimischen Baburen-Stämme würden dem Heerbann zwar folgen, jedoch wäre das baburische Aufgebot zahlenmäßig zu gering, um Aussicht auf Erfolg zu haben. Ein Feind, der von Helme Haffax befehligt wird, könnte nur von einer großen Streitmacht aller Aranier und mit Beteiligung aller Nebachoten geschlagen werden.

- Es wurde bereits in Perricum um Hilfe gebeten. Jedoch hat man dort eigene Probleme (vgl. **Das Jahr des Feuers**).

Vermutlich werden die Helden glauben, sie sollten die Stammesoberhäupter ausfindig machen, um die Rüstungen zu verteilen, damit ein einiger Kampfeswille aufkommt. Dies wäre eigentlich auch die richtige Vorgehensweise, wenn nicht die Zeit so sehr drängen würde. Eine große Versammlung wäre am besten geeignet, die Stammesfürsten an einen Tisch zu bekommen. Die Frage ist nur, wie man die neun Stämme in möglichst kurzer Zeit erreicht und an einem Ort zusammenführt.

Wenn sich die Helden mit ihrem Anliegen an den Rondra-Tempel (oder einen anderen Tempel) wenden, erfahren sie, dass es solch eine Versammlung seit 1.900 Jahren nicht mehr gegeben hat. In alten Quellen wird aber von einem alten Versammlungsort berichtet: *Ommadablabad*, was übersetzt 'Mutter aller Trommeln' bedeutet. Außerdem berichtet die Quelle von einem mystischen 'Ruf der Trommel'.

In eben dieser kleinen Ortschaft am Tasilim angekommen, entdecken die Helden nach einiger Suche ein verstecktes und verschüttetes Höhlensystem, in dem sich eine alte, schwarz-rot gefärbte, übermannshohe Metallkugel befindet, die mit martialischer Symbolik versehen ist: die Mutter aller Trommeln.

Sobald die Helden die Trommel schlagen, löst dies einen dumpfen, kaum hörbaren Ton aus, dem sanfte Erderschütterungen folgen, die sich weit ausbreiten. Über der Ortschaft zieht sich ein Gewitter zusammen, was den 'Ruf der Trommel' auch weithin sichtbar macht. Dieser Ruf erreicht tatsächlich alle nebachotischen und baburischen Stämme.

Nachdem alle Anführer eingetroffen sind, hat sich langsam eine Zeltstadt gebildet. Offensichtlich sind längere Verhandlungen zu führen. Mit einigen Tagen Verzögerung reisen weitere Krieger und sogar Bedienstete an, um die Bequemlichkeit ihrer Herren zu gewährleisten.

DIE VERHANDLUNGEN MIT DEN STAMMESFÜHRERN

Es ist möglich, dass Ihre Spielergruppe wenig Interesse an stark interagierenden Szenarien wie den folgenden Verhandlungen hat. Auch wenn in den folgenden Abschnitten genügend Anreize für eine Teilnahme der Helden gegeben sind, können Sie die Verhandlungen als (vorzutragende) Hintergrundszenerie für das eigentliche Geschehen gestalten.

Jeder baburische und nebachotische Krieger weiß den 'Ruf der Trommel' zu deuten, denn viele Geschichten, die man sich in der Region erzählt, enden mit den Worten: "... sobald der Donner über das Land rollt", wie auch die Geschichte von Ahn'alazina (siehe **Geschichtenerzähler**, S. 15).

Wenn die Helden also dafür gesorgt haben, dass der Donner über das Land rollt, werden die Stämme die Kriegstrommeln schlagen und mit vielen Stammeskriegern den Versammlungsort aufsuchen. Hierauf erfahren sie von den Helden deren Erlebnisse aus Baburin und dem Tal

der neun Schluchten. Dabei werben die Helden schon um einen gemeinsamen Kriegszug der Stämme, eine Heerschau, die es seit 1.900 Jahren nicht mehr gegeben hat. Die Helden können feststellen, dass die Nebachoten und Baburen zwar die ganze Zeit unter ihrer Zersplitterung gelitten haben, aber nun, da sich die Gelegenheit der Einigkeit bietet, kaum bereit sind, mit den anderen Stammesführern an einem Strang zu ziehen, weil es darum geht, das ungeliebte Zorgan zu befreien.

Dennoch herrscht ein fühlbarer Wille zur Einheit, auch wenn über Jahrhunderte hinweg ein Zerwürfnis bestanden hat, das auch von außen gefördert worden ist. Einig ist man sich allein darin, dass man die Oronis sofort zu stellen gewillt ist, sobald sie baburisches Gebiet überfallen. Vor erst aber heißt es: "Die Nachkommen der Babur Nebachosja wurden noch nicht angegriffen, sondern nur der Staat, in dem sie leben." Deshalb ist man aufgrund der langen Unterdrückung durch Zorgan und Baburin nicht zum Handeln bereit.

Hier ist viel Überzeugungsarbeit von Seiten der Helden fällig, die sich aber auf die Unterstützung einiger Stammesoberhäupter verlassen können.

DIE STÄMME DER BABUREN UND DEREN ANFÜHRER

Die **Madanyani** leben in der Umgebung Baburins. Ihr Oberhaupt ist eigentlich der Stadtfürst von Baburin, Sultan *Merkan von Revennis*, dessen Familie bei der einstigen Belehnung feierlich durch den Stamm adoptiert wurde. Merkan und seine Söhne, *Wulfstan* und *Erngrim*, wissen nach ihrer bisherigen Ablehnung von altnebachotischen Traditionen diese Würde erstmals zu schätzen. Daher folgen Sie auch weitgehend dem Rat der Sippe der *Aramyda*, die traditionell und heute stellvertretend den Stammesverband anführt.

Zitat Merkans: »Nun habe ich – erst nach Jahren – eingesehen, dass die Tradition dieses Landes ein mächtiges Erbe ist. Ihr Stammesfürsten seid aber nicht einsichtig, dem zu folgen, was Euch dieses Erbe gebietet.«

Die **Aimaristani** sind wegen ihres Siedlungsraumes an der Küste dem Meer und Handel sehr verbunden. Ihr Oberhaupt, *Yadail ibn Rondrian ay Sara*, ist auch eher Fernhändler als Krieger. Trotzdem verfügt er über eine stattliche Anzahl von Berittenen, die von Chadim al'Yeshinnah ay Nasirabad (siehe **Expedition und ihre Mitglieder**, S. 13) angeführt werden.

