

DER MONDEKaiser

NR. 179
ERFAHREN

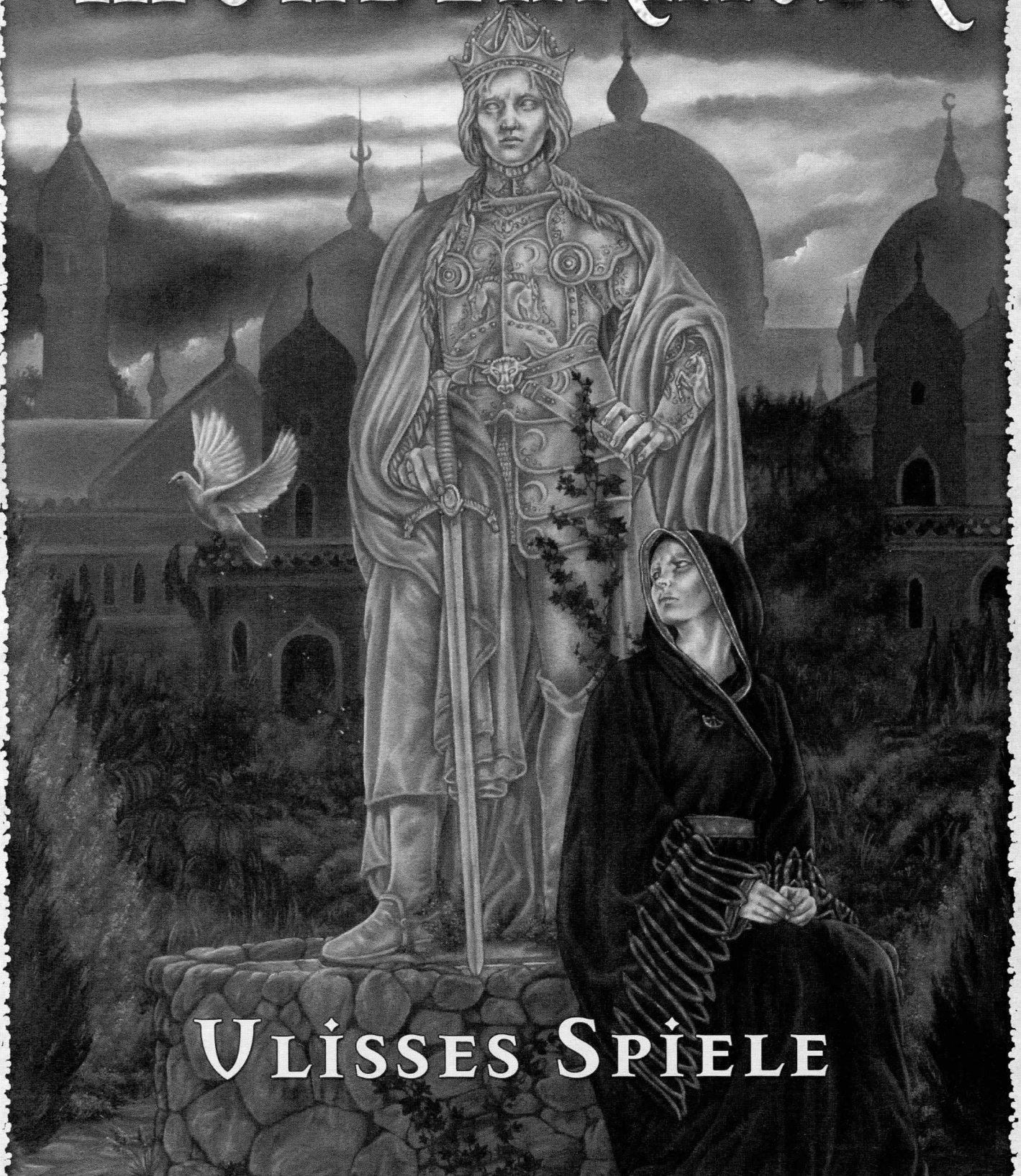


Das Schwarze Auge

13079

Das Schwarze Auge

DER MONDEINKAISER



ULISSES SPIELE

AVENTURIEN[®]

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



Gesamtredaktion
THOMAS RÖMER

Lektorat
DANIEL SIMON RICHTER,
THOMAS RÖMER

Coverbild
MIA STEINGRÄBER

**Umschlaggestaltung,
graphische Konzeption und Satz**
RALF BERSZUCK

Produktion
MARIO TRUANT

Innenillustrationen
BOROS/SZIKSA, CARYAD,
TRISTAN DEPECKE, EVA DÜPZINGER,
FRIEDERIKE HÖLSCHER, ALEXANDER JUNG,
INA KRAMER, MIA STEINGRÄBER,
FLORIAN STITZ

Stadtwappen
GERD FLEPS

Karten & Pläne
HEIKO BUCHHOLZ, ANDREE HACHMANN,
RALF HLAWATSCH, MARKUS HOLZUM

Copyright © 2010 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der
Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

Printed in Poland 2010

ISBN 978-3-86889-039-6

Das Schwarze Auge

DER MONDEPKAISER

EIN GRUPPENABENTEUER FÜR 3 BIS 5 ERFAHRENE HELDEN
VON MICHAEL MASBERG UND DANIEL SIMON RICHTER

mit Beiträgen von
UWE MECHENBIER UND PIKLAS REIPKE

mit Dank an
MALTE BORKAMM, TRISTAN DEPECKE, LENA FALKENHAGEN, CHRIS GOSSE,
SIMONE GRÜNDKE, ULI LINDNER, LARS REIßIG, THOMAS RÖMER,
MARTIN SCHMIDT, MICHELLE UND RAGNAR SCHWEFEL,
MARK WACHHOLZ, VOLKER WEIPZHEIMER, ANTON WESTE

SOWIE DEN SPIELERN DES ALMADANISCHEN BRIEFSPIELS

*»Spread our codes to the stars
You must rescue us all
Tell us your final wish
Now we know you can never return
Tell us your final wish
We will tell it to the world.«
—Muse, 'Exogenesis:
Symphony Part II (Cross-Pollination)'*

ІННАЛТ

VORWORT	5
EİPPEİTUNG	6
Die Vorgeschichte	6
Das Abenteuer	9
DRAMATIS PERSONAE	12
Hinter den Kulissen – Diener überderischer Mächte	12
Ein Geflecht aus Macht und Intrigen	13
Weitere Personen und Mächtegruppen am Yaquir	16
PRÄLUDİUM: DAS ERWACHEN DES STİERS	19
Der Aufstieg des Kaisers	20
TEİL I: İM REİCH DES MONDENKAİSERS	25
Aufakt: Die Anwerbung der Helden	25
Schatten über Punin	27
Die zersplitterte Botschaft	39
Das Gesicht des Terrors	49
Geheimnisse aus der Vergangenheit	52
Das Massaker von Al'Muktur	59
İPPELUDİUM: MONDFÄHRTEP	70
Abschied aus Almada	71
Im Land der Kriegsfürsten	74
Eindringen in die Geistersteppe	78
Bei den Toten – Die Helden im Jenseits	82
TEİL II: DAS SCHİCKSALSGBİRGE	87
Die Akteure in Greifenfurt und Finsterkamm	87
Schatten über Greifenfurt	91
Der Weg in den Finsterkamm	96
Im Schicksalsgebirge	99
Am Scheideweg des Schicksals	102
EPILOG: ALLES WAS BLEİBT	III
Blicke auf Fatas Seiten	113
APPÄNGE	II5
Die Eslamidische Residenz zu Punin	115
Personenverzeichnis	120
Handouts und Kopiervorlagen	122



VORWORT

Hochverehrter Spielleiter, hochverehrte Spielleiterin!

Der Mondenkaiser führt eine Geschichte zuende, deren Wurzeln im Jahre 1992 liegen. Damals wurde voller Enthusiasmus im **Aventurischen Boten** 39 die Geburt Selindian Hals, des ersehnten männlichen Thronfolgers des Raulschen Reiches, verkündet. In Publikationen wie dem **Aventurischen Boten**, **Land der Stolzen Schlösser** (1998), **Das Königreich Almada** (2000), **Aus der Asche** (2005), **Herz des Reiches** (2006) und schließlich **Reich des Roten Mondes** (2009) wurde die Geschichte Selindians immer weiter gesponnen und bis zur Kulmination in seiner Kaisersalbung (im **Aventurischen Boten** 119, 2006) verdichtet.

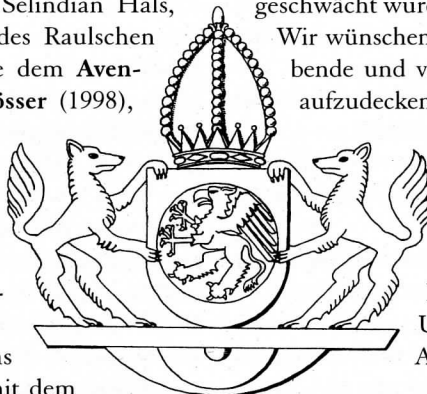
Gute 18 Jahre sind seit der Geburt Selindians vergangen und aus dem Neugeborenen mit dem goldenen Lämmerschwänzchen ist trotz aller Widerstände und Fährnisse dennoch Kaiser Hal II. geworden, der mit Härte über sein Kaiserreich herrscht und endlich erwachsen geworden zu sein scheint. Doch immer wieder gab es Hinweise auf einen orkischen Fluch, der seit seiner Geburt auf Selindian lastete, und manche seiner Zeitgenossen erwarteten sogar, dass der Prinz sich an seinem dreizehnten Geburtstag schlicht in einen Schwarzpelz verwandeln würde. Allerdings ist derlei Offensichtliches ist bisher nicht geschehen.

Dennoch ruht tief verborgen in der Seele des Mondenkaisers tatsächlich der Fluch des Aikar Brazoragh und des Uigar Kai und kommt nun zur Entfaltung. Und entfesselt damit die Ereignisse, die der vorliegende Abenteuerband thematisiert und erspielbar macht.

In **Der Mondenkaiser** werden die letzten Geheimnisse dieses Fluchs gelüftet und die Helden müssen all ihre Erfahrung aufbringen und all ihre Kenntnisse nutzen, um herauszufinden, was und wer dahinter steckt, und den Fluch – hoffentlich – brechen zu können. Nur so besteht die Chance, dass die Seele des Mondenkaisers gerettet wird und endlich wieder Friede in

das Raulsche Reich einkehrt, das in den letzten Jahrzehnten durch Orkenstürme, Borbarads Invasion und den Kampf gegen dessen Heptarchen sowie das Jahr des Feuers empfindlich geschwächt wurde.

Wir wünschen Ihnen und Ihrer Runde spannende Spielabende und viel Vergnügen dabei, die Kabale in Almada aufzudecken und Mittel und Wege zu finden, um sich den Schattenspielern zu stellen, die Selindian für ihre eigenen Zwecke nutzen wollen – nämlich das Mittelreich endgültig zu Grunde zu richten. Mögen die Würfel Ihren Helden gewogen sein, damit Selindian Hal und Mittelreich gerettet werden können! Uns bleibt nun nur noch zu sagen: Vivat Almada!



Michael Masberg und Daniel Simon Richter,
Oberhausen im Juli 2010

DER AVENTURISCHE BOTE UND DER MONDENKAISER

Mit diesem Abenteuerband stehen Ihnen alle wichtigen Materialien zur Verfügung, um die Geschehnisse um Kaiser Hal II. mit Ihrer Spielrunde zu erleben. Einige Ereignisse im Vorfeld des Abenteuers werden aber auch im *Aventurischen Boten** zentral behandelt.

Sie finden im **AB 137** und in den **AB 139** bis **AB 142** Beiträge, die die Vorgeschichte des Abenteuers intensiver beleuchten und die Sie zur detailreicheren Ausgestaltung der Handlung verwenden können.

*) Der *Aventurische Bote* ist das von Redakteuren und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und erscheint alle zwei Monate. Er informiert über die wichtigsten aventurischen Geschichte aus Sicht aventurischer Berichterstatter, bietet aber auch interessante Hintergrundinformationen vielen weiteren aventurischen Themen wie neuen Monstern oder Waffen, Kirchen- und Magierorden oder Alltagsthemen wie zum Beispiel das Reisen in Aventurien.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote , Ausgabe xxx
Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne
Geographia	Regionalspielhilfe Geographia Aventuria
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches
Katakomben	Spielhilfe Katakomben und Kavernen
Licht und Traum	Regionalspielhilfe Aus Licht und Traum

Meridiana	Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas
Ritterburgen	Spielhilfe Ritterburgen & Spelunken
Roter Mond	Regionalspielhilfe Reich des Roten Mondes
Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdH	Regelwerk Wege der Helden
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZooBotanica	Regelergänzung Zoo-Botanica Aventurica

EINLEITUNG

»Nun, da du die Worte des Aikar Brazoragh, Gottgesandter, vernommen hast, gehe hinfort, du, der im Dunkeln der Unwissenheit Taumelnder, du, der die Gnade erhielt, ein Bruchstück der göttlichen Wahrheit zu erahnen, du, der du an einem anderen Ort zu einer anderen Zeit der blutroten Mondscheibe verhelfen wirst, das Tor zur Letztgültigen der Drei Welten aufzustoßen!«

—die letzten Worte des Aikar Brazoragh an Uigar Kai, ehe der Hochschamane Khezzara fluchtartig verließ, 1020 BF

»Wenn eines Greifen Sohnes Schicksal sich erfüllt, wird der Blutige Stier nach rubinenem Blut dürsten.«

—Prophezeiung des Greifenkönigs Garafan, Orkland im Boron 1025 BF

»Ich bin der Aikar Brazoragh! Warum siehst du, Weib, mit deinen haarlosen Okwach nicht ein, dass das Reich der Menschen fallen wird? Das Zeitalter der Orken hat begonnen, das euch mit euren

machtlosen Göttern hinwegfegen wird, um uns untertan zu sein. Längst hat Tairach dein Fleisch und Blut in seiner Hand, Weib. Und nicht nur deines, auch das Blut deiner Okwach unterliegt seinem Fluch. Stürzen wirst du, und die Macht des wahren Pantheons wird in deinem Reich erwachen, wenn du es am wenigsten gebrauchen kannst. Ich bin der Aikar Brazoragh, Erwählter der Götter!«

—durch den orkischen Marschall Sadrak Whassoï gesprochene Botschaft, gerichtet an Reichsregentin Emer und die versammelten Adligen des Reichkongresses zu Trallop, Peraine 1026 BF

»Unter einer rostroten Sonne wandert eine verlorene Löwin durch ein verfallendes Labyrinth aus Knochen und Feuer. An Rändern und Abgründen des Irrgartens lauern auf sie ein alter Hirsch, ein stolzer Sandlöwe und ein hungriger, schwarzer Vogel.

Im vergessenen Zentrum des Labyrinths erwacht langsam ein schwarzer Stier, der seine Brust aussendet.«

—Traum der Reichsregentin Emer von Gareth, Sommer 1027 BF

DIE VORGESCHICHTE

DER PLAN DES ERWÄHLTEN

Im Jahr 1011 BF befand sich das Mittelreich in einer schweren Krise. Kaiser Hal von Gareth war im Bornland spurlos verschwunden und der umtriebige Answin von Rabenmund hatte die Gunst der Stunde – und die Abwesenheit des Thronfolgers Brin von Gareth – genutzt, um den Greifenthron an sich zu reißen. Während sich die Nachricht von der Usurpation verbreitete, erreichte im Praios des Jahres der Zweite Orkensturm das Raulsche Reich. In diese Wirren hinein wurde wie ein Zeichen der Hoffnung dem Reich ein Thronfolger geboren: Am 12. Phex 1011 BF erblickte Selindian Hal von Gareth das Licht der Welt. Zu dieser Zeit galt im Mittelreich noch die vom Reichsbegründer Raul dem Großen festgesetzte männliche Erbfolge im Kaiserhaus. Das machte Selindian bei seiner Geburt gegenüber seinen drei Jahre älteren Schwestern Rohaja und Yppolita zum Erben der Raulskrone. Allerdings auch zum begehrlichen Ziel der umfassenden und weit verzweigten Pläne des Aikar Brazoragh, des gottgesandten Streiters der Schwarzpelze.

Dieser war einige Jahre zuvor im Orkland aufgetaucht und hatte die orkischen Stämme unter seiner Führung geeint. Der von ihm entfesselte Krieg gegen die Reiche der Menschen diente nicht nur dazu, die Stärke des orkischen Volkes zu beweisen und seinem neuen Reich eine gemeinsame Identität zu geben, sondern auch dazu, langfristige Pläne anzulegen, die letztlich die Macht der Zwölfgötter brechen und den orkischen Göttern zum Triumph verhelfen sollen.

Ein wichtiger Mosaikstein dieses Planes ist Selindian Hal. 1011 BF hatte der Aikar längst Verbündete unter den Menschen finden können und von der Schwangerschaft Prinzessin Emers erfahren, der Gemahlin des zukünftigen Kaisers Brin (wenngleich Emer für den Aikar immer nur ein Weib des wahren Herrschers blieb). Die für Visionen empfängliche Emer träumte während ihrer Schwangerschaft bereits von der Geburt eines Sohnes – und durch ihre Tante Algei ni Bennain zu Finsterkamm, die insgeheim einem verborgenen Stierkult aus den Dunklen Zeiten angehörte, erfuhr davon auch der Aikar. Im Phex 1011 BF reiste die tatkräftige Prinzessin Emer durch das östliche Weiden, um zum Heerlager ihres Mannes zu ge-

langen, als die Zeit der Niederkunft nahte. Die Geburt Selindians erfolgte in dem Sichelwacher Weiler Braunenklamm, der kurz zuvor von Orks überfallen worden war, die den Tempel der Peraine niedergebrannt und die Geweihten erschlagen hatten. So musste ein reisender Medicus dem kleinen Tross, der Emer begleitete, bei der Geburt aushelfen. Doch weder der Überfall noch die Anwesenheit des Medicus waren Zufall: Bei dem vermeintlichen Heiler handelte es sich um den Druiden Gamba, einen menschlichen Diener des damaligen Triumvirats von Khezzara, ausgewählt und ausgebildet durch den Obersten Tairach-Schamanen Uigar Kai. Gamba pflanzte in die kindliche Seele Selindians einen ungeheuren Fluch, ein mächtiges karmales Geflecht, das der Aikar und Uigar gemeinsam aus den Kräften Tairachs und Brazoraghs geformt hatten. Diese Mächte sollten binnen zwanzig Jahren aus Selindian einen mächtigen Diener der Orkgötter machen, der als Kaiser das Reich der Menschen unter die Knute der göttlichen Urgewalten aus den Tiefen der Sechsten Sphäre zwingen sollte.

UNERWARTETE ENTWICKLUNGEN

Kein Geweihter und kein Magier war bei Selindians Geburt zugegen, so dass der Fluch unbemerkt mit seiner Seele verschmelzen konnte. Der GEBURTSGEGEN des neugeborenen Kronprinzen wurde erst Monate später in Neu-Gareth vorgenommen, nachdem König Brin den Usurpator Answin hatte vertreiben können. Das einmalige (und vermutlich nicht wiederholbare) Konglomerat aus roh geformten Karmalkräften zweier Gottheiten zerrte an der Verfassung des Kronprinzen, der zu einem kränklichen Kind wurde. Oft war man bei Hofe in Sorge, ob der kleine Selindian überhaupt den nächsten Monat überstehen würde. Kein Hofmedicus, kein Hellsichts- oder Heilmagier und kein Geweihter konnte die Leiden des Kronprinzen schlüssig erklären, geschweige denn heilen. Hinter vorgehaltener Hand machten sich bald bedrohlich klingende Gerüchte breit, die einem frühen Kindstod Selindians prophezeiten. Einige mutige Ratgeber am Hof hielten es sogar für das Beste, den Prinzen der Inquisition zu übergeben – was weder für Brin noch seine Gemahlin infrage kam.

Auf dem Großen Hoftag zu Gareth im Jahre **1014 BF** nahm König Brin den Titel des Reichsbehüter an und setzte eine wichtige Änderung des *Codex Raulis* durch, die bereits von Kaiser Hal vorbereitet worden war: das über 1.000 Jahre währende Verbot von Frauen auf dem Kaiserthron wurde aufgehoben. Der versammelte Adel des Reiches gab dem Reichsbehüter den nötigen Zuspruch, um diesen historischen Schritt zu vollziehen, da es ihm gelungen war, das Reich von Orks und Ursurpator zu befreien. Durch die Aufhebung dieses Verbots, wurde *Rohaja von Gareth* zur Erbin des Greifenthrons – und Selindian Hal war plötzlich nur noch der Dritte in der Thronfolge, noch nach seiner Schwester Yppolita.

1019 BF zerfiel das Triumvirat des Orkreiches, als Uigar Kai gegen den Aikar aufbegehrte und Khezzara verlassen musste. Bei seiner Flucht in die Eiszinnen im hohen Norden, wo er einen Pakt mit dem Erzdämonen Nagrach einging, nahm er den *Schwarzen Stab* mit sich, das höchste und heiligste Artefakt Tairachs. Damit verlor der Aikar den vollständigen Zugang zu Selindians Seele, den er nur gemeinsam mit Uigar nutzen konnte.

Der Plan des Erwählten erlitt einen herben Rückschlag, von dem der Aikar sich langsam erholen musste, während er sich anderen Teilen seines Planes zuwandte. In dieser Zeit gediehen die karmalen Kräfte in Selindian und die Eigenwilligkeiten des schweigsamen und bleichen Prinzen nahmen zu.



Seit **1023 BF** wachte auf Bitten der Reichregentin Emer *Bahram Nazir*, der Rabe von Punin, über das Seelenleben des Prinzen. Der Patriarch der Puniner Boron-Kirche wurde Selindian ein väterlicher Freund und vermutete zunächst, dass der Junge von Boron ausgewählt sei und nahm ihn als Novizen in die Boron-Kirche auf. Bald jedoch dämmerte ihm, dass eher ein Fluch als göttliche Gnade auf dem Prinzen lag. Der Rabe brach das Noviziat Selindians ab und konzentrierte sich darauf, den Fluch mit regelmäßigen Segnungen einzudämmen und seine Natur zu erforschen. Dadurch verlangsamte sich die Entfaltung der Verwünschung, die sich den jungen Menschen durch das Wirken des Raben nur langsam untertan machen konnte.

DER WEG ZUR MACHT

Selindian Hal verbrachte seine Jugend in Almada, wo er am Hof des Kronverwesers *Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund* und seiner Gemahlin, Baronin *Yanis di Rastino*, aufwuchs. Er erhielt die Grafschaft Yaquirtal zum Lehen, deren eigentliche Verwaltung jedoch *Praiodar von Streitzig* ausübte.

1027 BF wurde Selindian zum Großfürsten Almadass gesalbt, um als Vertreter seiner Schwester Rohaja die Geschicke der Provinz zu leiten. Die Salbung nahm der Rabe von Punin anstelle eines Praios-Geweihten vor.

Das *Jahr des Feuers*, das sich auch dem Aikar durch Traumgesichter angekündigt hatte, mischte die Karten im Spiel neu: Nach der verheerenden *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* galt Königin Rohaja von Gareth als verschollen. Der Reichskongress zu Elenvina setzte Selindian als Thronfolger ein und erhob ihn zum König von Almada.

Kurz vor seiner Krönung wurde Selindian im **Praios 1028 BF** durch den Verräter *Eslam von Eslamsbad und Punin*, einem Mitglied der kaiserlichen Familie, ermordet – und kehrte nach wenigen Tagen von den Toten zurück. Seit diesem Tag galt er den Almadanern – die 'ihrem' Prinzen ohnehin schon mit romantischer Verklärung anhängen und ihm seiner Schwester gegenüber den Vorzug gaben – als ein von den Göttern Berührter.

Selindians Seelenreise in das Borons Reich jedoch verlieh dem Fluch neue Kraft und der Aikar bemühte sich nun wieder stärker darum, Kontrolle über den König zu gewinnen, auch wenn er aufgrund der schwachen Verbindung nur vage Eindrücke und Begehrlichkeiten in seinen Geist pflanzen konnte.

Wenige Wochen nach seiner Krönung erhielt der innerlich zerrissene und nach Anerkennung strebende Selindian einen Rückschlag, den er nicht verkraftete: Seine tot geglaubte Schwester kehrte zurück, kämpfte gegen Usurpatoren und Heptarchen und wurde schließlich auf dem Großen Hoftag auf Burg Rudes Schild **Ende 1028 BF** als Kaiserin des Neuen Reiches bestätigt. Selindian, der sich seiner vermeintlichen, von Geburt gegebenen Bestimmung für wenige Monate nahe sah, blieb allein die Königswürde Almadass.

Von den flüsternden Stimmen in seinem Innern in seinem Vorhaben bestätigt, ließ er sich schließlich **1029 BF** ebenfalls zum Kaiser salben, auch wenn er fast nur sein Königreich Almada hinter sich wusste.

DIE JÜNGSTEN WENDUNGEN

Als Kaiser wurde Selindian zu einem unberechenbaren und launischen Herrscher, von seinem Volk geliebt und seinen Beratern missbraucht. Während er in der Politik an den Fäden seiner Höflinge sowie seiner Großmutter *Alara Paligan* hing, rangen hinter den Kulissen weiterhin karmale Kräfte um seine Seele.

Der Rabe hatte mittlerweile erkannt, dass im Kaiser ein Fluch alter Götter schlummerte. Auch wenn seine Versuche größerer Exorzismen fruchtlos blieben, dachte er nie ans Aufgeben. Schließlich drang er zum karmalen Kern der Verwünschung vor und erkannte die Mächte der Sechsten Sphäre. Über diese Erkenntnis hüllte er sich in Schweigen, denn ihm war die Brisanz dieser Erkenntnis bewusst: Seine Entdeckung sprach Entitäten jenseits des Zwölfkreises karmale Kräfte zu. Er traf zwar Vorkehrungen, wollte jedoch zuerst absolute Gewissheit erlangen, ehe er andere Hochgeweihte einweihte.

DIE NATUR DES FLUCHES

Der ursprüngliche Fluch ist ein komplexes Geflecht karmaler Kräfte Tairachs und Brazoraghs, die mit Selindians Astralleib verschmolzen sind. Durch die karmale Natur der Verwünschung führt eine magische Analyse zu keinem Ergebnis. Einer SEELENPRÜFUNG unterzog man Selindian als Säugling nicht und schon wenige Jahre nach der Geburt war die fremde Karmalkraft nicht mehr zu erkennen – so tief war sie in den Astralleib eingedrungen und hatte sich in diesem verteilt. Doch der Astralleib ist nicht nur die Seelenhülle, sondern auch der Lebensgeist. Die Verhehlung des Fluches zerrte an Selindians Konstitution und ließ ihn schwach und kränklich werden. Vereinzelt kam es zu Regungen der karmalen Energie, die den Jungen in Alpträumen und schrecklichen Visionen verängstigten.

Die INITIATION durch den Raben von Punin dämpfte die Entfaltung des Fluches, konnte den schleichenden Machtzuwachs aber nicht verhindern. In späteren Jahren (mit dem Beginn von Selindians Pubertät) begann sich ein Echo des Fluches auf dem Astralleib abzuzeichnen: Sein Seelentier wandelte sich in einen jungen Stier, auf der Stirn des Astralleibes formte sich das Mal eines schwarzen, liegenden Halbmondes, der einem Loch ins Nichts glich und an ein Paar Hörner erinnerte. Dennoch ließ sich selbst jetzt mit einer einfachen SEELENPRÜFUNG der Fluch nicht erkennen, da Selindian den Orkgöttern nicht geweiht ist und die Initiation Borons überlagert, solange die Verwünschung schlummert. Einzig die GROSSE SEELENPRÜFUNG des Raben vermochte bisher die fremden Karmalkräfte erkennen – ohne dass er sie zuordnen konnte. Er konnte lediglich die Erzdämonen und den Namenlosen, aber auch die Zwölfgötter und ihre Kinder ausschließen.

Es sei an dieser Stelle angemerkt, dass nur wenige der höchsten Geweihten die Existenz karmaspendender Wesen außerhalb des zwölfgöttlichen Glaubens überhaupt anerkennen. Selbst wenn sie darum ahnen, verweigern sich viele dieser Erkenntnis, stellt sie doch ihren Glauben selbst infrage. Der Rabe wusste mit seinem Wissen, das bei weniger gefestigten Naturen eine tiefe Glaubenskrise auslösen kann, sorgsam umzugehen. Dass er sich dem Fluch alleine stellte und andere Hochgeweihte nicht einweihte, kann ihm als Verfehlung ausgelegt werden – oder als von seinem Gott gestellte Queste, die er – unerschütterlich im Glauben – annahm.

DER FLUCH IN DER GEGENWART

Seit dem *Traum der tausend Seelen* und ohne Protektion durch den Raben hat der Fluch begonnen, sich zu entfalten, doch gibt es zur Zeit niemanden, der den rohen Karmalkräften aus der Sechsten Sphäre Form und Richtung geben kann, da weder der Aikar noch Uigar Kai vollständigen Zugriff auf Selindians Seele haben.

Zudem haben die jahrelangen Segnungen des Raben ebenfalls ihre Spuren hinterlassen, so dass ein unberechenbares Konglomerat entstanden ist, das sich immer weiter auflädt.

Mittlerweile ist der Fluch so stark, dass er sich öfters entlädt. Da Selindian nicht in der Lage ist, diese Kräfte (die er allenfalls ahnt) zu beherrschen oder ihnen mit Liturgien Form zu verleihen, äußern sie sich in spontanen, beinahe freizauberisch anmutenden Phänomenen, denen jedoch immer ein ordnender Aspekt innewohnt. Diese Wunder sind geprägt vom Wesen Tairachs und Brazoraghs, aber ebenso von Borons Aspekten und durch Selindians nach Anerkennung strebender Seele selbst.

Wenn diese Wunder auftreten, lassen sie sich mit einer SEELEN- oder AURAPRÜFUNG nachweisen. In beiden Fällen lässt sich aber nicht bestimmen, welche Gottheit hinter den Karmalkräften steht, wohl aber, dass Selindian

nicht geweiht ist. Eine (bei dem abgeschirmten Kaiser kaum durchführbare) GROSSE SEELENPRÜFUNG (die Selindian ohnehin nur dem Raben gestatten würde) würde dem Geweihten Anfang 1034 BF eindeutige Vision von blutroten Monden, gefesselten Stieren und endlosen Geistersteppen einbringen. Der Zauber SEELENTIER ERKENNEN zeigt Selindians Seelentier nun als ausgewachsenen und wutschnaubenden Auerochsenstier.

DEN FLUCH BRECHEN

Kein Zauber kann den Fluch brechen und von den bekannten Liturgien ist nur eine einzige in der Lage, das Karmalgeflecht zu zerstören: die namenlose Liturgie GOTT DER GÖTTER (Grad VI). Erst im Finale des Abenteuers werden die Helden Selindians Seele stärken können, dass er sich selbst gegen die orkschen Götter wenden kann.



Im **Hesinde 1032 BF** machte sich der Rabe auf eine Seelenreise und drang in die Welt der Geister ein, so tief vor wie nie zuvor. Dabei entdeckte er *“eine Steppe der Seelen vor den Mauern von Borons Hallen”*, in der ein Teil des Fluches ihren Ursprung hatte: die Geistersteppe, das orkische Totenreich und von Tairach beanspruchter Teil der Vierten Sphäre. Hier begegnete er dem Aikar Brazoragh selbst, doch Bahram Nazir konnte nicht mehr entkommen: In einem Duell der Willenskräfte unterlag der Rabe von Punin, seit Jahren im Geheimen durch ein Gift der Kaiserwitwe *Alara Paligan* geschwächt. Der Aikar stellte das Seelenlicht des Hochgeweihten unter Bann und überantwortete es dem Geist des Schwarzen Marschalls *Sadrak Whasoi* zur Wacht.

Ohne seine Seele fiel der Körper des Oberhauptes des Puniner Ritus in den *Schlaf des Raben*, einen komatösen Zustand, aus dem er nicht mehr erwachte.

Ohne den eindämmenden Einfluss des Raben konnte der Fluch weiter gedeihen, doch Bahram Nazir blieb nicht völlig hilflos. Aus seiner misslichen Lage heraus versuchte er eine Botschaft an oder durch Selindian Hal zu senden, dessen Astralleib sowohl mit der Geistersteppe als auch durch die unzähligen persönlichen Segnungen mit dem Raben verbunden ist. Doch diese Tat brachte das instabile Karmalgeflecht in dem

jungen Kaiser zur Explosion: In der Nacht zum **22. Ingerimm 1032 BF** entlud sich ein Teil der in Selindian schlummernden Kräfte in dem *Traum der tausend Seelen*, einem wundersamen Ereignis, das unzählige Menschen am Yaquir gemeinsam mit Selindian Träume von Macht und Tod träumen ließ, die gleichermaßen durch Aspekte Borons wie Tairachs und Brazoraghs geprägt waren. Die Botschaft des Raben zersplitterte und wurde über das ganze Land verteilt.

Das ‘Wunder von Punin’ wurde für Selindian zur neuen Triebfeder, endgültig nach der Macht zu greifen, die ihm in seinen Augen zusteht. Er begann die Fäden zu seinen Beratern zu kappen und die Kontrolle über den Hof zu übernehmen, der ihn ein Leben lang kontrolliert hatte. Gleichzeitig bereitete er sich auf die Konfrontation mit seiner Schwester Rohaja vor, denn der Reichskongress zu Burg Weißenstein **Ende 1032 BF** setzte ihm das Ultimatum bis Boron 1034 BF, seine Ansprüche auf den Greifenthron fallen zu lassen – doch Selindian ist nicht bereit, aufzugeben. Von seinem Volk geliebt und mit immer stärker werdenden, rätselhaften Kräften gesegnet, macht sich Selindian daran, sein Schicksal als Erwählter der Götter zu erfüllen – und bemerkt dabei nicht, dass er damit nach über zwanzig Jahren den Plan des Aikar zur Entfaltung führt.

DAS ABENTEUER

In **Der Mondenkaiser** kulminieren diese Ereignisse, die vor fast einem Vierteljahrhundert ihren Anfang nahmen. Die eigentliche Abenteuerhandlung beginnt im Almada des Spätsommers 1034 BF und findet ihren Abschluss im Winter 1034 BF an den Hängen und auf den Höhen des Finsterkamms. Zusätzlich geben wir Ihnen ein ausführliches Präludium an die Hand, um die Zuspitzung der Ereignisse während des Jahres 1033 BF am Spieltisch zu gestalten und so **Der Mondenkaiser** zu einer längerfristigen Kampagne für Ihre Heldengruppe zu gestalten.

FATAS SEITEN – DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Bereits seit längerem suchen Kaiserin Rohaja von Gareth und ihr wichtigster Berater, Markgraf und Reichsgroßgeheimrat *Rondrigan Paligan*, nach einer friedlichen Lösung im Konflikt um den Greifenthron. Mit dem Horasreich als Verbündeten, das Selindians Eigenmächtigkeiten am Yaquir nicht länger dulden will, kann Rohaja auf dem Reichskongress im Windhag im Ingerimm 1032 BF eine Drohkulisse aufbauen und stellt mit der Unterstützung des ihr loyalen Adels ihrem Bruder ein Ultimatum: Bis zum Geburtstag Kaiser Hals des Friedensbringers am 23. Boron 1034 BF ist ihm Zeit gegeben, seine Ansprüche auf die Kaiserkrone fallenzulassen. Die Kaiserin hofft, nicht zur letzten Konsequenz – dem Krieg gegen ihren Bruder – greifen zu müssen, doch da kommt ihr der *Traum der tausend Seelen* zuvor.

Rohaja und Rondrigan besitzen jedoch Verbündete in Almada, die sie hoffen lassen: Zum einen Baronin Yanis di Rastino, die sich als Wortführerin der Disentes offen zu Rohaja als Kaiserin bekannt hat, zum anderen und im Geheimen Selindians Kanzler *Rafik von Taladur*, einen der engsten Berater des Gegenkaisers. Dieser hat mittlerweile erkannt, dass Selindian als Kaiser nicht mehr zu halten ist, und sucht nach Wegen, Almada ohne Gesichtsverlust zurück ins Reich führen zu können.

Zusammen mit Rondrigan arbeitet er an Selindians Sturz, sollte der Kaiser nicht zur Vernunft kommen. Doch unerbittlich läuft die Zeit des Ultimatums ab.

Das Abenteuer bietet unterschiedliche Einstiege für die Helden an, die sie schließlich alle nach Punin führen, wo in diesen Tagen ausschweifende Feierlichkeiten zur Geburt von Selindians Sohn *Raul Eslam* stattfinden. Sie können sich nicht nur bei Hofe einschleichen, sondern werden auch Zeuge des Mordes an einem Boroni. Dieser gibt sterbend seine Queste an sie weiter: Er vermutet in den unzähligen Träumen des Wunders von Punin eine Botschaft versteckt. Die Entschlüsselung dieser Botschaft, die sie schließlich zum Vermächtnis des Raben führen wird, erfordert umfangreiche Recherchen, während sich gleichzeitig die Situation in Almada zuspitzt.

Schließlich schlägt Selindians Herrschaft in puren Terror um. Die Helden müssen in dem Schreckensapparat überleben, Verbündete gewinnen, Gefangene befreien – und können in einer alles entscheidenden Schlacht zwischen Kaiserlichen und Disentes einen das Reich zerreißen Krieg abwenden.

Doch schon vorher zeichnete sich ab, dass der Mondenkaiser höhere Ziele verfolgt. Während die Helden die Schlacht um das Schicksal des Reiches schlagen, vollzieht er ein okkultes Ritual aus den Dunklen Zeiten, dass ihm seine Bestimmung und die Kräfte offenbaren soll, die seine Gefolgschaft einfordern. Als die Helden das erkennen, ist ihnen Selindian jedoch schon entkommen und befindet sich auf dem Weg in den Finsterkamm, dem orkischen Schicksalsgebirge.

Ihm durch die Wildermark nach Greifenfurt folgend, müssen die Helden erfahren, dass der Mondenkaiser auch dort über Verbündete verfügt, ehe sie selbst in den Finsterkamm vordringen und von dort (gegebenenfalls mit Hilfe einer mächtigen Schamanin) weiter in die Geistersteppe, wo sie Sadrak Whasoi den Raben von Punin entreißen müssen.

Mit der Seele des Raben an ihrer Seite stellen sie sich der letzten Konfrontation. Doch Selindian ist nicht alleine, denn seinem Ruf sind noch andere verfolgt: Uigar Kai selbst ist aus

dem Hohen Norden herabgekommen, um Selindian an sich zu binden – und ein niederhöllischer Winter ist ihm gefolgt. Aber auch der Aikar hat mit *Aschepelz* einen wichtigen Verbündeten gesandt.

Im Streiten um die Seele eines Kaisers können die Helden Selindian die Entscheidung abringen, sich für die Zwölfgötter und die Menschen zu entscheiden. Diese Niederlage will Uigar nicht hinnehmen und entfesselt mit dem *Schwarzen Stab* die Karmalkräfte, um den Erfolg der Helden zunichte zu machen. Erst nachdem sie den Schamanen erschlagen haben, kann Selindian – zum ersten Mal in seinem Leben aller Einflüsterungen befreit – den Weg des Opfers wählen, um Frieden zu finden und den Schaden wieder gut zu machen, den er angerichtet hat. Mit einem letzten Gruß an seine Schwester ermöglicht er dem Raben und den Helden zu entkommen, dann fährt seine karmal aufgeladene Seele in den Schwarzen Stab und vernichtet das Artefakt.

AUFBAU

In dem Kapitel **Dramatis Personae** werden Ihnen einleitend die wichtigsten Meisterpersonen und Mächtegruppen vorgestellt, die in diesem Abenteuer eine Rolle spielen. Es folgt mit **Das Erwachen des Stieres** ein optionales Präludium, das die jüngsten Entwicklungen in Almada darstellt und Hinweise gibt, wie diese am Spieltisch verwendet werden können.

Die erste Hälfte der Abenteuerhandlung wird in dem Kapitel **Im Reich des Mondenkaisers** behandelt, das in der entscheidenden Schlacht von Al'Muktur mündet. Nach einem **Interludium** in der Wildermark verlegt sich im Kapitel **Das Schicksalsgebirge** die Handlung nach Greifenfurt und in den Finsterkamm.

Weite Teile des Abenteuers sind dabei optional aufgebaut, um Ihnen bei der Umsetzung größtmögliche Freiheiten zu lassen. Dies erfordert von Ihnen eine gründliche Vorbereitung und eine Anpassung vieler Szenen an den Hintergrund und die Bündnisse der Helden. Zu Ihrer besseren Übersicht verwenden wir zur Hervorhebung besonderer Informationen folgende Symbole: das *Schwarze Auge* (👁️) für Hintergründe rund um Selindian Hal, *Pergamentrolle* (📜) für mögliche wichtige Verbündete der Helden und die *Maske des Meisters* (🎭) in Übersichten für zentrale Meisterpersonen. Ein *Boronsrad* (⚙️) kündigt vom Ableben einer Meisterperson.

Der Rest ist Bewährtes: Vorlesetexte sind mit umrahmten Kästen hervorgehoben. Zur Hervorhebung von Talentproben wird die *Kursivsetzung* verwendet, auch Eigennamen sind bei ihrer ersten Nennung kursiv gesetzt. VERSALIEN kennzeichnen Zauber, KAPITÄLCHEN Liturgien. Sind für Meisterpersonen keine Werte angegeben, passen Sie diese bitte den Gepflogenheiten Ihrer Spielrunde an. Wie gewohnt enthalten graue Kästen im Text weiterführende Informationen.

DIE HELDEN

Das Abenteuer richtet sich an *erfahrene* Helden, die mindestens 5.000 AP aufweisen. Es empfiehlt sich eine ausgewogene Gruppe in **Der Mondenkaiser** zu schicken, die viele Talente in sich vereint. Die erste Hälfte des Abenteuers spielt in Punin und am Eslamidenhof. Hier sind gesellschaftliche Charaktere deutlich im Vorteil. Die durch den Kaiser geförderten Eigenheiten und Moden des Hofes erlauben allerdings auch Helden, die sonst als exotisch gelten würden. Später werden auch kämpferische Talente gefordert und für die finale Episode im

Finsterkamm empfiehlt sich mindestens ein wildnistauglicher Held. Bei der Episode in der Geistersteppe haben Schamanen, Boron-Geweihte und Totenbeschwörer die Gelegenheit, mit ihren Fähigkeiten besonders zu glänzen. Solche Helden sind aber keine zwingende Voraussetzung, da das Abenteuer Ihnen Meisterpersonen als Alternative an die Hand gibt.

Wirklich ungeeignet sind echsische und orkische Helden, goblinische Abenteurer sollten über einen entsprechenden Hintergrund verfügen.

Der über weite Strecken modulare Aufbau des Abenteuers erlaubt es, Helden unterschiedlicher Gesinnung einzubringen. Sowohl Rohajas Hof als auch das Horasreich und der Kalif haben Interesse daran, die Entwicklungen in Almada zu beobachten und zu beeinflussen, und entsenden Agenten ihres Vertrauens. Ebenso können die Helden aus eigenen Bemühungen aktiv werden, besitzen womöglich gar einen guten Namen am Yaquir oder sind treue Anhänger des Kaisers, denen Zweifel kommen. Und zu guter Letzt kann das Schicksal sie einfach in die Handlung stolpern lassen.

Sollten die Helden auch in Almada als loyale Anhänger Rohajas bekannt sein, gestaltet sich der Einstieg schwieriger, ist aber dennoch denkbar. In diesem Fall sind die Helden jedoch größeren Gefahren ausgesetzt als weniger bekannte Parteiläufer der Kaiserin (weswegen sich Helden mittlerer Erfahrung besser eignen als etwa Veteranen aus der Kampagne **Jahr des Feuers**).

VORLÄUFER

Selindians Schicksal ist bisher nur zaghaft Helden zugänglich gemacht worden. In **Das Vergessene Volk** erhalten die Helden die eingangs zitierte Prophezeiung des Greifenkönigs Garafan, in **Elementare Vergeltung** (in der Anthologie **Drachenodem**) können die Helden sich vor Selindian auf Cumrat verdient machen und in **Aus der Asche** decken sie die Ermordung Selindians auf und führen ihn zurück ins Reich der Lebenden.

Darüber hinaus gibt es eine Reihe von Abenteuern, die in Almada spielen, viel von dem dortigen Lebensgefühl vermitteln und die Helden mit Meisterpersonen vertraut machen, die auch in **Der Mondenkaiser** ihre Rolle spielen werden: **Erben des Zorns**,

ATMOSPÄRE AM SPIELTISCH



Für ein almadanisches Flair am Spieltisch empfiehlt es sich, die üblichen Knabbereien gegen spanische, provencalische, italienische oder arabische Speisen zu tauschen. Servieren Sie Oliven, spanischen Käse, Trauben, Rosinen, Mandeln, Baklava und reichen Sie dazu Tee oder Wein.

Vorschläge zur musikalischen Untermalung finden Sie in **Herz des Reiches** auf Seite 214. Im zweiten Teil des Abenteuers sollte Ihr Soundtrack die heiße und verspielte Musik Almadas verlassen und rauer und archaischer werden. Entsprechende Anregungen finden Sie in **Schild des Reiches** auf Seite 191 und **Reich des Roten Mondes** ab Seite 185. Gerade angesichts der vielen Meisterpersonen empfiehlt es sich, wenn Sie sich für die wichtigsten Figuren und Themen (etwa Selindians Fluch oder das Vermächtnis des Raben) – wie in einer Filmmusik – jeweils einen Song als Thema zurechtlegen, das Sie immer dann abspielen, wenn die Person auftritt oder Gegenstand einer Unterhaltung wird.

Stein der Mada (aus *Im Schatten Simyals*) sowie El Vanidad (aus *Ehrenhändel*). Die Alveraniars-Szenarien *Mondenpfad* von Martin Schmidt sowie *Die Rubine von Amhallasih* von Michael Masberg und Daniel Simon Richter spielen im unmittelbaren Vorfeld von *Der Mondenkaiser* und können unter www.dasschwarzeauge.de kostenlos heruntergeladen werden.

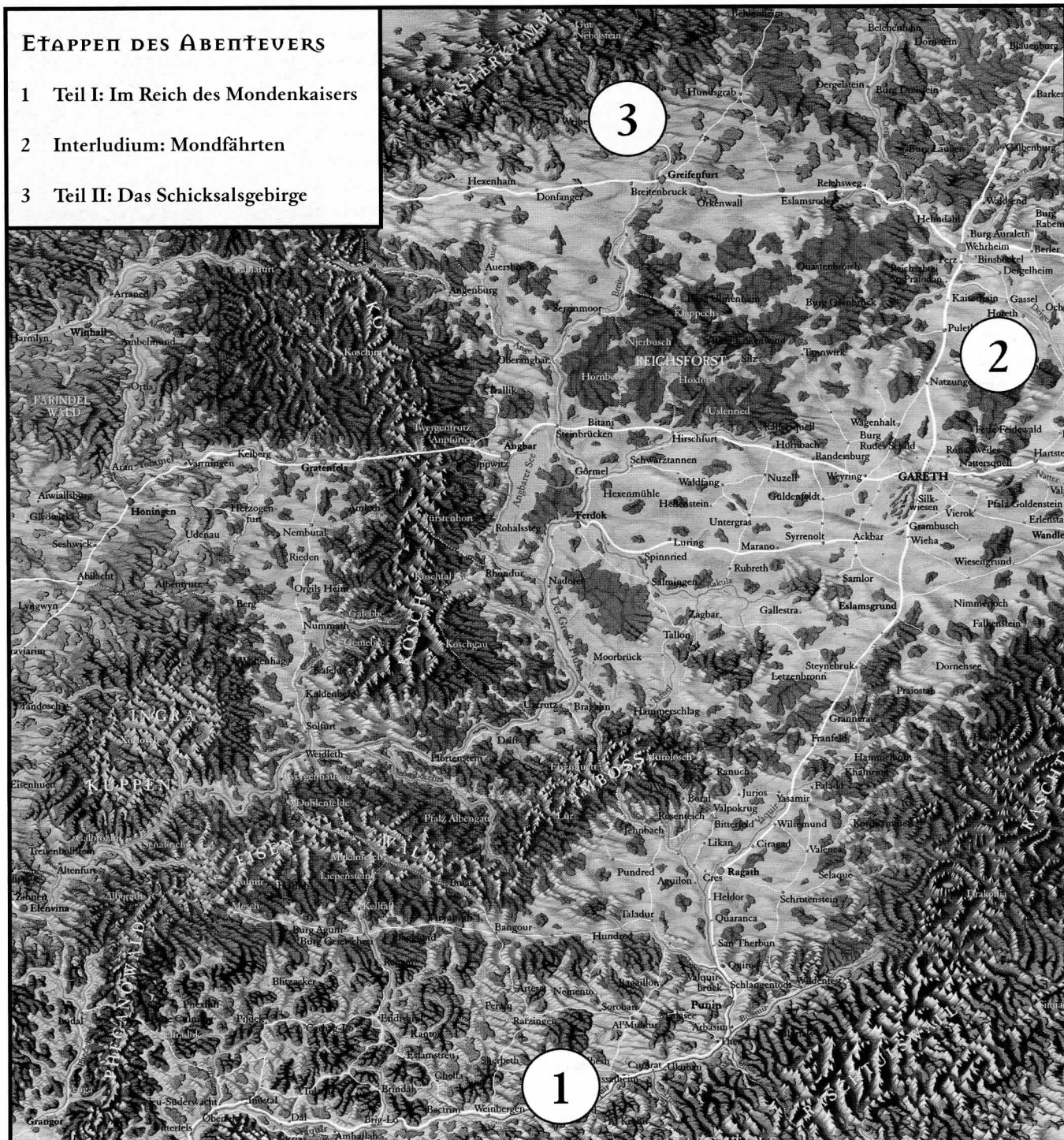
Da sich das Abenteuer später in die Wildermark und nach Greifenfurt verlagert, können Veteranen der Abenteuer *Von eigenen Gnaden* und *Blutzoll* (im *Aventurischen Boten* 114) hier auf alte Bekannte treffen. Die Anthologie *Steinzeichen* sowie der Kampagnenband *Orkengold* widmen sich den jüngsten Plänen der Aikar Brazoragh – gerade aus dem letzteren werden offene Fäden in *Der Mondenkaiser* aufgegriffen und weitergesponnen.

LEKTÜRE UND REGELWERK

Neben den Regelwerken zu Kampf, Magie und Götterwirken ist die Kenntnis der Regionalspielhilfe *Herz des Reiches* (mit der ausführlichen Beschreibung Almadas und dem politischen Geflecht des Mittelreiches) sowie *Schild des Reiches* (mit seiner Beschreibung Greifenfurts und der Wildermark) zur weiteren Ausgestaltung des Abenteuers unverzichtbar. Die Spielhilfen *Patrizier & Diebesbandes* und *Zoo-Botanica Aventurica* liefern hilfreiche Tipps zum Spiel in Stadt und Wildnis. Darüber hinaus ist eine Kenntnis weiterer Spielhilfen und Quellenbücher zwar hilfreich, aber nicht zwingend notwendig.

ETAPPEN DES ABENTEUERS

- 1 Teil I: Im Reich des Mondenkaisers
- 2 Interludium: Mondfährtin
- 3 Teil II: Das Schicksalsgebirge



DRAMATIS PERSONAE

Anders als Sie es vielleicht von anderen Abenteuerbänden gewohnt sind, finden Sie die Beschreibung der wichtigsten Meisterpersonen nicht im Anhang, sondern nachfolgend, um Sie mit dem Ihnen zur Verfügung stehenden Ensemble, ihrem Hintergrund und ihrer Motivation vertraut zu machen.

Nur die wenigsten von ihnen handeln selbstlos, sondern aus eigennützigen Motiven. Bei jeder Meisterperson finden Sie die jeweilige Motivation auf einen Begriff reduziert, um Ihnen einen Anhaltspunkt zu geben, was diese Figur im Innersten antreibt und womit sie ihre Entscheidungen begründet.

HINTER DEN KULISSEN – DIE ER ÜBER DERISCHER MÄCHTE

BAHRAM NAZIR, DER RABE VON PUNIN

»Das Sterben dauert ein Leben lang und endet erst, wenn der Tod eintritt.«

—Bahram Nazir

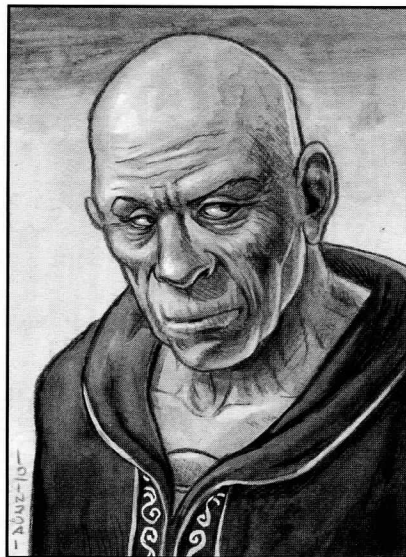
Motivation:

Verantwortung

Hintergrund: Seit dessen zwölften Lebensjahr ist der Rabe von Punin (*5. Tsa 935 BF, kahl) Selindian Hals Beichtvater, Mentor und Berater. Und fast ebenso lange ist er dem Fluch der Orkschamanen auf der Spur. Er ist hierbei weiter vorgedrungen als jeder andere und seinen Fähigkeiten ist es in einem großen Maß zu verdanken, dass sich die Verwünschung noch nicht zur Gänze entfalten konnte. Im Hesinde 1032 BF versuchte der Rabe – den Boron abzurufen nicht gewillt scheint – zum Kern des Fluchs vorzudringen und unterlag (geschwächt durch ein Gift Alara Paligans) einem Seelenduell mit dem Aikar Brazoragh. Seitdem befindet sich seine Seele in der Geistersteppe gefangen, während sein Körper in Punin in einem todesähnlichen Schlaf liegt. Von dort entsandte er eine Botschaft in das Diesseits, die jedoch im Traum der tausend Seelen zersplitterte. Die Helden können diese Botschaft rekonstruieren, die sie schließlich zum Vermächtnis des Raben führt, mit dessen Hilfe sie Selindians Schicksal ergründen können.

Funktion: Der Urheber der Verwicklungen in die die Helden geraten und ein besonnener und kenntnisreiche Mentor, auf den die Helden –unglücklicherweise – keinen Zugriff haben. Seine Errettung ist zugleich der entscheidende Katalysator für das Brechen des Orkfluches.

Schicksal: Die Seele des Raben kann von den Helden gerettet werden und kehrt in ihren Körper zurück. Nach zwei Jahren des Schlafes übernimmt Bahram Nazir wieder sein Amt.



ASHIM RIKA ASSAI, DER AIKAR BRAZORAGH

Motivation: göttliche Vorsehung

Agenda: Das Mittelreich soll in einen Geschwisterkrieg stürzen, in dem sich die Feinde der Orks selbst zerfleischen.

Hintergrund: Eine ausführliche Beschreibung des Aikar Brazoragh finden Sie in **Reich des Roten Mondes** auf Seite 149.

Der Aikar begnügte sich die letzten Jahre damit, dass sein verhandeltes Werkzeug Selindian Unruhe im großen Reich der Glatthäute stiftete und seine Erzfeinde von seinen weiterfüh-

renden Plänen ablenkte. Das Eingreifen des Raben und Selindians Eigenmächtigkeiten überraschen und beunruhigen ihn. Er lässt die Entwicklungen beobachten und wartet den richtigen Zeitpunkt ab, um zuzuschlagen. In der Zwischenzeit instruiert er seinen Verbündeten in Greifenfurt, den Meister der Mark Tildan Greifentreu von Nebelstein (Seite 87), alles für einen Angriff vorzubereiten: Es ist an der Zeit, die Masken fallen zu lassen.

Funktion: Der Aikar ist die unfassbare Macht im Hintergrund, die den Helden nur über Handlanger begegnen wird.

Schicksal: Am Ende muss der Aikar Selindian verloren geben, der Schwarze Stab des Tairach wird ebenfalls vernichtet. Doch gleichzeitig ist sein mächtigster orkscher Widersacher entgültig in die Niederhöhlen gefahren.

UGAR KAI, MEISTER DER DREI WELTEN

Motivation: Genugtuung

Agenda: Nachdem ihn das Schicksal in die Ereignisse zieht, versucht er, dem Aikar größtmöglichen Schaden zu bereiten und selbst Gewinn daraus zu ziehen.

Hintergrund: Eher unerwartet wird der ehemalige Oberste Schamane der Schwarzelze in die Geschehnisse gezogen und mit einem Werk konfrontiert, an dem er vor Jahrzehnten maßgeblich beteiligt war.

Bereits in jungen Jahren stieg Uigar Kai zum mächtigsten Tairachi der Orichai auf. Gemeinsam mit dem Aikar Brazoragh und dem Schwarzen Marschall Sadrak Whassoï schuf er das prophezeite Orkreich von Khezzara, floh 1020 BF jedoch in den Norden, nachdem sein ehrgeiziger Versuch scheiterte, den Aikar zu stürzen. In den Eiszinnen traf er auf die Weißpelzorks vom Stamm der Schurachai. Er wurde ihr Murak, indem er sich als wiedergekehrter Zauberer Riul'Sari ausgab, eine prophezeite Erlösergestalt. Dafür schreckte Uigar, dem seit jeher alle Mittel recht waren, um seine Ziele zu erreichen, auch nicht vor einem Pakt mit Nagrach zurück (in dem er tatsächlich keinen Erzdämonen sieht, sondern eine verkörperte Naturgewalt, die der Macht Brazoraghs entgegensteht).

Der Rote Thron von Khezzara ist für ihn verloren, doch in seiner Knochenfestung Kharrtak in den Eiszinnen brütet er über Plänen, ganz Aventurien unter den Schein des Blutroten Mondes zu stellen, das neue Zeitalter in Besitz zu nehmen und das Tor zu Letztgültigen der Drei Welten aufzustoßen. Nach wie vor sieht er sich als Verkünder Tairachs, obwohl er sich durch seinen Pakt längst von den Wegen seines Gottes entfernt hat. Uigar Kai hat Mysterien des Tairach erblickt, die dem Aikar verwehrt sind. Zudem besitzt er den *Schwarzen Stab* des Mondgottes und als einziger Ork die Macht, dem Aikar gefährlich zu werden.

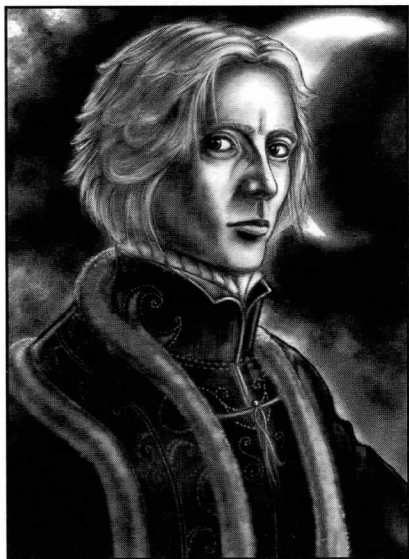
Der verschlagene Schamane versucht, aus der unerwarteten Situation einen Triumph herauszuholen: Während der Aikar zögert, agiert Uigar und will mit Hilfe des Schwarzen Stabes Selindian Hal endgültig und vollständig an sich binden. Mit dem von ihm kontrollierten Kaiser will er das Menschenreich unterwerfen und Aventurien in eine ewige Eiszeit stürzen.

Funktion: Uigar Kai ist der überraschende Antagonist der Helden, ein gewaltiger Schrecken, den sie stellen und überwinden müssen.

Schicksal: Uigar Kai wird im Finale des Abenteuers von den Helden erschlagen.

EIN GEFLECHT AUS MACHT UND INTRIGEN

SELINDIAN HAL VON GARETH, KAISER DES MITTELREICHES UND KÖNIG VON ALMADA



Motivation:

Anerkennung

Agenda: Selindian will der absolute Herrscher sein, von dem er träumt, den Wunden seiner Seele Linderung verschaffen und das Geheimnis seiner Bestimmung lüften. In der Anwendung seiner Mittel kennt er keine Skrupel.

Hintergrund: Das Schicksal des Kaisers steht im Mittelpunkt dieses Abenteuers. Es ist deswegen unab-

dingbar, dass Sie sich mit der komplexen Persönlichkeit dieses Charakters vertraut machen. Trotz des in ihm schlummernden Fluches ist er Herr seines Willens und seiner Entscheidungen. Weder die karmalen Kräfte noch seine orkischen Hintermänner haben vollständige Kontrolle über Selindian. Dennoch wäre es übertrieben, zu sagen, Selindian hätte alle bisherigen Entscheidungen aus eigener Kraft getroffen, stand er doch Zeit seines Lebens unter dem Einfluss unzähliger Berater, die ihn ihm eine willkommene Marionette sahen.

Selindian ist immer wieder vom Schicksal enttäuscht worden: Vom Thronfolger wurde er zum Letztgeborenen, der verspätet den Großfürstentitel erhielt. Seine ritterliche Ausbildung musste er ebenso abbrechen wie das Boron-Noviziat. Im Jahr des Feuers wurde er zum Hoffnungsträger des Reiches, doch dann wieder zurückgestoßen – wenn ihm dieses Mal auch die Königskrone blieb. Seine Großmutter, die innige Liebe heuchelte, bestärkte in ihm das Gefühl, für seine ritterlichen Eltern eine Enttäuschung zu sein und von allen übel mitgespielt zu bekommen. Selindian giert nach Anerkennung und träumt davon, sein Schicksal selbst zu formen. Gleichzeitig ist etwas Mystisches, Unerklärliches in ihm, das er selbst nicht versteht, mit dem er sich mit den Jahren allerdings arrangiert hat. Der Kaiser spürt, dass er anders ist – und sieht darin eine Bestätigung für seine Berufung zu Höherem.

Im Kern ist Selindian ein verletzter, selbstsüchtiger junger Mann, der sich der Welt beweisen will und die (subjektiv) erlittenen Demütigungen nun nach Außen kehrt. Mit dem Heranwachsen ist aus dem bleichen, von einem unheimlichen Nimbus umgebenen Jüngling ein manisch-depressiver Charakter geworden – und seit dem Schlaf des Raben und des *Traum der tausend Seelen* nimmt das Manische zu. Ebenso aber auch das Wundersame.

Selindian mausert sich zu einem zupackenden Herrscher, der vom Volk als Heilsgestalt verklärt wird. Dies fällt in seiner geschundenen Seele auf fruchtbaren Boden und er steigert sich immer weiter in die Rolle des absolutistischen Herrschers hinein. Zu Beginn der Abenteuerhandlung schlägt seine Regentschaft bereits in Terror um, der Almada zu zerreißen droht und das Raulsche Reich vor eine harte Bewährungsprobe stellt. Und dennoch ist sein Streben vorrangig darauf ausgerichtet, die in ihm schlummernden Geheimnisse zu entschlüsseln – nur kennt er auf dem Weg zur Wahrheit weder Skrupel noch Gnade.

Seelentier: Auerochsenstier

Funktion: Selindian ist zunächst der unerreichbare Gegenspieler, der für die Schrecken in Almada verantwortlich ist. Dann allerdings geht es für die Helden darum, die Seele des Kaisers zu retten und die Spaltung des Raulschen Reiches zu beenden.

Schicksal: Selindian wird im Finale des Abenteuers sein Leben geben, um die Macht der Orkgötter zu brechen. Darin wird er endlich Frieden finden.

Geboren: 12. Phex 1011 BF

Größe: 1,77 Schritt

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: rehbrown

Kurzcharakteristik: gnadenloser und tyrannischer, von vielen Geheimnissen umgebener Herrscher mit häufigen Stimmungswechseln

Herausragende Eigenschaften: CH 15, KL 14; Affinität zu Geistern; Jähzorn 8, Medium, Mondsüchtig

Herausragende Talente: Schleichen (Gebäude) 10 (12), Sich Verstecken (Gebäude) 11 (13), Etikette 14, Menschenkenntnis 10, Überreden (Aufwiegeln) 12 (14), Überzeugen 10, Geschichtswissen 12, Götter/Kulte 13, Magiekunde 12, Sagen/Legenden 14, Staatskunst 10, Sternkunde 11

Wichtige Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Almada), Ortskenntnis (Punin)

Besonderheiten: Durch die nahe zu tägliche Verabreichung von Olginsud (ZooBotanica 257) ist Selindian immun gegen alle Gifte und Krankheiten bis einschließlich Stufe 20.

Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens

RAFIK VON TALADUR Ä.H., KANZLER VON ALMADA

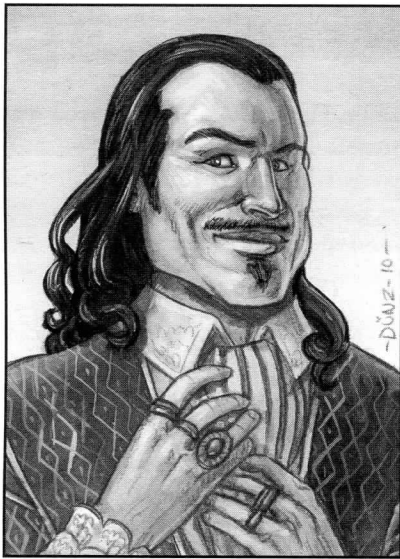
»Sit nomine dignal – Sei deines Namens würdig!«

—Wahlspruch des Hauses Taladur

Motivation: Machterhalt

Agenda: Der Kanzler will Almada ohne Gesichtsverlust ins Reich zurückführen und strebt eine friedliche Lösung an.

Hintergrund: Der Kanzler ist als engster Berater Selindians einer der Architekten des almadanischen Kaisertums. Dabei verfolgt er, wenn auch sehr persönlich gefärbt, das Wohl seines Landes, das von vergangener Größe träumt. Er ist es längst



gewohnt, durch den Kaiser zu regieren, hat dabei jedoch sein Werkzeug fatal unterschätzt. Es entspricht seinem politischen Gespür, die Zeichen der Zeit zu erkennen und Vorkehrungen zu treffen, um seine eigene Macht zu erhalten und das Gesicht Almadas zu wahren. Bereits im Vorfeld des Reichkongresses im Ingerimm 1032 BF mehrten sich seine geheimen Kontakte

zu Rondrigan Paligan, der ihn schließlich als wichtigen Verbündeten gewinnen konnte.

Niemand kennt Almadas Eigenheiten und Stolz so gut wie Rafik, niemand ist so nah an des Kaisers Ohr – und kaum einer beherrscht in diesem Maße den immer tödlicher werdenden Tanz auf dem politischen Parkett.

Seelentier: Blaufalke

Funktion: Rafik ist der Verbündete der Helden bei Hofe. Als sich die Lage zuspitzt, fällt auch er als Figur aus dem Spiel und wird von den Helden befreit werden müssen.

Schicksal: Am Ende des Konfliktes kann Rafik Almada zurück ins Reich führen, doch den Zenit seiner Macht hat er längst erreicht (und überschritten): Er wird Kanzler der Provinz bleiben.

Geboren: 30. Rahja 989 BF

Größe: 1,76 Schritt

Haarfarbe: boronsrabenschwarz

Augenfarbe: smaragdgrün

Kurzcharakteristik: brillanter Advokat und Reichsadministrator, meisterlicher Intrigant

Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 15; Gut Aussehend; Genussucht, Eitelkeit

Herausragende Talente: Betören 15, Etikette 17, Menschenkenntnis 15, Selbstbeherrschung 10, Rechtskunde 18, Staatskunst (Intrige) 12 (14), Überreden (Lügen) 15 (17), Überzeugen 14

Wichtige Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Almada), Ortskenntnis (Punin)

Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens (privat: ansehnlich)

ALARA PALIGAN

Motivation: Angst vor Bedeutungslosigkeit

Agenda: Alara versucht, (politisch) zu überleben.

Hintergrund: Alara wurde 983 BF mit Prinz Hal von Gareth verheiratet und brachte den Thronfolger Brin zur Welt. Die geborene Intrigantin verstand es jedoch, am Kaiserhof ein Netzwerk aus Intrigen und Verbindungen aufzubauen, das ihr auch nach dem



Verschwinden ihres Gemahls und dem Tod ihres Sohnes ihren Einfluss bei Hofe sicherte. Von ihrer Schwiegertochter Emer verdrängt, bemühte sie sich besonders um ihren Enkel Selindian, der sich auch infolge ihres Drängens zum Gegenkaiser salben ließ.

Seit Ingerimm 1032 BF befindet sie sich unter Arrest auf Pfalz Cumrat, unter Verdacht, Schuld am Zustand des Raben zu sein. (In der Tat ließ sie ihn über Jahre schleichend vergiften, um das Ableben des greisen Geweihten zu beschleunigen und so dem alanfaner Boron-Kult das Tor nach Almada zu öffnen.) Als sie bei einem Besuch des Kaisers Ende 1033 BF ihren Enkel zur Rede stellte, schlug er sie in einem Wutanfall mit einem Kerzenleuchter nieder und verletzte sie dabei im Gesicht schwer. Seitdem ringt sie mit ihrer Verzweiflung und der Angst vor der Bedeutungslosigkeit.

Seelentier: Schwarze Witwe

Funktion: Alara kann für die Helden eine optionale Verbündete sein.

Schicksal: Alara ist wieder einmal eine Überlebende, dieses Mal aber auch eine Besiegte. Ihr über Jahrzehnte fein gesponnenes Netz ist zerrissen und sie kämpft nun gegen die Bedeutungslosigkeit – was sie nicht ungefährlicher werden lässt.

Geboren: 967 BF

Größe: 1,69 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: vollendete Intrigantin und Verführerin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 16, IN 16, CH 17; Gut Aussehend; Aberglaube 3, Goldgier 5

Herausragende Talente: Betören 18, Etikette 16, Staatskunst 16, Überreden 14

Beziehungen: immens (viele zur Zeit ruhend)

Finanzkraft: groß

GWAIN ÍSONZO VON HARMAMUND, REICHSVOGT VON OMLAD UND MARSCHALL ALMADAS

Motivation: Ehre

Agenda: Gwain arbeitet an einer militärischen Stärkung Almadas, um es im Ernstfall verteidigen zu können.

Hintergrund: Des Kaisers Marschall verdiente seine Meriten als Rittmeister im Stab Kaiser Hals, schloss sich dann jedoch Answin von Rabenmund an. Er verbrachte zehn Jahre in Kerkerhaft in Al'Muktur, bis ihm

1021 BF die Flucht gelang, die ihn mit Brandnarben zeichnete. Die Eroberung Omlads 1025 BF stellte seine Ehre wieder her: Er wurde von Rohaja begnadigt und als Vogt der Stadt eingesetzt. Als sich sein Amtsvorgänger *Ancuiras Alfaran* weigerte, gegen seine Gemahlin *Salkya Firdayon* in den Krieg mit dem Horasreich einzutreten, wurde Gwain nach der Niederlage von Morte Folnor zum neuen Marschall Almadas.

Der im Volk hoch angesehene Gwain ist dem Kaiser ein väterlicher Freund und verantwortlich für die militärischen Er-



folge Almadras. Ein Aufgeben verbietet ihm die Ehre und er wird seine Heimat bis zum letzten Blutstropfen verteidigen. Der wachsende Terror von Selindians Herrschaft beunruhigt ihn, er ordnet sich dem aber in der Hoffnung unter, dadurch ein starkes Almada zu formen.

Seelentier: Winhaller Wolfsjäger

Funktion: Gwain ist als zwischen Ehre und Gewissen zerrissener Heerführer eine tragische Figur. Es ist an den Helden, ihn als Verbündeten zu gewinnen, um an seiner Seite die Terrorherrschaft der Mayores zu beenden.

Schicksal: Für seine letztendlich bewiesene Treue und als Verwandter der letzten Fürstin wird Gwain als Fürst von Almadras eingesetzt werden.

Geboren: 8. Rondra 965 BF

Größe: 1,82 Schritt

Haarfarbe: schwarz mit grauen Strähnen **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: kaltblütiger, meisterlicher Heerführer; brillanter Säbelfechter, durchschnittlicher Intrigant

Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 14, KO 16; Unansehnlich (Brandnarben), Verpflichtungen

Herausragende Talente: Säbel 18, Reiten 15, Selbstbeherrschung 15, Sinnenschärfe 12, Etikette 10, Menschenkenntnis 13, Überzeugen (Öffentliche Rede) 9 (11), Orientierung 10, Geographie (Almada) 8 (10), Kriegskunst 16, Rechtskunde 8, Staatskunst 8

Wichtige Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Almada), Ortskenntnis (Almuktur)

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: hinlänglich

TULAMETH SABA MALKILLAH, KAISERGEMAHLIN

Motivation: Pflicht

Agenda: Zu Beginn verfolgt Tulameth keine eigenen Ziele. Später ordnet sie alles Streben dem Wohl ihres Kindes unter.

Hintergrund: Seit dem *Frieden von Unau* 1027 BF ist die Kalifentochter mit Selindian Hal verlobt. Dieser hatte bisher jedoch kein Interesse daran, eine Novadi zu heiraten und auf Bedingungen einzugehen, die andere für ihn ausgehandelt haben. Dies änderte sich Anfang 1033 BF, als Selindian dringend Verbündete brauchte und zudem dynastische Bestrebungen in ihm erwachten. Im Gegenzug dafür, dass der Kaiser die Annektierung Amhallassihs durch die Novadis anerkannte, machte der Kalif den Weg für eine Trauung frei. In den Jahren bei Hofe ist aus der scheuen Prinzessin eine genaue Beobachterin geworden, der es zum Vorteil gereicht, dass man sie unterschätzt. Auch als Kaisergemahlin spürt sie weiterhin die Verachtung der Docenyos, das Hofprotokoll gibt ihr nun aber neue Möglichkeiten zu handeln – und sich und ihr Kind zu schützen.



Von ihrem Vater verkauft, von ihrem Verlobten jahrelang ignoriert, um dann als Gemahlin nur eine Pflicht zu erfüllen – in dem fremden Land bleibt Tulameth nichts als die Liebe zu ihrem Kind und darum wird sie mit allen Mitteln kämpfen.

Seelentier: Schleiereule.

Funktion: Zu Beginn der Abenteuerhandlung gebiert sie Selindian mit Raul Eslam einen Sohn und Thronfolger. Ab diesem Zeitpunkt verliert der Kaiser jegliches Interesse an seiner Gemahlin und entzieht ihr den Sohn. Das Schicksal ihres Kind macht Tulameth schließlich zu einer Gegenspielerin des Kaisers – und damit zu einer Verbündeten für die Helden.

Schicksal: Tulameth geht als Königswitwe und Reichvögtin der Stadt nach Omlad, tritt aber auch in Punin als Cronrätin für die Rechte der Aramyas ein.

Geboren: 1015 BF

Größe: 1,67 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: pflichtbewusste Gemahlin und Mutter, neugierige und schnell lernende Politikerin, erfahrene Hofdame

Herausragende Eigenschaften: KL 13, CH 15; Gut Aussehend, Gutes Gedächtnis; Aberglaube 2, Neugier 7, Prinzipientreue (Rastullah-Glaube)

Herausragende Talente: Schleichen (Gebäude) 9 (11), Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 13, Etikette 8, Menschenkenntnis 9, Überreden (Lügen) 8 (10), Überzeugen (Einzelgespräch) 7 (9), Brettspiel (Kamelspiel) 8 (10), Kryptographie 8, Philosophie 6, Sagen/Legenden 10, Staatskunst 7, Hauswirtschaft 8

Wichtige Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Novadis, Almada), Nandusgefälliges Wissen

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

YANIS DI RASTINO, BARONIN VON PORDHAIN

Motivation: Vergeltung

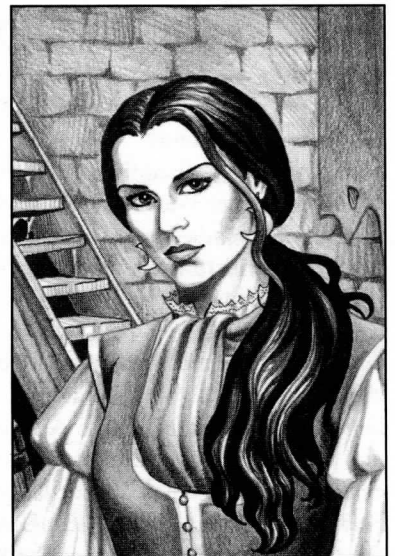
Agenda: Yanis will die Herrschaft des Mondenkaisers brechen.

Hintergrund: Um die Gemahlin des 1028 BF ermordeten Kronverweisers Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund, die auf dem Reichskongress zu Weißenstein Rohaja die Treue schwor, scharen sich mit Selindians Herrschaft unzufriedene Adlige, die so genannten *Disentes*. Yanis treibt der Wunsch nach Vergeltung für ihre Ehrbeschneidung und ein leidenschaftlicher Hass auf Selindian, den sie einst aufzog wie einen eigenen Sohn. Die geheime Phex-Geweihte ist dabei immer noch an den Moralkodex ihres Gottes gebunden, weiß aber Wege zu beschreiten, die ihre Konkurrenten mitunter nicht wagen.

Seelentier: Aveskatze

Funktion: Yanis ist für die Helden eine wertvolle, aber teils unberechenbare Verbündete, die unter Umständen zeitweise auch ihre Feindin sein kann. Als Anführerin der Mondsekte *Sha'ay Mada* kann sie zudem wichtige Hinweise zu den Mysterien um den Kaiser liefern.

Schicksal: Yanis wird das Abenteuer überleben.



Geboren: 5. Phex 990 BF **Größe:** 1,60 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** bernsteinfarben
Kurzcharakteristik: brillante Degenfechterin und Informationsbeschaffern
Seelentier: Aveskatze
Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 15, GE 17; Balance, Moralkodex (Phex), Soziale Anpassungsfähigkeit; Neugier 5
Herausragende Talente: Fechtwaffen 18, Gassenwissen 15, Menschenkenntnis 15, Götter und Kulte 14, Schleichen 14, Sich Verstecken 10, Staatskunst 10, Überreden (Lügen) 13 (15), Überzeugen 14
Wichtige Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Phex) 16, Ortskenntnis (Punin)
Besonderheiten: Yanis beherrscht allgemeine Liturgien bis Grad III, die AURAPRÜFUNG und sämtliche Liturgien des Phex bis Grad V sowie viele SF zum Kampf mit dem Degen
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich

SURKAN AL'RASIM

Motivation: Fanatismus

Agenda: Surkan erfüllt aus dem Verborgenen die Weisungen des Aikar.

Hintergrund: Der thalusische Ras'Ragh-Priester *Surkan* bewies sich in Khezzara unter den Augen des Aikar in blutigen Kämpfen und wurde von dem Gottgesandten nach Almada geschickt, um die dortigen Stierkulte zu fördern und ein Auge auf Selindian zu haben. Während Surkan vom Aikar Botschaften über Gesichte erhält, muss er selbst jedoch Boten nach

Khezzara schicken, wenn der den Orkherrscher informieren möchte.

Surkans Jünger befinden sich schon seit Jahren unter den Bediensteten der Eslamidenresidenz. Nach dem *Traum der tausend Seelen* erhielt er jedoch die Weisung, sich selbst in Selindians Nähe zu begeben. Als der Kaiser Ende 1033 BF Kontakt zu Thalusa aufnimmt, tötet Surkan den anreisenden thalusischen Gesandten *Duwoq ay Dûr-Krichanu* und schlüpft in dessen Rolle.

Seelentier: Ongalobulle

Funktion: Surkan ist der nicht zu fassende Hintermann der Stierkabale, bei dem alle Fäden zusammenlaufen.

Schicksal: Surkan überlebt das Abenteuer und wird die Ränke um die Stierkulte in Almada fortführen.

Geboren: 999 BF **Größe:** 1,87 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** dunkelbraun / blind
Kurzcharakteristik: brillanter Sektenführer und Kämpfer, meisterlicher Intrigant
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, CH 16, KK 16; Einäugig (blind auf dem rechten Augen)
Herausragende Talente: Säbel 17, Reiten 12, Selbstbeherrschung 14, Überreden (Lügen) 12 (14), Überzeugen 15, Götter/Kulte (Orks) 11 (13), Kriegskunst 12
Wichtige Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Gebirgskundig, Kulturkunde (Tulamidenlande, Orks)
Beziehungen: ansehnlich (wachsend)
Finanzkraft: groß

WEITERE PERSONEN UND MÄCHTEGRUPPEN AM YAQVIR

POLITISCHE PARTEIUNGEN

MAYORES

Loyalität: Almada, meist Selindian Hal

Motivation: individuell

Die Mayores vertrauen ihrem Kaiser und König und verfallen angesichts seiner Wundertaten geradezu in Euphorie für ihn. Der aufkommende Terror lässt einige Magnaten nachdenklich werden, aber nicht alle – zumindest diejenigen nicht, die nicht selbst betroffen sind. Schließlich waren auch andere Kaiser wenig zimperlich.

Unter ihnen gibt es schließlich auch Stimmen, die die Unabhängigkeit Almadas als einzigen Ausweg proklamieren. In ihrer Argumentation konnte Albernia sich lange behaupten und scheiterte nur am Einknicken seiner Königin. Dem Mondenkaiser attestiert man die Stirn, sich allen Drohungen zu widersetzen, zudem weiß man den Kalifen an seiner Seite.

Wichtige Mitglieder: Kanzler Rafik von Taladur (vermeintlich), Reichsvogt Gwain von Harmamund, Graf Praiodar von Streitzig, Gräfin Shahane al'Kasim, Gräfin Josmina von Bregelsaum, Baron Stordan von Culming, Landvogt Ansvin von Al'Muktur

DISENTES

Loyalität: Almada, mitunter Rohaja

Motivation: individuell

Die Disentes sind mit Selindians Herrschaft unzufrieden, mal aus persönlichen Gründen, mal weil sie tatsächlich loyal zu Rohaja sind. Diese Gruppe ist den größten Schwankungen unterworfen: Einige wechseln aus Überzeugung und Furcht die

Seite, andere fliehen oder verlieren den Kopf, dann erfahren sie wieder eine Stärkung aus den Reihen der Mayores. Zu Beginn des Abenteuers stehen sie jedoch auf verlorenen Posten.

Wichtige Mitglieder: Baronin Yanis di Rastino, Kanzler Rafik von Taladur (geheim), Graf Brandil von Ehrenstein-Streitzig (zurückhaltend)

DIE HÜTER DES ALMADIN

Loyalität: Selindian Hal

Motivation: Macht

Im Jahr 1024 BF gründete sich dieser radikale, gegen das 'Garethr Joch' gerichtete Geheimbund mit dem Ziel, einen souveränen und männlichen Monarchen auf den Königsthron zu bringen. Nach dem Verschwinden von *Eslam von Eslamsbad und Punin* wurden sie zu Unterstützern Selindians, der als Kaiser zum Großmeister des Bundes wurde. Als Erkennungszeichen dient prunkvoller Rubinschmuck. Im Laufe der Monate werden die patriotischen Almadinhüter zu Selindians treuesten Werkzeugen in der Ausübung des Terrors.

Die eigentlichen Hüter des Almadin sind ausschließlich Adlige und in der Regel männlich. Vor allem Zweit-, Dritt- oder Viertgeborene, die sonst wenig Aussichten haben, sich einen Namen zu machen, erliegen den Lockungen des Bundes. Sehr zur Sorge von Marschall Gwain finden sich auch viele Offiziere in den Reihen der Almadinhüter, die hoffen, dass sich die Mitgliedschaft positiv auf ihre Karriere auswirkt.

Unter Valedor Vesijo sammeln sich in Punin schließlich auch gemeine und bürgerliche Hilfskräfte und Zuträger, die sich

selbst 'Almadingarde' nennen und eine wichtige Rolle im System der Angst einnehmen (siehe auch Kasten auf Seite 28). Als irdisches Vorbild kann die Guardia Civil der Franco-Zeit dienen.

VESIJO DE FUENTE Y BEIRAS

Motivation: krankhafter Ehrgeiz, Neid
Agenda: Vesijo will Macht und diese zügellos ausleben.

Hintergrund: Der landlose Adlige (*986 BF, 1,92, schwarzgraue Haare, einäugig, Duellnarben, stets in dunkelblau gewandet) ist ein Gründungsmitglied des Bundes. Der rachsüchtige Traditionalist ist berüchtigt für sein selbstherrliches



Auftreten und lebt mittellos in einer Pension, bis er durch seine Grausamkeit Selindians Interesse weckt und Anfang 1034 BF zum *Valedor* (alm. 'Beschützer') von Punin erhoben wird. Später kommt ihm kurzzeitig gar der Titel des Grafen von Yaquirtal zu.

Seelentier: Zornbrecher Bluthund

Funktion: Vesijo ist das unmittelbare Gesicht des Terrors und sollte von Ihnen früh als Erzschorke aufgebaut werden. Seine Grausamkeit wird im *Massaker von Al'Muktur* ihren Höhepunkt erreichen.

Schicksal: Vesijo wird durch Heldenhand den verdienten Tod finden.

Seine Spielwerte finden Sie auf Seite 69.

DIE GRAFEN ALMADAS

● **Groschka Tochter der Bulgi und des Rabosch** (*912 BF, lakonische Angroschna), die eigensinnige Gräfin von Waldwacht, behält ihre neutrale Position und kümmert sich um die Belange ihrer Grafschaft und ihres Volkes, ohne sich dabei in politische Kabbalen zu verstricken.

● **Shahane al'Kasim** (*980 BF, dunkelbraune Haare und Augen, gerecht und ehrbewusst, von Amazonen aufgezogen), Gräfin der Südpforte, ist bei Hofe nicht sonderlich wohlgefallen und hat mit den Taifas des Yaquirbruchs zu kämpfen. Ebenso wie Groschka (sowie dem umkämpften Yaquirbruch an sich) wird ihr in diesem Abenteuer keine große Rolle zu fallen.

● Gleiches gilt für die von Selindian als Gräfin von Bomed eingesetzte **Josmina von Bregelsaum** (*993, brünette Haare mit grauen Strähnen, grüne Augen, sehr beredt). Die kompetente Heerführerin und einstige Kommandantin der Grenzfeste Es-lamsberge streitet mit Geldern aus Punin um den Grafenthron Bomeds, auf den auch andere Taifados Anspruch erheben.

● **Brandil von Ehrenstein-Streitig** (*976 BF, distanziert, zynisch), Herr der reichen Grafschaft Ragath, hat sein Lehen an der Grenze zu Garetien und ist um einen Ausgleich zwischen Selindian und seiner Schwester bemüht. Er zählt zu den Dis-sentes, ist als Praiodars Schwiegersohn jedoch an den Hof gebunden.

● Die wichtigste Rolle kommt dem Grafen von Yaquirtal zu: **Praiodar von Streitig ä.H.** (*963 BF, weißer, kurzgeschorener Haarkranz) ist Soberan des älteren Hauses Streitig und dem Kaiser seit dessen Pagenalter ein wichtiger Berater. Durch geschickte Heiratspolitik wusste er sich eine solide Machtbasis aufzubauen und bevor er selbst die Grafenwürde erhielt, verwaltete er die Grafschaft bereits als Administrador unter seinen Vorgängern Selindian und Eslam von Es-lamsbad und Punin. Praiodar besitzt gute Kontakte zu beiden Kaiserhöfen, sieht sich selbst allerdings als Sprachrohr der Mayores und ist mehr noch nach dem *Traum der tausend Seelen*, den auch er träumte, davon überzeugt, dass Selindian der rechtmäßige Kaiser ist. Mit Gwain von Harmamund verband ihn einst eine tiefe Freundschaft, die jedoch seit der Answinkrise überschattet ist. Zu einer versöhnenden Aussprache kam es bisher nicht. Praiodar gehört zu jenen, die dem Kaiser begeistert folgen, dann jedoch vom Terror eingeholt werden. Der Graf wird schließlich entmachtet und nach Al'Muktur gesperrt, wo er als ein prominentes Opfer des Massakers den Tod findet.

KIRCHEN, KULTE UND GEHEIMBÜNDE

DIE KIRCHE DES BORON

Verunsichert durch den *Schlaf des Raben* wird der Puniner Ritus weiterhin keine politische Position beziehen. Der Schweigende Kreis um **Aedin zu Naris** (*995 BF, strubbeliges, mittelblondes Haar, freundliches Gesicht und gütige, hellbraune Augen) versucht die Ursache für den Zustand des *Raben von Punin* zu ergründen, muss sich aber auch mit einzelnen Geweihten auseinandersetzen, die, euphorisch von dem erlebten Wunder, die göttliche Heilskraft des Kaisers predigen.

Obwohl die Gelegenheit günstig ist, zögert der Al'Anfaner Ritus. Zwar hat er in den letzten Jahren im Adel Zuspruch finden können und der ärgste Widersacher, der Rabe, ist handlungsunfähig – gleiches gilt allerdings auch für die Schirmherrin des Kultes in Almada, Alara Paligan. Man wartet, beobachtet und bewertet.

Eine wichtige Rolle im Abenteuer fällt der jungen Boroni **Miradora** (*1009 BF, kahlköpfig, hübsch, ausdrucksvolle graue Augen, auffallend blass) zu, die vom Raben von Punin als Hofgeweihte berufen wurde und sich in den Kaiser verliebt hat. Nach wie vor kommt sie ihrem Auftrag nach, die Leiden und Eigenwilligkeiten Selindians genau zu beobachten, allerdings verschließt sie vor manchem die Augen.

DIE STIERKULTE

Loyalität: Surkan al'Rasim

Motivation: Glaube

Seit Jahren nimmt die Verschwörung der Stierkulte Einfluss auf Kultur und Kulte in Almada. Dabei agieren die Kultisten in voneinander unabhängigen Zellen, so dass das ganze Ausmaß der Verschwörung kaum zu fassen ist. Es geht ihnen vorrangig um die Schwächung der zwölfgöttlichen Kirchen, die Versuchung einflussreicher Personen und die Infiltration der Kultur. Die uralte almadanische Folklore, die viele Stierriten kennt, ist ihnen dabei guter Nährboden.

DER ZIRKEL DES EL'FENNEQ

Loyalität: Almada

Motivation: Gerechtigkeit

Der alte El'Fenneq – Dom *Alessandro d'Escarion* aus dem Geschlecht der Markgrafen von Amhallas – hat sich schon vor

Jahren zur Ruhe gesetzt, doch seine Kinder, die Zwillinge *Alessandra* und *Alessandro der Jüngere* (*998 BF, schwarze Haare, meisterliche Reiter und Fechter), führen mit dem von ihnen initiierten *Zirkel des El'Fenneq* (**Herz 207**) seinen Kampf gegen Unterdrückung und Missstände fort.

Anfänglich gehen dem schwarz maskierten Rächer beim einfachen Volk und den Fellachen jedoch Teile seiner Beliebtheit verloren, während Selindian Hal als Heilsbringer verehrt wird. So wird es zunächst einige Zeit ruhig um den Wüstenfuchs, und seine spektakulären Überfälle wie Befreiungsaktionen kommen zum Erliegen. Erst als sich der Schrecken und die

Gnadenlosigkeit von Selindians Herrschaft auch auf dem Land zeigen, kehrt El'Fenneq zurück und schlägt sich auf die Seite der Disentes. Wenngleich er weiterhin für die einfachen Leute kämpft, findet El'Fenneq unter den Magnaten und Zunftmeistern, die sich gegen den Kaiser stellen, einflussreiche Unterstützer, so dass er sich erfolgreich allen Festsetzungsversuchen entziehen kann.

Gerade für Helden aus einfachen Verhältnissen mag es reizvoll sein, sich dem Zirkel des El'Fenneq anzuschließen. Auch später im Abenteuer haben sie dazu die Möglichkeit (Seite 42).



PRÄLUDIUM: DAS ERWACHEN DES STIERS

Das wundersame Ereignis des *Traums der tausend Seelen* im Ingerimm 1032 BF sowie die Festnahme Alara Paligans als vermeintliche Verursacherin des Zustands des Raben sind erst der Auftakt einer Reihe von Ereignissen, die in die eigentliche Abenteuerhandlung münden.

Dieses einleitende Kapitel deckt den Zeitraum von Ende 1032 BF bis Spätsommer 1034 BF ab. Die nachfolgenden Seiten sollen Ihnen nicht nur nahebringen, wie sich Almada in den letzten Monaten verändert hat – worin es sich also durch den in **Herz des Reiches** beschriebenen Status unterscheidet –, sondern Ihnen auch Hinweise liefern, die Entwicklung optional in Ihre Spielrunde einzubinden. Sie können dieses Szenario als Prolog, für eine umfassende Almada-Kampagne oder für die Einbindung weiterer Helden verwenden.

Von einer genauen Datierung wird in der Regel abgesehen, um Ihnen die nötigen Freiräume zu lassen. Kurz: Was auf den folgenden Seiten geschildert wird, wird in diesem Zeitraum geschehen, das Wann obliegt in der Regel Ihrer Entscheidung.

DIE AUSGANGSLAGE

Seit sich *Selindian Hal von Gareth* 1029 BF durch den Wahrer der Ordnung Dröl, *Parinor di Balligur*, zum Kaiser des Mittelreiches salben ließ, geht ein Riss durch das Reiche Rauls. Selindian, durch falsche Berater und eigene Machtgelüste getrieben, sieht sich als wahrer Kaiser. Almada ist immer weiter in die Isolation gerutscht, die durch den Schulterschluss zwischen seiner Schwester und dem Horasreich auf dem Reichskongress zu Weißenstein 1032 BF verstärkt wurde.

Selindian hat kaum Verbündete – als einzige Provinz folgt ihm das Protektorat Hôt-Alem und in der Wildermark streitet Kronverweser *Ucurian von Rabenmund* für ihn und gegen den Verfall Darpatiens. Die anderen Provinzherrn sehen es als taktisch unklug an, den Gegenkaiser zu unterstützen. Das Horasreich ist dem Nachbarn seit der Invasion im *Krieg der Drachen* 1030 BF feindlich gesinnt, Aranien straft als Verbündete des Lieblichen Feldes den almadanischen Kaiser mit Nichtachtung. Einem engen Bündnis mit dem Kalifat steht die immer noch ausstehende Hochzeit mit Prinzessin Tulameth im Weg.

AUFTAKT: DER SCHLAF DES RABEN

Im **Hesinde 1032 BF** fällt der Rabe von Punin in einen komatösen Schlaf, aus dem er nicht mehr erwacht. Niemand ahnt die Hintergründe seines Zustandes, doch der Puniner Ritus steht mit einem Mal ohne Führung dar, auch wenn der Schweigende Kreis die kommissarische Leitung übernimmt.

Ende Ingerimm 1032 BF kann mit Alara Paligan eine Schuldlige präsentiert werden. Ihr Verhängnis ist, dass sie tatsächlich nicht gänzlich unschuldig am Zustand des Raben ist, hat sie ihn doch über Jahre schleichend vergiften lassen, um sich seiner zu entledigen. Offiziell befindet sie sich auf der Pfalz Cumrat zur Sommerfrische, doch bald verbreiten sich die Gerüchte, dass sie dort unter Arrest gestellt ist – zumal als sie Monate später immer noch nicht zurückgekehrt ist. Rafik kommt diese Fügung des Schicksals sehr gelegen, ist er doch nun seine ärgste Widersacherin am Ohr des Kaisers los.

DER TRAUM DER TAUSEND SEELEN

»Wisst Ihr, große Trauer lag auf unserem Haus, seit im letzten Winter unser Vater gestorben ist. Der Schlagfluss raffte ihn ohne ein Anzeichen dahin. In der besagten Nacht träumte ich, in unserer Schenke zu sitzen und dem Weinkelch mein Leid zu klagen. Da stellte mir der Kaiser selbst einen neuen Becher hin und erzählte mir vom Vater. Er sprach so vertraut von dem Verstorbenen, als wären sie alte Freunde. Manchmal war es, als lausche er einer tonlosen Stimme, bevor er meine Fragen beantwortete. Da wusste ich, dass durch ihn der Vater sprach, und wir führten ein letztes Gespräch miteinander. Meine Seele ist so leicht!«

—Salvestro Maltichio, Weinbauer in Bactrim



»Ich sah einen gereiften und seelenstarken Kaiser, der uns in die Schlacht führte. Deutlich war erkennbar, dass er Brins Sohn ist, dass Retos Blut in seinen Adern fließt. Er selbst stritt wie ein Löwe, das Edelbild eines vollendeten Kriegers. Zwischen den Kämpfen schritten wir durch das Lager und er ließ sich die Verwundeten zeigen. Für jeden fand er ein treffendes Wort und wo er die Hand auflegte, schwanden die Verletzungen, so dass seine Krieger mit neuem Mut und neuer Kraft zu den Waffen griffen.«

—Praiodar von Streizig ä.H., Graf zu Yaquirtal

In der Nacht zum 22. Ingerimm 1032 BF kommt es zu einem rätselhaften Ereignis: Unzähligen Menschen am Yaquir erscheint im Traum der Kaiser. Er führt Trauernde mit Verstorbenen zusammen, spendet Trost, erscheint als Heilsgestalt oder führt Almada in eine glorreiche Zukunft. Dieser *Traum der tausend Seelen* ist eine Folge der vom Raben gesandten und zersplitterten Traumbotschaft und trägt angesichts der Einflüsse, denen Selindian jahrelang ausgesetzt war, sowohl die Züge Borons als Tairachs und Brazoraghs. Dieser Hintergrund ist jedoch für noch niemanden ersichtlich und wird erst von den Helden aufgedeckt werden.

Umgehende Analysen von magisch begabten Zeugen sowie eine prompte Untersuchung der Vorkommnisse durch die Puniner Magierakademie bestätigen bloß, dass keine Magie im Spiel ist. Während die Gelehrten rätseln, hüllt sich der Klerus – von einzelnen euphorischen Geweihten und Predigern abgesehen – bedeckt. Einige wenige Geweihte haben erkannt, dass das Phänomen von karmaler Kraft durchdrungen war, doch unter ihnen herrschen Uneinigkeit und Zweifel, wie dies zu bewerten ist.

Da viele bedeutende almadanische Adlige zusammen mit Kanzler Rafik von Taladur weit entfernt auf dem Reichskongress im Windhag weilen, sind sie nicht davon betroffen und erfahren erst bei ihrer Rückkehr davon. Beim Volk tritt das Wunder jedoch eine Begeisterungswelle für den Kaiser los – mehr noch als bei seiner Rückkehr aus dem Totenreich sehen sie in Selindian Hal von Gareth einen versprochenen Heilsbringer, der seit Generationen in den Legenden als 'wahrer König' oder 'rechter Regent' bekannt ist. Das Erlebte deuten sie als Zeichen Borons und bald verbreitet sich im Volk und gerade auf dem Land für Selindian der Titel 'Hüter des Schlafes', obwohl weder er ihn beansprucht noch die Boron-Kirche ihm einen solchen verleiht.

Der Schweigende Kreis prüft das Ereignis behutsam. Ohnehin rätselt man immer noch über den Zustand des Raben. Dies

führt dazu, dass der Puniner Ritus sich am Yaquir stärker individualisiert. Viele Almadanis suchen den Rat der Geweihten und nicht jedem Boroni gelingt es, die Tugend der Geduld zu wahren. Einzelne lassen sich von der Euphorie für Selindian mitreißen, sehen vielleicht eigene Hoffnung sich erfüllen. Diese Stimmen raten zu einem engen Bündnis mit Selindian; Mahner, die in einer politischen Einmischung der Kirche eine gefährliche Nähe zur *"alanfanischen Ketzerei"* wittern, finden beim Volk schwer Gehör.

DAS WUNDER VON PUNIN AM SPIELTISCH

Am Stärksten wirkt der *Traum der tausend Seelen* in Punin. Aber auch auf dem Land kommt es zu einzelnen Phänomenen, die abnehmen, je weiter der Ort von Punin entfernt ist – jedoch stärker sind, wenn der Ort über eine Kraftlinie mit der Kapitale verbunden ist. Die Wirkung reicht etwa bis Bactrim und Ragath, aber auch bis zu den Ausläufern des Amboss, wo selbst einige wenige Zwerge mit Selindian träumen.

Die Helden können selbst Teil des Wunders sein oder beauftragt werden, Berichte darüber zu sammeln. Ein Teil der Träume zeigt Selindian als wundertätige Heilsgestalt, andere berühren etwas in der Seele des Träumers. Diese handeln von einer Auseinandersetzung und Aussöhnung mit dem Tod, häufig durch eine Begegnung mit der Seele eines Verstorbenen. Alle Träumer gelten nach dem Erlebnis als *entrückt* (**Wege der Götter 243**). Ein betroffener Held kann hierbei schon unwissentlich Träger eines Traumsplitters sein oder die Helden können solche in ihre Sammlung aufnehmen, wobei sich ihnen der Hintergrund erst später erschließt (siehe hierzu auch das Kapitel **Die zersplitterte Botschaft** ab Seite 39).

Sie können einem geweihten Helden, der Zeuge des Wunders wird und entsprechende Liturgien beherrscht, bereits einen Hinweis geben, dass hier in der Tat karmale Kräfte wirken. Lassen Sie ihn jedoch über deren Ursprung im Unklaren.

DER AUFSTIEG DES KAISERS

»Daran erkennt ihr den wahren Herrscher:
dass er heilt mit bloßer Hand,
dass er bereist das Totenreich,
dass er eint sein Volk in Weisheit.«

Die Entwicklung am Yaquir lässt sich in drei Phasen einteilen. In der **ersten Jahreshälfte 1033 BF** ist sie durchaus positiv zu sehen: Selindian tritt aus dem Schatten seiner

Großmutter, heiratet seine Verlobte, feiert Erfolge in Caldaia. Nach dem **Winter** kippt die Stimmung schleichend, was von vielen aufgrund der Euphorie der vorhergehenden Monate erst nicht wahrgenommen wird, zumal sich vieles hinter den Kulissen zuträgt.

Ende 1033 / Anfang 1034 BF radikalisiert sich die Lage und mündet in einer Terrorherrschaft, die der Ausgangspunkt für das eigentliche Abenteuer ist.

ZEITLEISTE DER EREIGNISSE

Hesinde 1032 BF: Der Rabe von Punin fällt in einen koma-tösen Schlaf, aus dem er nicht mehr erwacht. Im Frühling übernimmt der Schweigende Kreis die kommissarische Leitung des Puniner Ritus.

Peraïne 1032 BF: Oger wüten in Caldaia.

1. bis 22. Ingerimm 1032 BF: *Reichskongress zu Weißenstein im Windhag.* Am Ende wird der Weißensteiner Schluss gesiegelt, in dem Kaiserin Rohaja von Gareth ihrem Bruder bis zum 23. Boron 1034 BF Zeit gibt, die Krone niederzulegen.

21./22. Ingerimm 1032 BF: *Traum der tausend Seelen.* In der Nacht erscheint unzähligen Menschen am Yaquir Selindian Hal von Gareth im Traum.