Zitat: »Ich lasse meine Krieger nur in den Kampf ziehen, wenn diese nebachotische Verwandtschaft aus Perricum meine Karawanen ins Mittelreich nicht mehr aufbringt und die Waren als Schmuggelgut beschlagnahmt.«

Die **Ulashani** siedeln in der Umgebung Zorgans. Heutzutage gehört das Emirat Ulashan zum Kernland des aranischen Matriarchats. Oberhaupt *Emira Banazir Halrika saba Thyria* ist dementsprechend selbstbewusst in ihrem Auftreten. Dass das Wohl ihres Landes jetzt von den männlichen Stammesoberhäuptern abhängt, zwingt sie zähneknirschend zu Zugeständnissen.

Die **Kahraman** sind ein eher bedächtig lebender Stamm, der seine für baburische Verhältnisse harmlose Traditionen pflegt und dabei in Ruhe gelassen werden möchte. So scheut sich sein Oberhaupt *Nabur ay Teralkira*, in die Schlacht zu ziehen, obwohl er am wenigsten Grund für Zorn gegen Zorgan hat. Daher gibt sich Nabur meist sehr zurückhaltend, als wolle er überhaupt nicht auffallen.

Die **Sinsalya** sind der kleinste baburische Stamm und erreichen gerade einmal die Kopfhöhe einer mittleren Sippe der anderen Stämme. Sie verfügen über eine überdurchschnittlich hohe Zahl von geschickten Handwerkern und Gelehrten. *Kashban ibn Sieghelm* ist auch eher an sein Amt gefesselt als gebunden, da er lieber Denkmäler entwerfen würde als mit den rauen Baburen und Nebachoten zu verhandeln. Im Vergleich zu den anderen Stämmen vermögen die Sinsalya nur wenige Krieger zu stellen. Diese 100 Reiter sind aber hervorragend ausgerüstet und verfügen über sehr gute Bögen.

DIE STÄMME DER NEBACHOTEN UND DERER ANFÜHRER

Die **Perricumer Bahr ai Danal** aus **Brendital** werden von **Eslam von Brendital** (Beshir a Danal) angeführt, dem Bannerherrn aller Nebachoten. Eslam ist ein starker Anhänger des Kor-Mystizismus, der sich keine Möglichkeit entgehen lassen will, gegen **Haffax** zu kämpfen. Sobald sich die Nebachoten zum Kampfe entscheiden, wird der kortschneidende Feldherr Eslam alle nebachotischen Reiter in den Kampf führen.

Zitat: »Worauf wartet man noch? Die Ahnen rufen uns zur Einigkeit!«

Die **Ammayin** stellen den größten nebachotischen Stamm, dessen Sippen sowohl nördlich als auch südlich der Grenze ansässig sind. Stammesoberhaupt **Baron Simold von Haselhain** (Hassal han'Ammayin) ist eher ein umsichtiger Politiker als ein Krieger. Dennoch weiß er mit seinem Säbel umzugehen. Simold hat verhältnismäßig großen Einfluss auf den Grafen von **Perricum** und dessen Großmutter. Er sieht im gemeinsamen Feldzug die Möglichkeit, politisches Gewicht zu gewinnen. (Eine genaue Beschreibung Eslams und Simolds finden Sie in **AB 102**, S. 17.)

Zitat: »Dies ist die beste Gelegenheit seit 1.900 Jahren!«

Die **Krek Awar** sind der kleinste nebachotische Stamm. Die nach ihnen benannte Baronie **Gerbenwald** liegt im westlichen **Perricum**. Ihr Anführer **Brinian von Schurr** ist der einzige nebachotische Stammesführer ohne den Rang eines Barons, da sein Vater nach der Answinkrise enteignet wurde. Weil er sich von Mittelreichern nur wenig mehr als von den Araniern verraten fühlt, wird er nur nach längerer Zeit zu überzeugen sein.

Zitat: »Und wofür? Dies danken mir weder Raulsche noch Araniar.«

Die **Chor'ibin** sind der einzige nebachotische Stamm, der sich gänzlich auf aranischem Territorium befindet. Ihr Anführer, **Beyrun Dscherid ibn Haschnabuh**, hält recht wenig von **Zorgan**, mit dem er schon mehrere Auseinandersetzungen geführt hat. Er zeigt kaum Bereitschaft, den Helden zu folgen, denn zu tief sitzt der Zorn, seit er bereits für Araniern an der Trolldortenschlacht gekämpft und keinerlei Dank dafür erhalten hat.

Zitat: »Fast jeders dieser Baburenfürsten ist ein Emir. Und wir Nebachoten sind wieder nichts!«

DIE INTRIGEN

Mehrere Stammesführer sind nicht willens, am Feldzug teilzunehmen. Die Helden werden aber von Simold von Haselhain unterstützt, der sich in der Gefolgschaft der jeweiligen Anführer umhört, um herauszufinden, womit man die Verhandlungsposition der Helden stärken kann. Hier einige Vorschläge:

- Während des Ausklangs eines Trinkgelages mit einigen Kämpfern berichtet ein Krieger, dass sein Anführer vor einigen Jahren eine Pferdeherde aus **Palmyramis** gestohlen hat. An den Pferden wurden die Brandzeichen geändert, bevor die Tiere an die **Perricumer Rundra-Kirche** verkauft wurden.

- Nach einer stürmischen Liebesnacht berichtet eine Magd, dass ihr Stammesführer mit seiner Halbschwester ein Kind hat, das er zum Erben machte. Im **tulamidischen Raum** ist dies kein Verbrechen, aber die gesellschaftliche Zukunft des unglückseligen Kindes ist gefährdet.

- Ein Held setzt sich während eines Übergriffs (siehe **Die Rache**, rechts) für einen Bediensteten ein und bewahrt ihn vor Schaden. Der Gerettete empfindet deshalb Dankbarkeit und möchte den Helden helfen, die Stämme zu vereinen. Er verrät daraufhin den Helden, dass sein Oberhaupt während des **Borbarad-Krieges** Waffen mangelhafter Qualität an das Mittelreich verkauft hat.