29. Ingerimm 1032 BF: Alara Paligan wird als vermeintliche Verursacherin für den Zustand des Raben auf Cum-rat unter Arrest gestellt. Offiziell befindet sie sich in der Sommerfrische.

6. Rondra 1033 BF: In Punin heiratet Selindian Hal von Gareth seine Verlobte Tulameth. Die Reconquista wird offiziell für beendet erklärt. Neun Tage wird in der Stadt gefeiert.

Spätsommer 1033 BF: Im Raschtulswall wird das Grabmal des Emirs Alman al'Sfahor entdeckt.

ab Efferd 1033 BF: Überfälle räuberischer Ferkinas häufen sich in Caldaia.

Herbst 1033 BF: Marschall Gwain von Harmamund bezwingt die Oger und vertreibt die Ferkinas. Der Kaiser

selbst führt einen Straffeldzug in den Raschtulswall an. In dieser Zeit bemüht sich Rafik von Taladur als Reichsregent um Ausgleich mit den angrenzenden Reichen und Provinzen.

Frühling 1034 BF: Die Dezimierung des Cronrates ist nicht mehr zu verdecken. Den Säuberungen fallen Selindians politische Gegner zum Opfer, während er wichtige Posten mit loyalen Gefolgsleuten aus den Reihen der Almadinhüter besetzt.

Praios 1034 BF: Es kommt zu Morden an Mitgliedern des Hohen Rates von Punin. Die Parteien bekämpfen sich offen, die Folge sind Straßenschlachten. Per kaiserlichen Erlass wird der Almadinhüter Vesijo de Fuente y Beirus als Valedor von Punin eingesetzt, der Stadtrat faktisch entmachtet.

13. Rondra 1034 BF: In einer Neumondnacht wird der Thronfolger Raul Eslam von Gareth geboren. Wenige Wochen darauf setzt die Handlung des Abenteuers ein.

DIE HEILSGESTALT

Selindian Hal ist von den Toten auferstanden. Dies alleine ist ein nicht zurückweisbares Wunder, zudem gibt es belegte Fälle, bei denen er durch Handauflegen Krankheiten und Wunden heilte. Das Kaiserheil scheint also tatsächlich bei Selindian zu liegen. Der *Traum der tausend Seelen* erscheint abermals als Beleg dafür, dass Selindian von den Göttern auserwählt ist. Das Wundersame, das den Kaiser immer schon umgeben hat, verstärkt sich. Immer wieder heilt er Untertanen allein durch Handauflegen und es sprechen Geister durch ihn (ungebeten oder auf Bitten seiner Vasallen).

Die Helden können davon hören oder es gar selbst bezeugen. Mit jeder Tat, die er vollbringt, steigt die Verehrung für Selindian, gerade beim einfachen Volk. Die sich für Selindians Taten begeisternde Sekte der *Halenser (Wege der Götter 149)* wird zudem das Bild des Heilsbringers über die Grenzen Almadas hinaus verbreiten, so dass auch in anderen Teilen des Mittelreiches der Zuspruch für ihn wachsen kann.

Die meisten Taten erfolgen aufgrund von Visionen, manche gehen jedoch mit dem Ausbruch ungeformter Karmalkraft einher, die sich danach jedoch nicht in Selindian selbst aufspüren lässt (hätte jemand trotz strengem Hofprotokoll Gelegenheit für eine Seelenprüfung).

DER FRIEDENSBRINGER

Im Rondra 1033 BF heiratet Selindian überraschend seine Verlobte Tulameth, nachdem er sich über fünf Jahre gewiegt hatte, diese Bedingung des *Friedens von Unau* zu erfüllen. Doch nach dem im *Weissensteiner Schluss* formulierten Ultimatum, muss er das Bündnis mit dem Kalifat festigen. Als Schwiegersohn des Kalifen fühlt er einen mächtigen Verbündeten an seiner Seite, mit dem er seinen Feinden ernstzunehmend drohen kann. Er weiß allerdings auch, dass er seinen stolzen Anhängern kaum eine Aramya als Kaisergemahlin präsentieren kann. Nach harten Verhandlungen von Kanzler Rafik von Taladur stimmt der Kalif jedoch zu, dass jedes Kind aus der Verbindung uneingeschränkt im zwölfgöttlichen Glauben initiiert wird und auch seine erstgeborene Tochter grundlegende Unterweisungen in den Lehren der Zwölf erhält. Als Gegenleistung erkennt der Kaiser die vor hundert Jahren durch Kalif Malkillah II. annektierten Lande zwischen Yaquir und Amhallassih-Kuppen (ausgenommen der Stadt Omlad, die ein Geschenk des Kalifen an die Kaiserfamilie war) als novadisches Gebiet an. Dies ist das Ende der Reconquista. Selindian lässt hart unter jenen Gefolgsleuten durchgreifen, die das nicht anerkennen wollen. (Einen ausführlichen Bericht über die Hochzeit Selindians und Tulameths können Sie dem **Aventurischen Boten 141** entnehmen.)

MONDENPFAD – DAS VERMÄCHTNIS DES EMIRS

Ein Höhepunkt ist die Entdeckung der verlorenen Grabstätte von *Alman al'Sfahor*, dem sechsten Herrscher des Emirats Al'Mada, der von 171 bis 143 v. BF während der Dunklen Zeiten über das Land des Mondes herrschte und der nicht wie die anderen Emire in Al'Muktur bestattet wurde. Im Spätsommer des Jahres 1033 BF hat Selindian Hal wiederkehrende Träume, die ihm Bilder längst vergangener Landschaften im rotsilbernen Mondlicht zeigen, mächtige Rinderherden, die von einem Stier angeführt werden, den unvergänglichen Raschtulswall, ein altes Grabmal mit einer kunstvollen, steinernen Tür und einen prachtvollen Mondstein. Über seinen Reichserzkanzler Rafik lässt der Kaiser daher Recken anwerben, die diesen Zeichen nachgehen und ihm wertvolle Hinweise zur Deutung der Träume beschaffen sollen. Selindian ahnt, dass die Grablege, von der er immer wieder träumt, mit dem alten 'Land des Mondes' in Verbindung steht und für ihn wichtige Dinge enthält. Nach aufwendigen Recherchen in den Bibliotheken und Tempeln Punins und sogar der Eslamidenresidenz selbst, bei der sie immer wieder von Boronsrabern und anderen Händlgern der Al'Anfaner in Punin bedrängt werden, gelingt es den Recken schließlich herauszufinden, um wessen Grabmal es sich handelt und eine alte Karte zu entdecken, die den Ort der Grablege verzeichnet. Der Kaiser macht sich daraufhin höchstselbst auf, die Grabstätte zu inspizieren.

Die Erkenntnisse, die Selindian aus dem Studium der Grabbeigaben gewinnt, werden später für das Abenteuer von folgenschwerer Bedeutung sein. Emir Alman war ein früher Begründer eines Stierkultes und von den Mondmysterien fasziniert. Er träumte davon, sich "*auf dem Schicksalsgebirge, das Sonne und Finsternis trennt, mit Mada zu vereinen*". Selindian nimmt den Plan des Emirs auf, glaubt er doch, darin seine eigene Bestimmung zu erkennen.

Eine ausführliche Ausarbeitung dieses Szenarios finden Sie in dem Alveraniars-Abenteuer **Mondenpfad** von Martin Schmidt, dass Sie unter www.dasschwarzeauge.de kostenlos herunterladen können.

Die Vermählung mit Tulameth hat jedoch noch einen anderen Hintergedanken: Selindian braucht einen Thronfolger. In der Tat empfängt die Kaiserin wenige Wochen nach der Hochzeit ein Kind vom ihm.

DES KAISERS GNADE – DIE MONDMÜNDEL

Recht früh erlässt Selindian die Weisung, dass zu Tode Verurteilten die Hinrichtung erspart bleibt, wenn sie in die neu geschaffene Garde der *Mondmündel* eintreten. Der Tod wird ihnen nicht erlassen, sie erhalten stattdessen die Möglichkeit, für den Kaiser zu sterben statt durch Schwert oder Strick. Sie legen dabei Namen und Identität ab, hüllen sich in schwarze Gewänder und verbergen ihr Gesicht hinter mondsilbernen Totenmasken (die wohl elemitische Vorbilder haben und an die Garde der *Gesichtslosen* in Selem gemahnen).

FRESSGIER UND BLUTIGE TRÄUME – CALDAIA IM HERBST 1033 BF

Ab Peraine 1032 BF wüten Oger in Caldaia, auch die Garethische Grafschaft Eslamsgrund ist betroffen. Im **Spätsommer und Herbst 1033 BF** häufen sich zudem Ferkina-Überfälle aus dem Raschtulswall, wie sie Almada in dieser Heftigkeit lange nicht kannte. Beides hat seinen Ursprung in den blutigen Visionen des Schamanen *Mharbal iban Azad* (*1008, wilder Bart mit rostroten Strähnen) von den Bân Gassârah, der von einem in den Ebenen geborenen Stierkrieger träumte. Diesen will er herausfordern.

Selindian Hal entsendet Gwain von Harmamund, um der Bedrohung entgegenzutreten und auch Eslamsgrund beizustehen, da sich Graf *Siegeshart von Ehrenstein* gerade in der Sonnenmark befindet. Die Oger können erschlagen und die Ferkinas vertrieben werden, doch der Kaiser befiehlt, den Räu-

bern in das Gebirge nachzusetzen – und will den Straffeldzug trotz aller Bedenken seines Marschalls selbst anführen.

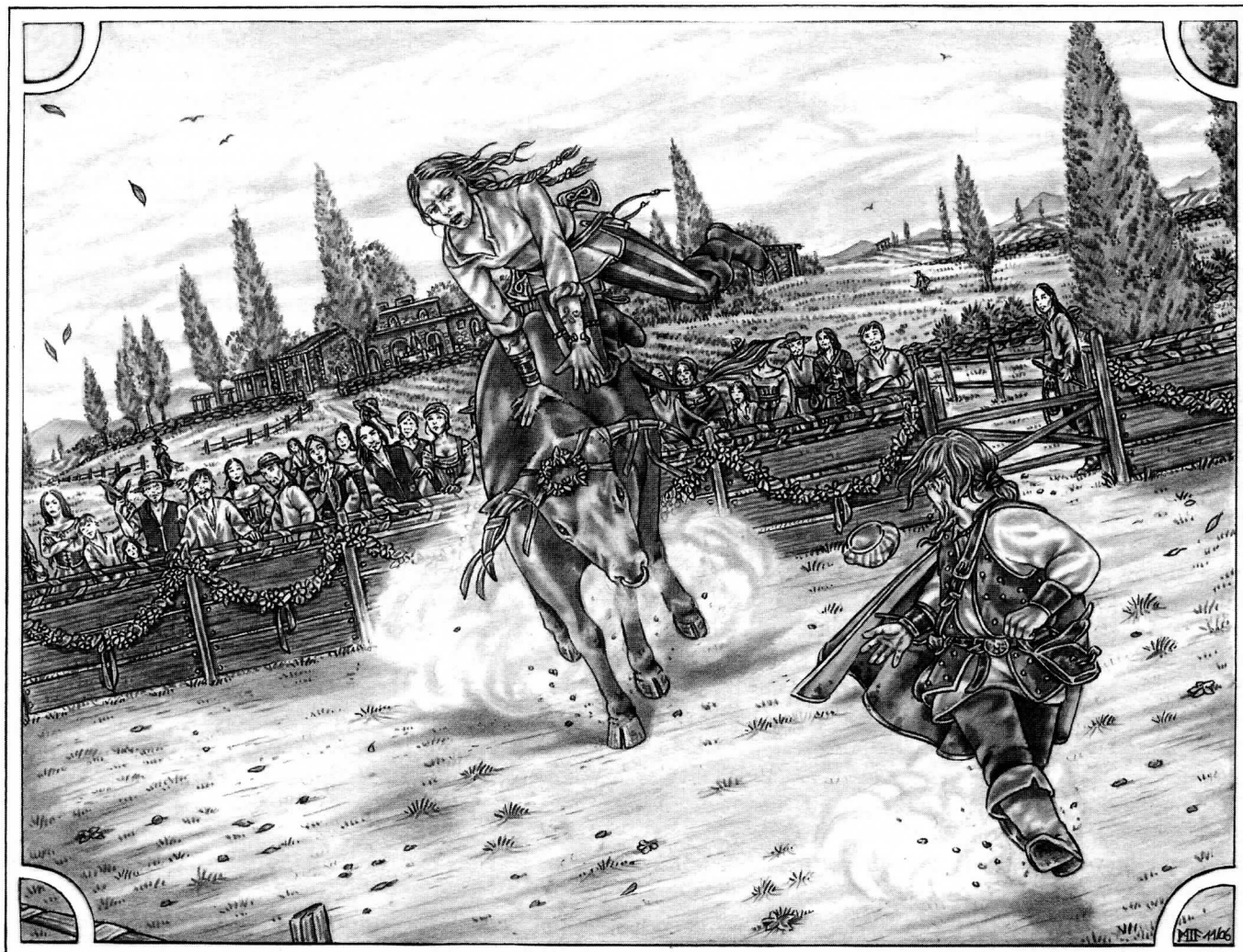
Im Raschtulswall kommt es nach einigen Scharmützeln zur Schlacht zwischen almadanischen Garden und Stammeskriegern, bei der sich Selindian als Heerführer beweisen kann – und im Duell mit einem 'Erwählten' eine Kampfeswut an den Tag legt, die alle überrascht.

Mharbal sieht darin den Beweis, in Selindian den prophezeiten Häuptling gefunden zu haben und schwört bei der Macht des Blutes die Treue der ihm verbundenen Stämme. Als Zeichen des Bundes kehrt Selindian mit einem Dutzend Stammeskrieger aus den Bergen zurück, die ihm fortan als Leibgarde dienen und sich *Madabiljim* (tul. 'die sich für den Mondherrn opfern') nennen. Während es sich bei den Mondmündel um eine militärische Einheit handelt, machen die Madabiljim die persönliche Garde des Kaisers aus.

Während der Wochen des Feldzuges führt Rafik von Taladur als eingesetzter Reichsregent die Geschicke Almadass und bemüht sich um Ausgleich mit den Nachbarn in Garethien, den Nordmarken und dem Lieblichen Feld.

IM ZEICHEN DES STIERES

Die Stierkulte bieten sich zunächst als eigenständiger Nebenplot an, der noch nicht in Verbindung mit dem Kaiserhof stehen muss. Die Vermischung des Kultes mit der almadanischen Folklore eignet sich, um eine Atmosphäre der Paranoia zu generieren: Pflügt der neue Peraine-Geweihte nur altherwürdige Traditionen oder ist er der Kopf einer Kultzelle?



Die Helden können und sollen einzelnen Zellen auf die Spur kommen und dabei das Gefühl haben, eine große Gefahr abgewendet zu haben – ohne jedoch dem Ursprung aller Pläne habhaft zu werden. Der beliebte Peraine-Geweihter und Anführer einer Kultzelle *Jacopo* (**Herz des Reiches 185**) kann dabei von den Helden zu Fall gebracht werden.

DER GEKRÖNTE RABE

Auch wenn sich die Agenten Al'Anfas eigentlich ruhig verhalten, ist es dennoch denkbar, dass ein kleiner Zirkel von Verschwörern von der abwartenden Haltung der hohen Vertreter des Al'Anfaner Ritus in Punin enttäuscht ist und Tatsachen schaffen will. Ziel der Verschwörer können Mitglieder des Schweigenden Kreises (**Wege der Götter 75**) sein, Geweihte bei Hofe (so etwa die junge Boroni Miradora) oder Adlige, die dem auswärtigen Kult feindlich gesonnen sind. Die Helden können die Kabale aufdecken und zu Ansehen bei Hof und / oder Kirche gelangen.

DEZIMIERUNG DES CRONRATES

Die immer unberechenbareren Launen des Kaisers bekommen vor allem seine engsten Berater zu spüren. Recht früh beginnt Selindian, sich ihrer gezielt zu entledigen. Was als ein Fortloben (etwa zu einer diplomatischen Mission in Hôt-Alem) beginnt und noch aus verletztem Stolz heraus begründet werden kann, wird später – gefördert durch Almadinhüter und Stierkultisten – gefährlich für das Leben der Betroffenen. Die vom Kaiser gestellten Aufgaben werden zu selbstmörderischen Missionen (die man um der Ehre willen nicht ablehnen kann), später fallen Berater des

DER YAQUIRBRUCH

Das westliche Almada mit den Taifas des umkämpften Yaquirbruchs sowie die Gräfinnen Shahane al'Kasim und Josmina von Bregelsaum werden in **Der Mondenkaiser** nicht thematisiert, können aber von Ihnen nach eigenem Ermessen eingeflochten werden. Im Rahmen einer lang angelegten Almada-Kampagne bieten sich die Taifas an, um die Helden mit kleinen, regionalen Konflikten vertraut zu machen, ehe die Zusammenhänge immer größere Kreise ziehen. Zudem können sich die Helden hier eine Basis und eine kleine Hausmacht erstreiten und sich als Taifados einen Namen machen. Mehr zum Spiel mit den Taifas finden Sie in **Reich des Horas** ab Seite 117. Das Ringen um die Anerkennung ihrer Eroberung – gerade wenn Gräfin Shahane diese verweigert – kann sie Helden schließlich an den Eslamidenhof führen. (Oder aber ins Horasreich oder Kalifat, wo man die Helden für eigene politische Zwecke einspannt.) Vielleicht müssen die Helden auch aus dem Yaquirbruch fliehen, verfügen dann aber bereits über Verbindungen, die später nützlich sein können.

WEITERE FREIE ERZÄHLRÄUME

Auch die Grafschaft Waldwacht, die almadanischen Glaubenskonflikte (**Herz des Reiches 137**) und die Zahori spielen nur eine untergeordnete Rolle und können in Ihren eigenen Abenteuern verwendet werden.

Kaisers der Stampede einer entfesselten Rinderherde oder anderen Attentaten zum Opfer, die ebenso Unfälle sein könnten, bis die letzten schließlich schlicht als Verräter hingerichtet werden.

Das Überleben bei Hofe wird zu einem gefährlichen Tanz, den letztlich nur Rafik vollendet beherrscht – auch wenn er merkt, wie die Luft um ihn herum dünner wird.

HERRSCHAFT DES TERRORS

In der letzten Phase wird der Terror offen ausgeübt. Es sei noch einmal darauf hingewiesen, dass die Entwicklung dort hin schrittweise und schleichend passiert, dann aber mit aller Macht geschieht. Auf wen auch nur der Verdacht des Verrates fällt, landet schnell in Al'Muktur, auf Punins Plätzen häufen sich die Hinrichtungen.

In dem Maß wie der Cronrat dezimiert wird, holt Selindian Kinder von Adligen als seine 'Mündel' zur Erziehung an den Hof, die jedoch beinahe unverhohlenen Geiseln sind. "*Zum Wohle Almadas*" werden per kaiserlichem Diskret Ehen erzwungen und letztlich erklärt Selindian die männliche Erbfolge für alle Adelsstände.

ALMADA AM SPIELTISCH

Almada rückt stärker in den Fokus der Aufmerksamkeit und Helden können von den angrenzenden Reichen oder unabhängigen Institutionen entsandt werden, um mehr über die Entwicklungen am Yaquir zu erfahren. Geeignete Auftraggeber finden Sie im Kapitel **Im Auftrag großer Reiche** ab Seite 25.

Die anfängliche Begeisterung und der später erwachsene Terror können auch nur Hintergrund für Abenteuer in Almada sein. Gerade Abenteuer rund um die Stierkulte bieten sich nicht nur für den Einstieg an, sondern auch für Heldengruppen, die wenig Interesse an politischen Entwicklungen haben.

VIVAT ALMADA!

Es ist sehr wohl denkbar, dass die Helden für Almada streiten, etwa an der Seite des Marschalls Gwain von Harmamund, in diplomatischer Mission im Kalifat, als Beschützer Tulameths oder als Agenten des Hofes. Sie können sich einen Namen machen, indem sie Zellen des Stierkultes ausheben oder Intrigen aufdecken. Der durch das strenge Hofprotokoll abgeschirmte Kaiser sollte für sie nach wie vor unerreichbar bleiben, doch sie können sich durchaus von der Euphorie für ihn anstecken lassen. Gerade Figuren wie Rafik, Gwain oder Tulameth bieten sich an, um Sympathien zu schüren.

Wie viele andere in Almada sollte auch die Helden von der Radikalisierung von Selindians Herrschaft überrascht werden. Früher oder später wird der Zeitpunkt kommen, an dem sie erkennen, dass sie diese Entwicklung durch ihre Taten mitgetragen haben. Als Helden werden sie davor hoffentlich nicht die Augen verschließen.

Sie werden sich entscheiden müssen, ob sie nun offen gegen die (vermeintlichen) Verantwortlichen vorgehen oder ihren gegebenenfalls errungenen Status nutzen, um im Verborgenen Positives zu bewirken. Gerade letzteres ist ein spannender und alternativer Ausgangspunkt für das Abenteuer.

Trotz allem sitzt Selindian in seinem Land fest auf dem Thron: Die Disentes wurden ausgemerzt, sind geflohen oder untergetaucht, nur wenige wagen ein gefährliches doppeltes Spiel. Nun kontrolliert Selindian den Hof, der einst ihn kontrollierte.

DAS ENDE VON PUNIN'S FREIHEIT

Im Praios 1034 BF bricht der schon länger schwelende Streit zwischen den Parteien im Hohen Rat von Punin offen aus, als ein Mitglied der Disentes ermordet wird. Der Mord wird sowohl von Disentes (die sich ein letztes Mal aufbäumen und heimlich von Baronin Yanis unterstützt werden), Mayores wie *Comerciantes* (die vor allem Einbußen im Handel befürchten) politisch genutzt. Die Lage eskaliert in offenen Straßenkämpfen, bis Ratsmeister *Bodar Sfandini*, mittlerweile bekennender Almadinhüter, den Kaiser um Hilfe bittet. Kurz darauf wird auch der Ratsmeister ermordet.

Der Kaiser erlässt eine Reihe von Gesetzen, die für Ordnung in Punin sorgen sollen, vor allem aber den Hohen Rat faktisch entmachten und die Kontrolle von Garden, Recht und Gesetz in die Hände von Vesijo de Fuente legen, der mit fast unbegrenzten Vollmachten ausgestattet zum Valedor von Punin bestallt wird.

Die Hintergründe der Morde liegen in Ihren Händen und können letztlich, gerade da Vesijo gnadenlos säubern lässt, nicht zur Gänze aufgeklärt werden. Die Spekulationen reichen von Schulden und Familienstreitigkeiten des toten Ratsherren über anarchistische Elemente bis hin zu einem von der Staatsmacht gewünschten und geförderten Aufstand. Auch müssen hinter dem initiativen Mord an dem Ratsherren und Bodars Tod nicht die gleichen Hintermänner stecken. Die Antwort kennen alleine Ihre Helden.



TEIL I: IM REICH DES MONDENKAISERS

Der erste Teil des Abenteuerbandes spielt in Almada während der Monate Efferd und Travia des Jahres 1034 BF. Im Zentrum der Handlung steht die Kapitale Punin, im späteren Verlauf gelangen die Helden aber auch auf die Kaiserpfalz Cumrat, nach Omlad und Al'Muktur. Vor der Kulisse des Geburtsfestes zu Ehren des Thronfolgers Raul Eslam kommen die Helden dem Vermächtnis des Raben auf die Spur und entschlüsseln schließlich wichtige Geheimnisse um Selindian Hal. Derweil verschärft sich die Lage im Reich des Mondenkaisers für alle Disentes. Die Helden müssen untertauchen, ihre Verbündeten sammeln und sich zur entscheidenden Schlacht rüsten.

ZEITLEISTE DER EREIGNISSE

13. Rondra 1034 BF (Neumond): Raul Eslam von Gareth wird geboren.

14. bis 25. Efferd: Geburtsfest in Punin

Ende Efferd: Der Boroni Oniromanco wird ermordet und die Helden beginnen ihre Recherchen. In der Folgezeit enttarnen sie einen Stierkult und kommen dem Vermächtnis des Raben auf die Spur.

Anfang Travia: Der Terror bricht über Punin herein, zahlreiche Disentes werden nach Al'Muktur verschleppt. Die Helden müssen Punin verlassen.

Mitte Travia: Die Helden recherchieren in Omlad und den Amhallassih-Kuppen und sammeln Verbündete um sich, um die Gefangenen in Al'Muktur zu befreien.

17. Travia (spätestens): Der Marsch auf Punin beginnt.



20./21. Travia: Gwain von Harmanund und die Helden befreien Punin von der Tyrannei.

23. Travia (Vollmond): Das *Massaker von Al'Muktur*. Die Helden schlagen mit ihren Verbündeten die entscheidende Schlacht um Almada und bezwingen die Mayores. Derweil wirkt Selindian ein Mondritual, das das Madamal über dem Yaquir blutrot anlaufen lässt.

AUFTAKT: DIE ANWERBUNG DER HELDEN

Für das eigentliche Abenteuer möchten wir Ihnen verschiedene Einstiegsmöglichkeiten anbieten, aus denen Sie diejenige auswählen können, die am besten zu Ihren Helden passt. Es ist auch denkbar, unterschiedliche Einstiege miteinander zu kombinieren, sollten die Helden sich etwa noch nicht kennen. Die nachfolgenden Varianten sind vor allem für auswärtige Helden gedacht, die erst zu diesem Zeitpunkt in die Handlung hineingeraten. Sollten Sie **Der Mondenkaiser** als Abschluss einer lang angelegten Almada-Kampagne spielen, bieten sich ganz andere Gründe an, wieso die Helden im Efferd 1034 BF in Punin weilen. In diesem Fall werden sie sicherlich bereits auch Kontakte und Beziehungen zu Meisterpersonen pflegen.

IM AUFTRAG DER GROSSEN REICHE

DES GREIFEN SCHARFE AUGEN

Auftraggeber: Hof der Kaiserin Rohaja von Gareth

Vertreter: Reichsgrößgeheimrat Rondrigan Paligan, Reichskanzler Hartuwal Guntwin vom Großen Fluss

Varianten: Vertreter rohajatreuer Provinzen mit Interesse an Almada (etwa Markvogt Barnhelm von Rabenmund, Graf Siegeshart von Ehrenstein zu Eslamsgrund)

Helden: in der Sache des Reiches verdiente, Kaiserin Rohaja loyale Helden ohne allzu großer Bekanntheit, keine Exoten

Hintergrund: Anfang 1034 BF sind es nur noch wenige Monate bis zum Auslaufen des Ultimatums, das das Mittelreich Selindian gestellt hat. Kaiserin Rohaja möchte keinen blutigen Krieg gegen ihren Bruder, alleine schon, um das Reich nicht zu schwächen, wird in letzter Instanz aber nicht davor zurückschrecken. Während hochrangige Diplomaten hinter den Kulissen mit Hochdruck an einer friedlichen Lösung arbeiten und Kriegstreiber ihre Truppen sammeln, werden die Helden von einem Vertreter der Kaiserin – im besten Fall *Rondrigan Paligan* selbst – angeheuert. In geheimer Mission sollen sie in Almada die Lage auskundschaften, Verbündete sammeln und, so sich die Möglichkeit bietet, einen Umsturz von Innen organisieren. Dazu sollen sie sich das Vertrauen des Hofes erschleichen, denn im Zentrum der Macht werden sie am Besten agieren können.

Entscheiden Sie, ob der Auftraggeber den Helden mitteilt (so er darum weiß), dass Kanzler Rafik längst auf Seiten Rohajas steht.

DAS MITTELREICH IM JAHR 1034 BF

Zu Beginn des Abenteuers Anfang 1034 BF ist das Mittelreich bereits ein anderes als noch in den Regionalbeschreibungen **Am Großen Fluss**, **Herz des Reiches** und **Schild des Reiches**, die die Situation im Jahre 1029 BF beschreiben. Die wichtigsten Änderungen finden Sie hier zusammengefasst:

● **Albernia:** Im Rondra 1032 BF endete der Krieg am Großen Fluss. Die aufständische Königin *Inuher ni Bennain* unterwarf sich der Gnade der Kaiserin und befindet sich nun unter Arrest im Rondra-Kloster Leuenfried in Garetien. Ihr erst flüchtiger Gemahl *Romin Galahan* konnte Ende 1032 BF gestellt werden und wurde hingerichtet. Die Königskrone fiel zurück an Rohaja, über das Fürstentum regiert nun als Kronverweserin *Idra ni Bennain*, bis ihr Enkel *Finnian ui Bennain* alt genug ist, um zum Fürsten gekrönt zu werden.

● **Wildermark:** In den letzten Jahren haben sich die Zustände zusehends stabilisiert. Zweimühlen und Umland konnten befriedet werden und befinden sich als Baronie in den Händen loyaler Gefolgsleute der Kaiserin. Die Reichsarmee unter Marschall *Ludalf von Wertlingen* wurde von korrupten Kräften (allen voran Oberst *Fenn Weitenberg von Drölenhorst*) gesäubert. Der neue Stellvertreter Ludalfs, Oberst *Bunsenhold von Ochs*, ist ein Mann, auf den sich der Marschall bedingungslos verlassen kann. Aber auch Oberst *Alrik vom Blautann und vom Berg* wird immer wieder in die Region entsandt. Auf ein Machtwort der Kaiserin ruht zudem die Hartsteener Fehde, bis das Reichsgericht im Jahr 1034 BF eine Entscheidung in der Sache treffen wird.

● **Schwarze Lande:** Im Frühsommer 1032 BF befreite ein Schwertzug der Rondra-Kirche Warunk. Viele Mitglieder des Nekromantenrates fanden den Tod, die Überlebenden zogen sich nach Eslamsbrück zurück. In Warunk residieren Markgraf *Sumudan von Bregelsaum* und der Meister des Bundes der Senne Mittellande, *Jaakon von Turjeleff*. Fürstkomtur *Helme Haffax* hat seine Residenz nach Mendena verlegt und gab im Peraine 1032 BF Kaiserin Rohaja fünf Jahre Zeit, sich zu wappnen, bis er ihr Reich mit Krieg überziehen wird.

DIE PROVINZEN IM ÜBERBLICK

Die nachfolgende Übersicht ersetzt jene auf Seite 26 in **Herz des Reiches**. In Klammern sind die Provinzherren im Jahre 1034 BF angegeben. Von den 15 Provinzen ist eine gefallen, während eine Selindian Hal untersteht, so dass Kaiserin Rohaja faktisch zwölf Provinzen folgen, wobei vier davon umkämpft und zu großen Teilen an die Schwarzen Lande gefallen sind (*).

Königreiche: *Garetien* (Königin Rohaja von Gareth), *Almada* (König Selindian Hal von Gareth)

Herzogtümer: *Nordmarken* (Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss), *Tobrien** (Herzog Bernfried von Ehrenstein), *Weiden* (Herzogin Walpurga von Löwenhaupt)

Fürstentümer: *Albernia* (Kronverweserin Idra ni Bennain für den designierten Fürsten und Prinzen Finnian ui Bennain), *Kosch* (Fürst Blasius vom Eberstamm), *Maraskan* (vakant, an die Schwarzen Lande gefallen)

Markgrafschaften: *Beilunk** (Fürst-Illuminierte Gwiduhenna von Faldahon), *Greifenfurt* (Meister der Mark Tilldan von Nebelstein (ein orkischer Kollaborateur) für Markgräfin Irmenella von Wertlingen), *Perricum* (Markgraf Rondrigan Paligan), *Rabenmark** (Markgraf Gernot von Mersingen), *Traviemark* (Kronverweser Cordovan von Rabenmund), *Warunk** (Markgraf Sumudan von Bregelsaum), *Windhag* (Markgraf Cusimo Garlichgrötz, auch Herzog von Grangor)

Präfecturen/Protektorate: *Hôt-Alem* (Fürst-Protektor Refardeon II. von Hôt-Alem für Kaiser Hal II.), *Wildermark* (von Kriegsfürsten umkämpft; Marschall Ludalf von Wertlingen für Kaiserin Rohaja, Kronverweser Ucurian von Rabenmund für Kaiser Hal II.)

DES ADLERS KRALLEN

Auftraggeber: Horasreich

Vertreter: Comto-Protector Ralman von Firdayon-Bethana, Marschall Amaldo Ravendoza

Varianten: Herzog Cusimo Garlichgrötz (als Markgraf des Windhag auch Vasall Rohajas), Timor Firdayon

Helden: verlässliche Experten mit gutem Leumund im Liebli-chen Feld, im seltensten Fall Exoten

Hintergrund: Auch vier Jahre nach dem *Krieg der Drachen* ist das Horasreich kriegsmüde und nur bedingt erpicht, seine Legionen nach Punin zu entsenden. Man wartet ab, wie Rohaja reagieren wird, wird aber eine Waffenhilfe nicht verweigern und natürlich schauen, ob man in Almada nicht fette Beute machen kann.

Da man es aber am liebsten sehen würde, wenn Selindian einfach abdankt, kann das Horasreich ebenfalls Agenten an den Yaquir entsenden. Die Helden können einem ähnlichen Auftrag wie dem Mittelreich folgen (allerdings ohne um die Verbindung Rafiks zu Rondrigan zu wissen), aber auch im offiziellen diplomatischen Auftrag auftreten.

IM SCHATTEN DES GROßEN ZELTES

Auftraggeber: Kalif Malkillah III.

Vertreter: der Kalif selbst, Emir Dschelafan al-Tergau ibn Thurschim von Amhallassih

Varianten: Sherinya (Zweitfrau des Kalifen und Tulameths Mutter), Khoram Uchakbar (Bey des Zul'Djerim mit almadanischer Vergangenheit), Keshmal al'Harim ben Beruddin (Bey von Ferchaba, unantastbarer Strippenzieher und fanatischer Kriegstreiber)

Helden: novadische Helden

Hintergrund: Mit der Hochzeit seiner Tochter gab der Kalif auch sein Ehrenwort, Almada im Kriegsfall Waffenhilfe zu leisten. Zu diesem Wort wird Malkillah stehen, doch der umsichtige Herrscher der Novadis bedenkt auch die Folgen, wenn er sich von seinem Schwiegersohn in einen Krieg mit dem restlichen Mittelreich und dem Liebli-chen Feld ziehen lässt. Deswegen wählt er vertrauenswürdige Personen aus, die die Lage im Auge behalten sollen und eingreifen, ehe sie eskaliert.

Da eine rein novadische Heldengruppe Schwierigkeiten haben wird, die mystischen Zusammenhänge zu verstehen, bietet sich dieser Einstieg eher für einzelne Novadi-Helden an, die ihre Gefährten mit in das Abenteuer nehmen oder vorerst auf eigene Faust agieren.

Ein zwielichtiger novadischer Held kann auch von Bey Keshmal beauftragt werden, gerade die Unruhe zu stiften, die der Kalif zu verhindern wünscht. Soll es gar nicht so politisch sein, kann der Kalif oder seine Zweitfrau Sherinya den oder die Helden angeheuert haben, um ein Auge auf Tulameth zu haben. In diesem Fall besteht über die Kaisergemahlin ein Zugang zum Hofe.

ANDERE REICHE ALS AUFTRAGGEBER

Andere Reiche hegen keine größeren Ambitionen am Yaquir oder sind mit eigenen Problemen beschäftigt, können aber dennoch ein Interesse daran haben, die Entwicklungen im Auge zu behalten – schließlich droht im schlimmsten Fall ein Krieg zwischen Almada und dem Kalifat auf der einen und dem Mittel- und Horasreich auf der anderen Seite. Vor allem in **Aranien** fürchtet man, aufgrund alter Bande in das Liebliche Feld, schneller als gewünscht in einen solchen Konflikt hineingezogen zu werden. Vielleicht hat man auch schon Kontakt zu Reichsgroßgemeinrat und/oder -kanzler aufgenommen, die dankbar auf angebotene, auswärtige Agenten zurückgreifen.

In **Al'Anfa** ist man eher gespannt, wie ein solcher Zwist ausgehen wird und welcher der alten Feinde sich wie darin verfängt. Seit der katastrophalen Einmischung in den horasischen Thronfolgekrieg hält man sich jedoch lieber aus derlei heraus. Doch gerade um mehr über den Verbleib Alara Paligans herauszufinden, könnten Helden herangezogen werden.

Weitere Staaten(gebilde) sind als Auftraggeber eher ungeeignet.

UNABHÄNGIGE AUFTRAGGEBER

Die Stimmung im Mittelreich ist in diesem Spätsommer des Jahres 1034 BF aufgeladen und schwankt zwischen Hoffnung und düsterer Sorge um die Zukunft. Vor diesem Hintergrund bieten sich weitere Auftraggeber an, um Helden nach Punin zu entsenden.

Vor allem die mächtigen **Handelshäuser** des Lieblichen Feldes und der Tulamidenlande sowie das kontinentumspannende Imperium des **Emmeran Stoorrebrandt** machen auch in Almada einen guten Dukaten und fürchten einen Krieg, der das Geschäft ruinieren könnte. Sie können aber auch Zulieferer des großen Festes zur Geburt des Thronfolgers sein und benötigen zuverlässige Leute, die die Waren nach Punin transportieren.

Die **Kirchen** halten sich nach wie vor, von einzelnen politisch ambitionierten Geweihten abgesehen, bedeckt und bieten sich eher weniger als Auftraggeber an, zumal die tieferen Geheimnisse um Selindian Hal nicht bekannt sind und erst von den Helden aufgedeckt werden.

SCHATTEN ÜBER PUNIN

»Und so verkünden Wir, dass die kaiserliche Gemahlin Tulameth Seiner Kaiserlichen Majestät Hal II. von Gareth sowie dem Raulschen Reiche am 13. Rondra des Jahres 1034 nach dem Fall der Hundert Türme von Bosparan einen Thronfolger schenkte. Er soll tragen den Namen Raul Eslam, zu Ehren des Reichsgründers und zu Ehren des Stammvaters der Eslamiden. Vom Geburt gegeben ist ihm das Recht, dereinst das Erbe anzutreten im Königreich Almada und im Neuen Reich. Um den Göttern zu danken, die uns durch die Geburt eines Thronfolgers Hoffnung gaben in diesen turbulenten Zeiten, wird ab dem 16. Tag des Effferdmondes ein Fest gegeben in der Kaiserstadt Punin.«

—aus der Bekanntmachung zur Geburt des Thronfolgers Raul Eslam von Gareth

Viel eher ist es denkbar, dass die Helden im Auftrag einer **Gazette** agieren, etwa des *Aventurischen Boten* oder einem liebfeldischen Blatt, wie dem *Bosparanischen Blatt*. Je nach Sensationsgier des Druckwerkes sollen die Helden seriös recherchieren oder schmutzige Hintergründe aufdecken (etwa um die Frage, ob das Kind tatsächlich von Selindian Hal stammt oder nicht jemand anderes Tulameth beiwohnte).

AUF EIGENE RECHNUNG

Natürlich können die Helden auch auf eigener Rechnung agieren, was sich dann anbietet, wenn diese aus früheren Abenteu-er ein Interesse am Königreich Almada und seinem Schicksal haben. Das auslaufende Ultimatum ist in dieser Hinsicht ein gutes Druckmittel, das Geburtsfest ein guter Grund. Wie weiter vorne angeführt ist es auch denkbar, dass die Helden nicht nur in Almada einen guten Namen haben, sondern gar loyal zum Kaiser stehen, bis sie die Schatten auf der Seele Selindians entdecken und als Helden entschließen, dem Terror die Stirn zu bieten.

Darüber hinaus kann es auch die **persönliche Einladung** eines Freundes, Verwandten oder Mentors sein, der die Helden nach Punin führt. Diese Figur kann später ein Opfer des Terrors werden und den Helden einen persönlichen Anlass geben, aktiv zu werden. Vielleicht ist auch schon eine bekannte und beliebte Meisterperson inhaftiert worden und die Helden werden gebeten, ihre Unschuld zu beweisen. Die Ausgestaltung eines solch persönlichen Einstieg liegt in Ihren Händen.

WIE DER ZUFALL ES WILL ...

Zu guter Letzt haben Sie natürlich auch die Möglichkeit, Helden einfach in die Handlung stolpern zu lassen. Es gibt vielerlei Gründe, warum die Helden sich auch ohne höheren Auftrag zum Geburtsfest des Thronfolgers in Punin aufhalten. Vielleicht wollen sie mit ihren eigenen Künsten beeindrucken und hoffen – so sie Wohlgefallen erwecken können – auf die Anstellung am Hof eines Magnaten. Oder es ist einfach das Fest an sich, mit allen seinen Räuschen und Versprechungen, das die Helden lockt.

Ebenso können sie sich im Gefolge eines (neutralen) Adligen oder einer anderen hochgestellten Person befinden, die dem neugeborenen Thronfolger die Ehre erweisen will.

Wie auch immer, über das Attentat an dem Boroni schlittern sie in die Handlung. Viele politische Zusammenhänge, so nötig, werden sich ihnen dann nach und nach erschließen.

KAISERSTADT PUNIN

Punin für den eiligen Leser

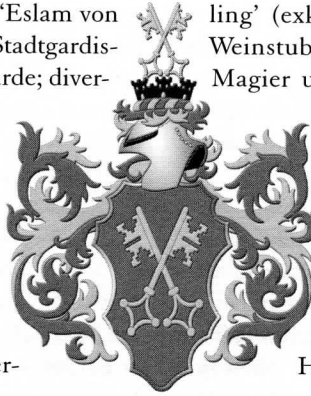
Einwohner: um 25.000 (davon über 10% Tulamiden und Novadis, je etwa 1% Zwerge und Elfen, einige Halbelfen)
Wappen: zwei gekreuzte goldene Schlüssel auf grünem Grund

Herrschaft/Politik: Reichsstadt unter kaiserlicher Administration, Valedor Vesijo de Fuente für Kaiser Hal II. von Gareth

Garnisonen: Stab und Kaserne des Regiments 'Eslam von Almada', 1 Banner Tulamidische Reiter, 100 Stadtgardisten ('Grünröcke'), 100 Agenten der Almadiningarde; diverses weiteres Kriegsvolk, Söldlinge und Karawanenbegleiter

Tempel: Boron, Tsa, Hesinde, Rahja, Phex, Praios, Rondra, Ingerimm, Peraine, Travia, Efferd; Schreine der Marbo, der Mada, des Nandus, des Aves und der Etilia; Bethaus des Rastullah

Wichtige Gasthöfe: Hotel 'Yaquirien' (bestes Haus am Platz, Q10/P10/S30), Hotel 'Silber-



ling' (exklusives Hotel und Spielsalon, Q8/P8/S36), Weinstube 'Löwin und Einhorn' (Treffpunkt für Magier und Abenteurer, Q6/P7/S15), Herberge 'Bei Adalbin' (verlauste Absteige in Unter-Punin, Q2/P2/S20), Taverne 'Skorpionstich' (Stammkneipe der Imman-Mannschaft, Q4/P4)

Besonderheiten: Haupttempel von Boron (Puniner Ritus) und Tsa, Eslamidenresidenz, Madathermen, Gladiatorenschule, Yaquirbühne, Arena, Pentagon-Akademie der Hohen Magie, Maquammeile

Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden Sie in **Herz des Reiches** ab Seite 150. Die in diesem Band hinter Gebäuden in Klammern angegebenen Koordinaten entsprechen denen aus der Regionalspielhilfe und beziehen sich auf den Stadtplan von Punin. Eine Version dieses Planes finden Sie im Anhang. Zur allgemeinen Ausgestaltung des Spiels in einer Stadt sei Ihnen die Spielhilfe **Patrizier & Diebesbanden** empfohlen.

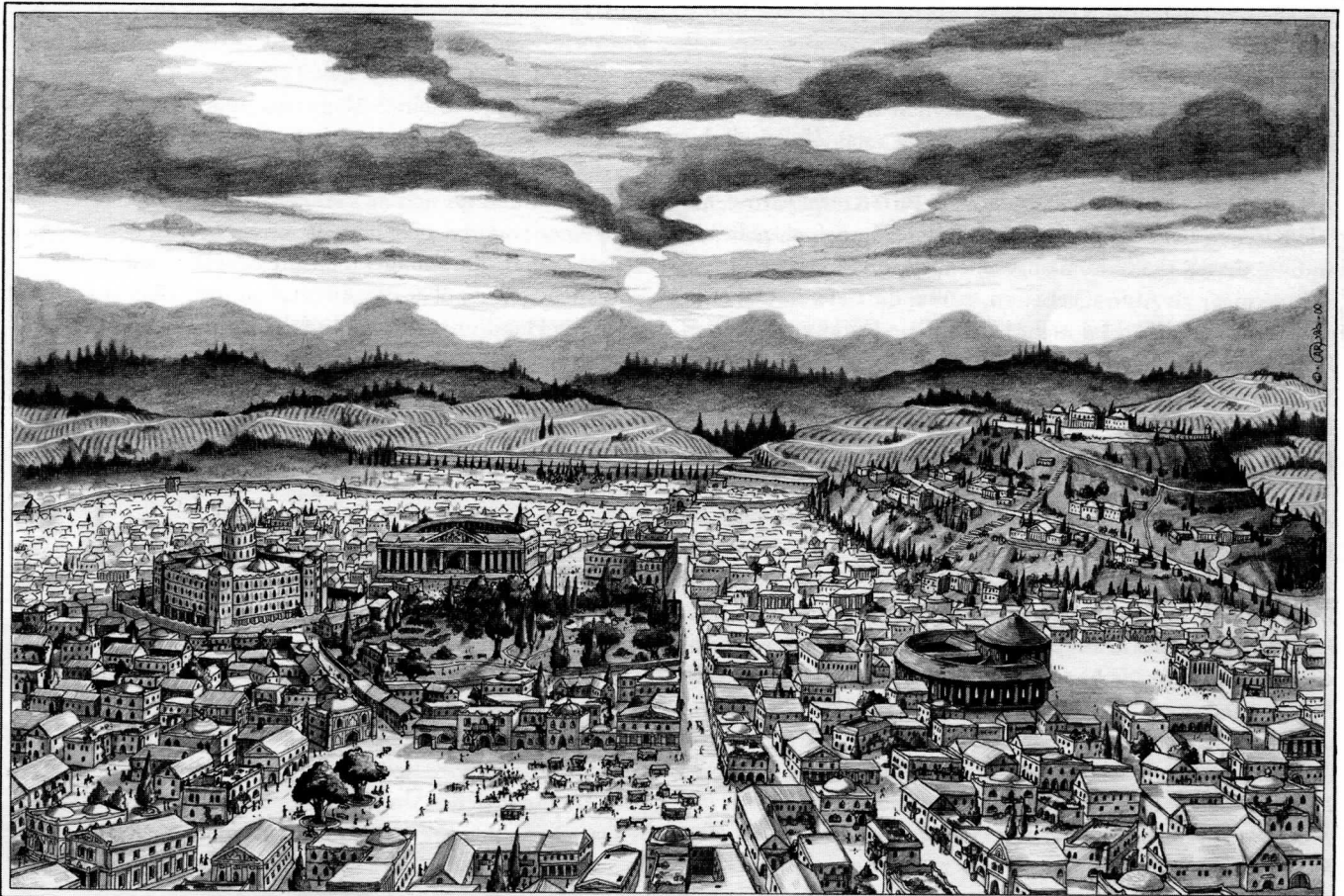
ANGST REGIERT IN DEN STRAßEN – DIE STIMMUNG IN DER STADT

Noch immer mischen sich bunt die Völker im Zentrum der almadanischen Hochkultur, doch unlängst ist ein Schatten über Punin gefallen und immer schon vorhandene, unterschwellige Spannungen treten deutlicher zutage. Vor wenigen Wochen erlebte Punin eine gefährliche Zeit, als sich zu Jahresbeginn nach Morden an Mitgliedern des Hohen Rates ihre Anhänger in blutigen Straßenschlachten bekämpften. Als Folge wurde die Stadt unter kaiserliche Administration gestellt (siehe auch Seite 24). Dem eingesetzten Valedor Vesijo de Fuente unterste-

hen nicht nur die Stadtgarde und eine beeindruckende Zahl an Helfern, er kann mit seinen wachsenden Vollmachten auch auf Soldaten zurückgreifen.

Vertrauen ist in diesen Tagen ein kostbares Gut geworden: Innerhalb weniger Wochen hat Vesijo es geschafft, durch Drohungen, Gefangennahmen und öffentlichen Hinrichtungen ein System der Angst zu schaffen, dem sich mittlerweile die meisten Puniner beugen. Seine *Almadiningarde*, wie sich die Hilfskräfte des Almadinhüters stolz selbst bezeichnen, sind zu einer gefürchteten Geheimpolizei geworden. Sie verfügen quer durch alle Gesellschaftsschichten über Zuträger, die verdächtige Personen und Handlungen bereitwillig melden – aus Folgsamkeit, Freude an der Denunziation, Furcht oder um von sich selbst abzulenken. Anders als in der Militärdiktatur der Fürstkomturei hat man es nicht mit Dämonenknechten zu tun, sondern mit Menschen, die aus Überzeugung oder Machtgelüsten einem repressiven System dienen.

Mindestens einmal sollten die Helden von einer Person verraten werden, der sie vertrauen oder von der sie es zumindest



nicht erwartet hätten. Diese Person muss nicht einmal der übliche Denunziant sein, sondern schlicht Angst haben: Wer nicht mutig oder gewitzt genug ist, dem System die Stirn zu bieten, arrangiert sich mit ihm. So kann aus Furcht auch ein redseliger Mensch zum Verräter werden.

PUNINS NEUE GESETZE

Mit der neuen Ordnung kamen neue Gesetze, die auch die Helden betreffen werden. Schon am Stadttor können die Helden merken, dass ein anderer Wind durch Punins Gassen fegt – und für Abenteurer, die mit dem weltoffenen, freigeistigen Punin vertraut sind, sollte das ein handfester Schock sein.

- Innerhalb der Stadtmauern muss man einen **Stadtbrief** mit sich führen (Bürger Punins einen entsprechenden *Bürgerbrief* mit erweiterten Rechten). Dieser wird auf den Namen des Helden ausgestellt und ist für einen Heller pro Tag zu erwerben. Darüber hinaus verliert er seine Gültigkeit, der Betreffende besitzt also keine Rechtspersönlichkeit und ist der Willkür des Apparats in erhöhtem Maße ausgeliefert. Es kann durchaus geschehen, dass man ohne Stadtbrief nicht einmal ein Bett bekommt, weil der Herbergsvater sich keinen Ärger einhandeln will. Ausgenommen sind almadanische(!) Adlige, Geweihte und Mitglieder von Gilden und Zünften.

- Das offene **Tragen von Waffen** ist innerhalb der Stadtmauern untersagt. Bürger und Besitzer eines Stadtbriefes dürfe eine Waffe bis 20 Fingern Länge (was einem Langdolch entspricht) bei sich tragen, jedoch nicht verborgen. Alle andere Waffen müssen 'im Hause' bleiben, dürfen aber in Tüchern eingeschlagen transportiert werden. Größere Mengen an Waffen gelten als Handelswaren (und werden verzollt) oder gleich beschlagnahmt. Ausgenommen sind die Ritualwaffen von Geweihten und die Stäbe eingetragener Gildenmagier. Adligen ist das Tragen einer(!) längeren Blankwaffe gestattet.

- Von einer Stunde nach Sonnenuntergang bis eine Stunde vor Sonnenaufgang herrscht eine strenge **Ausgangssperre**. Nur Personen in besonderem Auftrage, die sich entsprechend ausweisen können, dürfen sich in der Nacht durch Punin bewegen, müssen jedoch ein Licht bei sich tragen, um ihre guten Absichten zu beweisen. Allerdings verdienen sich viele Gardisten gerne ein 'Nachtgeld', so dass man nicht gleich inhaftiert wird, wenn man ohne Licht und Weisung aufgegriffen wird.

- Zum Ende kommt ein **Versammlungsverbot** hinzu, das die öffentliche Bildung von Gruppen auf Plätzen von mehr als drei Personen untersagt.

- Anfänglich belässt man es bei den **Strafen** bei Verwarnungen oder geringen Bußgeldern, mitunter kommt man aber auf die Idee, ein Exempel zu statuieren – und gerade diese Willkür nährt die Angst gegenüber dem neuen System. Man weiß nie, wann es bei einer Drohung bleibt, wann man Schläge kassiert oder ob die Folgen einen nicht erst sehr viel später treffen (oder Personen, die einem nahestehen). Gerade zum Ende sind die Almadinhüter und -garden Ankläger und Richter in einer Person und von niemandem zu belangen. In dem Maß, wie ihr Einfluss wächst, wachsen auch die Strafen und Kerker, Folter und Hinrichtungen folgen.

Zum Glück der Helden sind nicht alle Gardisten blindem Gehorsam gegenüber ihren Oberen verfallen. Gerade unter den älteren Grünröcken finden sich viele, die die Weisungen des Valedors nur mit mächtigem Bauchgrimmen folgen. Zu Beginn sollten Sie die Helden eher an einen freundlichen Gardisten geraten lassen, der auch schon mal beide Augen zudrückt. Die Unterstützung solcher Helfer endet jedoch meist dann,

wenn ihnen, ihrer Familie oder Karriere Gefahr droht. Und auch die Häscher des Valedors müssen nicht immer zum extremsten Mittel greifen.



Sie sollten die Helden nicht gleich mit der ganzen Gewalt einer repressiven Staatsmacht erschlagen. Am Anfang sind es nur einige ärgerliche Gesetze sowie die Ahnung von unterdrückter Angst. Die meisten Puniner versuchen die Änderungen jedoch möglichst nicht wahrzunehmen und wahren eine Maske der Offenheit und Ausgelassenheit. Der Terror in all seinen Facetten offenbart sich erst später, kurz bevor die Helden Punin verlassen müssen. Bis dahin können Sie die Atmosphäre der Angst langsam aufbauen: Zuerst sind es nur Gerüchte über Menschen, die verschwinden, und vereinzelte Verhaftungen, die die Helden miterleben, später folgen öffentliche Hinrichtungen und gewaltsame Razzien. Ein paar exemplarische Beispiele finden Sie auf späteren Seiten.

EIN FEST ZU EHREN DES PRINZEN

Funktion im Abenteuer

Auf den nächsten Seiten finden Sie eine Vielzahl an Aktivitäten und Spielszenen. Diese dienen nicht nur dazu, das Flair des Festes und der Stadt Punin einzufangen und den Spielern für die spätere Handlung wichtige Meisterpersonen vorzustellen, sondern auch dazu, den Helden – je nach Auftrag – die Möglichkeit zu geben, auf sich aufmerksam zu machen und Kontakte zu knüpfen: Bei den Wettstreiten können Sie die Ehre erringen, zum Abschlussbankett geladen zu werden.

Das Geburtsfest zieht sich über neun Tage hin, vom 16. bis zum 25. Efferd 1034 BF. Wie schon bei der Hochzeit ist die Anzahl der Tage geschickt gewählt: Die 9 ist den Novadis heilig, gilt als Zahl des Phex, den Docenyos darüber hinaus schlicht als Glückszahl.

Zeitleiste des Festes

16. Efferd 1034 BF	Beginn der Feierlichkeiten
17. Efferd	erster Bardenwettbewerb (Spontandichten)
18. bis 19. Efferd	Fechtwettkampf
21. bis 23. Efferd	Pferderennen
23. Efferd	zweiter Bardenwettbewerb (vorbereiteter Vortrag)
24. Efferd	Taufest
25. Efferd (Neumond)	Abschlussbankett

GERÜCHTE IN DEN STRAßEN

- Kronprinz Raul Eslam von Gareth ist Thronfolger des Reiches, ob die zickige Königin Rohaja will oder nicht. (wahr)
- Es wurde prophezeit, dass Raul Eslam als Kaiser des Reiches und Erbe des Kalifats Aventurien unter seiner Herrschaft einen wird. (falsch)
- Prinz Raul Eslam leidet unter einem schrecklichen Fluch und wurde mit Fell und Hauern geboren. (falsch)

- Der darpatische Kronverweser Ucurian von Rabenmund weilt in Punin. Es soll die Ehe zwischen seiner Tochter und dem Prinzen festgelegt werden. (falsch)
- Alara Paligan ist schwer erkrankt und kann den Feierlichkeiten nicht beiwohnen. (falsch)
- Der Kaiser hat seine Großmutter ermorden lassen / Alara wurde hingerichtet, weil sie den Raben von Punin vergiftet hat. (falsch)
- Die Verräterin Yanis soll in der Stadt weilen (wahr) und einen Anschlag auf den Kaiser planen. (falsch)
- Yanis di Rastino wurde geschnappt und in den Kerker von Al'Muktur geworfen. (falsch)
- El'Fenneq wurde geschnappt und hingerichtet. (teilweise wahr; tatsächlich wurde ein Mann in der Maskerade des Wüstenfuchses verhaftet und aufgeknöpft)
- Seit es lange um ihn ruhig war, reitet El'Fenneq wieder – und scheint seine Schurkenstücke gegen unseren geliebten Kaiser zu richten! (wahr)
- Mehrmals sollten die Helden hören, dass Bürger unter dem Vorwurf des Verrates von den Garden verhaftet wurden. Einige sah man nie wieder, anderen wurde öffentlich der Prozess gemacht.

GLADIATORENSCHAU (DURCHGÄNGIG)

»Die Arenen im antiken Horasreich, in Al'Anfa und Fasar, die Turniere Kaiser Pervals – die blutigen Spielen halten das Volk friedlich und beisammen. Die Menschen wollen andere sterben sehen. Das lässt sie ihr eigenes Leid vergessen.«

—Dschad Palahniz, Brabaker Staatstheoretiker, gegenwärtig

Im Caralus-Stadion (H4 X) finden durchgängig Gladiatorenkämpfe statt. Seit jüngerer Zeit jedoch nicht nur die spektakulären, aber ungefährlichen Schaukämpfe der Abgänger der Puniner Gladiatorenschule (H5 X), sondern auf kaiserlichen Erlass „zur Erbauung des Volkes und Abschreckung von Missetätern“ auch Kämpfe auf Leben und Tod zwischen verurteilten Verbrechern.

Schaukämpfende Helden können sich hier einen Namen machen und durchaus – wenn sie das Interesse einer einflussreichen Person geweckt haben – eine Einladung zum Abschlussbankett erstreiten. Helden, die in argem Konflikt mit den immer willkürlicheren Gesetzen geraten, können sich (auch später) in der Arena unter Kors Augen ihre Freiheit zurückkämpfen.



Gladiator (unerfahren / durchschnittlich / meisterlich)

Waffe*: IB 7 / 11 / 11

AT 14 / 17 / 19 PA 11 / 13 / 15 TP/DK nach Waffe

LeP 29 / 34 / 39 AuP 32 / 36 / 42 WS 7 / 7 / 8

MR 4 / 5 / 6 GS 7 RS 2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Wuchtschlag / Ausweichen II, Binden, Entwaffnen, Meisterparade, Niederwerfen, Schildkampf I / Ausfall, Beidhändiger Kampf II, Doppelangriff, Gegenhalten, Schildkampf II, Sturmangriff

*) Vom Schwert über Morgenstern bis zum Dreizack ist jede Waffe denkbar, die effektiv und spektakulär ist.

ALMADAS BESTER FECHTER (18. UND 19. EFFERD)

Unter den Augen der drahtigen Schwertschwester *Eslamida Fitahdjün von Punin* (bekannter als Eslamida Sensendengler) von der Halle zu Ehren des Helden Caralus (F/G 8 O) soll der beste Fechter Almadas bestimmt werden. Da der Andrang trotz der zu entrichtenden Spende von 12 Silberstücken für den Schwertbund groß ist, wird der Wettstreit an zwei Tagen ausgetragen: in einer Vorrunde am 18. Efferd und einem Ausscheidungskampf am Folgetag.

Die Teilnehmer

Die Fechter werden als *unerfahren* (C), *durchschnittlich* (B) und *meisterlich* (A) klassifiziert. Wie bei anderen Wettkämpfen sollten Sie auch hier die Gelegenheit nutzen, Meisterpersonen in ein entsprechendes Licht zu rücken. Die Helden haben hier die Gelegenheit, mit späteren Gegnern und Verbündeten die Klingen zu kreuzen, ihre Fähigkeiten einzuschätzen und Eigenheiten kennenzulernen. Vor allem Vesijo sollte zumindest einmal mit einem Helden die Klingen kreuzen und ihm negativ in Erinnerung bleiben.

Fechter (unerfahren / durchschnittlich / meisterlich)

Degen: IB 12 / 17 / 20

AT 15 / 18 / 21 PA 10 / 12 / 17 TP 1W6+3 DK N

LeP 27 / 31 / 34 AuP 30 / 33 / 38 WS 6 / 6 / 7

MR 5 / 6 / 7 GS 7 RS 2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte / Binden, Entwaffnen, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Linkhand, Parierwaffen I / Defensiver Kampfstil, Kampfgespür, Meisterliches Entwaffnen, Parierwaffen II, Todesstoß, Tod von Links

Säbelschwinger (unerfahren / durchschnittlich / meisterlich)

Säbel: IB 9 / 8 / 15

AT 13 / 17 / 20 PA 12 / 14 / 18 TP 1W6+3 / +4 / +5 DK N

LeP 30 / 35 / 40 AuP 35 / 41 / 47 WS 7 / 7 / 8 MR 4 / 5 / 5

GS 6 RS 4-5

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Binden, Finte, Meisterparade / Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag / Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schildkampf II, Sturmangriff, Windmühle

Schwertkämpfer (unerfahren / durchschnittlich / meisterlich)

Langschwert: IB 7 / 11 / 11

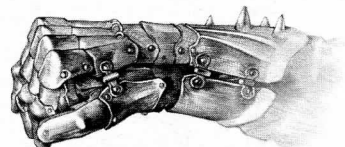
AT 14 / 17 / 19 PA 11 / 13 / 15 TP 1W6+4 / +5 / +6 DK N

LeP 29 / 34 / 39 AuP 32 / 36 / 42 WS 7 / 7 / 8 MR 4 / 5 / 6

GS 4 RS 4-6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag / Ausfall, Binden, Kampfreflexe, Meisterparade, Sturmangriff / Beidhändiger Kampf II, Doppelangriff, Gegenhalten, Kampfreflexe, Linkhand, Windmühle

Namhafte Teilnehmer: Aldrez Vincenza (B), Almada Vincenza (B), Amos von Jurios (C), Ansvin von Al'Muktur (C), Dajon von Taladur (B), Duwok ay Dûr-Krichanu (B), Esalio von Artésa (B), Zhandur iban Khordad (Seite 104) Gen-dahar von Streitzig (A), Gisbert von Gleuen (B), Gwain von Harmamund (B), Rashid el-Ankhra (B), Riamalda y Cres (B), Stordan von Culming (B), Talfan von Jurios (A), Ucurian von Rabenmund (A), Vesijo de Fuente (Seite 17)



WICHTIGE PERSONEN DES FESTES

Nachfolgend finden Sie eine Übersicht, welche Meisterpersonen zum Geburtsfest in der Capitale weilen. Die mit einer Meistermaske (🐉) versehenen Personen werden im weiteren Verlauf des Abenteuers eine wichtige Rolle spielen und sollten von Ihnen entsprechend eingeführt werden. Ein Boronrad (🌀) bedeutet, dass die Person das Abenteuer nicht überleben wird, ein Sternchen (*), dass das Schicksal dieser Figur über das Abenteuer hinaus nicht weiter verfolgt wird. Ein mit einem Sternchen versehenes Boronrad meint dementsprechend, dass Sie über das Ableben der Figur frei bestimmen können.

Bei Hofe

- Selindian Hal von Gareth, Kaiser und König von Almada 🐉🌀 (siehe Seite 13)
- Tulameth saba Malkillah, Kaisergemahlin 🐉 (siehe Seite 15) (neutral)
- Rafik von Taladur, Reichskanzler 🐉 (siehe Seite 13) (vorgeblich Mayores)
- Gwain von Harmamund, Vogt von Omlad und Reichsmarschall 🐉 (siehe Seite 14) (Mayores)
- Valdemoro von Streitzig-Madjani, Junker von Madasee, Reichsmundschenk (*1024, 1,35 Schritt (wachsend), hell-blond): genannt 'der kleine König', spricht von sich selbst in der Dritten Person; Gendehars akzeptierter (vermeintlicher) Basardsohn; heranwachsender Tyrann (Almadinhüter)
- Borlando di Araganca, Reichsherold 🌀* (*998 BF, schwarze Perücke über Halbglatze, Spitzbärtchen): nimmt sich sehr wichtig und hält sich fürs Hofprotokoll unerlässlich (Mayores)
- Eridovan von Quant, kaiserlicher Sekretär 🌀 (*963, graues Haar, wässrig graue Augen): wichtigtuerischer Langeweiler, näselnde Stimme (Mayores)
- Elini von Mersingen, Erste Kaiserliche Hofmagierin (*1003, 1,75 Schritt, schwarze Haare, stahlblaue Augen): sehr begabte, aber nervöse Hellsichtsmagierin (neutral)
- Firindion Mondträumer, Kammerdiener* (*940, blauschwarzes Haar, kupferrote Augen): trägt nordländische Mode, spricht mit flüsternd-singender Stimme; glaubt, dass Selindian der Lichtelfe Madaya lauscht (Mayores)
- Radobard Winhaller, Leibarzt des Kaisers 🌀* (*977, 1,64 Schritt, grauer Bart, Halbglatze): albernischer Medicus, der seit Selindians Kindheit über dessen Symptome Buch führt (neutral)
- Delilah Dhachmani de Vivar, Oberhofkapellmeisterin (*1008, 1,72 Schritt, schwarzgelockte Haare, herausragendes Aussehen): graziös und intelligent, politisch zurückhaltend; droht am steigenden Druck innerlich zu zerbrechen; Feindschaft mit den Almadinhütern (neutral)
- Dajon von Taladur, ä.H., Vogt zu Gräflisch Taladur, Erzzuchtmeister 🐉🌀 (siehe Seite 40) (Mayores)
- Miradora, Deuterin Bishdariels, Hofgeweihte 🐉 (siehe Seite 17) (neutral)
- Rashid el-Ankhra, Tulameths Leibwächter 🐉🌀* (*1001, athletisch, schulterlanges schwarzes Haar, stumm): brillanter Kämpfer, geflämter Doppelkunchomer; Tulameth bis in den Tod treu ergeben (neutral)
- Zhandur iban Khordad, Shâr der Madabiljim 🐉🌀 (siehe Seite 104)
- Mharbal iban Azad, Nuranshâr der Bân Gassârah 🐉🌀 (siehe Seite 108)
- Duwok ay Dûr-Krichanu, Gesandter Thalusas 🐉 (eigentlich Surkan al-Kasim; siehe Seite 16)

Der Adel des Königreiches

- Praiodar von Streitig ä.H., Graf von Yaquirtal 🐉🌀 (siehe Seite 17) (Mayores)
- Ayla Duridanya von Rabenmund ä.H., Praiodars Knappin und Ucurians liebste Tochter 🐉 (*1017 BF, rotbraunes Haar, dunkle Augen); lebhafte und fröhliche Knappin, leidet unter Spott almadanischer Gleichaltriger (neutral)
- Gendahar von Streitig ä.H., Gräflischer Vogt von Thangolforst 🐉 (*992 BF, 1,90 Schritt, blond): Praiodars Sohn; Frauenheld, Fechtkönig, charmanter Lebemann mit politischem Instinkt (vorerst neutral)
- Caldja Vannoza von Streitzig-Jurios ä.H., Pfalzgräfin von Cumrat 🐉 (*969 BF, 1,64 Schritt, grau-braune Haare, grüne Augen, feste Stimme): Praiodars Schwiegertochter; streitbar, rechtstreu, volksverbunden (Disentes, gibt sich neutral)
- Ansvin Ferbas von Al'Muktur, Landvogt der Stadtmark Punin 🐉 (*984 BF, blond mit grauen Strähnen, hinkt): Verwalter des Kerkers von Al'Muktur, glühender Hass auf Gwain, dem die Flucht gelang und dem er das hinkende Bein verdankt; enger Freund Rafiks (Mayores)
- Escalio Torrachio D'Artésa, Baron von Artésa 🌀* (*988 BF, 1,74 Schritt, schwarz mit grauen Strähnen): raff- und machtgerig, treibt ein doppeltes Spiel und verkauft Informationen über Disentes an Rafik, von dessen doppeltem Spiel er nichts ahnt (vorgeblich Disentes)
- Stordan von Culming, Baron von Culming (*996 BF, 1,90 Schritt, dunkelbraun, grüne Augen): mit kühler Rationalität taktierender Machtmensch, gibt sich gesellig, wichtiger Berater des Kaisers (Almadinhüter)
- Alrik de Braast, Baron von Braast, Sprecher der Landstände (*966 BF, 1,90 Schritt, 130 Stein, weiße Haare und Bart): positioniert sich stets mit phexischer Schläue zu den Machthabern, hält sich selbst aber aus der Schusslinie (neutral)
- Amos Eglamour von Jurios ä.H., Cronrat 🌀 (*994 BF, 1,78 Schritt, rotgelockt): glaubt an die Wiedervereinigung Caldaias unter Selindian; wählt am Ende des Abenteuers gebrochen den Freitod (Mayores)

Weitere Personen

- Ucurian von Rabenmund ä.H., Kronverweser von Darpatien 🐉 (siehe Seite 88) (Mayores)
- Vesijo de Fuente y Beiras, Valedor von Punin 🐉🌀 (siehe Seite 17) (Almadinhüter)
- Gisbert Glaciano Ginsterburg von Gleuen 🌀* (*976 BF, unersetz, Stiernacken, dunkle Augenringe, Hauptmann der Ragather Schlachtreiter): ehemaliger Hauptmann der *Goldenen Lanze*, aus Kalkül Almadinhüter
- Almadara und Aldrez Vincenza, die Blutschwestern 🌀* (*1002 BF, elegant, rotgefärbte Haare): aus Unter-Punin stammende, skrupellose Fechterinnen; stets Gulmond kauend (Almadinhüter)
- Riamalda y Cres, die Rote Ritterin von Ragath* (*999 BF, 1,92 Schritt, breitschultrig, mehrfach gebrochene Nase und Wangen): Ragather Schlachtreiterin, deren Gesicht im Peraine 1032 BF durch einen Ogerhieb zertrümmert wurde; Rabenschnabel *Hunderttode*; ehrenvolle Ritterin, politisch unbedarft (Mayores mit Zweifeln)
- Stirian Dschadirez, die Güldene Feder* (*1008 BF, rotes Barett mit vergoldeter Schreibfeder, Bernsteinmonokel, schulterlanges blondes Haar und Zwirbelbart): überzeugter und vom Kaiser geförderter Schreiber der almadanischen Propaganda (Mayores)
- Feron Galandi, Zunftmeister der Tuchmacher (*973 BF, 1,70 Schritt, schwarzgraue Haare): schwermütig, konvertierte nach

dem Tod zweier Kinder in der Dritten Dämonenschlacht zum Rastullah-Glauben; Vater von Madalena (zerstritten), steht Tulameth nahe (Comerciantes)

● Ridolfo Albizzi, Bankier (*960 BF, 1,69 Schritt, ergraut): gieriger Geldverleiher, politischer Gegner des ermordeten Ratsherren Bodar Sfindini; empfindet die neuen Entwicklungen als schlecht fürs Geschäft (Comerciantes)

● Ralia von Geierschrei, Leiterin der Gladiatorenschule (einar-mige Veteranin): gutmütig, aber energisch; steht dem Wandel skeptisch gegenüber (neutral)

● Talfan Honoratio von Jurios, Schwertmeister (*975 BF): von Selbstzweifeln geplagter Leiter einer Schwertgesellschule (neutral)

● Oniromanco, Deuter Bishdariels  (siehe Seite 34) (neutral)

● Varmino Astuto Obiols, Bettler  (siehe Seite 35) (Disentes)

● Cuervello, Wanderprediger * (siehe Seite 35) (Mayores)

Der Wettstreit

● Der Kampf wird mit leichten Handwaffen ausgetragen, also solchen Waffen, die unter folgenden Talenten geführt werden: *Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaren, Kettenstäbe, Kettenwaffen* (nur Morgenstern), *Säbel, Schwerter* und *Stäbe*.

● Es gelten die 'pervalschen Regeln', also der Kampf mit scharfen Waffen und bis auf das zweite Blut, der Kampfunfähigkeit eines Gegners. Da Hochwürden Eslamida diese (vom Kaiser gewünschten) Regeln verachtet und das letzte Wort hat, um einen Kampf abubrechen, endet ein Duell – vor allem in der Vorrunde –, wenn ein Gegner deutlich unterliegt (meist nach 10 bis 15 KR). Die Handhabe der Geweihten führt gerade bei Teilnehmern wie Vesijo oder den Blutschwestern zu wütendem Protest.

● In der **Vorrunde** müssen in drei Duellen zwei Gegner besiegt werden. Die Paarungen finden sich durch eine offen vorgetragene Herausforderung. Hierbei treffen auch der Novadihasser Vesijo und Tulameth Leibwächter Rashid aufeinander und liefern sich einen verbissenen Kampf, den der Valedor vor allem aufgrund hinterhältiger Manöver für sich entscheiden kann.

● Aus den für den **Ausscheidungskampf** qualifizierten Teilnehmern wählt Eslamida die acht besten, wobei sie neben dem Können auch spektakuläre Aktionen und ritterliches Verhalten bewertet. Sorgen Sie dafür, dass sich vor allem Gendahar (der als Favorit gilt und vor einigen Jahren in einem legendären Wettstreit zwölf Duell an einem Tag gewann), Gwain und Vesijo unter den Ausgewählten befinden.

● Anschließend treten immer zwei Kämpfer gegeneinander an. Wer verliert, scheidet aus.

● Zwischen den einzelnen Kämpfen bleiben 2W6+2 SR Zeit, um Wunden zu behandeln und die Ausrüstung auszubessern.

DUELLE JENSEITS DER WETTKÄMPFE

Almadaner sind für ihre Streitkultur berüchtigt und die sich zuspitzende Lage trägt nicht zur Entspannung bei. Gerade jene, die sich bei den Almadinhüter oder in der Almadingarde plötzlich in einer einflussreichen Position wiederfinden, nutzen dies aus, um jede (empfundene) Beleidigung in eine Duellforderung umzumünzen – und natürlich um bei einer Niederlage dem Herausgeforderten einen Strick daraus zu drehen.

Den Helden können hierbei nicht nur spätere Kontrahenten vorgestellt werden (allen voran Vesijo), sie können auch am eigenen Leib erfahren, warum sich immer mehr Bürger Punins aus Angst für Willkür und Repressionen dem System beugen.

Der Sieger des Wettstreits

Der Sieger wird zum Abschlussbankett eingeladen, um dort von Hochwürden Eslamida persönlich dem Kaiser vorgestellt zu werden. Neben der Weihe einer beliebigen Handwaffe durch die Schwertschwester selbst, wird er auf dem Bankett das rubingeschmückte Rapier *Bazafijo* (Werte wie Rapier mit BF 0 und TP+1) erhalten, das einst Kaiser Bodar I. gehörte.

DAS PFERDERENNEN (21. BIS 23. EFFERD)

Ein besonderes Ereignis im pferdeversessenen Almada ist das große Pferderennen, bei dem sich die besten Reiter auf der Maquammeile (G-L2 X) beweisen müssen. Die mit Khômsand ausgestreute, gewaltige Rennbahn ist von den prachtvollen Arkadengängen der alten Arena umgeben. Die Zuschauer nehmen auf den steinernen Stiegen Platz und wetten, dass es Phex die Tränen in die Augen treibt.

Um an dem Rennen teilzunehmen, muss man ein Startgeld von 1 Dukaten entrichten und ein eigenes Pferd stellen. Letztlich nehmen 54 Reiter an dem Rennen teil, das sich über drei Tage zieht. Es treten immer sechs Bewerber gegeneinander an, die beiden Besten qualifizieren sich für das Rennen am nächsten Tag.

Wenn eine berühmte Persönlichkeit teilnimmt, zieht ein Rennen natürlich deutlich größere Aufmerksamkeit auf sich. Dem Finale am dritten Tag wird der Kaiser selbst mit seinem Hofstaat beiwohnen, so dass ein Held hier die Möglichkeit hat, sich unter den Augen des Herrschers zu beweisen und wichtigen Meisterpersonen aufzufallen.

Die Teilnehmer

Die Reiter werden als *unerfahren* (C), *durchschnittlich* (B) und *meisterlich* (A) klassifiziert. Wenn Sie den Zufall entscheiden lassen wollen, ziehen Sie für die ersten beiden Rennen die nachfolgende Tabelle zurate:

1W20	unerfahren	durchschnittlich	meisterlich
erstes Rennen	1–10	11–17	18–20
zweites Rennen	1–7	8–16	17–20

Das letzte Rennen sollte nur von den besten Reitern bestritten werden. Vor allem wichtige Meisterpersonen, die Sie den Helden gegenüber in ein positives oder negatives Licht rücken wollen, sollten sich bis zuletzt beweisen (und können durch-aus in mehreren Durchgängen gegen die Helden antreten).

Reiter (unerfahren / durchschnittlich / meisterlich)

CH 13 / 13 / 14 GE 13 / 14 / 14 KK 14 / 15 / 17

Wichtige Talente: Reiten 8 / 12 / 15

Sonderfertigkeiten: – / Aufmerksamkeit, Kriegreiterei / Talentspezialisierung (Reiten) Turnierreiterei

Namhafte Teilnehmer: Amos von Jurios (C), Esacio von Ar-tésa (C), Zhandur iban Khordad (A), Gendahar von Streitzig (B), Gisbert von Gleuen (B), Gwain von Harmamund (A), Rashid el-Ankhra (A), Riamalda y Cres (B), Stordan von Cul-ming (B), Ucurian von Rabenmund (B)

Das Rennen

Eine Karte der Rennbahn finden Sie im Anhang bei den **Handouts**. Es empfiehlt sich, die Proben der Konkurrenten der teilnehmenden Helden von solchen Spielern auswürfeln zu lassen, die keinen Helden im Rennen führen.

- Die Startbahn wird per Los bestimmt: Jeder Teilnehmer rollt einen W20. Der niedrigste Wurf erhält die günstige, weil besonders kurze Innenbahn, der zweitniedrigste Wurf startet auf der Bahn rechts daneben, und so weiter.
- Der Reiter, der zu Beginn einer Spielrunde am weitesten vorne liegt, zieht als erster. Sind zwei Reiter gleichauf, zieht derjenige zuerst, der am nächsten zur Innenbahn steht.
- Jeder Reiter besitzt pro Runde $3 + \text{TaP}^*/2$ Bewegungspunkte (BP). Ein Feld nach vorne kostet 1 BP. Wer ein Feld diagonal ziehen will (um die Fahrbahn zu wechseln), muss dafür 2 BP aufwenden.
- Führt die Bewegung durch ein Feld, auf dem sich bereits ein anderer Reiter befinden, kommt es zu einem Zweikampf: Jeder Reiter würfelt eine *Reiten*-Probe+5. Wer weniger TaP* übrig behält, wird um eine Bahn nach außen gedrängt. Hat der Reiter noch BP, kann er seinen Zug fortsetzen. Eine misslungene Probe bedeutet einen *Sturz* und das Ausscheiden aus dem Rennen.
- Jedes Rennen dauert drei Runden.

Der Sieger des Rennens

Der Sieger des Rennens empfängt aus der Hand der Kaisergermahlin Tulameth einen Lorbeerkrantz und ein Vollblutross aus dem Kaiserlichen Marstall (**Herz 151**; bei dieser Gelegenheit können Sie auch Erzzuchtmeister Dajon von Taladur (Seite 40) einführen, der einer siegreichen Heldin charmant die Hand küsst). Zudem wird ihm mit seinen Begleitern eine Einladung zum Abschlussbankett am 25. Efferd ausgesprochen, so er nicht ohnehin zu den geladenen Gästen zählt.

DER BARDENWETTBEWERB (17. UND 23. EFFERD)

Am Yaquir muss die Zunge eben so scharf und so schnell sein wie ein Degen. Deswegen ist es nicht verwunderlich, dass während der Festtage auch ein **Bardenwettbewerb** stattfindet: Die Bardenschule Torbenia (J10 W) lobt die besondere Ehre aus, beim Abschlussbankett ein Lied über den Thronfolger Raul Eslam vortragen zu dürfen.

Wettbewerb I: Schnelldichten

Der Wettbewerb findet an zwei Tagen mit unterschiedlichen Herausforderungen statt. Am 3. Efferd treffen sich die Teilnehmer in der Bardenschule zum **Schnelldichten**. Hierbei gibt *Boronya Burlana Sfapano*, die Leiterin der Schule, ein Stichwort vor. Nun gilt es, möglichst schnell ein Gedicht mit acht Zeilen zu schaffen. Der erste, der ein plausibles Werk von sich gibt, hat die Runde gewonnen und darf am zweiten Wettbewerb teilnehmen. Es dürfen sich sechs Teilnehmer für den zweiten Teil qualifizieren.

Sie können das Duell mit Proben auf *Gaukeleien* oder *Singen* auf die Eigenschaften KL/IN/CH abhandeln, mehr Spaß macht es jedoch, den Wettbewerb auszuspielen. Dabei können die anderen Spieler in die Rollen der anderen Teilnehmer

schlüpfen. Der Spieler eines meisterlichen Barden darf sich zudem einen weiteren Spieler als Verstärkung holen.

Es empfiehlt sich für Sie als Meister, einige Verse herausragender Kontrahenten vorzubereiten, um es den Spielern nicht zu einfach zu machen. Auch sollten Sie den Wettbewerb ausklingen lassen, sobald sich der antretende Held qualifiziert hat.

Wettbewerb II: Vorbereiteter Vortrag

Die qualifizierten Künstler erhalten nun bis zum 9. Efferd Zeit, ein Stück zu Ehren des Thronfolgers vorzubereiten. Der Gesamterfolg des Barden wird aus folgenden Kategorien ermittelt:

- **Technik:** Die TaP* aus einer *Singen*-Probe sind die Siegpunkte für diese Kategorie. Wenn der Barde seinen Gesang mit einem Instrument begleitet, darf er die TaP* einer *Musizieren*-Probe dazurechnen, allerdings sind dann beide Proben um 4 Punkte erschwert. Für einen ungeübten Künstler ist es besser, sich nur auf den Gesang zu konzentrieren.
- **Erwartung:** Der Spieler schildert, was sein Held vorträgt. Je nachdem, wie gut die Publikumserwartung erfüllt wird, erhält der Barde zwischen 0 (Abgesang auf das Puniner Kaiserhaus) und 10 (patriotisches Lied, das das Selindian und seinen Sohn als Retter des Reiches und des Hauses Gareth stilisiert) Punkte.
- **Auftritt:** In dieser Kategorie sind ebenfalls bis zu 10 Punkte erreichbar. Wird zumindest ein Teil des Auftritts ausgespielt, sollte das mit mindestens 5 Punkten belohnt werden, alternativ entscheidet eine CH-Probe: gelungen 5 Punkte, misslungen 2, Patzer 0, kritischer Erfolg 8 Punkte. Bestimmte Umstände modifizieren die Punktzahl (es können jedoch nicht mehr als 10 Punkte und nicht weniger als 0 Punkte erreicht werden): *Gut Aussehend* +1, *Herausragendes Aussehen* +3, *Wohlklang* +1, *beeindruckendes Auftrittsgewand* +1, *Unansehnlich* -1, *Widerwärtiges Aussehen* -3, *Unangenehme Stimme* -2, *Stigma* -1, *zerlumpte Kleidung* -1.

Für die Gesamtwertung werden alle Punkte zusammengezählt. Da Maestra Boronya eine fachkundige Preisrichterin ist, werden die Punkte aus *Auftritt* halbiert – sie lässt sich durch Glanz und Augenwischerei nicht täuschen.

Die Konkurrenz

Nachfolgend finden Sie ein paar exemplarische Kontrahenten aufgelistet. Die mit einem Sternchen (*) versehenen Personen gelten als Favoriten. Es steht Ihnen natürlich frei, diese Liste um eigene Meisterpersonen zu ergänzen.

- *Delilah Dhachmani de Vivar*, Oberhofkapellmeisterin*
- *Mirandola die Spottdrossel*, almadanische Trovere*
- *Stirian Dschadirez*, die Güldene Feder*
- *Leirix von Punin*, Ritter von Unsinn und Schwachfug (**Herz 186**; siehe Kasten)
- *Yanna di Rianod*, unerfahrene und tollpatschige, albernsche Bardin (**Großer Fluss 176**)
- *Gwydon Silbersang*, halbelfischer Spielmann* (**Bardensang & Gaukelspiel 25**)
- *Melaton Zyhanim der Große*, pazifistischer Jahrmarktszauberer

Eskalation: Zwischenfall beim Bardenwettbewerb

Auch wenn Spottverse gute almadanische Tradition ist, müssen die Teilnehmer des Bardenwettbewerbs schnell erfahren, dass es im neuen System wenig zu lachen gibt. Recht früh wird der Schelm *Leirix von Punin* Opfer der Repressionen durch die Almadiningarde, als er beim Spontandichten recht unverhohlen spottet, ein kräftiger Säugling wie der Thronfolger müsse

einen anderen Vater haben als den kränklichen Kaiser. Recht unvermittelt bricht die Gewalt der Almadiningarde über das ausgelassene Treiben der Barden herein. Leirix macht sich daraus (auch mit seiner Magie) einen Spaß, bis er blutig niedergeschlagen wird und verstummt.

Maestra Boronya und die weiteren Teilnehmer werden verwirrt und als der Folge dieses Zwischenfalls ist fortan immer mindestens ein Almadinhüter beim Bardenwettbewerb anwesend.

Diese Szene kann von Ihnen auch als Warnung an einen vorlauten Helden verwendet werden: Eine Narrenfreiheit hat in Punin keinen Bestand! Leirix hingegen kann von Helden aus seiner misslichen Lage befreit werden (und nach Ihrem Ermessen sich als wertvoller Verbündeter erweisen) oder wird sich früher oder später selbst entwinden und dem freudlosen Punin für eine Zeit den Rücken kehren.

Der Sieger des Wettbewerbs

Folgende Ergebnisse können die erklärten Favoriten mit ihren Werken erreichen; an diesen Punktzahlen müssen sich teilnehmende Helden messen:

- Delilah mit der Ballade *Ein Kind des Mondes* (26 Punkte)
- Stirian mit dem patriotischen *Kaiser und Reich* (23 Punkte)
- Gwydon mit dem melancholischen *Mondenglanz* (20 Punkte)
- Mirandola mit dem frechen *Die Jungen tragen die Träume der Alten* (18 Punkte)

Sollte dieser Wettbewerb die letzte verbleibende Gelegenheit für die Helden sein, Zugang zum Abschlussbankett zu bekommen, können Sie die Punktzahlen der anderen Teilnehmer variieren. Sollte ein Held Delilah nur knapp unterliegen, zeigt sie sich – beeindruckt vom Können des Helden und einer Leidenschaft nicht abgeneigt – großzügig und verzichtet zugunsten des Helden auf ihren Sieg, da sie ohnehin beim Bankett spielen wird.

ALLGEMEINE SZENEN UND NOTWENDIGE BEGEGNUNGEN

Nachfolgend finden Sie ein paar allgemeine Szenen, die Sie zur Auflockerung verwenden können:

- Mindestens einmal sollten die Helden auf den Deuter Bishdariels *Oniromanco* (*982, wirkt jünger, etwas rundlich) treffen, der Berichte aus dem *Traum der tausend Seelen* sammelt und sich bei den Helden erkundigen kann, ob sie in jener Nacht ebenfalls einen besonderen Traum hatten. Über die Hintergründe seiner Nachforschung erzählt er allerdings erst einmal nichts. Alternativ kann man ihn auch sehen, wie er erschüttert fortzieht, während er von Cuervello für seinen „falschen Demut“ verhöhnt wird. (Oniromanco versuchte vergeblich, an Cuervellos Traumsammlung zu gelangen.) In jedem Fall sollte er eifrige Geweihte den Helden auffallen, denn ihm kommt später noch eine wichtige Rolle zu (Seite 43).
- Die beiden Gaukler *Dresco* und *Miro* staksen auf drei Schritt hohen Stelzen aus lackiertem Eichenholz durch die Menge und preisen den Thronfolger, als sich ein Kalb losreißt und auf die beiden Schausteller zustürmt.
- In Yaquirhafen zieht die Khamyamedia, die Hahnenkampfarena des *Ludovigo Lamperez* (*990 BF, rot-blaues Barrett), viele Schaulustige und Wettbegeisterte an. Wer mitwetten möchte, setzt einen Betrag von 1 bis 10 Hellern. Eine Wette auf einen Favoriten bringt bei 1–10 auf W20 den anderthalbfachen Gewinn, bei einem ausgeglichenen Kampf gewinnt man mit 1–6 auf W20 den doppelten Einsatz, und ein Außenseiter siegt

nur bei 1–3 auf W20, bringt ab den fünffachen Einsatz. Eine *Tierkunde*-Probe +3 erhöht die Gewinnchancen um die halben TaP*.

Ludovigo hat nur ein Problem: Sein eigener Hahn, *Selindian Minor*, ist seit 17 Kämpfen ungeschlagen, was den Neid einiger Konkurrenten weckte, die den Ausrichter bei den Grünröcken wegen Majestätsbeleidigung verklagten.

● In einer Nebenstraße nahe des Theaterplatzes hat der weitgereiste Feinkosthändler *Eslamo Furiante* (*980 BF, Doppelkinn, Backenbart) einen edelhölzernen Stand mit Sonnensegeln errichtet und bietet in Schalen aus Unauer Porzellan allerlei Köstlichkeiten an: gefüllte Oliven in grün, braun und gold, duftende Cressos, Sona genannte kalte Gemüsesuppen in verschiedenen Varianten, almadanisches Huhn mit Schalotten und Trauben, in Knoblauch eingelegte Flusskrebse und allerlei Fleischgerichte. Hier treffen Adlige, Gelehrte und Reisende aufeinander und finden ob der Delikatessen schnell ins Gespräch.

● An einem der zahlreichen Weinstände verprasst der Brillantzwerg *Fratelgat Sohn des Borix* (*941 BF, blonder Bart, Monokel) einige Dukaten. Er schwärmt von den lukrativen Geschäften, die man als ‘Prospektor und Historiker’ (in seinem Fall eher Grabräuber) mit dem Kaiserhof machen kann. Über die Natur seines letzten Geschäftes schweigt er sich aus.

● Immer wieder können die Helden auf das Zeichen des El’Fenneq stoßen und so eine Spur auf den Untergrund (Seite 42) erhalten. Sein Wirken äußert sich vor allem in kleinen Aktionen, etwa diffamierende Wandschmierereien oder Flugblätter, die bald von der Garde beschlagnahmt werden. Zumindest einmal sollten sie Zeugen eines größeren Übergriffs werden, etwa ein Attentat auf die Almadiningarde oder gar Vesijo selbst (was dieser überlebt, um anschließend den gefangenen Attentäter in der Maske des El’Fenneq selbst hinzurichten und eine blutige Razzia zu starten).

● Auf dem Fest können Sie die Helden immer wieder mit (wohl dosierten) Szenen der Gewalt des repressiven Systems konfrontieren, sei es, dass sie Zeugen von Verhaftungen und Hinrichtungen werden oder ein Flüchtiger sie anfleht, ihn zu verstecken.

DER FURCHTLOSE BETTLER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Rande eines Platzes seht ihr zwei Almadiningardisten, die einen jungen Schreibgehilfen bedrängen. Der Junge mit den dunklen Locken drückt sich ängstlich gegen die Wand und presst zwei Bücher fest an seinen Leib. Einer der Gardisten fragt ihn etwas. Der Junge schüttelt mit dem Kopf und fängt sich eine Ohrfeige ein, die ihn fast von den Beinen holt.

Jeder, der die Szene sieht, senkt den Kopf, vertieft das Gespräch mit seinem Nachbarn oder hat es plötzlich sehr eilig. Nur einer schaut nicht weg: Ein hinkender Bettler mit brüchigem, ergrautem Haar und gebrochener Nase. Er schwenkt eine kleine Weinamphore und ruft den Gardisten zu: “Habt Ihr einen Dukat für einen armen Mann? Ich habe das dringende Bedürfnis, auf das Gesicht des Kaisers zu pissen!”

Bei dem Bettler handelt es sich um den ehemaligen Schreiberling *Varmino Astuto Obiols* (siehe Kasten). Über seine Provokation geraten die Almadiningardisten derart in Rage, dass sie ihr vorheriges Opfer vergessen und – so die Helden nicht

eingreifen – Varmino bewusstlos prügeln. Der Schreibgehilfe *Biscarat* (*1019 BF, Hasenschate) – der zwei staatstheoretische Schriften über die Republik Belhanka schützt – nutzt dies, um eilig zu fliehen.

Wenn die Helden Varmino beistehen (wodurch sie ins Visier der Almadinhüter geraten) oder ihn hinterher versorgen (was ihn angenehm überrascht), finden sie in ihm einen wertvollen Verbündeten.

Spielwerte für die Almadiningardisten finden Sie auf Seite 68.

VERBÜNDETE: VARMINO ASTUTO OBIOLS

 Der Bettler *Varmino Astuto Obiols* (*983 BF, graues, brüchiges Haar, mehrfach gebrochene Nase, leicht hinkend) war bis vor wenigen Monden ein gemachter Mann in Punin. Als Schreiberling für den *Yaquirblick* deckte er einige pikante Hintergründe und Skandale auf. Mit dem neuen Nationalstolz Almadás sank jedoch sein Stern. Als Freund des Philosophen *Jorgen von Harmlyn* (Herz 153) und Anhänger der lebensbejahenden Philosophie des Eridur von Pailos stand er den neuen Entwicklungen misstrauisch gegenüber. Er fand in Vesijo de Fuente sein Feindbild und begann, gegen ihn zu recherchieren – auch noch, als sein Schriftleiter ihm aus Angst die Unterstützung entzog.

Im Zuge der Säuberung während der Ratsunruhen im Praios 1034 BF wurde auch Varmino verhaftet, eingekerkert und von Vesijo persönlich gefoltert. Aus einer grausamen Laune heraus entließ Vesijo seinen Feind in die Freiheit und lässt ihn seitdem immer wieder drangsalieren.

Funktion: Auch wenn sein Körper von Folternarben entstellt ist und ihn nachts Alpträume aus dem Schlaf reißen, ist Varmino innerlich ungebrochen. Er versucht, Vesijo zu schaden, wo er kann, auch wenn er mittlerweile droht, die Hoffnung zu verlieren und sich dem Alkohol zu ergeben. Die Helden können ihm durch ihr Vorbild neuen Mut finden und gewinnen dadurch einen tapferen und zuverlässigen Verbündeten.

Varmino kennt immer noch viele Leute und kann nützliche Kontakte herstellen. An der Seite der Helden können Sie durch seinen Mund Hintergründe erklären und Hinweise streuen. Seine Feindschaft zu Vesijo zwingt ihn jedoch manchmal zum Untertauchen und auch für manche Recherche kann er für ein paar Tage verschwinden, um dann unerwartet wieder aufzutauchen.

Schicksal: Varmino wird schließlich – im günstigsten Fall, um seinen Freunden, den Helden, einen Gefallen zu erweisen – zu viel wagen: Vesijo schnappt ihn und lässt ihn hinrichten (Seite 50).

DER WANDERPREDIGER

Während des Festes können die Helden in den Gassen und auf den Plätzen Punins immer wieder dem Wanderprediger *Cuervello* (*1002 BF, 1,87 Schritt, kupferrotes Haar, ehemaliger Wanderarbeiter mit novadischer Mutter) begegnen. Seitdem er den *Traum der tausend Seelen* träumte, zieht er durch das Land, predigt vom auserwählten Kaiser Hal Secundo und seinem Schicksal als Herr über Leben und Tod.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einem grob zusammengezoomten Podest steht eine hagere Gestalt in einem groben, schwarzen Gewand und regt die Arme zum Himmel. Das Gesicht verbirgt sich unter einer Kapuze, die wie das Haupt eines Vogels geschnitten ist.

“Seht den wahren Kaiser, den rechten Regenten, der heilt mit bloßer Hand, der eint sein Volk in Weisheit!”, predigt der Mann mit kratzender, aber voller Stimme. “Seht ihn, den Hüter des Schlafes, der über den Raben wacht, wie der Rabe einst über ihn! Ich sah selbst, wie die Bleiche Tochter ihm den Fürstenmantel des Totenreiches über die Schultern legte. Mein Kaiser, Herr über Leben und Tod, wandelt in beiden Welten!”

Da Cuervello auf seinen Reisen viele Träume niedergeschrieben hat, kann er später im Abenteuer noch von Bedeutung sein, wenn die Helden versuchen, die Botschaft des Raben zu rekonstruieren. Der Prediger ist ein fanatischer Anhänger des Kaisers, den er zu einem Gottgleichen erhoben hat, und vertritt Thesen zu Boron, die im Puniner Ritus als ketzerisch gelten. Er konnte jedoch Valedor Vesijo von seinem rhetorischen Talent überzeugen, weswegen dieser ihn (unter seinem Schutz) gewähren lässt.

DER GEBURTSSIEGEN (24. EFFERD)

Am 24. Efferd findet zur Mittagsstunde der Geburtssegen des Prinzen Raul Eslam statt. Hierbei wird öffentlich ein Ritual vollzogen, dass die Hofgeweihten bereits nach der Geburt an dem Säugling wirkten. Selindian will mit dieser Präsentation seinem Volk nicht nur seinen Erben präsentieren, sondern auch seine Ansprüche auf das gesamte Kaiserreich untermauern: So lange seine Schwester Rohaja ohne legitimen Erben bleibt, ist Raul Eslam der Erbprinz der Raulskrone.

Variieren Sie den nachfolgenden Text je nachdem, wie weit die Helden in der Menge vorne stehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem kolossalen Platz des Schweigens im Herzen Punins haben sich Tausende Adlige und Bürger eingefunden, um auch nur einen flüchtigen Blick auf den Kaiser und seinen Sohn zu erhaschen. Dicht drängen sich die Menschen unter der heißen Sonne zusammen, und immer wieder geschieht es, dass jemand die Sinne verliert. Vor dem Regenbogentempel, dessen farbige Kiesel und Halbedelsteine bunt glitzern, wurde ein Podest errichtet, das von Mondmündeln, Almadiningardisten und grimmigen Ferkinakriegern abgeschildert wird. Auf dem Podest haben der Kaiser und seine Gemahlin Platz genommen. Das blonde Haar Selindians leuchtet wie eine Aureole um dem Haupt des jungen Herrscher und steht im Kontrast zum schwarzen Samt seiner Gewandung. Die von vielen Barden besungene Wüstenrose, seine Gemahlin Tulameth, ist ganz in grauen Schleiern verhüllt und hält ein weinendes Bündel in ihren Armen.

Eine Geweihte mit weinroten, gelockten Haaren, großen hellbraunen Augen und einem von Rahja gesegneten Leib, kaum verhüllt durch hauchdünne, zartrosane Schleier, betritt das Podest. Das sei Madalena Galandi, die Weinkönigin und hiesige Vorsteherin des Rahja-Tempels, raunt man

euch zu. Ihr folgen weitere Geweihte, einer von ihnen mit um die Beine geschlungenen Bocksfellen hergerichtet wie ein Faun. Der Levthansjünger, der eine Kappe mit Widerhörnern trägt, führt zwei rostrote Rösser, die zwischen sich eine große Kupferschale tragen.

Madalena streckt die Arme nach dem Prinzen aus und vor einen Moment scheint es, als würde die Kaisergemahlin zögern, ihr Kind herzugeben. Doch unter dem Blick des Kaisers befreit die Geweihte den Säugling aus seinen Tüchern. Nur mit einem schwarzen Hemdchen bekleidet wird er in den Himmel gehoben.

“Sieh, o Rahja, dieses schutzlose Kind, von Geburt Thronfolger des Raulschen Reiches, geschenkt durch die Gnade der ewigjungen Tsa! Herrin, ich bitte dich, schütze dieses Kind mit deiner göttlichen Kraft, auf dass es in seiner Unschuld nicht dem Bösen anheimfalle, sondern den Weg zu dir und deinen göttlichen Geschwistern findet.”

Nachdem sie diese Worte gesprochen hat, taucht sie Raul Eslam von Gareth in die Kupferschale mit der gesegneten Stutenmilch.

Madalena Galandi (*998 BF, braunrotes Haar, hellbraune Haare; meisterliche Intrigantin) ist die Hüterin der Kunstreitschule Rahjas und Metropolitin der Rahja-Kirche. Nach dem Raben von Punin ist sie die ranghöchste Geweihte der Zwölf in der Stadt, weswegen ihr die Ehre angetragen wurde, den Thronfolger zu segnen.

Paranoiden Helden, die um die Stierkulte wissen, kann angesichts rostroter Yaquirtaler und einer großen Kupferschale mulmig werden, doch ist Raul Eslams Seele durch den unmittelbar nach der Geburt vollzogenen GEBURTSGEGEN geschützt (allerdings müssen Sie das den Helden nicht auf die Nase binden). Der anwesende Levthansjünger *Pelmides von Arkis* (Seite 41) ist jedoch tatsächlich ein Stierkultist.

DAS ABSCHLUSSBANKETT (25. EFFERD)

»Der Hof des Mondenkaisers ist nicht von dieser Welt. Die Aura des Hüters des Schlafes lässt uns in seiner Gegenwart den Odem des Alveranischen atmen. Aus allen Ländern Aventuriens hat er nur die besten Sitten an seinen Hof gelassen und vereint sie mit gesegnetem Geist zu einer neuen, höheren Kultur, die das Reich prägen wird wie die Epoche der Eslamiden.«

—*Stirian Dschadirez, die Güldene Feder*

Funktion im Abenteuer

Das Bankett dient dazu, den Helden die Beziehungen an Hofe noch deutlicher vor Augen zu führen und ihnen eine erste Begegnung mit Selindian aus der Nähe zu ermöglichen. Wenn es keinen Grund gibt, warum die Helden aufgrund ihres Hintergrundes in die Eslamidenresidenz geladen sind (sie also etwa almadanische Adlige, verdiente Streiter oder offizielle Gesandte sind), können sie sich auf den Wettbewerben des Geburtsfestes verdienen, dass ihr Name auf die Gästeliste bekommt.

Eine ausführliche Beschreibung der Eslamidenresidenz finden Sie ab Seite 115. Passen Sie das Bankett dem Status der Helden an: Sind sie almadanische Adlige, verdiente Streiter oder offizielle Gesandte, behandelt man sie anders, als wenn sie nur

einen kurzen Auftritt haben. Vielleicht befinden sie sich aber auch im Gefolge einer Meisterperson oder fallen einem der Gäste auf, der sie zu sich einlädt.