- Die Helden erwischen eine Pferdemaagd beim Diebstahl in einem der Zelte. Aus Angst, die Helden könnten sie verraten, berichtet sie, dass ihr Herr die Streitwagenpferde eines anderen Anführers vergiften ließ, um das traditionelle Wagenrennen bei **Baburin** zu gewinnen.

- Die Leibwächterin und Konkubine eines Stammesfürsten zeigt sich enttäuscht von ihm. Während die leidenschaftliche **Rundra-** und **Rahja-Anhängerin** benommen eine Wasserpfeife **Rauschkraut** genießt, erzählt sie den Helden davon, dass ihr Herr vor kurzem gepanschten Wein nach **Khunchom** verkaufte und einen sehr hohen Profit erzielte.

- Man belauscht einen Stallmeister, der sich darüber auslässt, dass alle Nachkommen eines legendären Zuchthengstes eigentlich von einem eingefangenen **Ferkinapony-Hengst** und einigen mittelreichischen Stuten abstammen. Wenn die Helden dies dem Gestütsbesitzer (einem Stammesführer) erzählen, wird der Stallmeister gezwungen, Araniern für immer zu verlassen.

- Diverse weitere Ungeheuerlichkeiten sind denkbar, die Ihnen als Meister angemessen erscheinen.

Es gibt eine Reihe überzeugender Argumente für einen gemeinsamen Heerzug, auf die die Helden kommen können. Gegebenenfalls können auch Simold oder Merkan die Argumente vorbringen und so einigen Helden die Möglichkeit zur Ergänzung geben.

- »Vor 1.900 Jahren haben die Ahnen Schuld auf das Erbe von **Baburen** und **Nebachoten** geladen. Nun haben wir die Möglichkeit, einen Teil dieser Schuld zu sühnen.«

- »Soll man nur zusehen, wie ein Reich fällt? Sind die Nachkommen der alten Nebachoten nun so weich geworden, dass sie noch nicht einmal versuchen, die Gefahr abzuwenden?«

- »Wie lange soll gewartet werden, bis die nächste Möglichkeit kommt, der Welt zu zeigen, dass **Nebachot** noch existiert? Noch einmal 19 Jahrhunderte?«

Nur die Helden:

- »Ein Mann riet mir zu sagen, dass ich ein Kämpfer **Nebachots** bin, wenn ich Hilfe von Euch benötige. Egal, ob ich mit Schwert oder Geist dafür streite. Und wenn ich dereinst der Hilfe bedürfte, dann solle ich sagen, dass ich **Mulai ibn Sayith ibn Nabahoth**, dem letzten Sultan von **Nebachot**, die Vergebung vor **Rundra** gebracht habe.«

DIE RACHE – DIE SCHWESTERSCHAFT LEVTHANS

Im Ganzen werden die Beratungen der Stämme mehr als eine Woche in Anspruch nehmen. Das ist viel Zeit, wenn man bedenkt, dass **Haffax** vor der Tür steht.

Während die Helden sich im Lager der Stammesführer aufhalten, versucht **Oron Zwietracht** zu säen. Immer wieder kommt es zu Übergriffen und auch Toten unter den Kämpfern und Bediensteten der Anführer, was die Verhandlungen belastet. Wer hinter diesen Versuchen steckt, werden die Helden von der Überläuferin **Marena** erfahren: Die überaus ansehnliche und athletische Hexe **Marena Dobrapen** wurde von **Dimiona** als **Satrapin Baburins** ausersehen. **Marena** erfuhr nun aber, dass **Baburin** doch **Haffax** zufallen soll (s.o.), woraufhin sie sich rachsüchtig zum Überlaufen entschied. Die schon seit Jahren im Umland von **Baburin** lebende **Levthans-Kultistin** gibt den Helden neben empfindlichen Details des **oronischen Feldzugs** vor allem die Beschreibung der Spione weiter, die im Lager **Unfrieden** stiften. Zum Teil stammen diese aus **Marenas Hexenzirkel**.

Die Kultisten verstehen es aber, sich verdeckt zu halten. Sie wenden **Verwandlungsmagie** über einen **UNITATIO** an und frischen ihre verlorene **Astralenergie** über **LEVTHANSFEUER** wieder auf. Zudem wird die Suche dadurch erschwert, dass das Lager auf nahezu 2.000 Personen angewachsen ist.

DER PAKT

Die Helden werden die **oronischen Kultisten** enttarnen müssen, sonst droht ein Abbruch der Verhandlungen. Da die Kultisten schon so viel **Unfrieden** gestiftet haben, werden die misstrauischen Stammesführer den Helden ohne Beweise auch nicht glauben, dass es sich bei den Vorkommnissen um **oronische Umtriebe** handelt. **Marena** versucht, den Helden dabei tatkräftig zu helfen. Jedoch fordert sie eine Gegenleistung: ein Emiratsposten in **Elburum**, worüber sie direkt mit **Merkan** verhandelt.

deln will, wenn sich die Helden in keiner Weise zur Vermittlung bereit erklären.

RÖSSERSTERBEN

Für das effektive Eingreifen eines Reiterheeres sind die Pferde enorm wichtig. Das wissen auch die Feinde. Deshalb kommt es im Lager

zu einem mysteriösen Ausbruch von Huffäule bei den Pferden, der nach dem Tod einer Peraine-Geweihten beginnt und mit einer Fliegenplage einhergeht.

In *Heilkunde Krankheiten* bewanderte Helden erkennen, dass die Fäule von den Fliegen übertragen wird, die sich mittlerweile überall befinden. Mit einer gelungenen *Heilkunde Krankheiten*-Probe +2 kommen die Helden zu dem Schluss, dass die Fäule hochgradig ansteckend ist. Schildern Sie, dass Tiere befallen werden, die gerade ins Lager kommen, oder in einem Dorf in der Nähe die Fäule ausbricht, nachdem es von einem Unberittenen aus dem Lager besucht worden ist.

Hilfe können die Helden in einem Peraine-Tempel in der Nähe finden, wo aber bereits einige feindliche Schergen auf die Helden warten und es zum Kampf kommt. Möglicherweise werden die Widersacher hier auch ganz geschickt vorgehen und sich zuerst als Peraine-Geweihte ausgeben. Dies kann den Zustand im Lager noch verschlimmern, bis die Helden die Täuschung bemerken.