Bei Anlässen wie diesen schwelgt man in alter eslamidischer Pracht, in die sich in den letzten Jahren eine gewisse alanfische Dekadenz und exotischer, novadischer Zauber gemischt haben. Es werden andere Zeiten beschworen, wie sie die Älteren noch vom Hofe Kaiser Hals kennen. Das almadanische Selbstbewusstsein ist trotz aller Drohungen von Außen ungebrochen.

Über allem schwebt der Kaiser, der selbst dann präsent ist, wenn er nicht anwesend ist. Tatsächlich hält sich Selindian nur wenige Stunden auf dem Bankett auf. Seine Launen bestimmen die Mode der Kamarilla (man trägt dunkle Farben, wenn nicht schwarz), seine Eigenheiten und die ihn umgebenden Mysterien sind Gesprächsstoff. Und immer wieder sieht man am Rande der Feierlichkeiten und zwischen den Dienern die Mündel des Mondes mit ihren schwarzen Gewändern und silbernen Masken.

DER AUFTRIFF DES KAISERS

Erst zu später Stunde – wenn die Sonne schon lange untergegangen ist und die Sterne über Punin funkeln – hat der Mondenkaiser seinen Auftritt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fanfaren erklingen. In schwarzen Brokat gekleidete Pagen eilen zu einem mit Elfenbein verzierten Portal, um es zu öffnen. Die Stimme des Wappenkönigs verkündet: “Seine Kaiserliche Majestät, Hal II. von Gareth, Kaiser des Raulschen Reiches, Erbe Raul des Großen, Eslam des Münzreichen und Reto des Eroberers, Lanze und Schwert des Reiches, Reichsbannerherr, König von Almada, Protektor von Yaquirien und Hôt-Alem, Mengbilla und Chorphop, Fürst der Tulamiden, Herr aller Meere, Protektor der Nivesen und Norbarden, Wahrer der Gerechtigkeit und der Derenordnung.”

Zuerst betreten die Gardien in zwei Reihen den Königssaal. Neun, wie Geister wirkende, Mondmündel, neun wilde Krieger der Madabiljim. Dann erst erscheint der Kaiser mit seinem Gefolge. Der bleiche Jüngling von einst ist zu einem ernsten Mann gereift. Das blonde Haar ist nach almadanischer Sitte zu einem Zopf gebunden. Die rehbraunen Augen blicken entschlossen. Er ist ganz in schwarz gekleidet und der matt glänzende Stoff ist von silbern funkelnden Fäden durchwirkt.

Er schreitet zum Eslamidenthron und lässt sich in all seiner Pracht nieder.

Neben Selindian geht die Kaisergemahlin Tulameth, das Gesicht von grauen Schleiern verhüllt und mit kostbaren Edelsteinen und goldenem Geschmeide geschmückt. Eine Amme trägt den schlafenden Thronfolger Raul Eslam.

Hochrangige Personen machen dem Kaiser ihre Aufwartung, Gesandte überbringen Geschenke. Helden, die bei einem der Wettbewerbe gewonnen haben, erhalten nun ihr Geschenk und erfahren die Ehre, dass sie vor den Kaiser treten dürfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich springt Selindian vom Almadinthron auf und entreißt der Amme seinen Sohn.

“Siehe, Almada!”, ruft er. Das Bündel in seinen Armen beginnt zu Weinen. “Frohlocke, Almada! Dies ist die



Zukunft!" Er hält seinen Sohn mit beiden Armen hoch. Sichtlich besorgt folgt ihm Tulameth. "Raul Eslam von Gareth wird über ein geeintes Kaiserreich regieren. Das Reich Rauls des Großen, das sich von hier, von Punin aus, erneuern und seine von den Göttern gegebenen Ansprüche wieder erheben wird." Viele Adlige jubeln und schwenken die Weinpokale. "Sollen Unsere Feinde mit den Ketten rasseln. Es ist die Furcht, die sie treibt, es ist der Neid." Selindian lässt die Arme sinken. Mit rührender Zärtlichkeit betrachtet er seinen Sohn. "Bald schon werden sie mehr zu fürchten haben, als sie sich je hätten ausmalen können."

Mit einem Mal ist sein Gesicht wieder eine ausdruckslose Maske. Ohne ein weiteres Wort drückt er Raul Eslam seiner Gemahlin in die Hand und kehrt zum Thron zurück.

Auf einen Wink des Kanzlers beginnt die Kapelle zu spielen.

DIE BOOTSCHAFT DER SCHWARZEN WITWE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach und nach verstummen alle Gespräche und dann er stirbt die Musik, so dass nur das Scheppern einer schweren Plattenrüstung zu hören ist. Mit bedrohlicher Eleganz bahnt sich eine Ritterin ihren Weg durch die Gäste, die erschrocken zurückweichen. Kurz verharret sie vor dem lee-

ren Onyxthron und verneigt sich. Sie trägt einen schwarzen Wappenrock, darauf einen schwarzen Rabenkopf im silbernen Kreis.

Dann erst dreht sie sich zum Almadinthron um, neben dem Kanzler Rafik bereits aufgesprungen ist. "Commandanta Katalinya, Euer Auftritt ist ..." Der Blick ihrer dunklen Augen bringt ihn zum Schweigen.

Katalinya Adranetz wendet sich, eine Hand auf dem Schwertknauf, an den Kaiser. "Ich überbringe eine Botschaft der Kaiserwitwe, Ihrer Kaiserlichen Hoheit Alara Paligan. Sie übermittelt ihrem Urenkel Raul Eslam segensreiche Grüße. Sie ist sicher, er wird Euch ein würdiger Erbe sein, wenn der Herr des Todes sein unausweichliches Urteil über Euch gefällt hat, Kaiserliche Majestät."

Jeder im Königssaal scheint den Atem anzuhalten. Nicht jeder wagt es, zum Almadinthron zu blicken. Selindians Finger krallen sich um seinen Weinpokal, das bleiche Gesicht läuft zornesrot an.

"Raus!", brüllt er und schleudert den Pokal von sich. "Raus! Und sagt dieser alananischen Hure, wenn sie es noch einmal wagt, Uns zu beleidigen, verliert sie mehr als ihr hübsches Gesicht!"

Die Stimme des Kaisers hallt unter Kuppel nach. Er wirkt, als wolle er die Rabengardistin mit bloßen Händen erwürgen.

Katalinya ist unbeeindruckt. "Eure Tage sind gezählt und Boron kennt ihre Zahl."

Als Katalinya gehen will, verstellt sich ihr Vesjio mit einer Handvoll treuer Gefolgsleute den Weg. Die Commandanta zeigt sich davon unbeeindruckt: „Wie heißt es über dem Portal eures Tempels des Herrn? »Du schuldest der Welt noch einen Tod.« Geh mir aus dem Weg oder ich begleiche deine Rechnung.“ Eine nervöse Anspannung liegt in der Luft, bis Vesjio auf einen Wink von Rafik zur Seite tritt.

Die Szene dient dazu, den Helden Alara und ihr Schicksal in Erinnerung zu rufen. Die Al'Anfaner können im späteren Verlauf des Abenteuers optionale Verbündete der Helden sein (Seite 54). Der Eklat sorgt dafür, dass der Kaiser sich bald zurückzieht. Wer ihn genau beobachtet, merkt (*Menschenkenntnis*), dass er sich nach seinem Wutausbruch keinesfalls entspannt. Als er das Fest verlässt, hat Tulameth ihm zu folgen. Wer Gelegenheit hat, die Kaisergemahlin am nächsten Tag zu sehen, mag einen Blick auf ihr geschwellenes Auge erhaschen.

EINE FRAGE DER EHRE

Am Rande der Festivität kommt es zu einem Streit zwischen Gwain und Vesjio, als der Valedor dem Vogt mangelnde Treue zum Kaiser vorwirft, weil er sich weigert, den Almadinhütern beizutreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Es erfüllt mich mit Stolz, nicht Eurem fanatischen und mordlüsternen Bund anzugehören“, ertönt die tiefe Stimme des Marschalls.

Vesjio streicht sich durch den Bart. „Der Großmeister dieses Bundes ist der Kaiser selbst. Ist er für Euch auch ein fanatischer Mörder?“

Gwain baut sich vor Vesjio auf. Obwohl der einäugige Valedor größer ist, wirkt der alte Vogt beeindruckender. „Zweifelt nie an meiner Treue zum Kaiser oder ...“

„Man hört anderes“, unterbricht ihn Vesjio.

„... oder wir klären unsere Differenzen im Duell.“

Vesjio hält dem Blick Gwains stand, dann dreht er sich gelangweilt um. „Ich duelliere mich nicht mit alten Männern. Geht zurück nach Omlad. Die Zeiten sind zu aufregend für einen Mann in Eurem Alter.“

Wenn die Helden sich umhören, können sie erfahren, dass Gwain den Almadinhütern skeptisch bis feindselig gegenübersteht, weil er ihre Mittel für fragwürdig und ehrenrührig hält. Tatsächlich hat er sich in den letzten Monden kaum noch in Punin, sondern fast ausschließlich in Omlad aufgehalten, so dass das Gerücht geht, der gealterte Kriegsheld wolle sich aus der Politik zurückziehen und seinen Lebensabend als Vogt von Omlad verbringen. Es kursieren bereits Namen möglicher Nachfolger im Amt des Marschalls, etwa Gendahar von Streitzig oder Ludovigo Sforigan, der Vogt von Ragath (**Herz 184**).

WEITERE SZENEN DES BANKETTS

Die nachfolgenden Szenen können Sie nach Belieben einstreuen. Auch nach dem Rückzug des Kaisers gehen die Feierlichkeiten noch bis tief in die Nacht weiter.

● Zur höfischen Gesellschaft gehört auch das Flirten. Sie können hier nicht nur die Fächersprache (siehe nebenstehenden Kasten) ins Spiel einfließen lassen, sondern ein kleines Techtelmechtel nutzen, um weitere Meisterpersonen einzuführen. Vor allem die Vögte *Gendahar von Streitzig* und *Dajon von Taladur* (Seite 40) sind für ihre amourösen Abenteuer berüchtigt. Aber auch ein gehörnter Gatte, der seinen Nebenbuhler zum Duell fordert, bietet sich an.

HÖFISCHE ETIKETTE: DIE FÄCHERSPRACHE

»Die Fächersprache ist die galanteste Sprache der Welt.«

—Madalena Galandi, Hüterin der Kunststreitschule Rahjas

Für die Almadanis ist der Fächer ein anmutiges Instrument zur Selbstdarstellung. Mit ihm kann jede Gefühlsregung klar und graziös ausgedrückt werden. Dabei wird die natürliche Körpersprache durch den Fächer betont. Die Fächersprache ist ein Code, mit dem sich Eingeweihte auf Gesellschaften Signale geben können, die sich in der Regel um das schönste Spiel des Gesellschaft drehen, das Flirten und die Liebeshändel. Üblicherweise werden die Codes sehr bewusst eingesetzt, aber bei manchen Domnas ist sie so in Fleisch und Blut übergegangen, das ihnen mitunter die eine oder andere Geste entrutscht. Im Spiel kann der Fächer für kundige Heldinnen (TaW *Etikette* und *Betören* je 7+) ein Requisit zur verschworenen Kommunikation sein, aber auch als humoristisches Element dienen, wenn eine Hofdame einen unkultivierten Helden vorführt, indem ihr Fächer eine andere Sprache spricht als sie.

Beispiele der Fächersprache

linke Hand vor das Gesicht halten – Ich sehne mich nach Gesellschaft...

rechte Hand vor das Gesicht halten – Folgt mir!

offen in der linken Hand halten – Kommt und unterhaltet Euch mit mir!

in der rechten Hand tragen – Ihr seid zu willig!

in der linken Hand drehen – Ich möchte Euch los sein!

mit rechter Hand flattern lassen – Ich liebe einen anderen!

Finger am äußeren Rand – Ich möchte Euch sprechen!

mit abgespreiztem kleinen Finger halten – Auf Wiedersehen!

über die Stirn ziehen – Wir werden beobachtet!

über die Wange ziehen – Ich liebe Euch!

durch die Hand ziehen – Ich hasse Euch!

über die Augen ziehen – Es tut mir Leid! Bitte verzeiht mir!

hinter den Kopf haltend – Vergesst mich nicht!

auf der rechten Wange ruhen lassen – Ja.

auf der linken Wange ruhen lassen – Nein.

auf dem linken Ohr platzieren – Ihr habt Euch verändert!

auf den Lippen den Stiel platzieren oder doppelt durch die Hand ziehen – Küsst mich!

langsam fächeln – Ich bin verheiratet.

schnell fächeln – Ich bin verlobt.

geschlossen präsentierend – Liebt Ihr mich?

fallen lassen oder hängen lassen – Lasst uns Freunde sein!

Fächer schließen – Ich möchte mit Euch sprechen!

Fächer schnell öffnen und schließen – Ihr seid grausam!

Fächer weit öffnen – Wartet auf mich!

eine bestimmte Anzahl der Stäbe zeigen – Angabe der Stunde für die Verabredung



● Je interessanter ein Held wirkt, desto wahrscheinlicher ist es, dass er von der quiriligen Knappin *Ayla von Rabenmund* (Seite 31) bedrängt wird. Über sie kann es zu einem Gespräch mit ihrem Schwertvater Praiodar von Streitzig oder gar ihrem Vater Ucurian von Rabenmund kommen. Eventuell müssen die Helden dem Mädchen auch gegen Valdemoro von Streitzig-Madjani beistehen: Der kleine Tyrann unterstellt *„der Göre aus der Provinz“*, ihm einen Ring gestohlen zu haben (den er jedoch nur verlegt hat). Für die weitere Handlung ist es nicht nur wichtig, dass die Helden Ayla ins Herz schließen, sondern auch ihre Beziehungen zu Praiodar und Ucurian verstehen, dessen liebstes Kind sie ist.

GERÜCHTE BEI HOFE

Die nachfolgenden Gerüchte können Sie um die Gerüchte in den Straßen (Seite 29) erweitern.

- Gwain soll den Kaiser gebeten haben, ihn vom Amt des Marschalls zu entbinden, dieser lehnte es jedoch ab. (wahr) Es heißt, Gwain sei kriegsmüde / sieht keine Chancen im aufziehenden Konflikt / ist aufgebracht über die vielen Almadinhüter unter seinen Offizieren / benutzte es als Druckmittel, um mehr Dukaten für seine Truppen zu bekommen.
- Ucurian von Rabenmund soll unzufrieden mit der Unterstützung Punins bei seinem Kampf in der Wildermark sein. Er begehrt aber nicht auf, weil seine Tochter Ayla als Knappin am almadanischen Hof faktisch die Geisel des Kaisers ist. (teilweise wahr; dieser Umstand erfüllt sich später)

● Gwain und Praidor waren in ihrer Jugend beste Freunde, bis sie sich in der Answinkrise als Gegner gegenüberstanden. Keiner hat dem anderen den Verrat an ihrer Freundschaft bis heute verziehen. (wahr)

● 'Rostbart' (gemeint ist der Schamane Mharbal) besitzt mit seiner okkulten Zauberei mehr Einfluss als die Hofmagierin Elini. (wahr)

● Der thalusische Gesandte Duwok ay Dûr-Krichanu weil seit ein paar Monaten in Punin. (wahr) Der Hof verhandelt einen gesonderten Vertrag mit dem Sultan von Thalusa. Über die Karawanenrouten der Khôm sollen die Waren der Ostküste an den Yaquir kommen. (teilweise wahr; das Vorhaben besteht tatsächlich, nur ahnt niemand, dass Duwok ein falscher Gesandter ist)

● Alara Paligan befindet sich unter Arrest auf Pfalz Cumrat. (wahr)

● Eine geheime Klausel des Bündnisses zwischen Kaiser und Kalif fordert die Auslieferung des Schurken Khorim Uchakbar. (falsch)

● Valdemoro von Streitzig-Madjani ist der Letzte seines Hauses. (wahr) Er ist der uneheliche Sohn Vogt Gendahars (falsch) / wurde Gendahar untergeschoben (wahr) und ist der Sohn von Rafik von Taladur / Ansvin von Al'Muktur / Omer Shadif / einer beliebigen weiteren Person. (wer weiß?)

● Schon während ihrer Schwangerschaft hat die Kaisermutter

● mer von der Geburt eines Sohnes geträumt und dass er ein großer Herrscher wird. (wahr)

DIE ZERSPLITTETERTE BOTSCHAFT

Mit diesem Kapitel, das mit dem Mord an dem Boroni Oniromanco beginnt, steigen die Helden in die eigentliche Abenteuerhandlung ein: Die Helden decken die Umtriebe eines Stierkultes bei Hofe auf und stoßen auf die zersplitterte Traumbotschaft des Raben von Punin.

DIE KABEL DES STIERES

Funktion im Abenteuer

Die nachfolgenden Abschnitte behandeln das geheime Wirken eines Stierkultes, der die Helden durch Zufall auf die Spur des Vermächtnisses des Raben setzt und sich als gefährlicher Gegenspieler entpuppt. Gleichzeitig können die Helden durch die Aufdeckung der Kabale Vertrauen bei Hofe gewinnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus einer dunklen Gasse stolpert euch eine Gestalt vor die Füße. Auf dem schwarzen Gewand blitzt ein silberner Rabe auf. Die Augen des kahlen Geweihten sind blutunterlaufen und starren euch hilfeschend an. Röchelnd fällt er euch entgegen.

(Heldenreaktion.)

Du packst den Boroni. Das schwarze Tuch fühlt sich feucht an.

TOD EINES RABEN (Mitte Efferd)

Den genauen Zeitpunkt dieses Ereignisses bestimmen Sie. Der Mord an Oniromanco sollte nicht zu früh geschehen, am besten unmittelbar vor oder nach dem Abschlussbankett (letzteres nur, wenn es den Helden gelang, dort geladen zu sein).

Der Mord ereignet sich zu nächtlicher Stunde, dann, wenn in Punin Ausgangssperre herrscht. Für Helden gibt es jedoch sicherlich viele Gründe, warum sie das Gesetz umgehen. Es kann aber auch sein, dass die Helden knapp die Sperrstunde verpasst haben und nun zu ihrer Unterkunft eilen.

Oniromanco ist nicht mehr zu retten (regeltechnisch befinden sich seine LeP unter dem Wert seiner negativen KO). Sterbend bleiben ihm nur wenige Worte: *„Der Rabe spricht ... seine Worte ... die Träume ... Miradora ... mein Buch.“*

Ein Held, der sofort einen Blick in die Gasse wirft, kann an ihrem anderen Ende noch den Blick auf eine bullige Gestalt erhaschen. Es handelt sich dabei um den Stallknecht Trodero, Oniromancos Mörder. Er kennt sich gut in Punin aus und wird die Helden wahrscheinlich abhängen. Ohnehin geraten die Helden bald an zwei Grünröcke von der Stadtgarde, die keinen Flüchtigen gesehen haben (*Menschenkenntnis*: entspricht der Wahrheit) und stur Erklärungen einfordern (gerade wenn die Helden ohne Licht und schriftlicher Erlaubnis unterwegs sind).

WAS GESCHEHEN IST – HINTERGRÜNDE EINES MORDES

Seit Monaten sammelt Oniromanco die Träume derer, die Teil des *Traums der tausend Seelen* waren. Er versucht, in den Träumen ein System zu erkennen, um daraus den Willen Borons abzuleiten. Tatsächlich konnte er jüngst Erfolge vorweisen, die ihn beflügelten (siehe Seite 44). Da sich der *Traum der tausend Seelen* durch alle Gesellschaftsschichten zog, wurde er auch bei Personen des Hofes vorstellig, zu dem er durch seine ehemalige Schülerin Miradora gewissen Zugang hat. Dadurch wurde Dajon von Taladur auf ihn aufmerksam. Aufgrund seines eigenen Traumes sah er in Oniromanco eine Bedrohung für den Aufstieg der Stierkulte und beschloss, ihn zu beseitigen. Mit einem gefälschten Schreiben der Baronin Yanis di Rastino lockte er den Boroni in die dunkle Gasse, wo ihm sein Gehilfe Trodero auflauerte. Trodero stach mehrmals auf Oniromanco ein, der jedoch den schwitzenden Händen des Stallknechtes entglitt. Das Auftauchen der Helden ließ Trodero fliehen.

SPURENSUCHE AM TATORT

Solange die Helden ungestört sind, können sie den Tatort untersuchen. Später auftauchende Grünröcke und eventuell auch Almadringardisten werden sich – sofern kein Held die nötige Autorität besitzt – in den Vordergrund spielen und können (eher aus Unfähigkeit als aus Boshaftigkeit, obwohl es gerne anders wirken darf) Spuren verwischen.

Sollten die Helden aus Respekt vor einer Untersuchung von Oniromancos Leiche absehen und ihn gar dem Gebrochenen Rad (dem Boron-Tempel) übergeben, wird man sie später, so sie aufrichtiges Interesse an der Aufklärung des Frevels zeigen, als vertrauenswürdige Person in die Erkenntnisse einbeziehen. Auch über Miradora können die Helden an die Informationen gelangen.

- Nicht zu übersehen sind die zahlreichen Einstiche am ganzen Oberkörper (17 an der Zahl), die (*Anatomie oder Heilkunde Wunden* +5) von einem Dolch stammen und (5 *TaP**) von einer starken Person ausgeführt wurden.

- *Fährtsensuchen* oder *Sinnenschärfe*: Es gibt keine nennenswerten Kampfspuren. Oniromanco war überrascht und/oder seinem Angreifer unterlegen. Es lassen sich aber mit Heu durchsetzte Brocken Pferdemit finden.

- Bei sich trägt Oniromanco noch das Schreiben, dem er zu dem Treffen gefolgt ist:

Bruder Oniromanco!

Ihr folgt den Träumen, ich folge dem Mond. Beide sind wir zur Verschwiegenheit angehalten. Ich habe ähnliche Erkenntnisse gewonnen wie ihr, doch in Punin bin ich persona non grata.

Treff mich nach der Ausgangssperre in der Gasse hinter dem Haus der Weißen Taube.

Eure verhüllte Freundin Yanis

- Das Haus der Weißen Taube beschreibt ein mit einer großflächigen Wandmalerei verziertes, von Ihnen frei zu setzenden Haus am Ende der Gasse, wo der Überfall stattfand.

- Sollten die Helden Yanis di Rastino (Seite 15) schon kennen, sollten sie hellhörig werden. Wenn sie sich umhören, werden sie erfahren, dass niemand (zumal jemand, der der Propaganda folgt) gut von ihr zu sprechen weiß. Fakt ist, dass niemand die Wortführerin der Disentes seit Monaten mehr gesehen hat. Einige Gerüchte vermuten sie gar im Kerker von Al'Muktur.

EIN STIERKULT BEI HOFE – DIE GEGENSPIELER DER HELDEN



»Unter donnernden Hufen brechen die Knochen der Feinde und der Schwachen, der Zweifler und der Zauderer. Falsche Götter fallen wie Sternschnuppen vom Himmel und im Licht des Mondes reitet die unaufhaltsame kaiserliche Kavallerie auf den schönsten Rössern. Angeführt werden sie vom Kaiser selbst, der einen gebändigten Stier führt.

Mit hektisch flatternden Flügeln lässt sich ein Rabe auf der Schulter des Kaisers nieder. »Es ist ein Fluch«, krächzt das Vieh.

Der Kaiser packt das Federvieh, straft es mit seinen Blicken und wirft es zu Boden. Die hohlen Knochen knacken unter dem Gewicht des Stieres.

»So werden wir siegen«, spricht der Stier.«

—Traum des Dajon von Taladur, Nacht auf den 22. Ingerimm 1032 BF

Das Zentrum der Verschwörung findet sich in der Stallburg (**Herz 151**), in der der Kaiserliche Marstall und die kaiserliche Hofreitschule untergebracht ist. Von hier aus versucht die Kultzelle um den Erzzuchtmeister Dajon von Taladur ä.H., junge Adlige für die geheimen Riten zu gewinnen und die Zerschlagung der zwölfgöttlichen Kirchen vorzubereiten. Ihnen kommt zugute, dass der Marstall außerhalb des Hofes in Ingwacht untergebracht ist und der Kaiser selbst nur wenig Interesse an der Pferdezucht zeigt.

Dajon von Taladur, ä.H.,

Vogt zu Gräfllich Taladur, Erzzuchtmeister

Der 'schöne Vogt' (*989 BF, 1,84 Schritt, schwarze, graumelierte Haare, sanfte, rehbraune Augen, gut aussehend) war schon immer ein Schürzenjäger und teilte das Schlafgemach mit Schönheiten wie Shahane al'Kasim oder Yanis di Rastino. Seine Bevorzugung durch seinen Vater führte zum Zerwürfnis mit dem Rest der Familie, einzig zu seinem (gleichaltrigen) Neffen Rafik pflegt er ein gutes Verhältnis.

Seit 1014 BF bekleidet er das Hofamt des Erzzuchtmeisters, doch das Desinteresse des Kaisers an der Pferdezucht verlei-

dete ihm das Amt. Auch das Nachstellen von Hofdamen wurde ihm mit den Jahren zur langweiligen Routine. Über seinen Gehilfen *Trodero* wurde er mit dem Peraine-Geweihten *Jacobo* (**Herz 185**) bekannt gemacht und geriet in den Dunstkreis der Stierkulte. Mittlerweile unterhält er seinen eigenen Zirkel bei Hofe, der sich hinter dem Schleier wüster Orgien verbirgt und obskure Fruchtbarkeitsriten pflegt.

Dajon von Taladur gilt als *durchschnittlicher Fechter* (Seite 30).

Trodero Trapani, Stallknecht

Der aus Ragath stammende Knecht (*1005 BF, bullig mit breiter Brust, offenes Leinenhemd, dunkle Schürze aus Ochsenleder) mit dem dümmlichen Gesicht und schweißnassen Körper ist ein verschlagener Stierkultist, der von Jacobo (**Herz 185**) rekrutiert wurde und mit viel Bauernschläue ans Werk geht. Bei den verschreckten jungen, weiblichen Mündeln des Hofes ist er berüchtigt dafür, in dunklen Nächten "*aus den kleinen Rösslein vollwertige Stuten zu machen*", wie er gelblich grinsend prahlt.

Für Spielwerte können Sie sich an den Werten eines *Gladiators* (Seite 30) orientieren.

Pelmides von Arkis, Levthansjünger

Der Zyklopäer Pelmides (*1000 BF, muskulös, stark behaart) gehört seit jungen Jahren einem aus den dunklen Zeiten stammenden Levthanskult an, in dem sich rasende Lust, Feen-Mythologie und eine archaische Brazoragh-Verehrung mischen. Seine Wanderung führten ihn von Pailos bis nach Oron, bis er sich vor wenigen Jahren in Punin niederließ. In Dajons Kultzelle ist es seine Aufgabe, die Rahja-Kirche zu unterwandern und tatsächlich konnte er sich Bett und Vertrauen der Metroplitin Madalena erschleichen.

Für Spielwerte können Sie sich an den Werten eines *Gladiators* (Seite 30) orientieren.

Methoden

Mit Dajon von Taladur haben die Helden einen gefährlichen Gegenspieler, der bei Hofe über viele Kontakte fügt, aber aufgrund des mangelnden Interesses des Kaisers an der Pferdezucht vom Herrscher unbehehellig bleibt. Zudem hilft ihm sein gutes Verhältnis zu seinem Neffen Rafik, über alle Entwicklungen bestens informiert zu sein.

Sobald er mitbekommt, dass die Helden in der Sache Oniromanco Nachforschungen anstellen, geht er gegen sie vor. Zuerst auf sehr subtile Weise, indem er sie durch geschickt gestreute Gerüchte diffamiert. Das strenge Hofprotokoll macht es für die Helden ohnehin schwierig, bei Hofe Erkundigungen einzuziehen, wenn sie nicht über gute Kontakte verfügen. Bald werden sie aber feststellen, dass ihre Bitten schleppend bis gar nicht beantwortet werden oder sie ohne Grund abgewiesen werden. Um die Spur zu sich zu verschleiern, nutzt er seine Affären mit Hofdamen, um die Helden schlecht zu reden.

In einem weiteren Schritt streut er bei der eifrigen Almadin-garde Gerüchte, die Helden würden den Disentes nahestehen und eine Gefährdung darstellen. Den Nachstellungen von Vesijos Bluthunden können die Helden sich nur erwehren, wenn sie den Schutz einflussreicher Personen genießen (etwa dann, wenn sie schon Rafiks Verbündete sind oder das Vertrauen der Boron-Kirche haben), andernfalls bleibt ihnen nur, abzutauchen.

Erst wenn sich abzeichnet, dass die Helden sich nicht einschüchtern lassen und aufgeben, kommt es zu Überfällen angeheuerter Schläger, die ihnen auflauern oder ihre Unterkunft

verwüsten. Dabei versucht er immer wieder, die Spur auf Yanis zu lenken.

Nach und nach sollte den Helden dämmern, dass ihre Feinde über weitreichenden Einfluss verfügen und letztlich am Eslamidenhof zu suchen sind.

BARONIN YANIS UND DER UNTERGRUND



Die von Dajon gelegte falsche Fährte weist zu Baronin Yanis, die den Helden aus früheren Abenteuer in durchaus zwiespältiger Erinnerung sein kann. Seit sie sich auf dem Reichskongress auf dem Windhager Weißenstein im Ingerimm 1032 BF offen zu Rohaja bekannte, gilt sie als Wortführerin der Disentes und musste untertauchen. Nur wenige ahnen, dass sie eine geheime Geweihte des Phex ist und der radikalen Mondsekte *Sha'ay Mada* vorsteht.

Es gibt zwei Möglichkeiten, mit ihr in Kontakt zu kommen. Zum einen können die Helden versuchen, als (vermeintliche) Unterstützer der Disentes Kontakt zum Zirkel des El'Fenneq herzustellen. Eine gute Anlaufstelle ist der Phex-Tempel (**Herz 156**), es besteht aber auch die Möglichkeit, in der Stadt nach mit der Herrschaft unzufriedenen Personen zu suchen – vor allem unter den Zünften gibt es seit der Entmachtung des Stadtrates einige, die im Geheimen die Disentes und den Zirkel unterstützen. Varmino kann sich hier entsprechende Kontakte herstellen.

Da die Disentes jedoch auf verlorenem Posten stehen und zu recht um ihr Leben fürchten, sind sie sehr misstrauisch geworden. Die Helden werden sich beweisen müssen. Ersinnen Sie eine Prüfung, die den Fähigkeiten der Helden angemessen ist: Dies kann ein Einbruch in die Kommandantur der Stadtgarde (**Herz 154**) sein, um einen Gefangenen zu befreien, oder die spektakuläre Vereitelung einer Hinrichtung. Ebenso können bei einem Treffen mit dem Untergrund unvermittelt Gardisten auftauchen – was die Helden erst recht in Erklärungsnot bringt, ih-

nen aber auch die Möglichkeit gibt, sich bei einem gemeinsamen Kampf zu beweisen. Der Wortführer des Puniner Untergrundes ist *Alessandro der Jüngere d'Escario* (Seite 18). Er ist es letztlich auch, der den Kontakt zu Yanis herstellen kann.

Zum anderen gibt es aber auch die Möglichkeit, dass Yanis von sich aus agiert, wenn sie spitzbekommt, dass gegen sie in einem Mord ermittelt wird. In diesem Fall wird sie einen Helden entführen lassen und verhören, bis sie die Hintergründe kennt. Wenn der Held sie von seiner Rechtschaffenheit überzeugen kann, wird sie sich ihm zu erkennen geben, ihre Unschuld behaupten und versuchen, die Helden als Verbündete zu gewinnen.

VERBÜNDETE:

YANIS UND DER ZIRKEL DES EL'FENNEQ

 Zwar fehlt es den oft aus einfachen Verhältnissen stammenden Mitgliedern des Zirkels des El'Fenneq meist an Mitteln, dafür sind sie (mitunter bis zur Leichtsinigkeit) wagemutig. Sie können allerdings auch Retter in der Not sein, Aktionen der Helden mit Ablenkungen unterstützen, aber ebenso in Gefangenschaft geraten. Es mag für Helden auch reizvoll sein, selbst Mitglieder des Zirkels zu werden und am Verwirrspiel des vielfachen Wüstenfuchses teilzuhaben.

Die sie unterstützenden, verbliebenen Disentes hingegen haben andere Möglichkeiten. Die Helden können hier auf Informationen, Kontakte und nach Ihrem Ermessen Ausrüstungsvorteile zurückgreifen. Allerdings sind auch ihre Ressourcen beschränkt und nicht jeder steht für die Sache zu rückhaltlos und sich selbst gegenüber rücksichtslos ein wie Yanis – nicht wenige werden im Zweifelsfall versuchen, sich zu retten. Yanis ist zudem als Mondmystikerin später noch eine wichtige Informationsquelle.

Das Bündnis, sollte es den Machthabern bekannt werden, kann später von Ihnen verwendet werden, um den Druck auf die Helden zusätzlich zu erhöhen.

DIE KABALE FLIEGT AUF

Noch vor der Entdeckung des Vermächtnisses des Raben sollte es den Helden gelingen, den Stierkult aufzulegen zu lassen. Dabei sollte erst ganz zuletzt Dajon als Drahtzieher enttarnt werden.

- Die Helden haben mit dem am Tatort gefundenen Pferdemeist einen ersten Hinweis zur Stallburg – nur gibt es in Punin viele Ställe. Eventuell haben sie aber eine bullige Gestalt gesehen, die auf Trodero weist. Dieser bekommt natürlich durch Dajon ein Alibi – und wer wagt es schon, das Ehrenwort des Erzzuchtmeisters anzuzweifeln?

- Wenn die Helden sich geschickt anstellen, ihre Kontakte bei Hofe oder in den Untergrund nutzen oder sich etwa das Vertrauen von Hofdienern erschleichen (oder erkaufen können), können sie nach und nach herausfinden, dass die Gerüchte ihren Ursprung bei Damen haben, denen man eine Liebschaft mit dem schönen Vogt nachsagt. Sie können hier nach Belieben mit anderen Affären falsche Fährten legen, bis sich der Verdacht auf Dajon verdichtet.

- Später können die Helden Gerüchte über „alanfanische Orgien“ in der Stallburg aufsnappen. (Tatsächlich steht Dajon bei einigen Adligen in Verdacht, dem Al'Anfaner Ritus nahezustehen.)

- Wenn die angeheuerten Attentäter versagen, können Trodero oder Palmides, denen der berechnende Geist Dajons fehlt, selbst zur Tat schreiten. Ein Geständnis von ihnen oder ihre bekannte Freundschaft zu Dajon kann zum Kern des Kultes führen.

Um Dajon zu überführen, braucht es aber handfeste Beweise (ggf. *Rechtskunde*). Immerhin geht es gegen einen Hofadligen, und dass der Vogt gut vernetzt ist, haben die Helden bereits am eigenen Leib erfahren. Diese Beweise lassen sich in der Stallburg (F10 X) in Ingwacht finden. Das prächtige Stadtschloss, das seit 550 BF die Hofreitschule beherbergt, besitzt ein geheimes zweites Kellergeschoss. Dieses noch aus dem Emirat stammende Gewölbe beherbergte einst einen von Emir Alman gestifteten Ras'Ragh-Tempel, der von Dajon mit Hilfe des Priesters Jacopo wiederentdeckt wurde.

Auf einem Basaltthron, dessen Rückenlehne in einem liegenden Halbmond aus Kupfer endet, hockt ein mumifizierter Minotaurus, unter dessen Augen die Kultisten Menschenopfer darbringen, Fruchtbarkeitsriten vollziehen oder sich an entführten Mägden vergehen. Die Helden können hier Dajon bei frischer Tat ertappen (lassen), finden aber auch ein Kultbuch zu Ehren des Gefesselten Stieres, vom Vogt von eigener Hand geführt (die Handschrift ist dieselbe wie auf der Botschaft, die die Helden bei Oniromanco gefunden haben; hier kann auch Dajons Traum (Seite 40) festgehalten sein). Auch wird hier der Plan skizziert, die Metropolitin Madalena Galandi zu töten, um die Rahja-Kirche in Almada empfindlich zu schwächen. Der Kult scheint noch unentschieden, ob man die Tat den Novadis oder den Al'Anfanern zuschieben soll, um die religiösen Konflikte am Yaquir zu schüren.

Wichtig ist noch eine andere Erkenntnis, die die Helden hier gewinnen können: Der Thron selbst besitzt eine Inschrift in Alt-Tulamidyä, die besagt:

**DEM GEFESSELTEN STIER,
DEM KALB DES MONDES
PATRON DES LANDES, DER STÄRKE
UND DER FRUCHTBARKEIT
DURCH SEINEN DIENER UND ERBEN
ALMAN AL'SFAHOR Y BEN ASHVLAB**

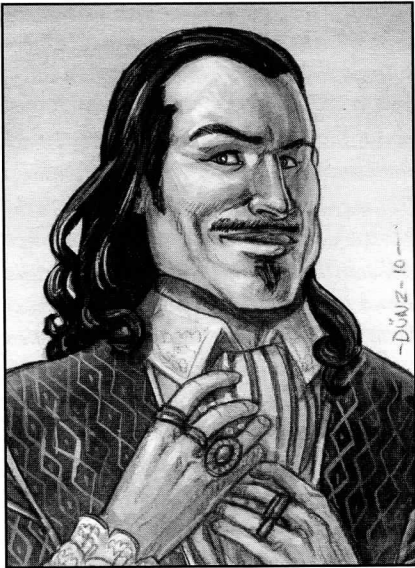
Mit einer gelungenen Probe +8 auf *Geschichtswissen*, können die Helden erfahren, dass Alman al'Sfahor als sechster Herrscher des Emirats Al'Mada von 171 bis 143 v. BF während der Dunklen Zeiten über das Land des Mondes herrschte. Wenn die Helden das Szenario **Mondenpfad** gespielt haben, sollten sie besonders hellhörig werden – ansonsten entfaltet diese Information auch später ihre Brisanz, wenn sie von Selindians Interesse an den Emir erfahren.

Dajons Schicksal

Sobald Dajons Treiben bekannt wird, hat er sein Leben verwirrt. Ob er durch Heldenhand stirbt oder ihm ein Prozess wegen Ketzerei gemacht wird, seine Tage sind gezählt. Bei Hofe verliert er jegliche Protektion (zumal der Kaiser, trotz des eigentlichen Interesses des Stierkultes an ihm, diesem nicht anhängt). Wenn Sie wollen, kann er auch in Al'Muktur inhaftiert werden, wo er ironischerweise dann auf Weisung Selindians beim Massaker den Tod findet.

RAFİK OFFENBART SICH

Wenn die Helden noch nicht im Bündnis mit Rafik stehen, wird dieser sie kurz darauf in die Hofkanzlei (**Herz 153**) la-



den, wo er sich noch sicher fühlt. Offiziell spricht er ihnen den Dank aus, den Kult zerschlagen zu haben (sichtlich betroffen, dass sein Onkel darin verwickelt gewesen ist), verbunden mit einer Belohnung nach Ihrem Ermessen. Er will sich aber auch bei Tee und Punipan ein Bild von diesen Abenteurern machen und fragt sie nach ihrer Gesinnung aus.

Als meisterlicher Menschenkenner sollte er herausfinden können, wie die Helden zur Herrschaft des Mondenkaisers stehen. Wenn er in ihnen mögliche Verbündete erkennt, wagt er es, mit offenen Karten zu spielen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rafik stellt seine Tasse ab und mustert euch mit seinen smaragdgrünen Augen. "Ich will offen mit Euch sprechen, werde Freunde. Diese von Euch aufgedeckte Kabale gesellt sich zu anderen Vorkommnissen, die mich mit Sorge um mein geliebtes Almada erfüllen. In den Schatten regt sich Verborgenes, das großes Leid über dieses Land bringen kann. Der Weg, den wir eingeschlagen haben, offenbart sich immer mehr als Sackgasse und selbst für mich wird es schwierig zu erkennen, wer bei Hofe noch Freund und wer Feind ist – jetzt, wo ich nicht einmal meiner Familia vertrauen kann. Ich bin auf Personen angewiesen, denen ich vertrauen kann. Personen, denen am Wohle Almadas und des Reiches gelegen ist. Seid Ihr gewillt, Vieles zu wagen, um großes Leid abzuwenden – und einen Krieg zu verhindern?"

Rafik lässt bewusst offen, welches 'Reich' er meint. Er geht behutsam vor und nur Sie können das Grad des Vertrauens er-messen, dass er den Helden entgegenbringt: Es kann soweit gehen, dass er ihnen sein geheimes Bündnis mit Rohaja und Rondrigan offenlegt, um einen Ausweg aus der Misere zu finden, die er selbst mitverschuldet hat.

Vor allem folgende Informationen sind von Relevanz:

- Der Kaiser agiert immer eigenständiger und unberechenbarer. Rafik fürchtet, dass Selindian mittlerweile jedes Maß verloren hat und auch einen offenen Krieg mit seiner Schwester in Kauf nehmen würde. Ein solcher ist aber nicht im Interesse des Kanzlers.
- In den letzten Monaten hat sich der Kaiser vieler Berater entledigt. Dafür haben Personen mit fragwürdigen Interessen – etwa Vesijo de Fuente – eine erschreckende Karriere hingelegt. Auch wurden viele Offiziere in der Armee durch loyale Almadinhüter ausgetauscht, was fast zu einem Zerwürfnis mit Marschall Gwain führte, der drohte, sein Amt niederzulegen. Es zeichnet sich ab, dass das Wohl des Landes für Selindian nur noch eine untergeordnete Rolle spielt.

- Ein Konflikt mit dem Rest des Reiches und dessen Verbündeten im Lieblichen Feld scheint den Kaiser kaum zu beunruhigen – und es scheint nicht der Pakt mit dem Kalifen zu sein (dem, so wie der Kanzler ihn einschätzt, auch wenig an einem Krieg zu liegen scheint). Der Kaiser, der sich selbst als Erwählten sieht, scheint auf höhere Mächte zu setzen.

- Schon immer hatte Selindian okkulte Neigungen, sammelte Gebeine berühmter Helden und Herrscher und richtete für diese eine große Gruft unter der Eslamidenresidenz ein, zu der Rafik keinen Zutritt hat. Was anfänglich wie eine Marotte wirkte, deutet immer mehr auf einen umfassenden Plan hin. In den letzten Monaten – vor allem seit der Entdeckung des Grabmals im Spätsommer 1033 BF – konzentrieren sich seine Bemühungen auf die Dunklen Zeiten und Emir Alman al'Sfahor.

Rafik selbst wurde hierbei stets ausgeschlossen, was ihn noch mehr beunruhigt. Er weiß, dass der Kaiser die im Raschtulswall entdeckte Grabkammer hat ausräumen lassen, doch ist selbst für ihn kein Zugang zu gewinnen. Er will sich jedoch weiterhin darum bemühen, an Informationen zu kommen, zumal Selindian Anfang des Jahres durch ausgewählte Personen hat weitere Nachforschungen anstellen lassen. Sobald er diese Informationen hat, möchte er auf die Helden zurückgreifen, der Sache nachzugehen, um aufzudecken, was Selindian plant. Spätestens nachdem die Helden das Vermächtnis des Raben entdeckt haben, sollte ihnen ein Bündnis mit Rafik wertvoll erscheinen.

VERBÜNDETE: RAFİK VON TALADUR

Der Kanzler ist einer der einflussreichsten Verbündeten, die die Helden gewinnen können. Am Zentrum der Macht sitzend, kann er die Helden behutsam beschützen, muss aber selbst aufpassen, dass der zornige Blick des Kaisers nicht auf ihn fällt, da er merkt, dass die Luft um ihn dünner wird.

Die Helden sollten mit Rafik gemeinsam besprechen, wie sie ihr Bündnis gestalten: Er kann sie ebenso gut bei Hofe einführen und in seinem direkten Umfeld installieren wie ein Verbündeter in den Schatten bleiben.

DEM VERMÄCHTNIS AUF DER SPUR

Funktion im Abenteuer

Die Helden lüften den Schleier und bekommen entscheidende Hinweise zum Fluch des Mondenkaisers. Dieser Abschnitt ist zentral für die Episode in Punin und leitet über in die weitere Handlung des Abenteuers.

ÜBER DEN ERMORDETEN

Das Gebrochene Rad (**Herz 154**) ist die beste Adresse, um mehr über den Ermordeten zu erfahren. Hier geraten die Helden bald an Bruder *Corvinus* (*971, gebeugt, zitternde linke Hand; **Meister der Dämonen** 38), den persönlichen Sekretär des Raben von Punin. Über die Jahre hat er viele Eigenheiten Bahram Nazirs übernommen und über die lange Zeit, die er schweigend mit dem Erhabenen verbrachte, ist er selbst einsil-

big und seine Stimme krächzend geworden. Corvinuas weiß zu berichten, dass Oniromanco ein Deuter Bishdariels war und in der Traumdeutung sehr systematisch vorging. Auf ihn geht ein System umfangreicher Kataloge zurück, das vielen Boronis ein hilfreiches Werkzeug ist. Der *Traum der tausend Seelen* beschäftigte viele Geweihte, doch keiner ging so akribisch und geradezu besessen vor wie Oniromanco, den Willen Borons daraus zu lesen. Über seine Fortschritte sprach er kaum und den Geboten Borons entsprechend bedrängt ihn niemand; er würde sich kundtun, wenn die Zeit dafür wäre und solange schweigen, wie es angemessen war. In den letzten Wochen wirkte er jedoch nahezu unangemessen aufgeregt.

DAS JUNGE RÄBLEIN

Der Sterbende nannte den Namen „Miradora“. Wenn die Helden die 25jährige Dienerin Bishdariels noch nicht kennen, können sie im Gebrochenen Rad mehr über Miradora erfahren: Die junge Geweihte war Schülerin des ermordeten Oniromanco und wurde vor fünf Jahren überraschend vom Raben von Punin persönlich an den Hof entsandt. Dort hat sie nicht nur ein Auge auf die Al'Anfaner, sondern auch auf den Kaiser – und erfüllt damit unbewusst ihren Teil in den Plänen des Raben.

Da Miradora oft den Haupttempel des Boron besucht, ist es ein Leichtes, mit ihr in Kontakt zu kommen. Unter Umständen hat sie schon vom Tod ihres ehemaligen Lehrers erfahren und ist sichtlich erschüttert. Wenn die Helden erklären, den Mord aufklären zu wollen, wird sich die junge Geweihte ihnen öffnen.

- Miradora kann bestätigen, dass Oniromanco nach einer höheren Botschaft hinter den tausend Träumen suchte. Tatsächlich vertraute ihr Lehrer ihr an, dass er ein wiederkehrendes System in den von ihm dokumentierten Träumen entdeckt habe.

- Oniromanco fragte sie auch nach den Träumen des Kaisers. Dabei verrät Miradora den Helden keinesfalls die Träume des Kaisers, da dies einem Bruch ihres Gelübdes nahekam. Auch Oniromanco verriet sie nur unter heftigen Gewissensbissen das Auftauchen eines Raben und dessen Worte.

- Am Tag vor seiner Ermordung kam Oniromanco zu ihr und überreichte ihr sein schwarzes Notizbuch. Er sagte ihr, dass er eine wichtige Person treffen wolle und war sehr aufgewühlt. Obwohl Miradora eine schlechte Vorahnung hatte, war sie aufgrund der Feierlichkeiten zu beschäftigt, um ihrem Lehrer das Treffen auszureden.

Miradora sieht Oniromancos Aufzeichnungen als Vermächtnis an sie – und an die Helden, die er miteinweihte. Sobald sie ihnen vertraut, ist sie bereit, gemeinsam mit ihnen das Werk zu studieren.

- Oniromanco beginnt mit allgemeinen Spekulationen über die Natur des Wunders, seinen Zusammenhang mit dem Schlaf des Raben und die Rolle des Kaisers. „*Soll es Borons Willen sein, dass der Kaiser über uns wacht, dass Weltliches und Geistliches sich vereinen sollen, wie der Ketzerei nahe Stimmen unter des Raben Schar behaupten? Doch warum ist seine Botschaft so uneindeutig, so vielgestaltig?*“

- Seiner systematischen Analyse folgend, untersucht er die Symbolik der zu dem Zeitpunkt von ihm zusammengetragenen Träume: „*Vieles deutet auf den Herrn: Der Tod ist in vielen Träumen gegenwärtig. Den Träumenden wird gelehrt, die Vergänglichkeit zu akzeptieren. Auch die Symbolik entspricht häufig dem, was wir aus den Botschaften Bishdariels kennen. Vereinzelt taucht gar ein Rabe selbst auf. Aber dies ist nicht immer der Fall,*

mitunter fehlt es an diesen bekannten Zeichen ganz. Was ist mit den Träumen, in denen der Tod nicht akzeptiert, sondern überwunden wird? Welche Rollen spielt die Mondscheibe, welche die Gewitter und Stürme? Was die Hengste, Rinder und Stiere, die immer wieder genannt werden? Auch ist das Schwarz des Herrn nicht immer dominierend: In anderen Träumen beherrscht das Rot die Farben.“

- Schließlich entdeckt er die Spur des Raben: „*Auffällig ist der Rabe, der in vielen Träumen auftritt und – oft aus dem Zusammenhang heraus – zum Träumer spricht. Seine Worte sind bruchstückhaft, manche wiederholen sich.*“ Sein Schluss: „*Sie wirken wie die Fragmente einer höheren Botschaft. Ist sie zersplittert und hat sich über ein ganzes Land verteilt? Träumten viele, wo einer träumen sollte? Vulgo: Wenn es gelingt, die Botschaft des Raben zusammenzusetzen, enthüllt sich uns der Wille Borons.*“

- Nachfolgend findet sich eine umfangreiche Sammlung an dokumentierten Träumen, in denen Oniromanco die Worte des Raben hervorgehoben hat. Sie können selbst festlegen, wie weit Oniromanco mit der Rekonstruktion (siehe auch nachfolgenden Abschnitt) fortgeschritten ist, je nachdem, wie schwer Sie es für die Helden gestalten wollen. Folgende Splitter hat er in jedem Fall dokumentiert: *Mein Vermächtnis – Seele – gnädiges Vergessen – Fluch*

- Ein einer Stelle findet sich auch der Eintrag „*Selindian Hal von Gareth: Königsseele*“.

Laden Sie die Helden zu **Spekulationen über die Natur der Träume** ein, die Sie durch Proben auf *Götter und Kulte* und Recherchen in Tempeln und Akademien steuern können.

- Der Mond gilt als Kerker der Frevlerin und Hesinde-Tochter Mada, die den Menschen die Magie brachte. Er wird aber auch mit Phex assoziiert. Vielleicht ist den Helden auf Reisen im Gebiet der Schwarzpelze aber auch schon die kupferne Mondscheibe des Tairach begegnet.

- *Götter und Kulte* (für Zwölfgöttergläubige +0, sonst +3 bis +7, erleichtert durch SF *Kulturkenntnis: Orks*): Schwarz ist die Farbe Borons, Rot wird mit Rahja assoziiert, aber auch mit Rondra. Dazu würden auch die Beschreibungen von Gewittern und Stürmen passen (1 *TaP**). Schwarz und Rot in Kombination stehen sowohl für Kor als auch für Borbarad (3 *TaP**). Die Farbe (Kupfer-) Rot und vor allem ein roter Mond werden aber auch dem orksischen Götzen Tairach zugeordnet, während die Farbe Schwarz, Naturgewalten und Stiere in Verbindung mit Brazoragh stehen (5 *TaP**). Tairach soll in der orksischen Mythologie über das Jenseits gebieten (7 *TaP**).

DIE REKONSTRUKTION DER BOTSCHAFT

Von seinem Körper und dem Diesseits abgeschnitten, versuchte der Rabe im Ingerimm 1032 BF aus der Geistersteppe heraus, durch Selindian eine Botschaft zu schicken. Die karmale Botschaft war jedoch zuviel für das Kräftegeflecht in Selindians Seele: Das Resultat war der *Traum der tausend Seelen*, der die Botschaft zersplitterte und in unzählige Träumer über das Land verteilte.

Nicht alle Träumer wurden dabei zu Trägern von Teilen der Botschaft, doch in einigen Träumen erschien dem Schlafenden ein Rabe, der mitunter ohne Zusammenhang einige Worte sprach. Der Geweihte Oniromanco war der erste, der auf der Suche nach den Hintergründen des wundersamen Geschehens auf die Spur des Raben stieß. Mit seinen Erkenntnissen können die Helden seine Arbeit fortsetzen. Dies wird sie schließlich zum Vermächtnis des Raben führen.

VERBÜNDETE: MIRADORA

 Miradora (Beschreibung siehe Seite 17) ist durch die Förderung des Raben in jungen Jahren für sie selbst überraschend zu einem hohen und einflussreichen Posten gelangt. Sie ist unpolitisch, hat in den letzten Jahren aber einen Teil des Intrigenspiels bei Hofe durchschaut und kann als Informantin und Stichwortgeberin dienen.

Dazu kommt, dass sie seit dem Schlaf des Raben dem Kaiser die Beichte abnimmt, allerdings wird sie über die Inhalte schweigen – auch, weil sie sich in die melancholische Seite Selindians verliebt hat. Seine Ausbrüche und das zunehmend Manische ängstigen sie doch. In Sorge um ihn kann sie die Helden immer wieder an die menschliche Seite des Tyrannen gemahnen.

Miradora über Selindian

Miradora gibt nur wenige Informationen über Selindian preis.

- Selindian ist kein Tyrann. Das Übel geht von seinen Beratern aus, die ihn für ihre Zwecke ausnutzen.
- Der König fühlt sich missverstanden und einsam. Er traut kaum mehr jemandem. Der Rabe war der einzige, dem er sich völlig öffnete.
- Selindian ist ein Suchender, der sein Schicksal noch nicht gefunden hat. Miradora glaubt nicht, dass es allein in der weltlichen Macht eines Kaisers liegt.

DIE ZERSPLITTERT E BOTSCHAFT IM SPIEL

»Auf Königs Seele ist ein Fluch. Mein Vermächtnis wartet, wo die Raben ruhen. Die Vernarbte bewahrt mein Wissen vor dem gnädigen Vergessen.«

—die vollständige Botschaft des Raben

Nachfolgend finden Sie eine Tabelle mit Versatzstücken der Botschaft. Diese können Sie immer dann zurate ziehen, wenn die Helden auf einen Informationsträger stoßen. Sie können

den Zufall entscheiden lassen oder frei auswählen und den Fortgang des Abenteuers besser steuern. Es ist möglich, dass Versatzstücke mehrfach vorkommen: Je kleiner der Splitter, desto häufiger werden die Helden auf ihn stoßen.

Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit, dass sich ein Informant nicht mehr genau erinnert – immerhin liegt das Ereignis fast 16 Monate zurück.

Meisterpersonen als Informationsträger

Nicht alle Meisterpersonen, mit denen die Helden in Punin in Kontakt kommen können, waren Teil des *Traums der tausend Seelen*. Vor allem viele Adlige weilten zu diesem Zeitpunkt auf dem Reichskongress im Windhag. Von denen wiederum, die mit Selindian geträumt haben, ist nicht allen der Rabe erschienen.

Für die relevanten Meisterpersonen haben wir dies in der nachfolgenden Übersicht festgelegt. Für alle nichtgenannten Personen gilt, dass Sie hier frei entscheiden können.

● **definitiv keine Träumer:** Ansvin, Rafik, Rashid, Tulameth, Ucurian, Yanis

● **Träumer, aber keine Informationsträger:** Cuervello (hat aber viele Traumberichte gesammelt, an die zu gelangen jedoch nicht einfach sein sollte; Seite 35), Duwok/Surkan, Firindion, Gwain, Praiodar (Seite 20), Stordan

● **Informationsträger:** Caldja, Dajon (Seite 40), Elini, Katalinya, Miradora, Selindian (*„Königs Seele“*)

Helden als Informationsträger

Wie schon auf Seite 20 angeführt, ist es denkbar, dass auch Helden Teil des *Traums der tausend Seelen* sind.

Ebenso kann einem(!) von ihnen der Rabe erscheinen. Bau- en Sie das Auftauchen des Raben behutsam im Traum des Helden ein, ohne gleich das Misstrauen des Spielers zu wecken. Mit Oniromancos Erkenntnissen wird er das Erlebte mit neuen Augen sehen und kann seinen Beitrag zur Lösung leisten.

Generische Träume

Die Träume entspringen zuerst dem Träumer selbst und sind eine sehr persönliche Erfahrung. Sie sind aber auch geprägt

von den Kräften Borons, Tairachs und Brazoraghs sowie Selindians nach Anerkennung strebender Seele selbst. Das Wunder berührt etwas in dem Träumer, das einem oder mehrerer dieser Aspekte entspricht und macht es im Traum zur bewussten Erfahrung. Dies kann die Auseinandersetzung mit dem Tod eines geliebten Menschen oder der eigenen Sterblichkeit sein, aber auch die Erfüllung von Machtgelüsten, das Erlangen von Stärke, das Bezwingen eines Feindes oder Überwinden eigener Schwächen sein.

Ihnen Träume für sämtliche Meisterpersonen an die Hand zu geben, die die Helden ansprechen *könnten*, würde den Rahmen dieser Publikation sprengen. Nachfolgend finden Sie daher ein paar generische Beispiele, an denen Sie sich orientieren können, sowie eine Tabelle, die Ihnen einige Themen vorschlägt.

Tabelle: Splitter der Botschaft

3W20	Botschaft	Varianten
3–5	ist ein Fluch	Es ist ein Fluch / Ist es ein Fluch
6–8	Mein Vermächtnis	Das Vermächtnis
9–11	Fluch mein Vermächtnis	Fluch meinem Vermächtnis
12–13	die Vernarbte	vernarbt / der Vernarbte
14–16	die Raben ruhen	Lass die Raben ruhen
17–20	wartet, wo die Raben ruhen	Wartet mit den Raben
21–23	bewahrt mein Wissen	
24–26	Königs Seele	Königsseele
27–30	Fluch	mein Fluch / dein Fluch
31–34	Vergessen	Vergesse!
35–36	Seele	
37–38	Ist ein Fluch mein Vermächtnis	Mein Vermächtnis ist ein Fluch
39–40	Mein Vermächtnis wartet	Wartet auf mein Vermächtnis
41–42	König	
43–44	vor dem gnädigen	Bei den Gnädigen!
45–48	Wissen	
49–52	gnädig	
53–56	bewahrt mein Wissen vor dem gnädigen Vergessen	
57–60	Die Vernarbte bewahrt mein Wissen	

»Seit Wochen rang Tante Franja mit dem Leben und von Tag zu Tag quälte sie sich mehr. Wir beteten zu Marbo, sie möge ihr helfen, loszulassen. In der Nacht wurden wir wach, weil wir Stimmen aus ihrem Zimmer hörten. Wir eilten hinein, da sahen wir – wie von einem schimmernden Nebel umgeben – den Kaiser an Tante Franjas Bett sitzen. Wir schwören bei allen Heiligen, dass er es war! Mein Mann hat ihn einmal bei einer Parade in Punin gesehen.

Tante Franja verabschiedete sich lächelnd bei uns, bedankte sich bei dem Kaiser und schlief ein. Seine Majestät erhob sich, nickte uns zu – da erwachte ich. Zuerst hielt ich dies alles für einen Traum, doch es war einer, den wir alle gehabt hatten. Als wir in Tante Franjas Kammer traten, fanden wir sie mit entspannten Zügen friedlich entschlafen vor.«

»Ein Klopfen an der Scheibe ließ mich hochschrecken. Dort saß ein Rabe auf dem Sims, mit wie vom Sturmwind zersaustem Gefieder. Wieder klopfte er. Ich zögerte. Er klopfte mit seinem Schnabel gegen die Scheibe und sah mich mit einem gelben Auge an. Mit zitternden Händen öffnete ich das Fenster. Der Rabe flog hinein und sprach ...«

»Der Mond war das Auge einer riesigen Schildkröte. Und um den Panzer des Tieres herum standen, versammelt wie um eine große Tafel, die Götter und blickten durch dieses Auge auf Almada, das Land des Mondes.«

»Ich traf eine alte Frau wieder, die in meiner Kindheit in unserem Dorf als Hexe verschrien war. Wir hatten alle Angst vor ihr gehabt, doch nun erschien sie mir nicht mehr so schrecklich. "Pass auf dich auf", sagte sie. Und der Rabe auf ihrer Schulter sagte ...«

»Bei Rahjas Titten, wenn ich es Euch sage! Der Kaiser selbst gab mir im Traum Ratschläge zur Viehzucht. Und seitdem gedeihen meine Rinder prächtig!«

Tabelle: Generische Träume

2W6 Thema des Traums

- | | |
|------|--|
| 2–4 | Der Träumer führt in Anwesenheit des Kaisers ein Gespräch mit einem Verstorbenen. |
| 5 | Der Träumer träumt vom Tod eines geliebten Menschen. Der Kaiser nimmt dem Sterbenden die Schmerzen. In dieser Nacht entschläft diese Person tatsächlich friedlich. |
| 6 | Der Kaiser weist dem Träumer den Weg zu einem alten Familiengeheimnis. |
| 7–8 | Der Träumer erringt an der Seite des Kaisers große Triumphe. |
| 9–10 | Der Träumer wird vom Kaiser für einen Verdienst geehrt. |
| 11 | Der Kaiser erteilt dem Träumer das Recht, einen Nebenbuhler zu erschlagen, wenn er stark genug ist, sein Recht geltend zu machen. |
| 12 | Der Kaiser nimmt den Mond vom Himmel, bricht ihn auf und schenkt dem Träumer eine kleine Schildkröte. |

DAS VERMÄCHTNIS DES RABEN

Es ist nicht zwingend erforderlich, dass die Helden die gesamte Botschaft in ihrer richtigen Reihenfolge rekonstruieren. Wichtig sind vor allem die Informationen, dass sich ein Vermächtnis dort befindet, "wo die Raben ruhen" und "die Vernarbte" es bewahrt. Dass ein Rabe sprach und es um des "Königs Seele" geht, legt nahe, dass die Botschaft von Bahram Nazir stammt. Dass er vom König und nicht vom Kaiser spricht, ist Ausdruck der politischen Neutralität, die der Rabe gewahrt hat.

Der Ort, wo die Raben ruhen, ist die *Rabengruft*, jener Ort in den weitläufigen unterirdischen Tempelanlagen, in der alle bisherigen Erhabenen des Puniner Kultes bestattet liegen. 'Die Vernarbte' hingegen ist ein Hinweis auf Bahrams Vorgängerin *Khalima al-Baqeya* (tul. 'die mit Narben gezeichnete'). Sie stand dem Zorgan Boron-Tempel vor und überlebte 923 BF die Zorgan-Pocken. 939 BF wurde sie zum Raben von Punin berufen und stand dem Kult bis 976 BF vor. Sie war es auch, die *Pallana's Licht (Invasion der Verdammten 115)* aus der *Kammer der Gaben* holte.

Die Informationen über Khalima können die Helden im Tempel recherchieren, im Gespräch mit Geweihten erhalten oder bei Kenntnis des Kultes selbst wissen (*Götter/Kulte (Boron) +0*).

DER ZUGANG ZUR RABENGRUFT

Schwierig wird es allerdings, Zugang zur Rabengruft zu erhalten, denn zu dieser darf nur das amtierende Kirchenoberhaupt Zutritt gewähren – nur befindet sich Bahram Nazir immer noch im komatösen Schlaf. Ihn vertritt kommissarisch der *Schweigende Kreis (WdG 75)*, der erst vor wenigen Jahren als Beratergremium gegründet wurde. Bruder Corvinus kann den Helden erklären, dass es ein Präzedenzfall wäre, wenn der Schweigende Kreis über den Zutritt zur Rabengruft entscheiden würde – letztlich ist es jedoch die einzige Möglichkeit der Helden.

Jedoch halten sich zwei der fünf Schweigenden zur Zeit nicht in Punin auf: Der Sprecher *Aedin zu Naris* ist Ende letzten Jahres nach Sankta Boronia gereist, um seinen Pflichten als Prätor der Nekropole nachzukommen, während sich *Borondria*, die Großmeisterin der Golgariten, auf einer Ordensqueste befindet. Theoretisch ließe sich aber mit den drei anwesenden Schweigenden ein Entschluss fassen, wenn es den Helden und ihren (sich zurückhaltenden) Fürsprechern Corvinus und Miradora gelingt, sie einstimmig entscheiden zu lassen.

Auf Bitten von Bruder Corvinus kommen die Schweigenden zusammen, lassen sich das Anliegen vortragen und müssen im Folgenden von den Helden überzeugt werden.

● **Ippolito Sferi, Vorsteher des Etilienbundes:** Der rüstige und reiselustige Geweihte (*976, freundliches Gesicht, sanfte Stimme) ist am Leichtesten zu überzeugen. Die Botschaft gilt für ihn als Wort Bahram Nazirs und er sieht in ihr die verborgene Weisung, die Rabengruft zu betreten.

● **Zhulamin ai Fasar, Vorsteherin der Marbiden:** Die düstere Tulamidin (*973 BF, hager, tief liegende Augen) ist hart und unerbittlich. In einer Prüfung wählt sie, die mit ihrem Orden Sterbehilfe leistet und oft vor schwierigen Entscheidungen steht, keinen vermeintlichen einfachen Weg, ohne alle Optionen gründlich geprüft zu haben. Sie wird am Hartnäckigsten das Gewissen der Helden prüfen und ihr Anliegen hinterfragen.

● **Josmabith saba Marbod, Ordensmeisterin der Noioniten:** Eine ganz andere Herausforderung ist die halbwahnsinnige Josmabith (*981, wirrer brauner Pagenschnitt, funkelnde

schwarze Augen, in denen jeweils die vorherrschende Persönlichkeit aufblitzt), in deren Brust drei Seelen streiten. Mal ist sie in der Diskussion zaghaft und verunsichert, dann entschieden, plötzlich apathisch, um dann ihre Meinung zurückzuziehen und sich anders zu entscheiden. Die 'eigentliche' Josmabith ist zu überzeugen, wenn ihre Zweifel (vor allem an sich selbst) überwunden werden können. Die dem Al'Anfaner Ritus zugewandte *Shomata Nanderos* besteht jedoch darauf, dass das einzig wahre Kirchenoberhaupt der Patriarch von Al'Anfa ist und dieser über den Zutritt zur Rabengruft entscheiden müsse, während die leicht entrückte *Relyta Nudred* ihre Stimme enthalten will und die bewährte Neutralität des Ordens predigt.

Mit der richtigen Mischung aus guten Argumenten, Hartnäckigkeit, Fingerspitzengefühl und einer Spur Seelenheilkunde sollte es den Helden mit Hilfe von Corvinus und Miradora gelingen, den Schweigenden Kreis zu überzeugen, dem Zutritt zur Rabengruft zuzustimmen.

WO DIE RABEN RUHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der gebeugten Gestalt von Bruder Corvinus folgend steigt ihr hinab in die Katakomben unter Punin. Der modrig-feuchte Geruch von Jahrhunderten der Verwesung und des Vergessens umfängt euch und begleitet euch bei eurem Weg unter den dunklen Kreuzgewölben. In schmucklosen Nischen liegen die Gebeine und mumifizierten Leichname Tausender – Geweihter und verdienter Laien. Die Gesichter sind blanken Knochen gewichen oder hinter Totenmasken verborgen. Keine Inschrift, kein Wappen verkündet, wer hier seine letzte Ruhe gefunden hat. Nur Boron hütet die vergessenen Namen.

Immer tiefer wandert ihr in der Dunkelheit. Nur einmal begegnet ihr einem anderen lebenden Wesen: Eine Katze kreuzt euren Weg, mustert euch vom Rand der Schatten mit leuchtenden Augen. "Sie wachen über die Träume der Toten", ist die einzige Erklärung von Corvinus. Noch eine Zeitlang spürt ihr die Anwesenheit des Tieres.

Schließlich endet euer Weg vor einem dunklen Portal, dessen Flügel einzig mit einem großen Boronrad und den uraltschamischen Worten »Hier ruhen die Raben« geschmückt sind. Mit einem silbernen, dunkel angelaufenen Schlüssel öffnet Corvinus die letzte Ruhestätte der Erhabenen.

Auf schmucklosen Basaltaltären, in schlichten schwarzen Roben gehüllt, liegen die Gebeine Dutzender Kirchenfürsten seit Anbeginn des Kultes.

Die Heiligkeit und Stille dieses Ortes ist körperlich spürbar. Jedes Wort der Helden sollte ihnen wie ein Sakrileg erscheinen. Kein Boroni wagt es, hier zu sprechen. Zielstrebig führt Bruder Corvinus die Helden zur Ruhestätte von Khalima al-Baqeya. In der Tat: In ihren Händen hält sie eine dunkle Pergamentrolle mit dem Siegel des Raben von Punin. Ehrfürchtig nimmt Corvinus sie aus den Händen der Toten entgegen und reicht sie wortlos einem Helden. Dann führt er die Gruppe wieder aus der Gruft hinaus.

Die Helden halten nun das Vermächtnis des Raben in ihren Händen, dessen genauen Wortlaut Sie als Handout auf Seite 48 finden. Sie sollten die Pergamentrolle nicht leichtfertig öffnen, denn immerhin scheint dies der letzte Wille eines Erhabenen zu sein. Die Helden können sich mit Miradora und Corvinus beraten, vielleicht halten sie es auch für angebracht,

dass einer der beiden Geweihten oder ein Mitglied des Schweigenden Kreises das Dokument liest.

Für die Boronis sind die Helden, die die Botschaft des Raben rekonstruiert haben, also sein Wort empfangen haben, bestimmt, das Vermächtnis zu öffnen. Sie respektieren es jedoch mit großer Achtung, wenn die Helden bei diesem Schritt zögern. Doch es ist nicht die Rolle der Geweihten, den Helden ihre Aufgabe abzunehmen, sondern sie auf einem schwierigen Pfad seelsorgerisch zu begleiten.

DER UMGANG MIT DEM VERMÄCHTNIS

Bahram Nazir wählt klare, unmissverständliche Worte: Wer weiterliest, übernimmt seine Aufgabe und hat einen heiligen Eid zu schwören, die Geheimnisse zu bewahren. Wenn die Spieler von selbst nicht die Tragweite dieser Worte und die



Konsequenz für ihre Helden begreifen, können Sie ihnen dies mit KL-Proben (gerade für geweihte Helden) oder durch den Rat von Meisterpersonen zugänglich machen: Aus Pflicht und in Göttervertrauen hat der Rabe von Punin eine einsame Bürde getragen und wer immer die von ihm entdeckten Geheimnissen teilt, wird diesen Pfad ebenfalls beschreiten.

Die Helden können sich mit den Boronis beraten, ohne den Inhalt nennen zu müssen. Sowohl Corvinus als auch Miradora drängen die Helden nicht, eingeweiht zu werden, weisen das sogar zurück und geben nur nach, wenn ein Held aus tiefstem Herzen um Beistand bittet. In jedem Fall werden sie die Helden darauf hinweisen, dass es dem Bruch eines Heiligen Eides gleichkommt, wenn sie mit den Erkenntnissen hausieren gehen: Sie sollen handeln *und* bewahren, aber nicht verbreiten, was der Rabe beschloss, unter allen Umständen geheimzuhalten.

Gegeben am 30. Boron 1032 BF
Angerufen sind Gulgari, Bishdarel und Marbo als stille Zeugen.

Hiermit überantworte ich, der Rabe von Punin, geboren zu Rashdul als Bahram Nazir, Dir, Bruder oder Schwester im Glauben, mein Vermächtnis. So Du diese Worte liest, hat der Herr mich abgerufen oder ich bin von meiner Reise nicht zurückgekehrt. Der Unausweichliche wird seinen Boten Bishdarel entsenden und der Schweigende Kreis den Namen des neuen Raben von Punin erfahren.

So Du dies bist, lese weiter. Bist Du es nicht, prüfe Dein Gewissen, denn mit meinem Vermächtnis wirst Du meine Bürde übernehmen. Alsdann schwöre im Namen Borons, dass Du Stillschweigen bewahren wirst über die Geheimnisse, die Du nun in Dich aufnimmst. Erst dann lese weiter.

Meiner Obhut anvertraut wurde der Prinz und spätere König Selindian Hal von Gareth. Sein Heil ist mein Streben, und so sei es Deines. Von Kindesbeinen an war der Junge kränklich und von Eigentümlichkeiten umgeben. Viele fürchteten einen schrecklichen Fluch in ihm schlummern. Seinen Eltern wurde geraten, ihn fortzusperrn oder in die Obhut der Bannstrahler zu geben. Reichsbefürter Brin von Gareth und seine Gemahlin Emer – Boron ummannte sie im Tode mit Trost für ihr entbehrungsreiches Leben – entschieden anders. Vor elf Jahren vertrauten sie ihren einzigen Sohn mir an. Seit diesem Tage wache ich über Selindian Hal von Gareth und diese Aufgabe wirst nun Du übernehmen. Lies, was ich über ihn weiß, und finde einen Weg, ihm Linderung zu verschaffen.

Ich verbrachte viel Zeit mit ihm in Gesprächen und langsam öffnete er sich mir. In dem König ruht eine verletzte Seele, die an sich selbst und immer mehr an der Welt zweifelt. Selindian träumte stets von Höherem, doch die Enttäuschungen, die er dabei erleiden musste, wurden zu einem Gift, das ihn aufzerrt. Es begann damit, dass er meinte, alle zu enttäuschen, die er verehrte. So sehr seine ritterlichen Eltern ihn liebten, seine anfällige Konstitution, seine Visionen und Ängste stellten sie vor unlösbare Rätsel. Er fürchtete, auch mich enttäuscht zu haben, als ich sein Noviziat abbrach. Ich konnte ihm nicht die Wahrheit sagen, aber jeglicher Erklärung blieb er misstrauisch. Schließlich fing er an, sich von seiner Familie zurückgestoßen und von seinen Beratern missbraucht zu fühlen.

Zuerst hielt ich den Jungen als von Boron berührt. Das Noviziat brach ich ab, weil ich anfang, die Wahrheit zu errahnen. Höre: An der Seele des Königs zerren Kräfte, die nicht dem heiligen Kreis der Zwölfgötter entspringen. Während ich nach dem Ursprung dieser Kräfte forschte, bemühte ich mich, den schlummernden Fluch mit regelmäßigen Segnungen im Dämmer Schlaf zu lassen. Ich lehrte Selindian Meditation und Traumbeherrschung, damit er seinen Visionen nicht schutzlos ausgeliefert ist. Beides zeigte seine Wirkung, beides bekämpfte aber nur die Symptome, nicht die Ursache.

Lerne!

Ad primum: In Selindian schlummern göttliche Kräfte. Der Fluch, der versucht, sich ihn untertan zu machen, ist nicht magischer noch erzdämonischer Natur.

Ad secundum: Es sind nicht die Kräfte eines Zwölfgottes oder eines seiner Kinder noch ihrer aller Widersacher, des Gottes ohne Namen.

Ad tertium: Einzelne der alten und vergessenen Götzen haben über Kräfte verfügt, in die Ordnung der Welt einzugreifen. Einigen wenigen ist die Kraft heute noch gegeben. Gebannt zwischen die Sterne verrichten sie ihre Buße am Sternenwall und blicken dennoch gierig nach Abveran.

Ad quartum: Eine oder mehrerer dieser Sterbenden Götter haben ihren Fluch in die Seele von Selindian gepflanzt. Ihre Absicht kann ich nur vermuten, doch wird sie darauf zielen, die Ordnung der Zwölfe zu schädigen.

Ich habe viel studiert, viel angenommen, viel verworfen, doch auch erkannt: Der Ursprung des Fluches findet sich nicht im Diesseits. Jenseits des Nirgendmeers, jedoch nicht in Borons Hallen. Ich sah eine geisterhafte Steppe im Schatten der Mauern des Totenreiches. Dorthin werde ich mich begeben. Ich werde meinen Körper im Schlaf zurücklassen und an den Ursprung gehen. Ich weiß nicht, was mich dort erwarten wird, doch Boron wird mich leiten.

Ich hinterlasse dieses Vermächtnis. Es dokumentiert mein Scheitern und mein Streben. Es ist nun an Dir, meine Aufgabe fortzuführen und diese eine Seele zu retten. Ich lehre Dich die Worte, die Abtprimas Eternenwacht, erleuchtet durch die Weisheit seiner Herrin, sprach: »Wie ein Mensch auch immer lebt, entscheidend ist, wozu er sich am Ende seines Lebens bekennt. Unsere Aufgabe ist es nicht, die verlorenen Seelen mit Feuer und Stahl auszulöschen, sondern sie auf den Pfad der Tugend zurückzuführen.«

Politik ist nicht meine Aufgabe noch die der Kirche. Ich sehe und kenne Selindians Verfehlungen. Doch das Urteil fällt Rethon. Ich wünsche, dass in diesem Sinne auch Du handelst und Deine Bemühungen dem Streben unterstellst, den Schatten auf Selindians Seele zu vertreiben.

Ich fürchte, dass ohne die Segnungen und meine tröstenden Worte die Seele des Königs aus dem Gleichgewicht gerät. In seinem Inneren giert Selindian nach Anerkennung. Er hasst seine Schwächen und will sie ausmerzen. Er will nicht länger von einem nicht greifbaren Schicksal bestimmt werden, sondern selbst die Kontrolle übernehmen. Wenn der Fluch an Kraft gewinnt, wenn die Stimmen alter Götter stärker werden, werden die dunklen Mächte einen Nährboden finden, auf dem Lügen und Versuchungen prächtig gedeihen.

Doch dies kann Dir helfen. Erkenne, wonach Selindian strebt, und erkenne so das Ziel des Fluches. So magst Du einen Weg finden, ihn zu brechen. Jede Seele ist es wert, dass wir für sie kämpfen.

Ich traf Vorbereitungen. So lehrte ich Aedin zu Naris die Liturgie, die Geisterebene zu durchdringen und zu überwinden. Es mag Dir helfen. Du magst aber auch Deinen eigenen Weg finden.

Borons Segen mit Dir! Dir soll gelingen, woran ich scheiterte.

Der Rabe von Punin

Durch Proben auf *Götter/Kulte* und gegebenenfalls *Rechtskunde* können Sie die Helden beraten, wenn diese andere Kirchen einweihen wollen; zumindest ein Spielergeweihter mag das Bedürfnis haben, sich mit seinen Kirchenoberen zu beraten: Was ein Erhabener hütete, sollte nur ein Erhabener teilen. In der Tat sollte vielen Geweihten die Information zu brisant sein, weswegen sie 'nach oben' verweisen. Nur sind die anderen Kirchenfürsten weit weg, in dieser Sache unpolitisch und/oder mit anderen Questen beschäftigt. Die einzigen anderen Geweihten, die unter diesen Voraussetzungen befugt zu sein scheinen, in die Sache einbezogen zu werden, sind die Metropoliten (da andere Erhabenheiten schlicht zu weit entfernt sind). Die einzige Metropolitin vor Ort ist die Weinkönigin Madalena Galandi, und die Helden mögen selbst beurteilen, ob sie sie ins Vertrauen ziehen wollen, zumal sie jüngst entdeckten, dass die Kirche in Punin von einem Stierkult unterwandert wurde. Tatsächlich würde die Intrigantin Madalena erst einmal prüfen, ob das Wissen ihr politisch zum Vorteil gereicht, um dann zu entscheiden, dass ihr die Angelegenheit zu brisant ist.

Eine weitere, tatsächlich geeignete Persönlichkeit ist der Schlangerrat *Durian von der Heydt* (WdG 88), der dem Puniner Schlangentempel vorsteht. Auch dieser würde raten, sich an die Magisterin der Magister zu wenden, lässt aber durchscheinen, dass dies ein langwieriger Prozess ist. Er rät den Helden (wie viele andere Geweihte, die die Helden kontaktieren könnten) die Queste, die sie aus der Hand des Raben von Punin empfangen haben, anzunehmen.

Wenn die Helden glauben, mit dem Dokument den Kaiser entmachten und zügig einen Krieg abwenden zu können, ist die Aussicht auch hier ernüchternd: Ein Wahrer der Ordnung salbte Selindian, er hat also vor Praios bestanden – und der Bote des Lichts, der als einziger mit seinem Wort ordnend eingreifen könnte, ist entrückt und widmet sich ganz der *Quanionsqueste*. Außerdem ist die Verehrung des Kaisers unter seinen Anhängern zu fanatisch, als dass die Helden mit einem Schriftstück – von dem sich schnell behaupten lässt, dass es eine Fälschung ist oder das vernichtet werden kann, wenn es

in falsche Hände gerät – die Stimmung eines ganzen Landes wenden könnten. Den Helden sollte klar sein, dass sie schnell als Feinde Almadas gelten würden – und was dies bedeutet, sollten sie bereits erfahren haben.

Es scheint ihnen keine Wahl zu bleiben, als den Worten des Raben Folge zu leisten und im Verborgenen sämtliche Zusammenhänge aufzudecken, bis der Moment gekommen ist, mit der Wahrheit an die Öffentlichkeit zu treten.

WEITERE RECHERCHE UND INFORMATIONEN

Wichtige Anlaufstellen für Helden, die ihr Wissen in speziellen Themen vertiefen wollen, können vor allem der *Schlangentempel* (Herz 153) und das Pentagrammaton (wo sie sich allerdings mit starkköpfiger, gildenmagischer Bürokratie herumschlagen müssen; Herz 158) sein. Hier können sie auch Deutungen zu gewissen Symbolen in den Träumen bekommen (Seite 44). Bei den Hesindianern können sie eingeschränkte (und zum Teil spekulative) Informationen über die Glaubenswelt der Orks (*Wege der Götter* ab Seite 157) erhalten, wichtig ist vor allem Wissen über Tairachs Totenreich (WdG 191). Im Pentagrammaton gibt es recht umfassende Analysen zur orkischen Magie (WdZ 152ff. und 340f.).

Neben dem Schlangentempel können auch die *Gilbornshalle* und die *Halle zu Ehren des Helden Caralus* (beide Herz 154) als Quelle zu den Stierkulten der Vergangenheit dienen. Die Helden können hier erfahren, dass während der Dunklen Zeiten allerlei seltsame Kulte und Sekten in Almada erblühten, darunter neben geheimnisvollen Drachenkulte auch finstere Stierriten (von denen nur sehr abgeklärte Hesinde-Jünger behaupten, sie hätten Niederschlag in der almadanischen Folklore gefunden). Gerade am Yaquir sollen blutige Auseinandersetzungen zwischen Anhängern kriegerischer Götter und Götzen wie Rondra, Kor, dem stiergestaltigen Braziraku und Shinksir getobt haben. Alle Informanten gehen davon aus, dass die Kulte der beiden Letztgenannten mit dem Ende der Dunklen Zeiten ausgelöscht wurden.

DAS GESICHT DES TERRORS

»Mit Drohungen hältst du die Herde nicht folgsam. Du musst ihnen zeigen, wie ernst es dir ist.«

—*Vesijo de Fuente y Beiras, Valedor von Punin*

DIE RACHE DER STIERKULTE (ANFANG TRAVIA)

Ohne es zu wissen, haben die Helden sich mit der Zerschlagung der Puniner Kultzelle um Dajon von Taladur einen mächtigen Feind gemacht: Surkan al'Rasim drängt auf Vergeltung, zumal es ihn beunruhigt, dass die Helden im Boron-Tempel ein- und ausgehen und anscheinend die Arbeit des ermordeten Oniromancos fortsetzen. Nachdem die Helden das Vermächtnis gefunden haben und in der Stadt noch weitere Nachforschungen anstellen, tötet er von eigener Hand Bruder Corvinus, um den Mord den Helden in die Schuhe zu schieben.

Bruder Corvnius kehrt eines Tages nach einem Botengang nicht in das Gebrochene Rad zurück: Im besten Fall war er in Angelegenheit der Helden unterwegs, was viele bezeugen können und die Helden weiter belastet; andernfalls lockte

ihn eine gefälschte Einladung zu einem anderen Tempel, den er nie erreichte. Sein grausam zugerichteter, aber noch erkenntlicher Leichnam wird am nächsten Tag außerhalb der Stadtmauern gefunden. Um die Helden zu belasten, sollte es im Vorfeld einem angeheuerten Meisterdieb gelungen sein, einem Helden etwas zu entwenden, das sich bei der Leiche findet. Das kann ein Schmuckstück sein, die Seite eines Buches oder eine auffällige Haarlocke. Zusätzlich tauchen noch (gekaufte) Zeugen auf, die schwören, Bruder Corvinus am Vorabend in Begleitung der Helden gesehen zu haben.

Bedenken Sie, welche Möglichkeiten eine erfahrene Heldengruppe hat und zu welchen Mitteln vielleicht auch schon einmal Ihre Spieler gegriffen haben. Gehen Sie davon aus, dass Surkan auf ebensolche Spezialisten zurückgreifen kann – und wenden Sie deren Fähigkeiten gnadenlos gegen die Helden an! Surkan will die Helden nicht einfach töten, sondern sie zusammen mit ihrem Ruf vernichten.

Konfrontieren Sie die Helden mit einem auf sie zugeschnittenen Alptraum, in dem sie sich plötzlich einer Staatsmacht gegenübersehen, die keine Unschuldigen kennt – und gar nicht daran interessiert ist, etwas zu hinterfragen, was offensichtlich

DER PLAN DES MONDEPKAISERS I – DAS VERMÄCHTNIS DES EMIRS

»In meinem Traum stand ich auf der Spitze eines weit in den Himmel ragenden Turmes – War er aus Stein errichtet? Aus Holz oder Knochen? Aus Träumen? –, und über mir schien silbern der Mond. Ich überblickte eine endlose Steppe, durch die die Seelen der größten Helden und tapfersten Krieger jagten. Mein Blick ließ Städte entstehen und wieder vergehen, wie es mir beliebte. Ich spürte, wie in den Tiefen des Turmes sich etwas Großes gegen seine Ketten warf. Ich konnte das Zittern wie ein Echo seines Widerstandes bis zu der Plattform spüren, auf der ich stand.

Plötzlich verdunkelte sich das Licht des Madamals. Ich blickte auf und sah aus dem Mond eine weißhaarige Frau herabsteigen. Sie hielt mir ihre silberne Hand hin.

Neben mir landete ein Rabe auf dem Horn eines Stieres und sprach: „Königsseele.“

Ich ergriff die Hand der Mondmaid und erwachte beim dunkel vibrierenden Klang eines Gongs.«

—Selindian Hal von Gareth im vertraulichen Gespräch mit der Hofgeweihten Miradora über seine Vision während des Traums des tausend Seelen, 23. Ingerimm 1032 BF

Seit seiner Geburt ist Selindian von Geheimnissen und unerklärlichen Träumen umgeben. Diese haben nicht nur die Menschen in seinem Umfeld beschäftigt, sondern auch ihn selbst. Von Machtgelüsten und der Sehnsucht nach Anerkennung getrieben, beschloss er als junger Mann, sein Schicksal selbst zu ergründen. Seine okkulten Marotten, genährt durch die wachsende Kraft des Fluches, dienten bereits diesem Zweck, doch waren sie lange Zeit ungerichtet. Sein Anliegen die Gebeine schicksals- und fluchbeladener Personen der Geschichte zu sammeln (Herz 183) gehörte dazu, doch erst seit dem Traum der tausend Seelen wusste er, wo er zu suchen hatte: in der Vergangenheit des Landes.

Als schließlich das vergessene Grabmal des Emirs Alman al'Sfahor wiederentdeckt wurde, erkannte er im Studium der Schriften und Grabbeilagen vieles aus seinen Träumen wieder: ein blutroter Mond, der sich über allem erhebt, ein sich gegen seine Ketten stemmender Stier, ein bis in den Himmel reichender Turm und dort eine überderische Frau mit weißem Haar.

Der prophetisch begabte Alman al'Sfahor, Anhänger eines Stierkultes in den Dunklen Zeiten, hatte die Schicksalsfäden bis weit in die Zukunft gelesen, darin jedoch seine eigene Bestimmung gelesen. Er träumte davon, sich „auf dem Schicksalsgebirge, das Sonne und Finsternis trennt, mit Mada zu vereinen“. So wollte er „die Ketten des Mondes und des göttlichen Stieres sprengen, um über alle möglichen Welten zu herrschen“. Alman entsandte ihm treu ergebene Krieger in die Amhallassih-Kuppen, Trollzacken und Eternen – alle Gebirge, die ihm damals bekannt waren und für ihn in Frage kamen, das gesuchte Schicksalsgebirge zu sein – sowie weit darüber hinaus in die fremden Lande gen Mitternacht. Daneben entwickelte er ein mächtiges Blutritual, das die Mächte rufen sollten, die ihn geschaffen hatten, um ihn anzuleiten, sein Schicksal zu erfüllen. Doch bevor er es vollziehen konnte, starb der Emir.

Selindian sieht in den Aufzeichnungen Almans einen Spiegel seiner eigenen Situation und seines ganzen Selbsts. All seine Bestrebungen der letzten Mond dienten dazu, dieses Ritual zu rekonstruieren und das Schicksalsgebirge zu finden. Dort will Selindian seine Bestimmung finden und erfüllen. Er will Antworten – und als erwählter Herrscher zurückkehren, dem sich alle Provinzen in Liebe und Furcht unterordnen werden.

Selindian weiß auch, dass ihm durch das Ultimatum seiner Schwester die Zeit davonläuft und er eine weite Reise antreten muss. Beides fürchtet er nicht, schon deswegen nicht, weil das Ultimatum erst im späten Herbst ausläuft und mit einem großen Feldzug seiner Feinde erst im Frühling zu rechnen ist. Aber er will vorbereitet sein, weswegen er sich vor seiner Abreise all jener entledigt, von denen er glaubt, ihnen nicht mehr trauen zu können. Er nimmt billigend in Kauf, dass er dabei verbrannte Erde und Hunderte Tote zurücklässt – wenn er zurückkehrt, wird er aus der Asche die Dinge neu ordnen.

Während die Helden das Vermächtnis des Raben finden, entschlüsselt Selindian die letzten Geheimnisse des Emirs. Anschließend gibt er Vesijo, den er wegen seiner Gnadenlosigkeit ausgewählt hat, den Befehl aufzuräumen, die Kerker von Al'Muktur zu füllen und das grausame Ritual vorzubereiten.

ist: Sie selbst werden von dem Mord und dem Verdacht gegen sie erst von den zügig auftauchenden Steckbriefen erfahren – und dann ist ihnen die Garde auch schon auf den Fersen. Von Varmino und/oder Rafik werden sie zudem gewarnt, dass Vesijo selbst es sich zur Aufgabe gemacht hat, „die feigen Geweihtenmörder zu jagen und zu töten“. Mit einem Schlag verlieren sie (außer Rafik) jeden Verbündeten, den sie bei Hofe haben könnten, kurz darauf werden Bürger verhaftet, mit denen sie offenen Kontakt pflegten. Spätestens jetzt scheint eine Flucht in den Untergrund (Seite 41) die einzige Möglichkeit zu überleben.

Die Helden werden sicherlich das Bedürfnis haben, den Mord aufzuklären. Bevor sie dazu – nach Tagen der Flucht und eventuellen Gefechten mit der Garde – die Möglichkeit haben, spitzt sich die Lage weiter zu.

VARMINOS SCHICKSAL

In diesen Tagen (bis zu der Flucht der Helden aus Punin) wird sich auch Varminos Schicksal erfüllen, dessen Tod Sie frei setzen können. Es passt zu dieser Figur, wenn sie mit einem letzten Schurkenstück abtritt, bei dem der alte Gauner seinem Feind Vesijo noch eines auswischt und den Helden aus einer brenzligen Situation helfen kann. Dieses Mal ist Vesijo des Spiels jedoch überdrüssig und bereitet Varmino ein qualvolles Ende.

Es ist auch möglich, dass der Valedor Varmino als Köder benutzt, sollte er von seiner Freundschaft zu den Helden wissen. Den Freund zu befreien entpuppt sich als tödliche Falle, der die Helden nur unter Aufgebot all ihrer Kräfte entkommen können. Der übel zugerichtete Varmino erliegt seinen Verletzungen und haucht in den Armen eines Helden stolz sein Leben aus: „Ich habe ihm nichts verraten.“

Den Helden soll es eine Freude sein, Vesijo später ein verdienten Ende zu bereiten.



DIE LAGE SPITZT SICH ZU (ANFANG BIS MITTE TRAVIA)

Um Punin und Al'Muktur in den Händen seiner Leute zu wissen, lässt Selindian wenige Wochen vor dem geplanten Ritual am Vollmond des 23. Travia hart durchgreifen. Zu den prominentesten Opfern zählen Kanzler Rafik und Graf Praiodar. Ersterem traut Selindian schon länger nicht mehr, Zweiterem spricht er nicht dem Willen zu, zu tun, was von ihm verlangt werden wird. Beiden wird zum Verhängnis, dass sie seit seiner Jugend seine Berater waren – und alle, von denen er auch nur vermutet, sie haben ihn manipuliert, hasst er bis auf das Blut. Ebenfalls ist er seiner Gemahlin überdrüssig geworden, die er ohnehin nie heiraten wollte. In seinem Wahn glaubt er nun ohnehin, die Mondgöttin selbst werde in Zukunft an seiner Seite wandeln. Allerdings ist er noch besonnen genug, nicht den Kalifen gegen sich aufzubringen, so dass er die Kaisergemahlin „um ihrer Sicherheit willen“ nach Al'Muktur bringen lässt. Sein Sohn – den er aufrichtig liebt – wird sie begleiten. Sein Werkzeug ist, wie so oft in jüngster Zeit, Vesijo de Fuente, den er ungezügelt wüten lässt.

RAFIKS BOTSCHAFT

Am Tag vor der Razzia erhalten die Helden (durch Varmino, so er noch lebt, sonst über einen anderen Kanal) eine Botschaft von Rafik.

Teure Amigos!

Der Wahn des Kaisers scheint kein Maß mehr zu kennen! Er scheint gewillt, die Kerker von Al'Muktur zu füllen, bis die Mauern bersten. Ich beginne, um mein eigenes Leben zu fürchten, denn von den jüngsten Weisungen an Vesijo de Fuente erfuhr ich nur durch Zufall, ohne sie zu Gesicht bekommen zu haben.

Der Kaiser plant etwas Großes, Gewaltiges. Und ich habe eine Spur, die uns zur Erkenntnis führen mag: Ohne mein Wissen entsandte er zu Jahresbeginn mehrere Caballeros in verschiedene Gebirge, deren Namen er in den Schriften des Emirs Alman al'Sfabor fand. Ich kenne nicht alle Ziele der Campaña, weiß aber, dass Amkallassib-Kuppen und Trollzacken unter ihnen waren.

Die Amkallassib-Kuppen sind am nächsten. Ich weiß, dass die besagten Caballeros – angeführt von einem zwergischen Prospektor mit Namen Fratelgat – im Praios nach Omlad reisten. Dort mögt ihr ihre Spur aufnehmen können.

Gebt auf Euch Acht! Vivat Almada!

GEWALT IN DEN STRAßEN

Am nächsten Morgen bricht die Gewalt ungehemmt über die Stadt hinein. Vesijo lässt die Stadttore verriegeln, Gassen absperren und treibt die Bürger auf den Plätzen zusammen. Häuser werden durchsucht und verwüstet, Menschen willkürlich zusammengeschlagen und verschleppt. Allerorten lässt der Valedor den Willen des Kaisers verkünden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Atencion! Höre, Punin!

Schändliche Kräfte wirkten in deinem Herzen und dem des Reiches! Eine namenlose Kabale versuchte, das Reich in seinen Grundfesten zu erschüttern. Doch die Götter sind mit Unserem Kaiser, der einem feigen Anschlag entgehen und die Hintermänner entlarven konnte.

Des Hochverrates überführt und für schuldig befunden sind:

Rafik von Taladur ä.H., ehemals des Reiches Kanzler
Praiodar von Streitzig ä.H., ehemals Graf von Yaquirtal
Yanis di Rastino, ehemals Baronin von Nordhain
Eridovan von Quant, ehemals kaiserliche Sekretär

...

[es folgen weitere Namen; die Liste kann von Ihnen beliebig ergänzt werden]

Die Hochverräter sind festgesetzt und werden in den Kerkern von Al'Muktur auf ihr Urteil warten.

In Sorge um seinen geliebten Sohn und Infanten sowie um seine geschätzte Gemahlin ordnet der Kaiser deren Unterbringung in der alten Residenz der Emire zu Al'Muktur an. Zu ihrem Schutz befiehlt er Valedor Vesijo de Fuente y Beiras, den er für seine Verdienste zum neuen Grafen von Yaquirtal erhebt.”

Im Gegensatz zu der Verkündung ist Yanis noch auf freiem Fuß – allerdings ist sie auch die einzige, die ihre Freiheit noch genießen kann.

Zusätzlich ergeht noch ein umfassendes **Versammlungsverbot** (siehe Seite 29). Punin befindet sich nach den Verkündungen wie im Schock. Adlige und Bürger fürchten (zurecht) um ihren Kopf, wenn sie sich auffällig verhalten. Die Kirchen verhalten

sich neutral oder bieten zumindest ihren Rat zur Aufklärung der Umstände an.

Selbst wenn die Helden ihren gefangenen Verbündete beistehen wollen, sollte ihnen die Aussichtslosigkeit des Vorhabens deutlich werden. Gegebenenfalls können sie sich mit Yanis beraten, die mehr denn je zu einem Aufstand drängt, um die Tyrannenherrschaft des Mondenkaisers zu beenden, bevor dieser das ganze Land in Krieg und Tod stürzt. Allerdings weiß auch sie, dass das ohne Verbündete nicht geht. Zwar kann sie versuchen, die verbleibenden Kräfte der Disentes zu bündeln, doch werden diese nicht ausreichen. Hilfe von außerhalb scheint zu langwierig und wäre für Yanis ein zweischneidiges Schwert für Almada.

In gemeinsamen Überlegungen sollten die Helden und Yanis darauf kommen, dass es nur einen Mann gibt, der Selindian die Stirn bieten kann und den tadellosen Ruf besitzt, um Symbolfigur des Aufstandes zu sein: Gwain von Harmamund. In der Vergangenheit und beim Geburtsfest können die Helden von Vogt von Omlad als ehrenvollen Mann kennengelernt haben, dem die Entwicklungen im Land Sorge bereiten. Als Kriegsheld ist er zudem bei Adel, Volk und Soldaten hoch angesehen und verfügt als Marschall über beachtliche militärische Ressourcen. Außerdem kennt niemand Al'Muktur zu gut wie Gwain: Er saß dort zehn Jahre ein und ist der einzige, dem jemals die Flucht aus den Kerkern gelang.

Es muss nur gelingen, ihn zum Handeln zu bewegen.

ABSCHIED VON PUNIN

Der weitere Weg scheint die Helden nach Omlad zu führen. In Punin gibt es ohnehin nicht mehr viel für sie zu hoffen. Wie die Helden aus der abgeriegelten und streng bewachten Stadt entkommen, überlassen wir ihrem Einfallsreichtum, nur sollten sie hier alle Register ihres phexischen, magischen und karmalen Könnens ziehen müssen. Sie können hier eine spektakuläre Flucht inszenieren, bei der Helden auch auf die Hilfe ihrer Verbündeten zurückgreifen können: Vor allem der Zirkel des El'Fenneq kann hier einen fulminanten Auftritt haben, aber auch die Boronis (so die Helden sie von ihrer Unschuld überzeugen können) kennen Wege aus der Stadt, über die sich das Vergessen gelegt hat.

GEHEIMNISSE DER VERGANGENHEIT

»Folgt der Fährte des Mondes und des Stieres und findet das prophezei Schicksalsgebirge. Kehrt erfolgreich zurück oder gar nicht.«

—Emir Alman al'Sfahor zu einer handverlesenen Schar Krieger, 148 v. BF

DER WEG NACH OMLAD

Der Weg nach Omlad führt von Punin, dem Verlauf des Yaquir folgend, über den Yaquirstieg nach Südwesten über Then und Cumrat. Die Helden müssen eine Distanz von 110 Meilen zurücklegen, die für eilige Reiter innerhalb von zwei Tagen zu bewältigen ist, solange Zwischenfälle ausbleiben, denn die Reichslandstraße weist den Standart einer echten Reichsstraße auf. Es ist denkbar, dass die Helden sich abseits des Yaquirstiegs bewegen wollen, wodurch sich die Reisedauer entsprechend der Geländemodifikatoren (**Geographia 123**) verlängert.

Die Reise führt durch das fruchtbare Herz Almadass. Nirgendwo sonst gedeihen Peraines und Rahjas Gaben so üppig wie im Yaquirtal. Auf dem ertragreichen Boden wachsen Wein

und Arangen auf terrassierten Prallhängen, haben uralte Olivenhaine ihre Wurzeln geschlagen und gedeiht der Weizen besonders golden. Über den Tälern erheben sich eslamidische Lustschlösser, die landestypischen Streittürme und umfriedete Tempelklöster zahlreicher Zwölfgötter. Schon wenige Meilen außerhalb Punins scheint der Terror fern und unter der Bevölkerung herrscht angesichts der zahlreichen Gaben eine gewisse Sorglosigkeit vor: Das Volk liebt seinen Kaiser und die Götter und lässt es sich gut gehen.

Bei **Then** (550 Einwohner) gibt es für die Helden eine Möglichkeit, über den Yaquir zu setzen und sich am Südufer durch das wilde und kaum besiedelte Transbosquirien (**Herz 149**) zu schlagen. In der Wildnis können sie mögliche Verfolger leichter abhängen, sind aber deutlich länger unterwegs und müssen sich mit den Gefahren einer rauen Berglandschaft auseinandersetzen.

OPTIONAL: VERFOLGER

Wenn die Flucht der Helden aus Punin nicht unbemerkt geblieben ist und Sie die Spannung anziehen wollen, hat Vesijo einige seiner Leute auf die Helden angesetzt. Hier bieten sich Gisbert Glaciano Ginsterburg von Gleuen und die Blutschwestern Almadara und Aldrez Vincenza (Seite 31) an.

OPTIONAL: CUMRAT

Gegenüber der Ysora-Mündung erhebt sich auf einem Felsen die prachtvolle Kaiserpfalz Cumrat, den Helden vielleicht aus den Abenteuern **Erben des Zorns** und **Elementare Vergeltung** (in der Anthologie **Drachenodem**) bekannt. Schon von Weitem beeindruckt die zahlreichen verspielten Türme, gelbbraunen Sandsteinmauern und die lange gepflasterte Pinienallee der im Ingerimm 1022 BF nach siebenjähriger Bauzeit fertiggestellten Pfalz. Zur Zeit dient Cumrat vor allem als Gefängnis für die unter Arrest stehende Kaiserwitwe Alara Paligan. Dieser Umstand kann Cumrat für die nach Verbündeten suchenden Helden auf Hin- oder Rückweg interessant machen.