Die zu befreiende echte Peraine-Priesterin des Tempels wird den Helden helfen können, sobald die Bösewichte aus dem Weg geräumt worden sind. Das ganze Lager wird mit Räucherwerk versehen und die Fliegen buchstäblich ausgeräuchert (KO-Proben +3, sonst sinken Klugheit, Intuition, Fingerfertigkeit und Gewandtheit für 16 SR um 2 Punkte). Die Herde wird durch einen Teich getrieben, dem man zuvor die nötigen Substanzen zugegeben hat.

Außerdem erhalten die Helden eine Hand voll Samen von einer alten Peraine-Akoluthin. Die Samen werden auf dem Ritt nach Zorgan noch wichtig sein. Die Akoluthin freut sich bei der Übergabe der Samen überschwänglich, dass sie damit etwas Gutes tun kann. Dabei spricht sie mit vom Alter zittriger Stimme: "Wenn ihr jemals an Hunger, Krankheit oder Erschöpfung leidet, dann sprecht ein Gebet und sät dies aus."

DER ABSCHLUSS DER VERHANDLUNGEN UND DER AUFBRUCH

Im Szenario ist vorgesehen, dass ein Held die flammende Rede hält, nach der die Stammesfürsten sich zur Einigkeit entschließen. Sollte sich kein rhetorisch geübter Held beziehungsweise Spieler anbieten, dann wählen Sie den Stammesführer, der Ihnen am meisten zusagte, und legen ihm den folgenden Text in den Mund.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der frühe Morgen ist bereits hereingebrochen. In den aufgestellten Kohlebecken glimmt die letzte Glut. Im Osten verwandelt die aufgehende Praiosscheibe die Wolken in eine blutrote Feuerwand.

Der Sammelpunkt des Heeres in der Nähe von Veharis steht schon lange fest. Man hat sich aber immer noch nicht geeinigt, ob

man überhaupt loszieht. [Name des Anführers] platzt schließlich der Kragen: "Wo sind euer Stolz und eure Hingabe? Die Mutter aller Trommeln hat gerufen! Wie wollt ihr die Ereignisse aus der Totenstadt des letzten Sultans deuten? Ihr sitzt hier und redet von Zorgan und Aranien, die euch Jahrhunderte lang nichts Gutes gebracht hätten. Ihr scheint zu vergessen, dass derzeit ein Feind durch Aranien zieht, dem eure Stammeszugehörigkeit völlig gleich ist, wenn er eure Felder und Gehöfte niederbrennt." Mit einem Wink lässt der Redner sein Pferd herbeiführen, um aufzusteigen.

"Ich werde nun nach Zorgan reiten. Ich erwarte kaum noch, dass mir jemand folgt. Nur eine Frage habe ich noch an euch: Was werdet ihr zu euren Enkeln sagen, wenn sie euch fragen, warum die Rotmäntel vor der Tür stehen? Denn diese werden kommen, um die Sklavenmärkte zu füllen. Was werdet ihr ihnen sagen, wenn sie fragen, warum damals 1028 BF nur [Name des Anführers] mit einer Hand voll Helden zur Schlacht vor Zorgan erschienen ist?"

Mit einem kräftigen Ruck wirft er das Pferd herum und galoppiert davon. Sofort erheben sich

Simold von Haselhain, Eslam von Brendital, Kashban ibn Sieghelm und der betagte, aber entschlossene Merkan von Revennis.

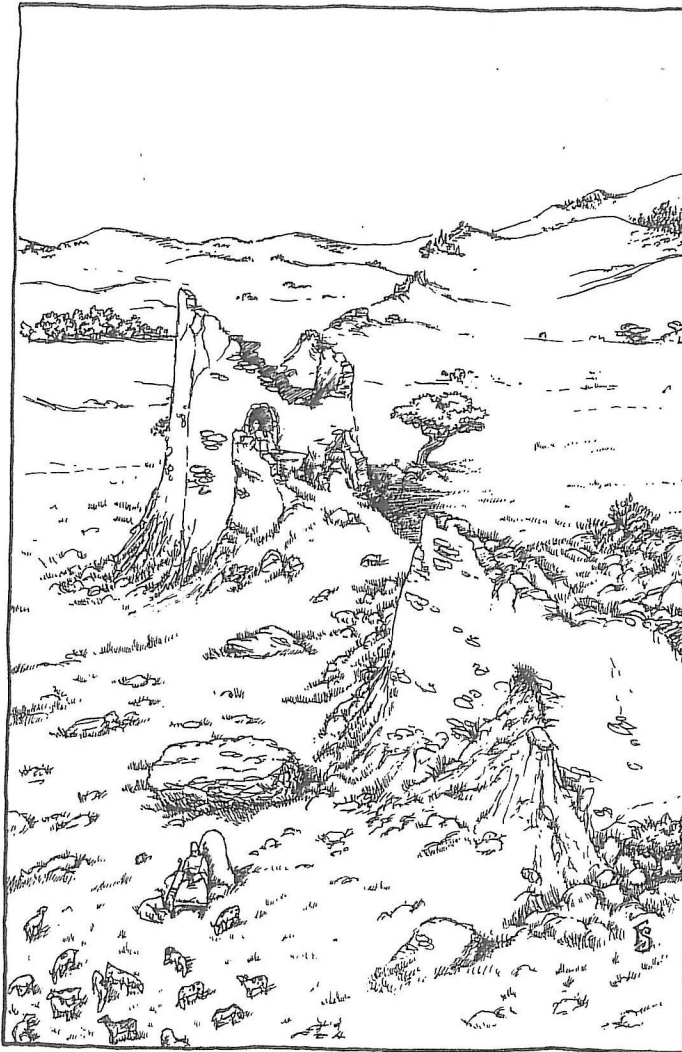
Zusammengenommen sind nun knapp 800 Reiter bereit, viel zu wenig, um Dimiona vor Zorgan erfolgreich anzugreifen. Die anderen Stämme werden jedoch noch folgen.