Herrin der Burg ist Pfalzgräfin Caldja Vannonza von Streitzig-Jurios ä.H. (Seite 31), eine Schwiegertochter des festgesetzten Grafen Praiodar. Neben ihr und Alara halten sich noch ihr Gemahl *Galenot von Streitzig ä.H.* (*988 BF, brillanter, nur mäßig in Politik und an Frauen interessierter Medicus; Praiodars Sohn), 80 Bedienstete, 30 kaiserliche Palastwachen (zum Teil Almadinhüter), zwei Schwadronen des Regiments *Eslam von Almada* sowie 30 Personen aus dem Gefolge Alaras und 25 Rabengardisten unter Commandanta *Katalinya Adranex* (*988 BF, schwarzer Pagenschnitt, blaue Augen) auf Cumrat auf. Wenn Sie den Aufenthalt auf Cumrat ausführlicher gestalten wollen, finden Sie eine vollständige Beschreibung der Pfalz samt eines Planes im **AB 81** sowie zum kostenlosen Download unter den Zusatzmaterialien unter www.dasschwarzeauge.de. Auf Cumrat weiß man noch nicht von den Verhaftungen in

Punin, was den Helden zum Vorteil gereicht. Allerdings müssen sie sich vor den Almadinhütern unter den kaiserlichen Gardisten in Acht nehmen, die vor allem dann misstrauisch werden, wenn die Helden Kontakt zu Alara suchen. Anders verhält es sich, wenn die Helden auf dem Rückweg im Gefolge von Gwain von Harmamund Cumrat besuchen – die hier stationierten Gardereiter laufen dann geschlossen zu ihrem Marschall über und sorgen für eindeutige Verhältnisse.

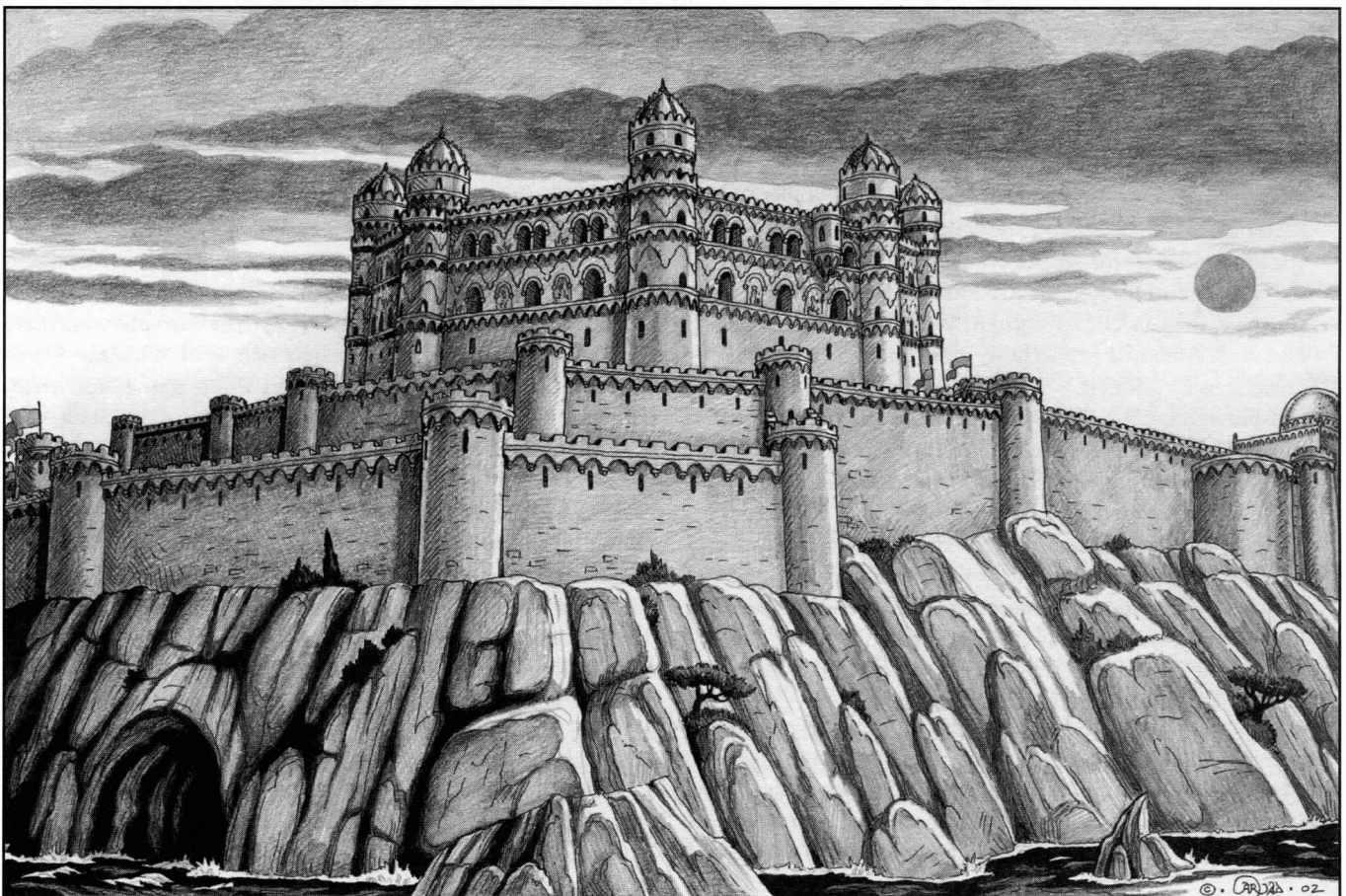
Die rechtstreue und volksverbundene Caldja gehört im Geheimen den Disentes an, hat bisher aber noch nicht offen Position bezogen. Mit den richtigen Argumenten können die Helden sie leicht zur Zusammenarbeit bewegen, gerade mit Verweis auf die Gefangennahme Praiodars.

Treffen mit Alara

»Ich bin die Zukunft. Waren das nicht deine Worte, Großmutter? Nun höre meine: Du bist Vergangenheit. Du brauchst mich, um nicht vergessen zu werden, aber ich brauche dich nicht mehr. Jedes Mal, wenn du nun in den Spiegel blickst, wirst du dich daran erinnern.«

—*Selindian Hal zu Alara Paligan auf Pfalz Cumrat, Ende 1033 BF, nachdem er sie mit einem Kerzenständer blutig schlug*

Wenn die Helden der Schwarzen Witwe in der Vergangenheit bereits begegnet sind, wird dieses Treffen sie irritieren. Ihre Unnahbarkeit und Selbstsicherheit, die lauende Bedrohlichkeit – all das ist verschwunden. Die Helden erwartet eine geschlagene und gebrochene Frau, deren Blick immer wieder in die Ferne schweift und die sich ihnen bis auf die Augen verhüllt zeigt. Die Verhüllung entspringt der Scham, denn Selindian hat sie schwer im Gesicht verletzt und ihr den Heilmagier verweigert, so dass ihre Schönheit ruiniert ist. Der Rest ist jedoch zum Teil gespielt, um das Mitleid der Helden zu wecken. Nur wem eine *Menschenkenntnis*-Probe + 15 gelingt, ahnt, dass Alara nicht so am Boden zerstört ist, wie sie vorgibt.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alara hat euren Ausführungen aufmerksam gelauscht. "Wir können ihnen nicht viel Unterstützung angedeihen lassen, doch was Uns noch gehört, sollen sie nach ihrem Willen benutzen." Die schlanken Finger ihrer Hand – viel zu zart für eine Frau ihren Alters – holen aus ihrem Gewand einen goldenen Ring mit einem schwarzen Opal hervor. "Dies ist Unser Zeichen. Wer es erkennt, wird ihnen helfen." Bevor sie euch den Ring gibt, fixieren euch ihre dunklen Augen. "Vernichtet dieses Monstrum", sagt sie ohne die Regung eines Gefühls.

Alara über Selindian

Niemand kennt Selindians Schwächen so gut wie Alara – denn schließlich hat sie diese über Jahre ausgenutzt. Von ihrem 'Lieblingsenkel' spricht sie kühl und distanziert wie über einen Gegenstand, eine Waffe, die letztlich nicht die Erwartungen erfüllte, die man in sie setzte.

- Schon als Kind war Selindian krank und schwächlich. Rüstungen und Waffen ängstigten ihn, er hatte Alpträume und sah allerorten Geister. Lange Zeit glaubte man kaum, dass er das Mannesalter erreichen würde, geschweige denn das nächste Jahr.

- Er war nie eigenständig, sondern hat sich aus Angst, falsche Entscheidungen zu treffen und anderen Menschen zu enttäuschen, immer rückversichert und seinen Beratern nach dem Mund geredet – vor allem Rafik, der bald wie selbstverständlich durch Selindian regierte. "Nur ein schwacher Herrscher ist gut zum Regieren."

- Selindian hat die Lektionen des subtilen Herrschens nie verstanden. Es fehlt ihm dazu auch an Geduld und Disziplin. Er ist unberechenbar und nicht mehr zu kontrollieren.

VERBÜNDETE:**ALARA PALIGAN UND DIE AL'APFAPER**

Alara kann die Schmach nicht verwinden, die ihr liebstes Werkzeug der Macht ihr zufügte. Sie hat ihren Enkel nie wirklich geliebt, sondern stets benutzt. Umso erschütternder ist für sie die Niederlage, die sie erleiden musste. Dadurch, dass sie die Helden unterstützt, versucht sie, ihr Gesicht zu wahren: Wenn Selindian stürzt und die Karten neu gemischt werden, hofft sie, so wieder mitspielen zu können.

Der überreichte Ring (Wert: 40 D; siehe auch **Erben des Zorns 65**) zeichnet die Helden als ihre Agenten aus. Er kann als Joker fungieren: Immer noch sind im ganzen Königreich Agenten Alaras tätig, die einem Ringträger jegliche Unterstützung angedeihen lassen. Die heimlichen Helfer können sich in Punin und am Eslamidenhof ebenso befinden wie unter den Wachen Al'Mukturs. Auch die Agenten der Hand Borons in Punin (**Herz 204**) können die Helden bis zu einem gewissen Grad unterstützen, so Alara diesen Kontakt preisgibt.

Zudem wird Alara den Helden Katalinya zur Seite stellen. Mit denen ihr unterstellten Rabengardisten kann Katalinya das Aufgebot der Helden vor Al'Muktur verstärken.

Omlad für den eiligen Leser

Einwohner: 1.050 (40% Aramias)

Wappen: auf Grün der Madakelch über einem silbernen Sparren

Herrschaft / Politik: Reichsvogt

Gwain von Harmamund

Garnison: 50 Stadtgardisten

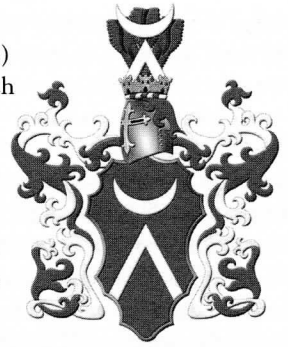
Tempel: Tsa, Rahja, Boron, Bethaus des Rastullah, Schreine der Rondra und Peraine

Wichtige Gasthöfe und Schenken:

Hotel 'Zum Aufrechten Alrigo' (Q7/P7/S30), Teehaus 'Zum Abendlicht' (P4/Q4), Taberna 'Straße nach Al'Keshir' (Q2/P2), Taberna 'Der letzte Almadani' (Q3/P4), Karawanserei 'Zum Feisten Kamel' (Q5/P4/S50)

Besonderheiten: Beginn der Mhanadistankarawanenroute, Zankapfel zwischen Almada und Kalifat

Stimmung in der Stadt: eine geschäftige Handelsmetropole, in der es unterschwellige Furcht vor neuen Kämpfen gibt



Eine frühe bosparanische Garnison an dieser Stelle wurde 881 v. BF durch Truppen des Diamantenen Sultanats vernichtet. Die neue Siedlung mit dem heutigen Namen Omlad wurde erst durch die Emire von Al'Mada begründet, auf deren Geheiß 239 v. BF mit dem Bau der mächtigen Zitadelle begonnen wurde. Im Neuen Reich war Omlad ein wichtiger Handelsposten, bis es in den Jahren 920 bis 926 BF wie die gesamte Reichsmark Amhallas unter die Regentschaft des Großen Zeltles fiel.

Ein Jahrhundert sollte Omlad in novadischer Hand bleiben. Während der almadanischen Reconquista der Jahre 1025 bis 1027 BF konnte Omlad unter der Führung von Gwain von Harmamund zurückerobert werden, wurde aber immer wieder heftig umkämpft und zum Teil schwer beschädigt. Erst der *Frieden von Unau* brachte die Waffen zum Schweigen und die Stadt wurde vom Kalifen dem Kaiserhaus von Gareth zugesprochen. Seitdem herrscht Dom Gwain als kaiserlicher Vogt über die Stadt und bemüht sich um einen Ausgleich zwischen den Völkern.

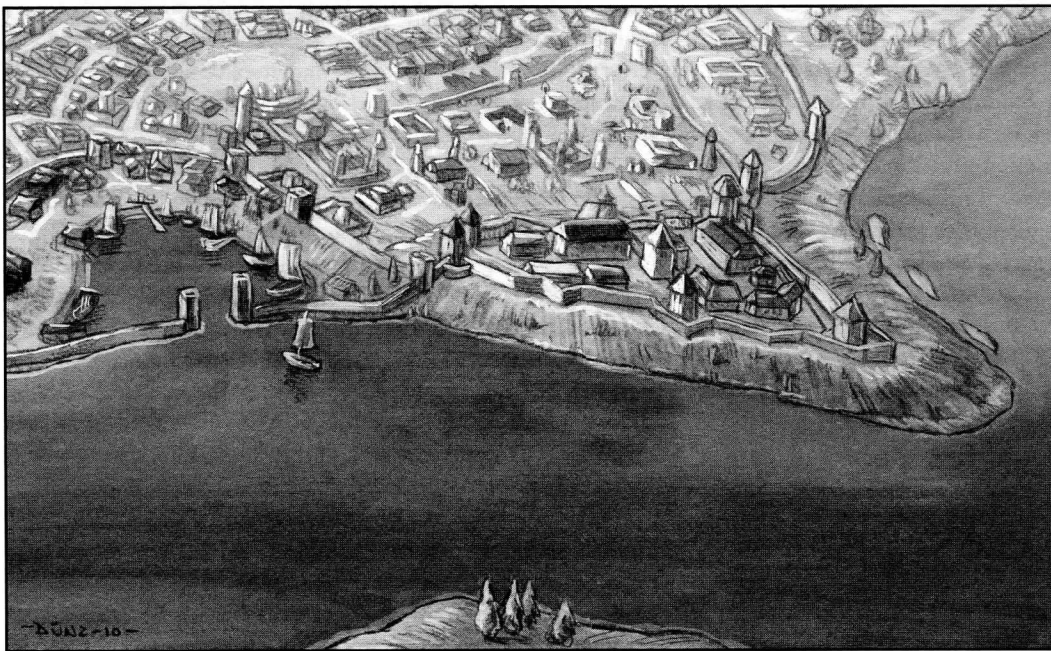
Seine wechselhafte Geschichte zeigt Omlad auch in seinem Erscheinungsbild: güldenländische Tempel stehen neben tulamidischen Palästen mit schlanken Zwiebeltürmen, wehrhafte almadanische Streittürme erheben sich über schlichte Sandsteinbauten. Eine Foggara sorgt mit ihren teils natürlichen, teils künstlichen Kanälen für die Bewässerung der Stadt, und über allem erhebt sich die mächtige **Zitadelle San Telo**.

DIE OBERSTADT

Direkt zu ihren Füßen erstreckt sich das prächtige **Emeraldviertel**, in dem die Mächtigen und Vermögenden wohnen, und das durch eine eigene Mauer vom Rest der Stadt getrennt ist. In den Palästen aus dem grünen und grauen Marmor des Raschtulswalls laden kühle Innenhöfe mit Springbrunnen und Obstbäumen zum Verweilen ein. Die ehemals trutzigen Gemäuer, die zum Teil bis in die Zeit Bosparans zurückreichen, wurden mit kleinen tulamidischen Türmen und Erkern verziert. Unter vielen Häusern befinden sich zudem angenehm kühle Keller. Das von einer kupfernen Kuppel gekrönte, prachtvolle **Bethaus des Rastullah (1)** hat die Reconquista schadlos überstanden. Den Eingang bildet ein reich mit grün-blauen Mosaiken ver-

zierter Spitzbogen, und im Süden erhebt sich ein spitzes Minarett. Das Bethaus beherbergt eine kunstvolle Goldplastik von Rastullahs Lockenpracht, eine heilige Reliquie, die manche Novadis gerne außerhalb Omlads sehen würden.

Unter almadanischer Herrschaft wurde der dreistöckige, rechteckige **Palacio (2)** aus rötlichem Gestein wieder seinem ursprünglichen Zweck als Sitz der städtischen Verwaltung zugeführt, nachdem er Jahrzehnte den Beys von Omlad als Stadthaus diente. Nur die novadische Einrichtung, die sich mit der almadanischen Architektur zu einem stimmigen Gesamtbild vermählt, ist in weiten Teilen erhalten geblieben. Über eine palmengesäumte Freitreppe erreicht man die drei Rundbögen, die in die Eingangshalle führen, von der man auch über breite Gänge zu den Geschäftsräumen gelangt. Über einen Durchgang gelangt man in den arkadengesäumten Innenhof, der mit seinem Springbrunnen und den Schatten spendenden Olivenbäumen zum Verweilen einlädt.



DIE UNTERSTADT

Im tiefer liegenden **Händlerviertel** pulsiert das eigentliche Leben der Stadt, laut und turbulent wie die Völker, die die Gassen bewohnen. Nur wenige Meilen von den Stadtmauern entfernt beginnt das Emirat, dessen Bauern und Hirten ihr Getreide und Vieh in Omlad verkaufen. Auch Flusshändler und Karawanenführer treibt es in die Stadt. Nirgendwo erlebt man diesen Schmelztiegel unmittelbarer als im geschäftigen Händlerviertel, das einen großen Teil der Stadt ausmacht. Horasische Kapitäne treffen auf mhanadische Händler, novadische Wüstenkrieger auf almadanische Handwerker. Hier, praktisch im Nirgendwo zwischen den Staaten, werden auch dunkle Geschäfte getätigt und verstecken sich andernorts Verfolgte.

Der **Sklavenmarkt**, einst der größte nördlich der Khôm, wurde unter der neuen Herrschaft untersagt. Der große Platz dient heute Versammlungen oder als Viehbörse, doch mitunter werden – teils unverhohlen offen – immer noch Sklaven gehandelt.

Der **Basar** zieht sich durch fast die gesamte Stadt und der Reisende kann kaum einen Schritt machen, ohne von allen Seite Waren angeboten zu bekommen oder von süßen Düften gelockt zu werden. Weiße Shadifs sind ebenso zu erstehen wie Klingen aus Taladur, Mirhamer Seide oder Fasarer Teppiche.

Es gibt aber auch allerlei Waren zu erstehen, die nördlich des Yaquir verboten sind, neben Sklaven auch Rauschkräuter, Gifte und Meuchelwaffen.

An der Stelle der **Säulen der Rondra (3)** stand einst ein imposantes Gebäude aus großen Sandsteinblöcken und bosparanischen Säulen, über dessen Eingang ein furchterregendes Bildnis des löwenköpfigen Famerlor wachte. Doch ein Erdbeben im Jahre 967 BF brachte den Tempel der Sturmherrin zum Einsturz. Nur die vier Säulen Eingang und ein Teil der Statue zeugen von der vergangenen Pracht. Zwischen den Mauerresten steht ein schlichtes Zelt, um die Betenden vor der sengenden Sonne zu schützen. Auch Novadis finden sich hier ein, die Rastullahs vierte Frau Rhondara um Beistand für Gefechte und Rat bei Sippenstreitigkeiten bitten.

Des Weiteren finden sich im Händlerviertel das **Hotel Zum Aufrechten Alrigo (4, Q7/P7/S30)**, das **Söldnerhaus Aram Zulhemsan (5)**, das **Teehaus Zum Abendlicht (7, P4/Q4)**,

die **Taberna Straße nach Al'Keshir (9, Q2/P2)**, die **Karawanserei Zum Feisten Kamel (8, Q5/P4/S50)** in der ehemaligen Garnison, die berühmte **Brauerei Sfappini (14)** und das **Therbûniten-Spital (6)**. Die Therbûniten trieb es einst in die Stadt, um sich um die Ärmsten zu kümmern und das Leid der Sklaven zu lindern. Seit einigen Jahren steht dem Spital der Al'Anfaner **Marcresco Hieros (*980 BF, dunkle Glutaugen, sauber gestutzter Bart, gepflegte Kleidung)** vor, der selbst kein Therbûnit ist und auch kaum die Barmherzigkeit zur Schau trägt, die man erwarten würde. Doch seine Kenntnisse in der Heilkunde sind umfassend und wertvoll, da er sie auch in die Dienste der Obrigkeit stellt und sich dort mit guten Gold bezahlen lässt – was wiederum dem Spital zugutekommt.

Vor allem der Verlust des **Hafens** von Omlad wirkt für das Emirat Amhallassih schwer, sind hier doch wichtige Einkünfte zu machen und werden viele Waren aus den und in die Tulamidenlande umgeschlagen. Eine Hafenmauer mit Türmen und Geschützen sichert das Hafenbecken zur Flussseite, weitere Befestigungen schließen sich an Land an. Der Hafen selbst teilt sich in drei Bereiche: Neben den Kais für die Flussschiffe aus Horas- und Mittelreich sind in einem **militärischen Bereich (11)** zwei schnelle Flussegler des Vogtes untergebracht. Der Fischereihafen liegt außerhalb der Befestigung und erstreckt sich an einem langen Strand.

Auf einer kleinen Anhöhe thront über dem geschäftigen Treiben der **Tempel der Tsa (10)**, ein eher unscheinbares Gebäude aus schlichtem Sandstein, deren Kletterranken es jedoch wie einen überwucherten Felsen aussehen lassen. Seinen Namen **Koruk Toumla** (tul. 'Schmetterlingsfelsen') trägt der Tempel aufgrund der zahlreichen Gäste, die sich im Frühling und Herbst an seinen Mauern niederlassen: Dann erfüllen Millionen ziehender Patriarch-Schmetterlinge die Stadt mit einem rot-schwarzen Farbenmeer.

Die filigranen Säulen aus weißem und zartrosa Marmor wirken zwischen den das **Haus der Heiteren Tänzerin (12)** umgebenden Sandsteingebäude leicht fehl am Platze. Der gut 200 Jahre alte Tempel der Rahja ist in Omlad ein Ort des Friedens, der Geselligkeit und des Austausches. In der großen Kuppelhalle, in der Olivenbäume und blühender Jasmin eine marmorne Tanzfläche umgeben, kommen Docenyos wie Aramyas (die hier Rastullahs sechste und jüngste Frau Dschella ehren) zusammen, um Tanz, Wein und Wasserpfeife zu genießen. Gastgeberin der Leidenschaft ist die Zahori *Yolanda Solivan* (*1002 BF), die mit ihren wirbelnden Tänze Männer wie Frauen zu bezaubern weiß.

Zwei **Stadtore** gewähren Zugang zu Omlad: das **Amhallah-Tor (15)** im Südwesten und das **Malkillah-Tor (13)** im Südosten. Beide sind von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang geöffnet und werden in dieser Zeit von jeweils sechs Gardisten und einem Weibel bewacht. In der Nacht werden die Wachen auf vier Gardisten reduziert.

AUßERHALB DER STADTMAUERN

Im Südwesten außerhalb der Stadtmauer stehen die **Fundugim**, die Landhäuser vermögender Großgrundbesitzer, die die umliegenden Felder bewirtschaften und Viehzucht betreiben. Im Gegensatz zur Stadt und dem Aramviertel geht es hier sehr ländlich-beschaulich zu. Der kleine Schrein der Saatgöttin, das **Zelt des goldenen Kalbes (16)** stammt aus der Zeit des Emirats Al'Mada und zeigt Peraine als goldenes Kalb, dessen Haupt von einem Ährenkranz geschmückt ist.

Der ehemalige Glücksritter und Söldner *Hassan el-Yiyila* (*976 BF, einarmig) betreibt seit über 25 Jahren mit der **Pferdezucht el-Yiyila (17)** eines der bekanntesten Gestüte des Amhallassih, das er selbst aus einem ärmlichen Hof aufgebaut hat. Doch seinen Reichtum bezieht die 'Sandvipere' nicht nur aus dem Pferdehandel: Unter dem Tarnmantel des angesehenen Pferdezüchters geht Hassan noch manch anderem Geschäft nach, beschafft Rauschkräuter und Informationen, hehlt mit Diebesware und schmuggelt Leute außer Landes.

In der kleinen **Arena (18)** vor den Toren der Stadt finden nicht nur die beliebten Pferde- und Kamelrennen statt, sondern auch Gladiatorenkämpfe und Theateraufführungen.

Außerhalb der Mauern im Süden und Osten der Stadt befindet sich schließlich das **Aramviertel**. Das Viertel leitet seinen Namen vom novadischen Aram ('Zelt') ab, obwohl einige der hier Gestrandeten nicht einmal mehr ein Zelt über den Kopf haben. Hier hausen Mittelreicher, die kaum besser leben als Fellachen, Novadis, die durch den Krieg alles verloren haben, Bettler, die tagsüber auf dem Basar um Almosen flehen, und Söldner, die ihren Schwertarm für wenig Gold anbieten müssen. In der Nähe befinden sich auch die alten **Grabanlagen (19)**, ein grüner Fleck inmitten des Gelbs und Brauns des Aramviertels.

Allerlei Kuriositäten sammeln sich auf den Brettern der Butzenglasfenster und auf den kleinen Simsen in den Wandnischen der **Taberna Der letzte Almadani (20, Q3/P4)**, die mit Speisen und Wein von der anderen Seite des Flusses lockt: Reiterfiguren Kaiser Eslams aus Zinn, Degen mit (vermeintlichem) Novadiblut, versilberte Pelurakugeln (dessen Silberlack jedoch an einigen Stellen abblättert), eine saitenlose Vihuela und verstaubte Weinflaschen wollen den Eindruck almadanischen Patriotismus wecken, rufen bei den meisten Gästen jedoch nur ein amüsiertes Stirnrunzeln hervor. Der Wirt *Nazir Yafarino* ist ein fanatischer Hetzer, der zu später Stunde in eine almadanische Flagge gehüllt mit seinen eingefleischten Gästen das

Almadalied anstimmt und die haarsträubendsten Geschichten über die Reconquista erzählt – letztlich jedoch ein harmloser Feigling ist.

STIMMUNG IN DER STADT

In dem Jahrhundert unter novadischer Herrschaft haben sich die Völker an ein friedliches Zusammenleben gewöhnt. Auch wenn die Reconquistadores die almadanischen Brüder und Schwestern in ketzerischer Knechtschaft gefangen sahen, entsprach dies in Omlad nie der Realität; selbst die Tempel der Zwölfe wurden schon immer geduldet. Als wichtiger Handelspunkt – sowohl durch den Flusshafen als auch durch die hier beginnende Karawanenroute nach Mhanadistan sowie den erst jüngst unter garethischer Herrschaft geschlossenen Sklavenmarkt – machte man sich schnell einen gewissen Pragmatismus zu eigen und pflegt ihn bis heute. Solange die Waren fließen und die Abgaben niedrig sind, ist es gleich, wen man für sein Glück preist, ob nun Rastullah oder die Zwölfe.

Auch wenn die Einflussreichen und Mächtigen versuchen, offene Kämpfe zu vermeiden, geraten doch immer wieder Hitzköpfe aneinander oder es tragen verschiedene Mächte von Außen neuen Streit in die Stadt: Novadische Beys werfen begehrrliche Blicke auf die Stadt, Händler in Punin sehen unliebsame Konkurrenz erwachsen und Kirchen der Zwölfe wie Mawdliyat wollen ihren Einfluss mehren.

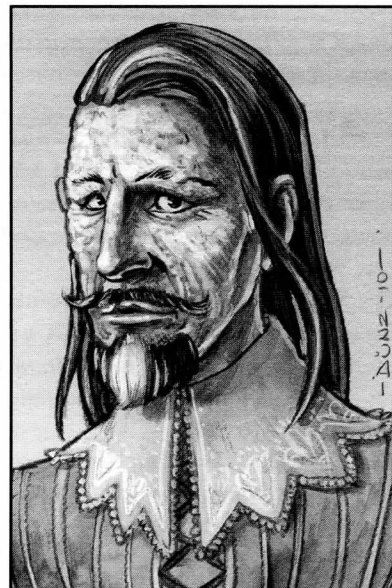
Über diesen Schmelztiegel herrscht Dom Gwain als Reichsvogt, selbst einst glühender Reconquistador und Eroberer Omlads, der immer in seine Rolle als Mann des Ausgleiches hineinwachsen musste und gegen die Störenfriede beider Völker hart ins Gericht geht.

AUDIENZ BEIM VOGT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erhaben und unnahbar blickt die Zitadelle San Telo über den Yaquir, eine unbezwingbare Festung mit sechseckigen Türmen aus Granit und eisenbeschlagenen Toren. Deutlich kann man an den schmucklosen Treppen und düsternen Türmen die Handschrift der zwergischen Baumeister erkennen, die wenig Sinn für die verspielte Architektur der Großlinge hatten. Sichtbare Versuche der novadischen Stadtherren, der Zitadelle mehr Eleganz zu verleihen, blieben offensichtlich fruchtlos.

Der Reichsvogt residiert im östlichen Teil San Telos, während im westlichen Flügel die Administration sowie die Kaserne für die Stadtgarde und die Soldaten des Doms untergebracht sind. Da die neuesten Entwicklungen aus Punin noch nicht bis Omlad gedrungen sind, gelten die Helden hier noch nicht als Geheilmörder und Verräter und sind dem Vogt vielleicht aus früheren Begegnungen sogar in guter Erinnerung. So



die Helden nicht wie abgehalfterte Halunken auftreten, ist es ein Leichtes, eine Audienz beim Vogt zu erhalten. Auch wenn Katalinya die Helden zu diesem Zeitpunkt bereits begleiten sollte, steigen ihre Chancen: Die beiden Veteranen kennen sich seit Jahren und respektieren einander.

Vor dem Gespräch sollten sich die Helden noch einmal klar machen, dass sie, wollen sie Gwain als Verbündeten gewinnen, ihn zum Hochverrat bewegen müssen. Die Helden können sich – über Proben auf *Geschichtswissen* oder durch Gespräche mit Meisterpersonen – noch einmal die Fakten in Erinnerung rufen: Gwain verlor bereits einmal seine Ehre, als er den Usurpator Answin unterstützte; dafür verbrachte er zehn Jahre in Al'Muktur. Er ist dem jungen Kaiser sehr verbunden, verdankt aber auch seiner Schwester viel, die ihn nach der Eroberung Omlads begnadigte und so seine Ehre wiederherstellte.

Stellen Sie Gwain als nachdenklichen Veteranen dar, für den Werte wie Ehre und Treue einen hohen Stellenwert haben, der in den letzten Jahren aber auch umsichtig und gemäßigter wurde – gerade durch seine Herrschaft über Omlad und dem dort stattfindenden friedlichen Austausch zwischen den Völkern. Es ist ihm anzusehen, dass die jüngsten Entwicklungen ihm Sorge bereiten – doch noch fehlt ihm ein Grund zum Handeln.

Die Helden haben letztlich vor allem zwei Argumente, ihn auf ihre Seite zu ziehen: Zum einen ist dies die Nachricht von der Gefangenschaft Praiodars und die Einsetzung Vesijos als neuen Grafen von Yaquirtal. Die Neuigkeit vom vermeintlichen Verrat seines alten Freundes, mit dem er sich nie ausgesprochen hat, versetzt ihm merklich einen Stich, auch wenn er es zu überspielen versucht (*Menschenkenntnis* +5). Die neue Rolle des Emporkömmling Vesijo kommentiert der Vogt mit: *“Der Kaiser ist zu weit gegangen.”*

Zum anderen sind dies die sich für die Helden abzeichneten, geheimen Pläne Selindians. Hier ist auch entscheidend, wann die Helden das Gespräch führen, vor oder nach ihrer Entdeckung des Grabmals des gescheiterten Kriegers: Je mehr handfeste Beweise die Helden vorlegen können – von den Ahnun-

gen des Raben über die Botschaft Rafiks bis zu den Inschriften aus den Dunklen Zeiten –, desto mehr wankt Gwain in seiner Loyalität, bis er sich fragen muss: Sitzt auf dem Almadinthron ein Monstrum, das nicht nur das Land, sondern die göttliche Ordnung selbst gefährdet?

DIE SPUR DES FORSCHERS

Wenn die Helden sich in Omlad nach dem Zwergen Fratelgat Sohn des Borix und seinem Gefolge umhören, können Sie folgende Informationen erlangen:

- Der Angroscho war in der Karawanserei *Zum Feisten Kamel* (8) untergekommen. Hier erinnert man sich wohlwollend an die verschwenderische Großzügigkeit Fratelgats. Er interessierte sich für alte Gräber, weswegen man ihm den Weg zu den Grabanlagen vor der Stadt wies.

- Der von prächtigen Standbildern und Nasuleen geprägte Boronanger (19) wird seit dem ungeklärten und brutalen Tod des letzten Boronis vor zwanzig Jahren abergläubisch gemieden und hat sich in einen wilden Garten gewandelt. Tatsächlich hat Fratelgat auch hier nach Spuren gesucht, ist aber nicht fündig geworden.

- Fratelgat stattete ebenfalls den *Säulen der Rondra* (3) einen Besuch ab, den Resten des 967 BF eingestürzten Rondra-Tempels, die heute einen Schrein der Sturmherrin beherbergen. Mehr als vier Säulen und eine unvollständige Famerlor-Statue sind aber nicht geblieben.

- Auf San Telo können die Helden erfahren, dass Fratelgat auch hier vorstellig wurde und mit einem kaiserlichen Erlass in die ältesten Archive hinabstieg. Mit Gwains Erlaubnis dürfen auch die Helden in den verstaubten Kammern forschen. Für einen Historiker ging Fratelgat sehr nachlässig mit den Dokumenten um und ließ sie einfach dort liegen, wo er sie gelesen hatte. Die ältesten Schriften – in alttulamidischen Glyphen – stammen noch aus den Dunklen Zeiten. Nach 20 Stunden (abzüglich den TaP* einer Probe +6 auf *Lesen/Schreiben: Alt-Tulamidya*) stoßen die Helden auf die entscheidende Passage:

VERBÜNDETE: GWAIN VON HARMAMUND

Als Marschall Almadas kommandiert Gwain theoretisch die 1.500 Mann starke Streitmacht des Königreiches – allerdings sind viele Truppen an den Grenzen stationiert und viele Oberste wurden auf Geheiß des Kaisers in den letzten Monaten durch Almadinhüter ausgewechselt. Dennoch halten noch viele Offiziere und Soldaten dem Marschall die Treue. Gwain kann dabei nicht nur auf die in Omlad stationierten Truppen zurückgreifen, sondern setzt auch auf die in Punin stationierten Soldaten des Regiments *Eslam von Almada* (leichte Reiterei, Säbelschwinger). Wenn die Helden es nicht sogar selbst anregen, wird Gwain zudem den Emir von Amhallassih um Waffenhilfe bitten.

Allerdings drängt die Zeit, wie die Helden spätestens nach Entdeckung des Grabmals wissen: Der nächste Vollmond rückt immer näher. Letztlich wird Gwain vor dem Zug nach Punin gut 200 Soldaten und Söldner ausheben können, darunter 75 Mann und Frau leichte Reiterei des Regiments *Eslam von Almada* und aus dem Aufgebot des Emirs.

... ZOG DER KRIEGER
BHERAIMI AL-MHAGUR,
GESANDTER DES EMIRS
ALMAN AL'SFAHOR, AM
SCHMETTERLINGSFELSEN
VORBEI NACH SUEDEN.
ZURUECK KEHRTEN JEDDOCH
NUR SEINE BEGLEITER, DIE
BERICHTETEN, BHERAIMI HABE
VERSAGT UND MIT DEM TOD
VON EIGENER HAND SEINER
SCHANDE EIN DENKMAL
GESETZT. SIE BESTATTETEN
IHN DREI TAGE SÜDLICH IM
GEBIRGE, AUF DER KUPPE
DER LAEMMER, IN EINEM
GRAB, DAS SIE NACH SEINEN
WÜNSCHEN ERBAUTEN.

● Aus anderen Schriften (nach 12–TaP* Stunden) können die Helden erfahren, dass die ‘Kuppe der Lämmer’ in den Dunklen Zeiten eine Opferstätte im Gebirge war. Die Quellen beschreiben den Weg dorthin recht gut.

● Im Söldnerhaus *Aram Zulhemsan* (5; tul. ‘Zelt des Bluttieres’) am Rande des Händlerviertels heuerte Fratelgat einen ortskundigen Führer an. *Nahad ben Sulem* (*982, raubeiniger Novadi, dem einige Zähne fehlen und der einen Hang zur Fettleibigkeit entwickelt hat), der hier eine Gaststube für Waffenknechte und Mietschläger unterhält und in einem Zelt im Hinterhof gebrauchte Waffen verkauft, lässt Ungläubige nur über einen Seiteneingang ein, während Frauen der Zutritt zur Gänze verwehrt ist. Die Helden können den selben Führer anheuern, der sie für einen Silbertaler pro Tag dorthin führt, wohin er auch Fratelgat brachte.

IN DEN AMHALLASSIH-KUPPEN

Die Amhallassih-Kuppen sind ein trockener Gebirgszug aus rötlichen Sandstein, der die heiße Khôm vom fruchtbaren Yaquirtal trennt. So wächst an den Nordhängen der Kuppen noch eine reichhaltige Vegetation, die immer mehr schwindend, je weiter man nach Süden vordringt. Vereinzelt stößt man auf stark befestigte Dörfer, die so genannten Ksour. Ein Ksar ist ein Labyrinth aus nach oben offenen Gassen zwischen zwei- bis dreigeschossigen, dichtstehenden Häusern. Mitunter erhebt sich aus ihnen die Kasbah, eine schlichte Zitadelle und neben der bewehrten Mauer die zweite Verteidigungsanlage der Siedlung. In den Ksour können die Helden sich versorgen und den Spuren Fratelgats folgen, der das Bett einer Karawanserei dem Nächtigen unter freiem Himmel vorzog.

Am letzten Tag der dreitägigen Reise sind Pinien und Feigenbäume wilden Rosen und Kakteen gewichen. Die Sonne brennt erbarmungslos und selbst in den Schluchten staut sich die Hitze. Die Helden können immer wieder auf Spuren von Fratelgats Expedition stoßen, etwa einen weggeworfenen Wassertrog oder verlorene Ausrüstungsgegenstände.

Allgemeine Hinweise zum Reisen im Gebirge finden Sie in **Raschtuls Atem** ab Seite 11. Als Begegnungen bieten sich neben novadischen Räubern und wilden Ferkinas *Sandwölfe*, *Khoramsbestien*, *Gelbschwanzskorpione*, *Vogelspinnen* und *Speikobras* an.

DAS GRABMAL DES GESCHEITERTEN KRIEGERS

Bald müssen die Helden die Karawanenroute gen Alam-Terekh verlassen und sich durch die raue Wildnis der Amhallassih-Kuppen quälen, um Fratelgats Spuren zu folgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mühsam kämpft ihr euch durch ein enges und staubtrockenes rotes Tal, der feine Staub, den ein lauer Wind aufwirbelt, setzt sich überall fest. Eure Gürtel und Schuhe beginnen unangenehm zu scheuern. Die beinahe unerträgliche Hitze tut ihr Übriges, um den Anstieg beschwerlich zu machen, denn nun müsst ihr einen Höhenzug erklimmen, der vor euch aufragt. Doch was ist das?

[Probe auf Sinnenschärfe (Sehen)]

Plötzlich erkennt ihr Stufen, die in den roten Sandstein gehauen worden sind. An vielen Stellen ist die dicke Schicht rötlichen Staubes verwischt.

Ihr folgt den exakt gleich hohen Stufen und erreicht den Gipfel der Kuppe, wo die Stufen vor einem Turm enden. Der Wind frischt auf und wird schneidend, als ihr das Fundament erreicht, in dessen Schatten rote Imortellen wachsen. Der Turm selbst ist exakt kreisrund, aber die Quader, aus denen er errichtet wurde, wirken stark verwittert und sind vom heißen Wind abgeschliffen. Viele Kanten sind abgeplatzt und einige Quader gar ganz aus dem Turm gestürzt. Dunkel dräuen schmale Fenster etwa drei Schritt über dem Boden und der türloser Eingang verspricht schattige Kühle im Turminnen.

Eine grob gehauene Treppe führt in die Tiefe in die **Vorkammer**. Die Wände sind schmucklos, allerdings zeugen etliche Tonscherben davon, dass hier einst Vorräte für die Reise in das Totenreich als Grabbeigaben abgestellt waren. Heute nistet in der Kammer ein Schwarm von 1W6+3 hunds großen, rotgelben *Glutlingen* (**ZooBotanica 70**), die aggressiv gegen die Eindringlinge vorgehen.

Glutling

INI 7+1W6 PA 3 LeP 12 RS 2 WS 6

Zangen: DK H AT 8 TP 1W6*

GS 4 AuP 25 MR 12 GW 2

Besondere Kampfregelein: sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Gezielter Angriff*, Gelände (Höhle)

*) Bei einem Gezielten Angriff kommt man mit dem brennenden Sekret des Glutlings in Kontakt (1W3 SP).

Die eigentliche **Grabkammer** betritt man durch einen Torbogen, der an seinen Seiten mit Stierornamentik geschmückt ist und als Abschlussstein eine Mondscheibe besitzt. Wäre die Kammer nicht schon vor Jahrhunderten geplündert worden, hätte spätestens Fratelgat sie leergeräumt. So zeugt aber nichts mehr von den edlen Waffen, der prächtigen Rüstung und der Totenmaske des hier bestatteten Kriegers Bheraimi. In der Mitte der Kammer befindet sich ein schlichter Sandsteinblock, auf dem er einst ruhte. Was die Jahrhunderte und die Tiere in dem trockenen Grab von seinen Knochen gelassen haben, ist weit über die ganze Kammer verteilt.

Geblichen jedoch sind die **Inschriften** an den Wänden, in denen Bheraimi sein Scheitern festhielt. Die alttulamidischen Glyphen folgen einer von Emir Alman inspirierten Schriftgestaltung, die die Zeichen mit geschwungenen Hörnern versieht. Diese Eigenwilligkeit und ihr Alter machen es schwieriger, die Inschriften zu entziffern, weswegen alle Proben auf **Lesen/Schreiben: Alt-Tulamidya** um 5 Punkte erschwert sind. Die Helden müssen insgesamt 30 TaP* ansammeln, wobei jede Probe 1 Stunde Zeit in Anspruch nimmt.

Zum Vorlesen:

Mein Name ist Bheraimi al-Mhagur y ben Khorim al-Gulmud, Streiter des von den Schicksalsmächten erwählten Herrschers über das Land des Mondes Alman al'Sfahor y ben Ashulab y-ben Nazir. Vor dem ewigen Mond und dem brennenden Blick des gefesselten Sonnenbullen lege ich Zeugnis ab über mein Scheitern.

Im 23. Jahr seiner Herrschaft entsandte uns der Emir, das Schicksalsgebirge zu finden, das Licht und Finsternis schei-

det. Mich entsandte er in die Kuppen der versteinerten Heuschrecken, die das Land des Mondes und das Land des Sonne trennen, meinen Bruder Mustrabaal in die Ewigen Höhen zwischen Wüstenglut und Bosparan, meinen Bruder Toba in die gezackte Festung der Kinder Raschtuls, meinen Bruder Gassir in die unbekannten Länder, die uns verborgen in der Mitternacht liegen.

Vier Monde dauerte meine Suche in den trockenen Schluchten, doch die Weiße Braut fand ich nicht.

So sprach mein Herrscher:

Mit dem Aufschrei der Hekatomben werde ich die Mächte rufen, die mich schufen. Mit dem Blut der Opfer werden sie mich anleiten, mein Schicksal zu erfüllen. Als dann werde ich das Schicksalsgebirge besteigen, das Sonne und Finsternis trennt, und mich dort mit Mada vereinen. Mit der Weißen Braut werde ich die Ketten des Mondes und des göttlichen Stieres sprengen, um über alle möglichen Welten zu herrschen. Folgt der Fährte des Mondes und des Stieres und findet das prophezeite Schicksalsgebirge. Kehrt erfolgreich zurück oder gar nicht.

Ich bin gescheitert und werde gehorchen. Hier wird mein Leben von meiner Hand enden und ich werde den Willen meines Herrschers erfüllen. Ich werde den blutroten Mond über Al'Muktur nicht aufgehen sehen.

Es lebe Al'Mada!

Die von Bheraimi angeführten Gebirge sind neben den Amhallassih-Kuppen die Eternen und die Trollzacken. Auch dort wurden die entstandenen Krieger nicht fündig. Gassir hingegen fand weit in der Mitternacht das prophezeite Schicksalsgebirge: den Finsterkamm. Jedoch überlebte er seine Reise nicht. Als seine Gefährten nach Al'Muktur zurückkehrten, herrschte

dort bereits ein anderer Emir und ihre Queste geriet in Vergessenheit. Gassirs Grabmal, die Angel der Eule, jedoch werden die Helden später im Abenteuer (Seite 102) finden.

BERATUNGEN

Folgende Informationen sollten die Helden zu diesem Zeitpunkt besitzen:

- Selindian hat sich aller Berater entledigt und wichtige Posten mit Almadinhütern besetzt. Die Gefangenen wurden nach Al'Muktur gebracht, wo mittlerweile Dutzende der gefallenen Vertrauten des Kaisers einsitzen müssen. Auch Tulameth und der Infant Raul Eslam befinden sich dort.

- Der Kaiser verfolgt einen größeren Plan, inspiriert durch die Schriften Almans. Der Emir Al'Madas gehörte nicht nur einem Stierkult an, sondern wollte sich mit Mada selbst vermählen, vorher jedoch dem Mond ein vielhundertfaches Opfer darbringen – wohl zu Al'Muktur.

- Helden, die die Kampagne **Orkengold** gespielt haben, sollten bei den Begriffen 'Mada' und 'Weiße Braut' hellhörig werden: sie wissen, dass die scheue, weißhaarige Schamanin und Mondpriesterin M'Darrsla (Seite 90 sowie **Roter Mond 156**) als Maday'Kha, die Wiedergeborene Mada, betrachtet werden kann. Ansonsten können sie bei ihrer Rückkehr nach Punin auf diese Spur gebracht werden.

Der Ehrentitel 'Mondenkaiser' scheint für Selindian längst mehr als nur das: er ist das letztgültige Ziel, das er anstrebt. Was auch immer er sich davon verspricht, in seinem Wahn scheint er kein Maß mehr zu kennen. Mit dieser Erkenntnis haben die Helden ein weiteres Argument an der Hand, Gwain für sich zu gewinnen, um einen Kaiser zu stürzen.

DAS MASSAKER VON AL'MUKTUR

DER PLAN DES MONDENKAISERS II – DAS HUNDERTFACHE OPFER

☞ Alman plante, in den Madahöhen nördlich von Al'Muktur Macht über den Mond zu gewinnen, um den Blick der Schicksalsmächte auf sich zu lenken. Dazu wollte er *„den Mond mit dem Blut eines nie gesehenen Menschenopfers füllen“*. Dieses Ritual will Selindian nun, unterwiesen und angeleitet durch den Ferkina-Schamanen Mharbal, selbst vollziehen. Als Opfer sollen ihm die Gefangenen von Al'Muktur dienen, die er ohnehin loswerden will. Da die Unbezwingbare mit den Madahöhen durch eine lokale Kraftlinie verbunden ist, soll Vesijo die Gefangenen ermorden, während Selindian das Ritual in der Vollmondnacht des 23. Travia durchführt. Anschließend will er, gestärkt durch das Ritual, in den Finsterkamm aufbrechen, in dem er das prophezeite Gebirge erkannt hat, um dort den Mächten zu begegnen, die seit seiner Geburt sein Leben bestimmt haben, und die Weiße Braut zu treffen.

Für seine Reise hat er längst Vorbereitungen getroffen (Seite 70), für seine Abwesenheit ebenfalls: Sein Handlanger Vesijo soll Asche und Trümmer hinterlassen, aus denen der Mondenkaiser sein Reich neu errichten will.

»Lasst keinen von ihnen am Leben!«

—letzte Anweisung Selindians an Graf Vesijo

EINEN KAISER ZU STÜRZEN

Noch in Omlad sollten sich die Helden mit Gwain beraten, ihre Möglichkeiten abschätzen, über weitere Verbündete nachdenken und vor allem eine Problematik besprechen: Al'Muktur. Die Unbezwingbare trägt ihren Namen nicht zu unrecht, zumal es in der Kürze der Zeit kaum möglich sein wird, schweres Belagerungsgerät aufzufahren. Folgenden Plan entwickelt Gwain, den Sie um die Anregungen der Helden erweitern können:

- Zuerst gilt es, Punin zu sichern, damit Al'Muktur nicht von dort aus entsetzt werden kann. Außerdem sind in der Capitale weitere Soldaten stationiert (Teile des Regiments *Eslam von Almada* sowie die *Tulamidischen Reiter*), von denen Gwain hofft, dass er sie ebenfalls für den Feldzug gewinnen kann.

- Es müssen schnellstens Boten nach Ragath entsandt werden, wo ebenfalls etliche Truppen stationiert sind. Der Graf von Ragath, Brandil von Ehrenstein-Streitzig, ist ein Schwiegersohn Praiodars, was die Verhandlungen erleichtern sollte. Dom Ludovigo Sforigan verfügt darüber hinaus über viele Söldner und ist mit der gegenwärtigen Situation schon länger unzufrieden. Die Helden sollten auf jeden Fall drauf drängen, dass diese Boten bereits vor dem Marsch auf Punin losgeschickt werden, denn nur in diesem Fall kann mögliche Verstärkung aus Ra-

gath rechtzeitig bei Al'Muktur eintreffen. Aus Zeitgründen können die Helden nicht selbst nach Ragath reisen, daher sollten sie vertrauenswürdige und schnelle Reiter auswählen und sich eingehend mit ihnen unterhalten. Die Helden müssen den Boten eindringlich klar machen, wie es um Almada und den Kaiser bestellt ist, damit diese das Hilfesuch mit den richtigen Argumenten untermauern können.

- Al'Muktur kann von außen nicht erobert werden, sehr wohl aber bedroht. Der Sieg jedoch muss im Inneren der Festung errungen werden. Gwain hofft nicht zuletzt auf Überläufer unter der Burgbesatzung, die dem neuen Grafen nicht die Treue halten. Eine wichtige Rolle könnte dabei Dom Ansvin zukommen, dem Herrn von Al'Muktur. Er spielt politisches Boltan, ist letztlich aber rechtschaffen. Nach Gwains Flucht hegte Ansvin lange Zeit eine Fehde mit ihm, die jedoch mittlerweile beigelegt ist. Außerdem ist er ein Freund Rafiks.

- Wichtig ist es also vornehmlich, in das Innere der Festung zu gelangen. Wenn das westliche Tor geöffnet werden kann, kann Gwain im Schutze der Dämmerung seine Soldaten ins Innere führen, während ein Angriff von anderer Seite die Verteidiger beschäftigt hält. Hier können und sollen die Helden Vorschläge entsprechend ihrer Fähigkeiten machen. Gwain selbst kennt einen geheimen Tunnel, den er vor dreizehn Jahren bei seiner Flucht benutzte.