DER SAMMELPUNKT – PERAINES MACHT

Am Sammelpunkt werden die Helden einen Tag lang bangen, ob die anderen Stämme sich anschließen. Diese kommen jedoch nicht rechtzeitig: Aber eine gute Stunde, nachdem die Helden mit ihrem kleinen Heer vom Sammelpunkt fluchend wieder aufgebrochen sind, kommt es zu einer denkwürdigen Vereinigungsszene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr blickt stur geradeaus. Sie haben euch im Stich gelassen. Jeder in eurem Heer schweigt. Die mahelnden Hufe und vereinzelten Laute der Pferde sind die einzigen Geräusche, die zu vernehmen sind. Plötzlich schiebt sich einige hundert Schritt von euch entfernt ein Berittener an die Spitze. Er trägt das Feldzeichen der Chor'ibin.



Unruhe kommt auf, laute Rufe wechseln zwischen euren Reitern. Ihr blickt euch um und seht: Über die sanften Kuppen der angrenzenden Hügel im Norden nähern sich einige Reiter. Sie stoppen kurz und preschen wieder nach vorne, es werden immer mehr: die Chor'ibin und die Ulahshani. Im Nordosten seht ihr die Reiter der Aimaristani, während hinter euch die Krek Awar und Kahraman aufkommen. Ihr richtet euch im Sattel auf und überblickt das Heer: Die vielen hundert Berittenen gleichen einem großen Teppich, der über das Land gezogen wird und sich dessen Konturen anpasst. Es sind nun weit mehr als zweitausend Reiter.

Zorgan ist noch ein ganzes Stück entfernt. Viele Pferde und Reiter beginnen schon zu ermüden. Immer wieder mahnen einige Anführer, dass man die Kraft einteilen muss, um in der Schlacht noch kämpfen zu können.

Als abends in der Nähe eines Gewässers gerastet wird, dauert es mehrere Stunden, bis sich das Heer wieder gesammelt hat und alle eingetroffen sind. Neben den Nachzüglern kommen auch immer mehr versprengte Einheiten der aranischen Armee und einige Rosenritter herbei, die sich dem Befehl Merkans und Eslams von Brendiltal unterstellen.

Hier sollten sich die Helden an die Samen erinnern, die sie bekommen haben (siehe Rössersterben, S. 53). Wenn sie auf einem Feld ausgesät werden, gedeiht und reift auf wunderbare Weise so schnell frischer Weizen, dass man zusehen kann. Die Pferde versetzt das in helle (freudige) Aufregung, sie lassen sich nun vor allem für den bevorstehenden Kampf stärken. In der Nacht wird nur wenige Stunden gerastet.

Euphorie bricht aus, als die Sphinx wieder auftaucht, um die Lanze zu bringen.

Der Himmel ist sternenklar. Merkan und die anderen Stammesführer haben sich am Feuer zusammengefunden. Freundlich winkt euch Simold heran.

Kaum habt ihr den Kreis der Fürsten betreten, vernehmt ihr den Flügelschlag großer, kräftiger Schwingen. Wind kommt auf und treibt dunkle Wolken vors Firmament. Staub weht euch ins Gesicht. Ein kaum vernehmbares Donnernrollen lässt euch aufhorchen. Plötzlich wird es wieder still, als ihr in dem Augenblick nach dem Abflauen des Windes das knirschende Geräusch einer Klinge vernehmt, die sich tief in die Erde bohrt: Die Blutende Lanze steckt unweit des Feuers mit der Spitze im Boden.

Aus dem Dunkel tritt eine Sphinx in das Licht eures Feuers und spricht euch mit sanfter Stimme an: "Lange Jahre und Jahrhunderte hat geruht, was niemand zu führen vermochte. Uneins sind die Erben Nebachots. Nur für den flüchtigen Augenblick eines Lidschlags der Göttin haben sie sich vereint, um zu tun, was sie befohlen hat: Schild und Schwert ihres Hortes zu sein."

DIE SCHLACHT UM ZORGAN – FINGERZEIG DER GÖTTER

Während das Heer die letzten Meilen nach Zorgan zurücklegt, rufen die Reiter immer wieder, sie hätten große heilige Wesen gesehen: einen Mantikor, der zwischen ihnen trabte, eine Löwin, die nach vorne preschte, einen Storch, der eine giftige Natter verschlang, eine weiße Stute, die eine Zeit lang das Heer begleitete.

So und auf ähnliche Weise stärkt sich der Kampfeswille des Heeres. Ob es auf die Felder vor Zorgan prescht und alles überrennt und den Feind an den Mauern aufreißt oder ob Sie vorher einen Kriegsrat stattfinden lassen, liegt in Ihrem Ermessen. Dazu folgender Vorschlag, welche Taktiken angewendet werden könnten:

● Eslams Reiter eröffnen die Schlacht. Sie ziehen brennende Wagen hinter sich her, um damit die Piken-Phalanx der Oronis zu durchbrechen. Sind die Reiter vor den Pikenieren angelangt, müssen sie die Pferde sehr schnell zum Stehen bringen (*Reiten*-Probe +4).

● Die Belagerten in Zorgan müssen benachrichtigt werden, wann der Angriff erfolgt, damit sie einen zeitgleichen Ausfall durchführen können. Die Oronis haben jedoch die Stadttore mit Pandämonien unpasseierbar gemacht. Das können die Helden herausfinden und Arkos mitteilen.

● Während die Hauptmacht direkt angreift, wird Chadim die Stadt mit 400 Berittenen umgehen, um dem Feind in den Rücken zu fallen. Vielleicht werden Chadim und die Helden hier aufgehalten und es steht alles auf Messers Schneide.

Die Helden mit über 2.300 Kämpfern:

800 Berittene der Krek Awar, Chor'ibin, Kahraman und Aimaristani

350 Schwere Reiter der Madanyani

300 leichte Reiter mit Bögen der Ammayin

300 Lanzenreiter der Bahr ai Danal

300 Lanzenreiter der Ulahshani

100 berittene Schützen der Sinsalya

80 Rosenritter

60 Streitwagen des Regiments *Nebuchot*

50 Lanzenreiter des Regiments *Arkos Shah*

Dimonas Heer verfügt über nahezu 2.600 Mann:

500 schwere Lanzenreiter der *Skorpiongarde*

700 Pikeniere der *Satrapengarde*

500 Rotmäntel

150 Ferkinas der *Ferkinahorde*

550 tobrische und maraskanische Spießgesellen

120 Überläufer schwere Reiterei der Regimenter der *Goldenen Drachen* und *Eleonora*

40 Sichel-Streitwagen der *Schadifitit al Oron* (Hauptgegner der Streitwagen aus Baburin und gefährlichste militärische Einheit der gesamten Schlacht)

mehrere Magiekundige, vor allem Hexen

DER ABLAUF DER SCHLACHT

Das Schlachtfeld vor Zorgan ist eine weite, sanft gewellte Ebene. Das berittene Heer der Helden entfaltet hier seine volle Schlagkraft, während es auf 1.000 Schritt Breite angreift (jeder Reiter benötigt ca. 1/2 Schritt Raum zu beiden Seiten). Für die Oronis bestehen einige Möglichkeiten, den folgenschweren Sturmangriff zu vereiteln. Daher ist für die Helden nicht nur das Aufbrechen der Linien eine Herausforderung, sondern auch, mit so wenigen Verlusten wie nur möglich an den Feind heranzukommen.

TAKTIKEN VON BERITTENEN EINHEITEN

Traditionell preschen Reiterheere entweder frontal aufeinander zu oder versuchen den Gegner mit einer Einheit zu umgehen. In der irdischen Geschichte erzählen einige Kriegsberichte von berittenen Einheiten, die sich an den Flanken der Hauptheere gegenüberstanden und sich gegenseitig belauerten: Nachdem die Schlacht begonnen hatte, versuchten sich die Reitereien gegenseitig zu umgehen, um den Fußtruppen in die Flanke zu fallen. Oft genug belauerten sich die Reiter mehrere Stunden, indem sie nebeneinanderher ritten und immer wieder Ablenkungsmanöver durchführten.

Falls Sie Ihre Helden nicht direkt in die Schlacht um Zorgan schicken wollen, sei Ihnen ein solches Szenario empfohlen, in dem die Helden es nur mit einer begrenzten Anzahl von Gegnern zu tun bekommen.

DER ANSTURM

- Beim ersten Ansturm auf die Oronis rufen die Hexen Dimionas mit einem UNITATIO ganze Krähenschwärme herbei, die sich auf die Reiter und Pferde stürzen. Neben Verwirrung kommt es zu vielen Ausfällen (*Reiten*-Probe +5, um einen Sturz vom Pferd mit 2W TP zu vermeiden; der Gestürzte muss den nachfolgenden Reitern ausweichen).
- Ein flächendeckender Hagelschlag (1/4 Rechteile) ins Zentrum des Reiterheeres mit faustgroßen Eisbrocken setzt den Helden schwer zu. (3 x 70%ige Wahrscheinlichkeit eines Treffers von 2W+2 TP, bei Treffer *Reiten*-Probe +5, die bei schweren Treffern zusätzlich um die SP erschwert wird, die die KO des Getroffenen übersteigen).
- Breschen, die die Berittenen schlagen, werden immer wieder mit Pandämonien versiegt.
- Roter Nebel kommt auf und erschwert es, den Feind auszumachen und rechtzeitig zu reagieren (*Orientierungs*-Proben +4, INI -2).
- Der Ausfall Arkos' und der Zorganis wird von den Pandämonien schwer behindert.

DER HÖHEPUNKT

Während des Höhepunkts der Schlacht ruft Dimiona den *Rosenknecht* und dessen Häsher. Sogleich ergreifen viele Aranier die Flucht. Der Rosenknecht ist eine über vier Schritt hohe Widernatur, an deren Seite mehrere Mannwidder und eine Horde Canilaranim kämpfen. Die Pferde lassen sich nicht an den Rosenknecht heranreiten, man muss ihn zu Fuß bekämpfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einmal wird es beängstigend still auf dem Schlachtfeld. Ein jeder scheint zu erschauern. Ihr seht, wie in der Nähe von Dimionas Garde etwas aus dem Boden wächst und immer mehr Höhe gewinnt: eine entfernt menschliche Gestalt mit einer borkigen und dornenbesetzten Haut. Sie windet ihren schmalen Leib, der immer weiter mit Dornrosenranken überzogen wird und größer wird. Pfeile prasseln auf die Widernatur, doch vergebens. Als das Wesen zu einer Größe von über vier Schritt empor gewachsen ist, stößt es einen eigenartig zischenden Laut aus, ergreift mit seiner borkigen Hand einen Aranier und reißt ihn in Stücke.

WERTE DER ORONIS

Rosenknecht

Schlag: INI 14+W6 AT 15 PA 11 TP 3W+4 DK HNS
Tritt: INI 14+W6 AT 13 PA 11 TP 4W+3 DK NS
LE 180 AU unendlich RS 7 KO 20 MR 25
GS 6

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Überrennen

Besonderheiten: Er pariert nur geweihte Waffen, obwohl er auch von anderen Waffen verletzt werden kann. Die Blutende Lanze verursacht 3W SP gegen den Rosenknecht. Ist er besiegt, vergeht er in einem Feuer.

Skorpiongardist

Reitersäbel: INI 9+W6 AT 15 PA 14 TP W+5 DK N
Dschadra im Lanzenangriff: INI 9+W6 AT 19 TP W+5 bis 3W+5
LE 32 AU 34 KO 14 RS 7 GS 3 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Binden, Finte, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Rotmantel

Großer Sklaventod: INI 10+W6 AT 15 PA 13 TP 2W+4 DK NS
LE 34 AU 38 KO 15 RS 5 GS 4 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Sturmangriff, Wuchtschlag

Ferkina (siehe S. 31)

DAS ENDE DER SCHLACHT

- Als Chadims Reiter den Oronis in die Flanke fallen, beginnt der Feind einzubrechen.
- Als Dimiona bemerkt, dass die Schlacht verloren ist, erhebt sich dichter, roter Qualm von ihrem Feldherrenhügel. Kurz darauf flieht sie mit einer fliegenden Sänfte vom Schlachtfeld. Nachdem sich der Nebel verzogen hat, sind die meisten überlebenden Oronis geflohen.

Die Helden in Bedrängnis:

Das Szenario eignet sich für das heroische Ableben mancher Helden-Veteranen, besonders jener, die vielleicht die Rüstungen aus dem Grabmal tragen durften. Sollte das Ableben aber noch nicht zur Diskussion stehen und ein Held in starke Bedrängnis geraten, eignen sich mehrere Helfer für die Helden: Entweder es wirft sich ein Babure oder Nebachote in den vermeintlich tödlichen Hieb oder er wird im letzten Moment von höherer Stelle abgewendet: Beispielsweise kann in die Rüstungen ein Schutzgeist gebannt sein. Vielleicht kommt auch der Geist eines jener Leibgardisten zu Hilfe, den die Helden im Grabmal des letzten Sultans erlöst haben.

NACH DER SCHLACHT

Das Reiterheer muss während der Schlacht hohe Ausfälle hinnehmen. Der Hagelschlag und die Krähenschwärme haben für schwerer wiegenden Schaden gesorgt als der Kampf selbst.

Shah Arkos wird den Stammesfürsten danken wollen und sie bitten, Dimiona weiter zu verfolgen. Wegen der hohen Ausfälle sind aber nur noch wenige Krieger marschbereit.

Die Danksagungen von Arkos werden nur von den Baburen bereitwillig angenommen, die Nebachoten bleiben nur widerwillig in Zorgan. Sobald ihre Verwundeten versorgt sind, brechen sie nach Norden auf, nicht ohne Arkos daran zu erinnern, dass er ihnen gegenüber eine Schuld zu begleichen hat.

Mit der Schlacht um Zorgan endet das Szenario für die Helden. Falls Sie den Krieg gegen Dimiona zu Ende bringen möchten, entnehmen Sie der Chronologie und den oben erwähnten *Aventurischen Boten* die weiteren Details zum Fortführen Ihrer Kampagne.

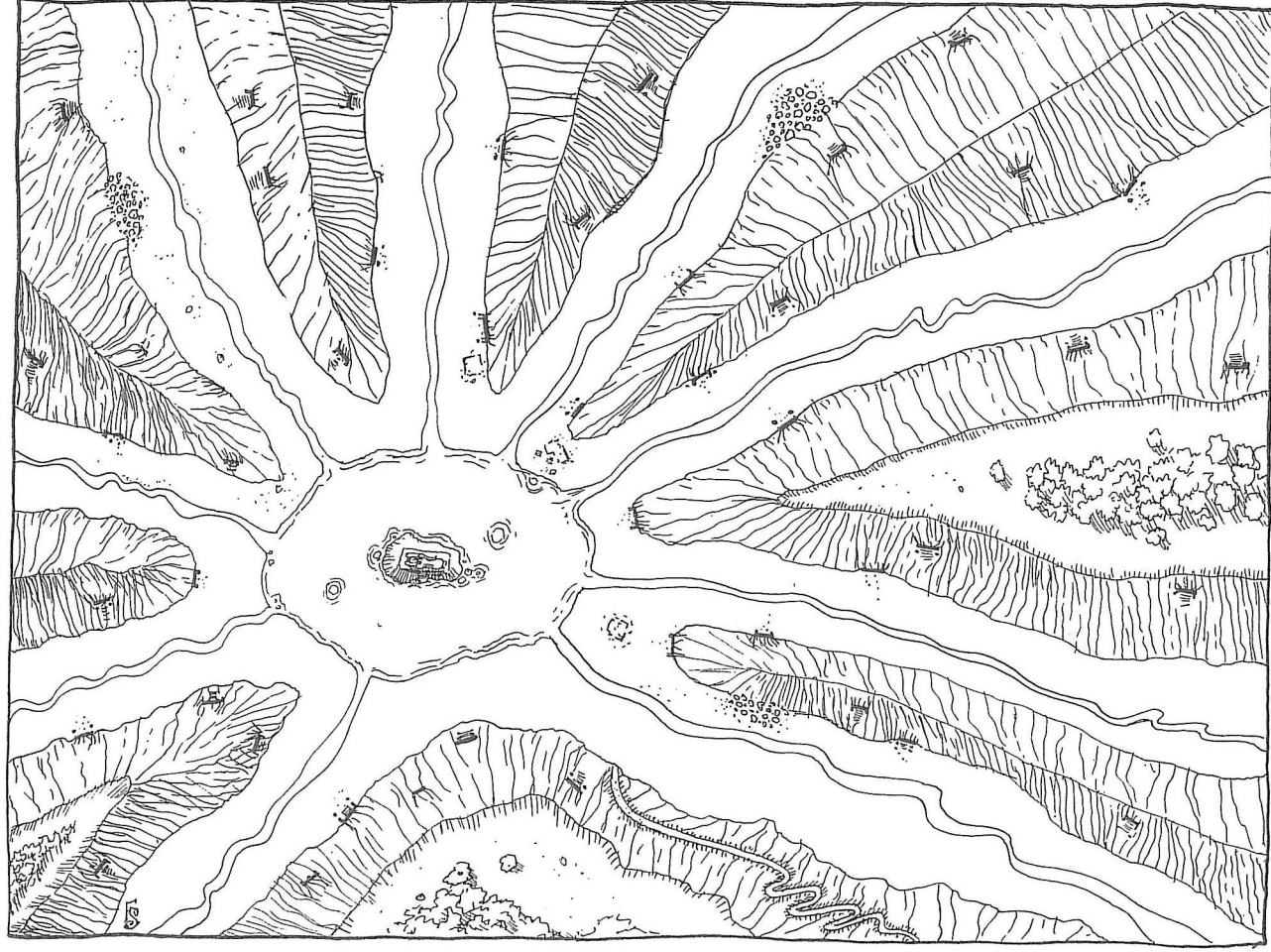
DER LOHN DER HELDEN

Wie viele Abenteurpunkte die Helden in diesem Szenario erhalten haben, müssen Sie selbst entscheiden, abhängig davon, welche und wie viele Szenen Sie mit ihnen durchgespielt haben.

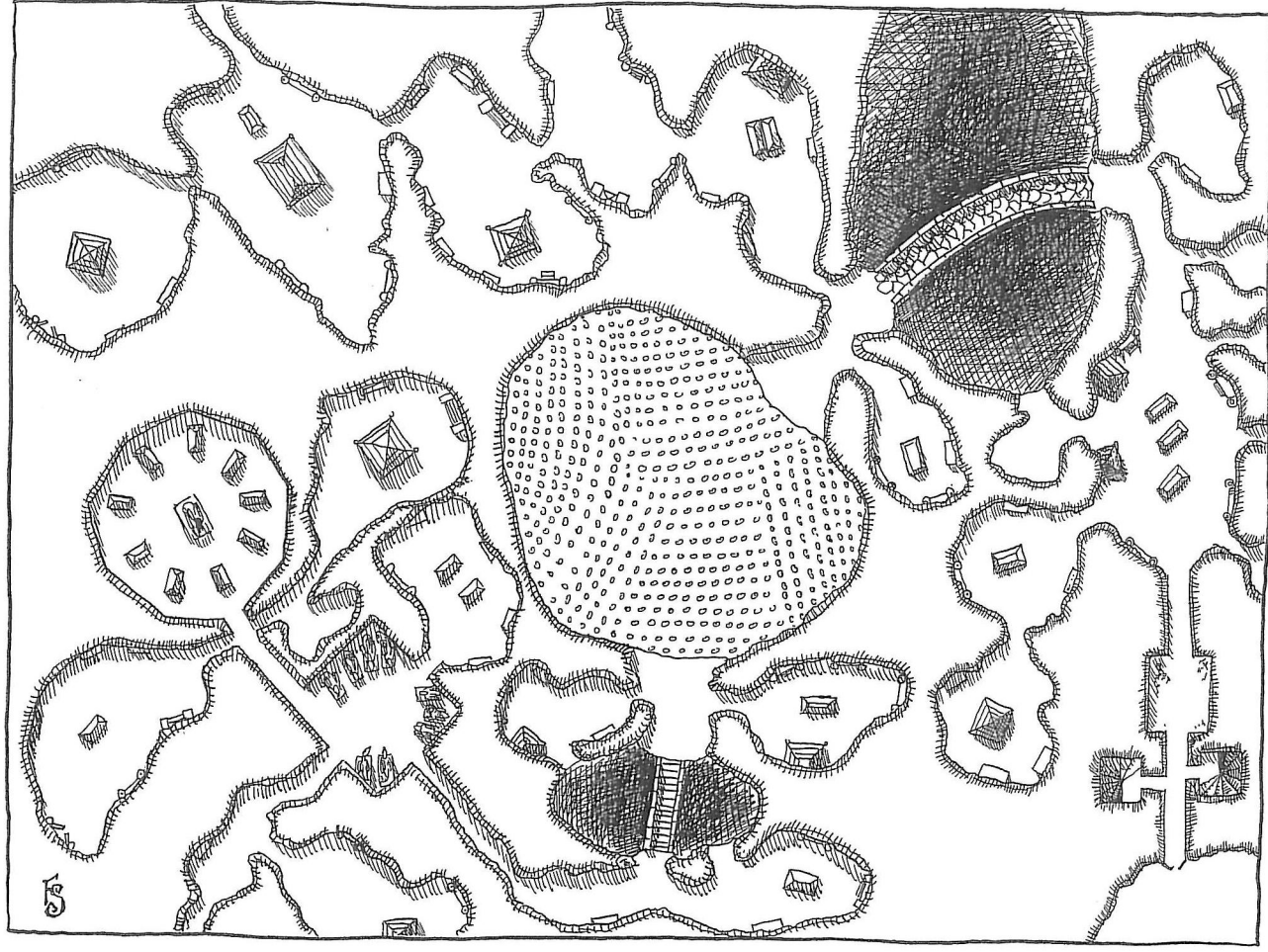
Spezielle Erfahrung sind vor allem in den Talenten *Reiten*, dem favorisierten Kampftalent und *Überreden* bzw. *Überzeugen* wahrscheinlich. Neben Dank, Anerkennung und der immerwährenden Einladung, die Häuser der Stammesfürsten aufsuchen zu dürfen, erhalten die Helden von den Stammesführern:

- entweder die wiederentdeckten Rüstungen (RS 6 und BE 5) oder moderne Kopien (RS 6 und BE 4).
- Pferde einer kleineren und leichteren Abart des Trallopers (ZBA 153, Werte modifizieren Sie aus Teshkaler und Tralloper-Riese, ZBA 152 und 153).
- außergewöhnliche Besitztümer wie z.B. Säbel, Bogen, Zaumzeug, Bücher, Kleidung, Wein, Teppiche, Schmuck etc.
- Hoch verdiente Helden erhalten ein Stück Land und Bedienstete, einen Zuchthengst, mehrere Stuten und die Aufforderung, dem Stamm beizutreten.

DAS TAL DER ΠΕΥΝ SCHLÜCHTEN



DIE ΚΑΤΑΚΟΜΒΕΝ



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.

DER SCHWUR DES LETZTEN SULTANS

AUTOR: STEFAN TRAUTMANN

Vor fast zwei Jahrtausenden schenkte Rondra den anstürmenden Bospara-
nern die legendären Posaunen von Perricum, mit deren Hilfe die Stadt-
mauern von Nebachot zum Einsturz gebracht wurden. Seit dieser Zeit hadern
die Nachfahren der alten Nebachoten mit ihrem Schicksal, warum Rondra sie
damals verlassen hat. Doch nun, während das Land von Norden her bedroht ist,
tauchen plötzlich Hinweise auf ein uraltes Artefakt auf, mit dessen Hilfe die
zerstrittenen Stämme wieder zu alter Einigkeit geführt werden könnten. Leider
sind die Hinweise mager, und es braucht schon einige sehr kluge Köpfe, um die
jahrtausendealte Spur aufzunehmen – und einige kampfkraftige Recken, um diese
auch bis in die unwegsame Wildnis des Raschtulswalls zu verfolgen.
Dieses Abenteuer kann auch als Auftakt zu einer längeren Kampagne um das
Schicksal der Nebachoten dienen – Hinweise dazu finden Sie im Anhang dieses
Buches.

Zum Leiten dieses Abenteuers ist für den Meister die Kenntnis der Boxen *Schwerter & Helden* und
Zauberei & Hexenwerk empfehlenswert; Kenntnis der Box *Götter & Dämonen* und der Spielhilfen
Geographia Aventurica sowie *Zoo-Botanica Aventurica* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 10,00 • CHF 18,30



9 783890 644301

I3024



DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2005 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Neigel, I. Kramer.

ISBN 3-89064-430-9

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 138

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 - 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT
GRAFSCHAFT PERRICUM UND
RASCHTULSWALL,
ENDE 1027/ANFANG 1028 BF