DER MARSCH AUF PUNIN

Funktion im Abenteuer

Die Helden sind die Initialzündler eines ausgewachsenen Aufstandes gegen den Kaiser und seine Handlanger. Sie können und sollen all ihre Kontakte benutzen und alle Gefallen einfordern, um ein Bündnis zu formen, an dessen Spitze – durch ihren Verdienst – Gwain von Harmamund als Galionsfigur steht. Bis sie vor den Mauern von Al'Muktur stehen, wird es keine größeren Hindernisse geben und die Erfolge sollen sie beschwingen. Um so erschütternder ist dann das Grauen, dass die Helden in Al'Muktur erwartet und dessen schreckliches Ausmaß sie lediglich eindämmen können.

Gwain braucht einige Tage, um seine Soldaten mobil zu machen. Wenn die Helden ihn schon vor ihrer Suche nach dem Grab des gescheiterten Kriegers für sich gewonnen haben, sind bei ihrer Rückkehr die entsprechenden Vorbereitungen bereits abgeschlossen und es muss gegebenenfalls nur noch auf die Reiter des Emirs gewartet werden. Spätestens am **17. Travia** sollte sich der Marsch auf Punin in Bewegung setzen. Zu diesem Zeitpunkt umfasst Gwains Heer gut und gerne 200 Streiter.

Als die Nachricht vom Nahen der Rebellen (die vielleicht sogar Ihre Helden als Parlamentäre überbringen) **Cumrat** erreicht, bekennt sich Pfalzgräfin Caldja offen zu den Disentes. Mit ihr schließen sich die Gardereiter sowie ein Teil der Palastwachen dem Aufstand an. Schnell herrschen auf der Pfalz klare Verhältnisse und die wenigen verbliebenen Kaiserstreuen werden eingekerkert. Die Palastwachen bleiben auf der Festung zurück, dafür wächst das Heer der Helden und Gwains um zwei Schwadronen Leichte Reiterei. Sollten die Helden bisher noch nicht die Unterstützung von Katalinya Adranetz gewonnen haben (siehe Kasten **Verbündete: Alara Paligan und die Al'Anfaner** auf Seite 54), schließt sich ihnen spätestens jetzt auch die Halbschwadron der Rabengarde an.

VERBÜNDETE: VERSTÄRKUNG AUS RAGATH

Der dem tobrischen Herzogenhause entstammende Graf *Brandil von Ehrenstein-Streitzig* war nie ein Freund des Doppelkaisertums, blieb in den letzten Jahren aber neutral, zumal sein Schwiegervater Praiodar Sprecher der Mayores war. Allerdings ist ihm völlig klar, dass wenn Rohajas Ultimatum ausläuft, ohne das Selindian sich gefügt hat, seine Grafschaft als erste von den Garether Truppen überrannt wird. Dieser Tatsache lässt ihn auch die Boten der Helden empfangen. Haben diese ihre Boten mit guten Argumenten ausgestattet, kann Brandil als Verbündeter gewonnen werden. So schnell es geht, macht er sich dann mit einigen Rittern, Partisanen, Armbrustschützen und Ragather Schlachtreitern nach Al'Muktur auf, um den Aufstand zu unterstützen.

Ein weiterer möglicher Verbündeter ist der Reichsvogt der Stadt Ragath, *Ludovigo Sforigan* (**Herz 184**). Der alte Haudegen steht eigentlich treu zum Kaiser, allerdings wurmt den leidenschaftlichen Novadihasser dessen Hochzeit mit Tulameth und die erstarrten Verbindungen zum Kalifat. Genaue Hintergründe scheren ihn nicht, aber er hat einen sicheren Instinkt für richtige Entscheidungen. Als Verstärkung kann er seine 200 Jungs und Mädels von den *Almadaner Hakenspießen* nach Al'Muktur führen, einer Söldnereinheit aus Schwerm Fußvolk und Schützen, die sogar auch über Belagerungstruppen (Sappeure) verfügen.

Auf dem Weg nach Punin ist es durchaus möglich, dass sich weitere Adlige den Helden anschließen. Wie viele Magnaten zum Tross der Helden und Gwains stoßen und wie hoch die Zahl ihres Waffenvolks ist, hängt vom Verhandlungsgeschick der Helden ab. Es kommt aber auch zu kleineren Scharmützeln mit unnachgiebigen Mayores und Spähtrupps, die der von Vesijo eingesetzte Stadtkommandant Punins der anrückenden Heerschar entgegenspricht. Diese Zwischenfälle führen jedoch nur zu kleinen Verzögerungen und bleiben allesamt ohne nennenswerte Verluste für die Helden und ihre Verbündeten.

PUNINS FREIHEIT

Am **20. Travia** ist Punin erreicht, spätestens am **21. Travia** ist die Stadt befreit und sind alle Konfrontationen zugunsten der Rebellen entschieden. Wieder sollen die Helden das entscheidende Zünglein an der Waage sein: Mit Yanis und dem Zirkel des El'Fenneq verfügen sie über wichtige Verbündete in der Stadt, die eine unschätzbare Hilfe darstellen. Auch in Punin können etliche Gardesoldaten dafür gewonnen werden, ihren neuen Offizieren aus den Reihen der Almadinhüter die Treue aufzukündigen und Gwain zu folgen. Die Zünfte scheinen nur darauf zu warten, ihren Anteil dazu beizutragen, Punins vielgerühmte Freiheit wiederzuerlangen. Und dann besteht die Möglichkeit, dass die Helden Alaras Ring besitzen, der ihnen ganz unerwartete Pforten öffnen kann. Mit diesem Zeichen können die Helden sogar die *Hand Borons*, die legendäre al-anfanische Meuchlergilde (**Meridiana 73** sowie **Herz 204**) erreichen, deren Vertreter gegen eine entsprechende Bezahlung einzelne Offiziere ausschalten kann.

Den genauen Ablauf des Kampfes um Punin legen wir in Ihre Hände, so dass Sie ihn ganz nach den Vorlieben Ihrer Runde

ausgestalten können: Es kann zu heftigen, aber kurzen Kämpfen auf den Straßen oder um einzelne Häuser kommen, aber ebenso gut kann die Capitale durch die Vorarbeit der Helden ihre Befreier bereits mit offenen Armen empfangen. Bei dem von Vesijo eingesetzten Stadtkommandanten, einem Almadinhüter, kann es sich um *Gisbert Glaciano Ginsterburg von Gleuen* (siehe Seite 30) handeln, aber auch um eine eigene Figur aus dem almadanischen Umfeld, mit der Ihre Helden noch eine Rechnung offen haben.

Gwains erste Handlung nach dem Ende der Kämpfe ist es, den Hohen Rat der Stadt wieder einzusetzen, um Ruhe und Stabilität zu gewährleisten. Zudem lässt er viele Offiziere, Teile der Stadtgarde sowie sämtliche Almadiningardisten festsetzen. Ein Teil der in Punin stationierten Soldaten schließen sich dem Heer Gwains und der Helden an, aber der Marschall lässt einen großen Teil in Punin zurück, um für die Sicherheit der Stadt zu sorgen. Sind sie nicht schon unterwegs, werden spätestens jetzt Boten nach Raghath entsandt, um dort um Verstärkung zu bitten.

BERATUNGEN UND NACHFORSCHUNGEN

Bevor das Heer nach Al'Muktur zieht, gilt es noch letzte Vorbereitungen zu treffen, vor allem aber haben die Helden noch Gelegenheit zu weiteren Recherchen. Neben den weiter unten aufgelisteten Informationen, können die Helden natürlich auch auf die Quellen aus dem Abschnitt **Weitere Recherche und Informationen** (auf Seite 49) zurückgreifen, um ihre bisherigen Erkenntnisse zu vertiefen oder besser zu verstehen.

Die wichtigste Erkenntnis ist schnell gewonnen: Der Kaiser weilt nicht in Punin.

Wichtig ist, dass die Helden und ihre Verbündeten davon ausgehen müssen, dass Selindian in Al'Muktur weilt und dort ein Ritual plant, das vor Jahrhunderten bereits ein vergessener Stierkult durchführen wollte. Der gesamte Aufstand zielt darauf ab, den Kaiser und seine engsten Verbündeten in Al'Muktur festzusetzen und die gefangenen Disentes zu befreien, um die Grundlage für Friedensverhandlungen mit Rohaja zu schaffen.

GWAINS REDE (21. TRAVIA)

Am Abend des 21. Travia wendet sich Gwain an die Bürger Punins. Er möchte nicht als Usurpator gelten und den Segen der Götter an seiner Seite wissen. Nach einer kurzen Beratung mit Schwertschwester Eslamida Fitahdjiiin von Punin hält er eine Rede auf den Stufen der *Halle zu Ehren des Helden Caralus* (Herz 154).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Bürger Punins, Völker Almadass!

Stets waren wir stolz auf unsere Freiheit und unsere Toleranz. Doch das Land ist unter die Herrschaft eines Tyrannen gefallen, der uns blendete und dem wir blind folgten. In den letzten Monden habe ich mein geliebtes Almada nicht mehr wiedererkannt. Stets haben wir uns als Teil des Reiches gesehen, das Raul der Große begründet hat. Doch nun müssen wir erkennen, dass eben dieses Reich entzweit ist. Wir müssen uns wieder an unsere Ehre und an unsere Tugenden erinnern!”

Gwain lässt sich auf die Knie nieder und hebt die Eidfinger. “Rondra sei meine Zeugin! Hier und jetzt schwöre ich dem falschen Kaiser ab und gelobe Treue der wahren Kaiserin des Raulschen Reiches: Rohaja von Gareth! Alle, die es mir gleichtun, sollen die kaiserliche Gnade erfahren, die

sie auf dem Weissenstein versprach. Als Marschall von Almada gelobe ich weiterhin, treu dem Reich zu dienen und mit allen mir zur Verfügung stehenden Mitteln den König dazu zu bewegen, einen unheilvollen Krieg abzuwenden. Rondra vult! Vivat Almada!”

Nach dem Schrecken der letzten Wochen wirkt das Versprechen auf Frieden befreiend und die Reaktion auf Gwains Rede ist entsprechend euphorisch. Während die Bürger der Stadt feiern, folgen jedoch längst nicht alle der wenigen anwesenden Adligen Gwains Beispiel – einige scheinen lieber abwarten zu wollen, wie die Geschichte endet und geben Neutralität vor.

WEITERE VERSTÄRKUNGEN (SPÄTESTENS 22. TRAVIA)

Wenn die Helden nicht ohnehin versucht haben, ihn zu verständigen, erreicht spätestens am 22. Travia Vogt Gendahar von Streitzig mit zwanzigköpfigem Gefolge die Capitale. Der berühmte Caballero hat von der Festsetzung seines Vaters erfahren und kann der Nachricht kaum Glauben schenken. Es ist für Gwain und die Helden ein Leichtes, den draufgängerischen Gendahar, dem die zunehmenden Gräueltaten zuwider sind, als Bündnispartner zu gewinnen.

NEUE ERKENNTNISSE

- Von gefangenen Offizieren und/oder Dienern der Eslamidenresidenz können die Helden erfahren, dass Selindian vor vier Tagen nach Al'Muktur aufgebrochen ist. Es heißt, er wolle dort seine Gemahlin und seinen Sohn besuchen. Mit ihm reisten auch die Madabiljim und die Mündel des Mondes sowie große Teile des Hofstaates.
- Die Helden erhalten die Möglichkeit zu einer gründlichen Erforschung der Eslamidenresidenz (siehe Seite 115); dabei hat allerdings Gwain ein genaues Auge darauf, dass es zu keinen Plünderungen kommt. Dabei dürfte vor allem die Gebeinkammer (Seite 119) für die Helden von Interesse sein, die noch einmal den Größenwahn und Okkultismus des Kaisers unterstreicht. Alle Unterlagen, die sich mit Emir Alman und seinen Tat beschäftigen, hat Selindian jedoch mit nach Al'Muktur genommen. Nur die Gebeine und einige Grabbeigaben des Emirs befinden sich noch in Punin. Die stiergestaltige Totenmaske mit einem geöffneten dritten Augen zeigt, wie der Tote sich selbst sah. Auch die anderen Relikte (Beispiele) zeugen von der starken Stier- und Mondverehrung, der der Emir anhing.
- Die Hofmagerin Elini von Mersingen wurde vom Kaiser in Punin zurückgelassen. Die nervöse Magierin kann berichten, dass Selindian schon lange nicht mehr ihrem Wort vertraute, sondern sich gänzlich dem Schamanen Mharbal zugewandt hat, mit dem er oft tagelang in den Gewölben unter der Eslamidenresidenz verschwand und der allerlei okkulte Blut- und Mondriten betrieb. Aus Angst, ebenfalls in Al'Muktur zu landen, hielt sie sich jedoch bedeckt, fürchtet jedoch um das Seelenheil des Kaisers.

Radobarts Aufzeichnungen über Selindian

In der Eslamidenresidenz können die Helden die Aufzeichnungen des kaiserlichen Leibarztes Radobard Winthaller (der bereits das Zeitliche gesegnet haben kann oder sich unter den Gefangenen von Al'Muktur befindet) finden. Er diente bereits Emer von Gareth und half ihren Zwillingen Rohaja und Ypolitia auf die Welt. Seit dessen Kindheit führt er Buch über die Symptome Selindians.

● Während der Kindheit beschreibt er Selindian als *“klug, aber stets voller wunderlicher Einfälle”*, als *“geräuschempfindlich und schlaflos”*.

● *“Die lange Fuchsnase derer von Gareth und der kecke Blondschoff, die dunklen Augen, die blasse Haut, das scheue Wesen und die nächtlichen Streifzüge lassen ihn vertraut und doch bekannt erscheinen.”*

● Schon als Siebenjähriger entwickelt der Prinz einen Heißhunger nach rohem Fleisch, was Radobart damals hoffnungsvoll notierte: *“Es mag ihm die Blässe aus dem Gesicht treiben.”* Jahre später, Selindian hat das Mannesalter erreicht, wandelt sich Radobarts Haltung in Schaudern, wenn sich der Kaiser wieder einmal *“mit blutigen Stücken rohen Fleisches in die Gärten zurückzieht”*.

Radobart begleitet Selindian von Gareth nach Punin. Er lässt sich über das hinter vorgehaltener Hand von Höflingen verbreitete Gerücht aus, der Prinz werde sich an seinem 13. Geburtstag in einen Ork verwandeln – und schreibt erleichtert, als dies ausbleibt. Dennoch behandelt er ihn bis zuletzt mit einer Tinktur vom Roten Drachenschlund (**ZooBotanica 262**), dem einzig bekannten Heilmittel gegen Lykanthropie (**Pflanzenkunde**+3).

Weitere Anwendungen, die Selindian fast sein ganzes Leben nahezu täglich erhält, sind Satuariens Trunk (**ZooBotanica 263**; zur Kräftigung und Stabilisierung; **Pflanzenkunde**+1), Olgsud (**ZooBotanica 257**; zur Vorbeugung gegen Vergiftungen; **Pflanzenkunde**+1) und – oft auf Anraten Alara Paligans, deren Urteil Radobart lange Zeit misstraute, letztlich aber aus Ratlosigkeit nachgibt – viel Ruhe, Salzbäder, Aderlass und das Meiden von Sonnenlicht.

In den letzten Jahren resigniert Radobart: *“Wenn Seine kaiserliche Majestät eine von Peraine auferlegte Prüfung ist, erweise ich mich als unwürdig. Es gibt keine Heilung.”* Fortan beschränkt er sich darauf, Geist und Körper im Gleichgewicht zu halten und die Symptome zu notieren.

“Der Mond scheint ganz besonderen Einfluss auf den Kaiser zu haben. Steht er im vollen Glanze am Himmel ist der Kaiser vital und voller Tatendrang. In den Nächten der Toten Mada hingegen wirkt er kränklich und oft müde.” Zur Mondfinsternis im Efferd 1029 BF notiert er: *“Über zwölf Tage nach der unheilvollen Nacht fesselte ein so noch nicht gesehenes Leiden den Kaiser ans Bett.”*

Radobart berichtet außerdem über Selindians Vorliebe zu Gebeinfeldern und Gräften sowie sein (für den Medicus gefährlich nahe an der Ketzerei befindliches) Interesse für Lehren und Wissenschaften über Tod und Totenreich. Er schreibt dies nicht nur Selindians Auferstehung im Praios 1028 BF zu. Schon als Kind zeigte Selindian diese Affinitäten.

Seit dem Eintritt ins Mannesalter nehmen Selindians Stimmungsschwankungen zu. Radobart beschreibt, wie über die Jahre Selindian immer häufiger aus der Haut fährt und dabei eine ungeahnte Aggressivität und körperliche Kraft entwickelt. Doch daneben gibt es noch die andere Seite des Kaisers, ganze Tage und Wochen, in denen er ruhig und bis zur Teilnahmslosigkeit passiv ist. Seit dem Schlaf des Raben nehmen die wilden Aspekte in der Persönlichkeit des Kaisers jedoch verstärkt zu.

Recherchen über den Mond

Spätestens nach den Entdeckungen im Grabmal des gescheiterten Kriegers werden die Helden ihr Wissen über den Mond und seine Mysterien vertiefen wollen. Geeignete Anlaufstellen sind der *Schlangentempel* (**Herz 153**), *Najem Orniah*, der *Hort der Draconiter* (**Herz 155** sowie **Die Wandelbare 12**), der *Phex-Tempel* (**Herz 156**) und natürlich das Pentagrammaton (**Herz 158**). Hier können Sie die Helden mit Sagen und Legenden zu Mada (**WdG 150**) versorgen. (Hierfür können Sie auch entsprechende Texte aus **Im Schatten Simyalas** (ab Seite 92)

wiederverwenden, vor allem die Quelltexte 4, 7, 8 und 12. Die Quelltexte 18–20 werden den Helden kaum zugänglich sein.) Alternativ und ergänzend kann auch Yanis als Meisterin der *Sha'ay Mada* als Informationsquelle dienen. Diese radikale Sekte verehrt Mada als Tochter oder Geliebte des Phex und den Menschen zugeneigte Göttin. Ihr Ziel ist es, Mada aus ihrem Gefängnis zu befreien und ihr die geraubten Kräften zurückzugeben, da die Kultisten davon überzeugt sind, dass die befreite Göttin den Sterblichen beistehen werde.

Eingeweihte Kreise wissen von einem Gerücht, das einige Abenteurer von einer Queste im Orkland Ende 1032 BF mitbrachten (siehe hierzu auch den Kampagnenband **Orkengold**): Demnach soll die Maday'kha, die prophezeite Wiedergeborene Mada im Leib einer Sterblichen (**WdZ 411**), als weißhaarige, unter Achaz lebende Schamanin durch die Steppen und Gebirge des Nordens wandeln. Während einige mystische Fraktionen (bisher erfolglos) Expeditionen in den Norden entsandt haben, um der Sache nachzugehen, tun pragmatischere Theoretiker das Gerücht schlicht als Avesgarn ab.

AUFBRUCH NACH AL'MUKTUR (22. TRAVIA)

Gwain braucht mit seinem Aufgebot der Weinstraße von Punin nach Westen über Madasee folgend gut einen Tag bis Al'Muktur, weswegen er drängt, im Laufe des 22. Travia aufzubrechen. Sollten sich die Recherchen der Helden in Punin verzögern, kann der Aufbruch auch einen Tag später stattfinden, wobei Gwain dann einen Gewaltmarsch befiehlt. Ebenso ist es denkbar, dass Gwain bereits aufbricht und die Helden ihre Angelegenheiten in Punin klären, um ihm dann nachzueilen. Wichtig ist letztlich, dass die Aufständischen im Laufe des 23. Travia Al'Muktur erreichen.

Der Weg führt durch das malerische Herz des Grafschaft Yaquirtal mit seinen Weinbergen, fruchtbaren Auen und weitläufigen Gestüte. Hierbei kommt das Heer auch an **Madasee** (etwa 1.500 Einwohner, davon 50% Au- und Halbelfen, Boron- und Rahja-Tempel) am gleichnamigen, geheimnisumwitterten See vorbei, Stammsitz der Familie di Madjani und Kurort der Nobleza. Hier kann es in der Nähe zu einem Scharmützel mit Streitern der Mayores kommen (etwa Einheiten, die aus Punin geflohen sind).

DIE UNBEZWINGBARE

Al'Muktur für den eiligen Leser

Einwohner: 1.500 (20% Aramyas)

Wappen: auf Rot eine silberne Scheibe, darin eine schwarze Löwin

Herrschaft / Politik: Residenz des Grafen von Yaquirtal, vertreten durch Landvogt Ansvin von Al'Muktur

Garnison: 1 Schwadron Leibregiment

'Eslam von Almada', 10 Büttel des Landvogts

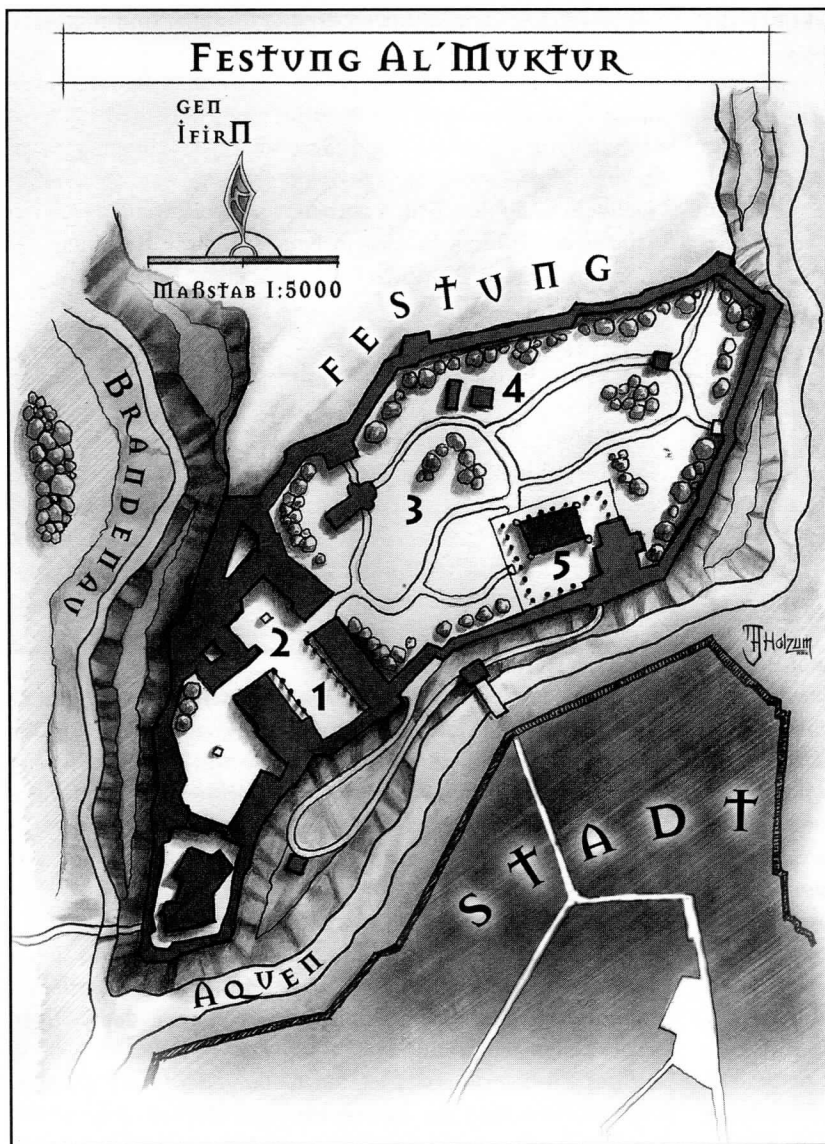
Tempel: Tsa, Rondra, Bethaus des Rastullah, Schrein des Phex

Wichtige Gasthöfe und Schenken: Gasthaus 'Zur Pfauenfeder' (Q8/P7/S10), Taberna 'Al'Surût' (Q6/P4/S20), Weinschenke 'Strammer Muktur' (Q3/P6)

Besonderheiten: Almadinpalast, Grabmal der Emire von Al'Muktur, almadanischer Staatskerker

Stimmung in der Stadt: Ein Hauch alter, exotischer Pracht prägt den Ort und lässt ihn wie ein Tor in die Vergangenheit erscheinen.





Auf einem steilen, gewundenen Pfad gelangt man aus der Oberstadt durch das *Schlangentor* in die Festung. Der Name des Tores rührt von den eindrucksvollen Reliefs und Fresken her, die den Kampf der Tulamiden gegen die kaltblütigen Kreaturen der Echensümpfe darstellen. Hinter dem Tor gelangt man in den **Drachenhof (1)** der Festung, zu allen Seiten flankiert von schattenspendenden Arkadengängen, während das Pflaster des Hofes von dem gewaltigen Mosaik eines Kaiserdrachen geiert wird. Hier ragt auch der gemiedene Glockenturm auf, von dem sich der Emirsohn Rashid ibn Harabal 82 v. BF nach der endgültigen Niederlage des Almadinenen Emirates gegen das Alte Reich zu Tode stürzte. Schon manches noch so brave Pferd hat an diesem Ort gescheut, und auch der menschliche Besucher mag von Drachen und Turm ebenso beeindruckt sein wie von den imposanten Mauern und der hohen Kuppel des Palastes selbst.

Dem Drachenhof gegenüber erhebt sich das doppelflügelige **Hauptgebäude (2)** der Festung. In dessen ungastlichen, strengstens bewachten Untergeschossen befindet sich tief inmitten des Festungsfelsen der berühmt-berüchtigte **Kerker von Al'Muktur**. Hoch über diesem befindet sich das Herzstück des Palastes, der hohe, achteckige **Spiegelsaal**, den Graf und Landvogt – wie die Emire vor ihnen – als Audienzsaal und Feierhalle nutzen. Die Wände des säulengestützten Raumes sind, wo sie nicht die namensgebenden Spiegel tragen, über und über mit uralmadischen Kalligraphien bedeckt, welche Lobpreisungen und Erlasse der früheren Herren dieses Ortes ebenso beinhalten wie erlesene Lyrik und fromme Gebete. Der Unkundige mag die schiere Fülle an Schriftzeichen für reine Ornamentik halten. Haupt- und Westflügel des Palastes werden abgesehen vom gemeinsam genutzten Spiegelsaal vom Grafen des Yaquirtals, der Ostflügel vom Landvogt zu Punin und ihrem jeweiligen Hofstaat beansprucht.

Über drei Hochebenen gestaffelt ragt die alt-almadanische Palaststadt Al'Muktur (tul. 'die Unbezwingbare') auf einem granitenen Felsplateau im Herzen des Yaquirtals auf. Rechter Hand wird sie umflossen vom Flösschen Aquen, linker Hand vom Bach Brandenau. Karrenrouten aus Imrah und Taladur treffen hier die wichtige *Weinstraße*, die von Punin nach Khabosa führt. Zu Zeiten des Emirats Al'Mada war Al'Muktur die Residenz der Emire. Heute ist sie gräfliche Stadt und wird in Vertretung des Grafen von Yaquirtal vom Landvogt des Stadmark Punin verwaltet, der auch oberster Kerkermeister des Landes ist.

Al'Muktur ist ein hoch umtürmtes und mauerbewehrtes Städtchen in einem Meer von saftgrünen Rebhängen und rosa Mandelblüten. Seine weißgekalkte Häuser drängen sich dicht beisammen an den Fels, auf dem prächtig der gewaltige Almadinpalast thront. Mit seinen Kuppeln, ornamentalen Zinnen und kolossalen Rundtürmen strahlt er wie eine weiße Krone hoch über der Stadt.

Eine Beschreibung der Stadt finden Sie in **Herz des Reiches** auf Seite 147.

DER ALMADINPALAST

Der Almadinpalast ist das Herz- und Prunkstück der Festungsanlage von Al'Muktur. Widerstreitenden Erklärungen zufolge wird sein Name direkt auf das Emirat zurückgeführt oder aber darauf, dass die Tulamiden hier Almadine mit den Angroschim handelten.

DIE GRABKAMMER DER EMIRE

Die Grabkammer wurde nach der Abdankung des letzten Emirs und dem Freitod seines Sohnes magisch versiegelt und bis heute ließ sie sich nicht öffnen. Die Gerüchte sprechen von einer geheimen Bruderschaft, die seit Jahrhunderten den Bann erneuert, bis die Zeit gekommen ist, dass die Emire sich aus ihren Gräbern erheben.

Die Gruft wird auch in diesem Abenteuer ihr Geheimnis (**Herz 204**) nicht preisgeben, es sei denn, sie wollen sie als erweitertes Gewölbe in das unterirdische Abenteuer der Helden einflechten. Die Helden können hier auf weitere Geheimnisse der Vergangenheit stoßen, vor allem aber der Ursache auf dem Grund gehen, dass Alman al'Sfahor als einziger Emir hier nicht bestattet wurde: Sein Sohn und Erbe Hamid verweigerte ihm aufgrund seiner Ketzereien diese Ehre, woraufhin Almans Anhänger den Toten im Raschtulswall bestatteten.

Jenseits des Hauptgebäudes nach Osten hin erstreckt sich der riesige und stark verwilderte **Festungsgarten (3)**, wo sich hinter einer wahren Dickicht aus Efeu, Zypressen und Wildrosen die **Grabkammer der Emire (4)** verbirgt, die vor über 1.000 Jahren magisch versiegelt wurde. Die Bediensteten des Palastes einschließlich der Gärtner meiden das unheimliche Grabmal. Im Süden schließt sich ein gepflasterter Innenhof um einen Brunnen an, der von den prächtigen Stallungen und dem **Haremsgebäude (5)** (das heute als Gästehaus dient) flankiert wird.

DER KERKER VON AL'MUKTUR

Der sich tief unterhalb des Almadinpalastes erstreckende Kerker gilt als ungastlichstes Verließ des Mittelreiches und als ausgenommen ausbruchssicher. Tatsächlich ist es in den letzten Jahrzehnten nur einem einzigen Mann gelungen, dem Kerker zu entkommen: Gwain von Harmamund. Mit Hilfe gekaufter Wachen und anderer Insassen gelang ihm – vom langer Hand geplant – im Phex 1021 BF die Flucht.

Der Kerker erstreckt sich über mehrere Ebenen lichtlos in die Tiefe. Neben einigen zum 'Tiefendienst' verdonnerten Bütteln dienen hier vor allem die 'Todeswachen', die dieser Aufgabe wie ein geheimer Orden seit der Zeit der Emire nachkommen. Als Initiationsritus wird ihnen gemäß uralter Tradition mit einem brennenden Eisen die Zunge entnommen. Ihre Haut ist bleich und ihre Augen sind lichtempfindlich, denn bis ans Ende ihres Lebens verlassen sie die Gewölbe nicht mehr. Ihr Name ist daher vieldeutig, nicht nur, weil sie *"stumm wie Boronis"* sind: Sie wachen bis zum Tode. Und auch über den Tod vieler Gefangener, denn je tiefer man in Al'Muktur einsitzt, desto mehr sinken die Chancen, das Verließ jemals wieder zu verlassen.

Die erste Ebene

Über eine breite Wendeltreppe steigt man aus dem Westflügel des Palastes hinab in die zehn Schritt durchmessende **Große Wachstube**. Von hier führen drei mit schweren Gittertoren gesicherte Gänge zu den Zellen. Diese verwinkelten Gänge sind in regelmäßigen Abständen mit weiteren Gittern gesichert. Nach Norden und Süden gehen die so genannten **Edlenquartiere** ab, die adligen Gefangenen vorbehalten sind und die noch recht gastlich sind. Ihre Einrichtung erinnert eher an eine gehobene Herberge, nur dass die Räume keine Fenster kennen. In einer dieser **Zellen** im südlichen Trakt – der sogenannten **Grafengruft** – saß Gwain ein und das Schicksal will es, dass nun sein alter Waffenbruder Praiodar hier untergebracht ist. Zum Zeitpunkt des Abenteuers sind in den zweiundzwanzig Zellen der Edlenquartiere die (vermeintlichen) Hochverräter aus dem Adel untergebracht, neben Praiodar auch Rafik von Taladur in den sogenannten **Fürstengemächern**. Der nach Osten führende **Hauptgang** endet in der zweiten, nur sechs Schritt messenden **Kleinen Wachstube**, die den Zugang zu den tieferen Ebenen bewacht. Dazwischen liegen weitere, insgesamt **zweiunddreißig Zellen**, die weniger Behaglichkeit aufweisen. Jede Zelle fasst bis zu drei Gefangene. Drei Pritschen, eine Waschschüssel, ein Eimer für die Notdurft und Essensnapfe sind sie einzige Einrichtung.

Die zweite Ebene

Die Treppe endet in einer kleinen **Wachkammer**, die wie ein Ring von den **Kammern der Todeswachen** umgeben ist. Hier befindet sich auch die **Kerkerküche** mit einem schmalen Abzugskamin an die Oberfläche, der in einem vergitterten Loch im Palastgarten endet.

Ein westlicher **Gang** führt an dreißig dunklen und modrigen **Zellen** vorbei. Wer hier landet, kann sich sicher sein, nie wieder Tageslicht zu sehen und vergessen zu werden. Rauchschaalen mit beißend kohlenden Kräutern im Gang sollen Krankheitsdämonen vertreiben und den Gestank der Gefangenen überdecken.

Nachdem er an den Zellen vorbeigeführt hat, wendet sich der Gang nach Norden. In diesem Knick liegt die **Rampe** in die untersten Ebenen. Nördlich davon liegen die **Folterkammern**.

Die untersten Ebenen

Einst erstreckte sich hier die von den Emiren geheim gehaltene Rubinmine von Al'Muktur. Generationen von Gefangenen und Sklaven gruben hier nach den wertvollen Edelsteinen, bis die Mine schließlich versiegte. Viele der Stollen sind heute vergessen und weit wagt sich niemand in die als verflucht geltenden Gewölbe vor.

Im vorderen Bereich befinden sich noch einige Zellen, einfache, mit Gittern versiegelte, aus dem Fels gehauene Löcher, für Gefangene, deren Willen man brechen will oder die schlicht vergessen werden sollen.

Das größte Geheimnis der untersten Ebenen ist der vergessene **Fluchttunnel**, den die Emire einst anlegten und der an den Grabkammern vorbei ins Freie führt. Gwain, der sich während seiner Gefangenschaft von Wachen Schriften aus der Bibliothek bringen ließ und die Geschichte Al'Mukturs studierte, ist der einzige, der gegenwärtig darum weiß.

AL'MUKTUR IN DER GEGENWART

Seit Monaten füllen sich die Kerker von Al'Muktur und Landvogt Ansvin hatte schließlich seine Mühe, alle Inhaftierten unterzubringen und dabei adligen Gefangenen den nötigen Respekt entgegenzubringen.

Seit der Einlieferung des letzten Gefangenen aus Punin vor zwei Wochen sind die Zellen bis zum Bersten gefüllt. Mit den Gefangenen kam auch der neue Herr von Yaquirtal nach Al'Muktur und bezog seine Residenz. Die grausamen Launen des selbstherrlichen Emporkömmlings Vesijo lasten schwer auf dem Almadinpalast. Dom Ansvin befindet sich in einer Zwickmühle, denn unter den Gefangenen befinden sich viele Freunde. Während er sieht, wie die Herrschaft des Mondenkaisers immer stärker jedes Maß verliert, weiß er auch, dass er schnell in seinem eigenen Kerker landen kann, wenn er aufbegehrt.

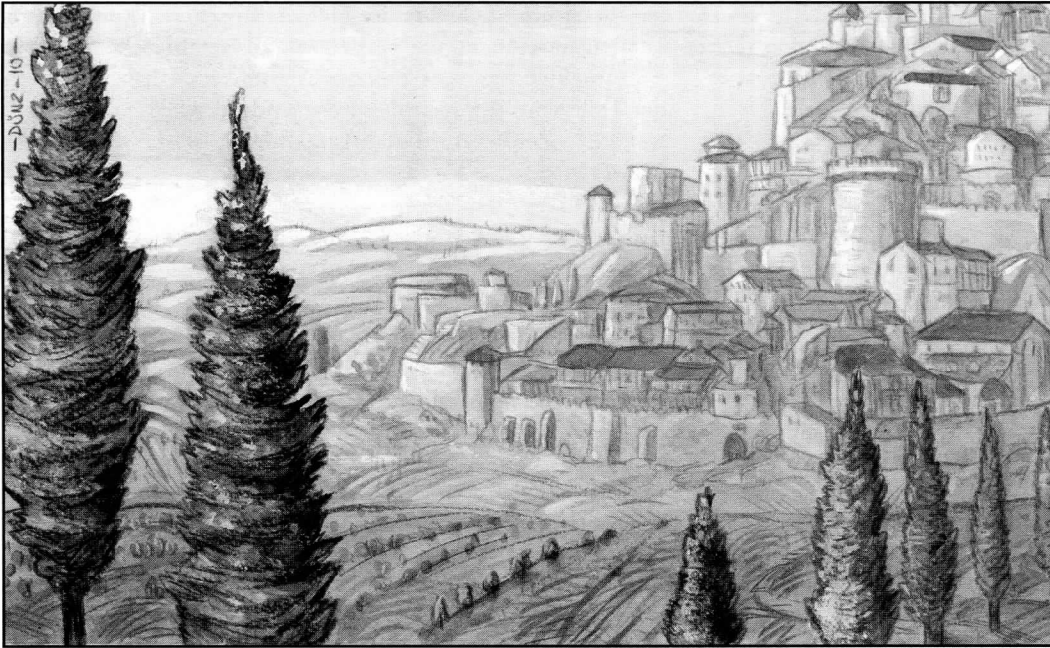
KAMPF UM AL'MUKTUR

»Gero von Hartheide und Aschenfeld. Coramar ya Strozza und Parsek. Und nun sind die Namen von Vesijo de Fuente und Al'Muktur auf ewig im Gedenken an ein schreckliches Massaker verbunden, bei dessen Ausmaß mir nur stummes Entsetzen bleibt.«

—Gwain von Harmamund am Morgen des 24. Travia 1034 BF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stolz und unbeugsam erhebt sich die Zitadelle von Al'Muktur über die Weinberge des Umlandes und die Flüsse zu ihren Füßen. Auf den Türmen des tulamidischen Festung flattern neben den Bannern des Grafen und der Stadt die Farben des Kaisers im aufkommenden Wind: Selindian Hal von Gareth hat die alte Residenz der Emire von Al'Mada bezogen, um auf den Pfaden Alman al'Sfahors zu wandeln!



Tatsächlich hat Selindian Al'Muktur mit seiner Ferkina-Garde längst verlassen und ist in die Madahöhen nördlich der Stadt aufgebrochen. Doch das können die Helden und ihre Verbündeten zu diesem Zeitpunkt noch nicht ahnen.

Gwain errichtet sein Lager vor den Stadtmauern und lässt die Reiterei vor dem Aslamtor im Osten und dem Löwentor im Westen Stellung beziehen. Durch einen Boten lässt er die Forderung überbringen, dass ihm die Tore geöffnet werden, der König von Almada seine Ansprüche auf

Das Massaker von Al'Muktur

Das Aufgebot der Aufständischen kann weitere Persönlichkeiten und Truppen umfassen, wenn die Helden diese als Verbündete gewinnen konnten. Ob die mit einem * versehenen Namen und Truppen tatsächlich bei der Schlacht auftauchen, ist allein von den Verhandlungserfolgen der Helden abhängig.

Datum: 23. und 24. Travia 1034 BF

Für die Aufständischen:

Gwain von Harmamund, Reichsvogt von Omlad
Caldja Vannonza von Streitzig-Jurios ä.H., Pfalzgräfin von Cumrat

Yanis di Rastino, Baronin von Nordhain

Katalinya Adranetz, Commandanta der Rabengarde
Gendahar von Streitzig ä.H., Vogt von Thangolforst die Helden

200 Leichte Reiter des Garderegiments *Eslam von Almada*, 25 Leichte Reiter des Emirs von Amhallassih*, 25 Schwere Reiter des Rabengarde, 300 Soldaten und Söldner Leichtes Fußvolk

*die Verstärkung:**

Brandil von Ehrenstein-Streitzig, Graf von Ragath*

Ludovigo Sforigan, Vogt von Ragath*

25 Ritter mit Gefolge*, 20 Armbrustschützen*, 25 Schwere Reiter der Ragather Reiter*, 200 Schweres Fußvolk der Almadaner Hakenspieße*

Für die Kaiserlichen:

Selindian Hal von Gareth (von der Gegenseite vermutet)

Vesijo de Fuente y Beiras, Graf von Yaquirtal

Ansvin von Al'Muktur, Landvogt der Stadtmark Punin*

Amos Eglamour von Jurios ä.H.

Gisbert Glaciano Ginsterburg von Gleuen*

Almadara und Aldrez Vincenza, die Blutschwestern*

50 Schwere Reiter des Garderegiments *Eslam von Almada*, 50 Mündel des Mondes, 150 Soldaten und Söldner Leichtes Fußvolk

Bedeutende Tote: Vesijo de Fuente, die Ermordeten in den Kerkern (darunter Praiodar von Streitzig)

die Kaiserwürde fallen lässt und sich *„um des Friedens Willen“* in kaiserliches Gewahrsam begibt. Vesijo antwortet, indem er den Kopf des Boten zurückschleudern lässt.

Im Folgenden geht Gwain mit den Helden noch einmal seinen Plan durch: Es gilt, ohne langwierige Belagerung und verlustreiche Kämpfe schnell eine Entscheidung zu erzwingen. Eine kleine Gruppe Wagemutiger kann in die Festung eindringen, aber kaum gegen alle dort stationierten Verteidiger bestehen. Im Schutze der Dämmerung soll Gendahar von Streitzig Fußkämpfer an den Brandenau heranzuführen und zum Festungstor an der Südspitze vordringen. Die Aufgabe der Helden wird es sein, ihm und seinen Getreuen das Tor zu öffnen.

Außerdem haben die Helden die Möglichkeit – gerade wenn sie die Festung von unten betreten – die Gefangenen zu befreien und gleichzeitig von den Angriff von Außen eine Revolte von Innen zu starten. Gwain empfiehlt dieses Vorgehen.

WEGE IN DIE FESTUNG

Wenn die Helden nicht gleich auf Gwains Wissen über geheime Pfade in die Festung hinein zurückgreifen wollen, können sie auch eigene Pläne entwickeln. Gehen Sie darauf ein: Der Weg durch den Untergrund ist eine Option, aber nicht zwingend die einzige Lösung. Passen Sie einfach die Ereignisse an die Aktionen der Helden an.

Das **Erklimmen** des Felsplateaus und Überwinden der Mauer mit profanen Mitteln ist selbst bei geeigneter Ausrüstung eine Herausforderung für die geübtesten Kletterer (drei *Klettern*-Proben+7 für das Plateau, eine *Klettern*-Probe+10 für die Mauer) – und es droht immer die Gefahr durch Entdeckung. Letzteres gilt auch für **fliegende Helden**, denn durch die Anwesenheit des aufständischen Heeres sind die Wachen extrem wachsam. Je dunkler Nacht, desto schwerer wird es für sie, einen anfliegenden Helden zu bemerken.

Sollte ein Magier schon einmal in der Festung gewesen sein, kann er natürlich auf den TRANSVERSALIS zurückgreifen. Wählen die Helden auf magische oder karmale Weise einen **Weg durch das Erdreich**, empfiehlt es sich, dort aufzutauchen, wo es nicht viel Aufmerksamkeit erregt: in den Gewölben unter Al'Muktur.

Nahezu unmöglich ist es, in **Verkleidung** sich Eintritt zu verschaffen; dafür sind die Belagerten zu misstrauisch. Gefährlich, aber möglich ist, dass ein Held sich absichtlich gefangen-

nehmen lässt. Was Vesijo jedoch mit ihm anstellt (oder ob er sich überhaupt eingehender mit ihm beschäftigt und es nicht vielleicht Dom Ansvin überlässt, was neue Möglichkeiten eröffnet), liegt in Ihren Händen.

Von Gwains Flucht

Während seiner Gefangenschaft ließ sich Gwain von bestochenen Wachen alte Schriften aus den Archiven Al'Mukturs bringen und stieß dabei auf den alten Fluchttunnel der Emire, den sie von den aufgegebenen Stollen der Rubinmine aus graben ließen. Gwain berichtet, dass es in den Stollen eine tulamidische 'Fluchtglyphe' gibt, die an verschiedenen Stellen den Weg zum Tunnel weist. Als ihm der Ausbruch gelang, öffneten Bestechungsgelder ihm den Weg in die Mine, wo sein Plan jedoch fast gescheitert wäre, da nicht mehr alle Glyphen vorhanden sind und einige stark verwittert. Dadurch wäre er fast geschnappt worden und es kam zur Konfrontation mit seinen Häschern, bei der er Dom Ansvin am Bein verletzte, wovon der sich bis heute nicht erholt hat.

Gwain schätzt Ansvin dahingehend richtig ein, dass der königliche Kerkermeister seit Jahren danach forscht, wie dem Dom die Flucht gelang, nachdem man ihn erst für in den Stollen verschollen hielt. Trotz aller Gerissenheit scheint Ansvin ihm jedoch bisher nicht auf die Spur gekommen zu sein – und wenn, behält er dieses wissen für sich.

Auf vergessenen Pfaden

Nachfolgend finden Sie den Weg skizziert, den die Helden beschreiten, wenn sie Gwains Ausbruchsplan umgekehrt anwenden. Für Anregungen zur Weiteren Ausgestaltung sei Ihnen die Spielhilfe **Katakomben und Kavernen** empfohlen.

Der **Zugang zum alten Fluchttunnel** befindet sich nordöstlich der Festung in einer mittlerweile halb gefluteten Kaverne am Aquen. Die Helden müssen ein kleines Stück tauchen (*Schwimmen* +3), um den künstlichen Tunnel zu erreichen. Hier beginnt ihr Weg durch die Dunkelheit. Die Erbauer des Tunnels haben natürliche enge Stellen und Gefälle genutzt sowie künstliche ergänzt. Nach einem langen, gerade Tunnel stoßen die Helden immer wieder auf nach unten führende Rampen, Verengungen und Biegungen, an einigen Stellen müssen sie einen schmalen Kriechgang passieren. Diese Hindernisse sollten vor allem Verfolger aufhalten. An drei Stellen sind *Türfallen* zu erkennen (*Sinnenschärfe* +3, modifiziert nach **Katakomben** 62): Über in Nischen versteckte Drucksteine können Steinquader heruntergelassen werden, um Verfolgern den Weg abzuschneiden. Wenn ein *neugieriger* und unvorsichtiger Held die Falle auslöst, muss nicht zwingend jemandem etwas passieren, der Weg ist jedoch versperrt: Es gibt allerdings keine Mechanik, um den Quader wieder nach oben zu bewegen, hier hilft nur Hohe Körperkraft. Zum Glück funktioniert die Mechanik der Druckplatten aber nur noch bei 18–20 auf W20.

Der Fluchttunnel führt auch an der **Grabkammer der Emire** vorbei, jedoch ist der Zugang mit der Arkanoglyphe *Ungesehene Zeichen* (**WDZ** 59) verborgen und nach Ihrem Ermessen mit weiteren magischen Hürden geschützt. Ob Sie die Reise der Helden durch den Untergrund um diese Episode erweitern wollen, obliegt Ihnen (siehe auch Seite 63).

Der Tunnel endet schließlich in den untersten Ebenen. In den alten **Minenstollen** können die Helden sich, wie von Gwain beschrieben, an den alten Fluchtglyphen der Emire orientieren, die jedoch nicht mehr alle erhalten und zum Teil leicht zu übersehen sind (erschwerte Proben auf *Sinnenschärfe* und *Orientierung*). Auch hier können Sie die Episode sehr kurz hal-

ten (auch um die Kräfte der Helden zu schonen) oder zu einem eigenen Abenteuer werden lassen. Gefahren können lose Schutthalden, morsche Holzgerüste und natürlich Kreaturen der Tiefe sein. Ein paar dieser Wesen finden Sie nachfolgend, weitere in **ZooBotanica** und **Katakomben** 100ff.

Tiefenscherer

INI 12+1W6 PA 5 LeP 80 RS 8 WS 9

Vordere Greifzange: DK HN AT 17* TP 2W6+4, RS–2

Biss: DK H AT 18* TP 2W6+2, RS–2

Hintere Greifzange: DK H AT 12 TP 1W6+4, RS–1

GS 8 AuP 180 MR 15/12 GW 16

Besondere Kampfregeln: 2 AT/KR, Umklammern (12), Verbeißen

*) Der Tiefenscherer versucht seinen Gegner mit der vorderen Greifzange zu packen und festzuhalten. Solange er einen Gegner im Griff hat, beißt er zu. Für jede Stelle, an der es dem Tiefenscherer gelingt, die Rüstung völlig zu durchbrechen (RS 0), sinkt der Gesamt-RS der Rüstung permanent um 1 Punkt.

Höhlenspinne

INI 7+2W6 PA 5 LeP 25 RS 2 KO 13

Biss: DK H AT 8 TP 1W6+2(+Gift)*

GS 5 AuP 20 MR 9/8 GW 5

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Höhle / Baum)

*) Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 4; Wirkung: AT, PA, GE und KK je –1; Beginn: 3 KR, Dauer: die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung.

Gruftassel

INI 4+1W6 PA 6 LeP 30 RS 4 KO 15

Zangen: DK H AT 11 TP 1W6+3

GS 4 AuP 30 MR 13/12 GW 7

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (8), Doppelangriff, Gelände (Höhle / Ruine / Wald)

Über die Rampe am Zugang der untersten Ebene können die Helden in das zweite Kellergeschoss (Seite 64) und die eigentlichen Kerker vordringen.

ABLAUF DER EREIGNISSE

In den folgenden Abschnitten finden Sie als Baukasten die wichtigsten Elemente des Entscheidungskampfes um Al'Muktur. Geben Sie den Spielern das Gefühl, auf das Finale des Abenteuers zuzusteuern: Sie befinden sich in der Festung, in der sie den Kaiser vermuten, draußen stehen ihre Verbündeten zum Sturm auf Al'Muktur bereit. Alle Fäden laufen hier zusammen, dann überstürzen sich die Ereignisse und die Schlacht wird zu einer nervenaufreibenden Prüfung, in der es letztlich um Alles oder Nichts geht.

“Sie töten die Gefangenen!”

Als der Vollmond über Almada aufgeht und die Helden sich im Schutze der Dämmerung in der Festung befinden, gibt Vesijo den Mündeln des Mondes den Befehl, die Gefangenen zu töten. Sollte sich Dom Ansvin noch an der Seite des Grafen befinden, wird er sich erschüttert widersetzen. Vesijo selbst streckt ihn mit einem Degenstoß nieder und lässt ihn sterbend zurück. So wird er schließlich von den Helden oder Getreuen gefunden und kann gerettet werden.

Vesijo selbst hat in seinem Blutdurst ein Ziel, mit dem er über den Befehl Selindians hinausstößt und den Plan des Mon-



denkaisers um eine grausame Note ergänzt, die dieser nicht beabsichtigt hatte: Erfüllt von einem unstillbaren Hass auf alles Novadische, wendet sich Vesijo gegen Tulameth und Raul Eslam. Während er mit seinen Gardien in die Gemächer der Kaisergemahlin eindringt, beginnen die Mondmündel und Al-madingarden mit ihrem grausigen Werk.

Einem der Soldaten, der sich dem Gemetzel verweigert, gelingt es, zu einem Fenster zu gelangen. Sein Ruf erschallt weit in die Nacht, ehe von hinten die silberne Maske eines Mondmündels auftaucht und ein Säbelhieb sein Leben beendet: *"Sie töten die Gefangenen!"*

Das Öffnen des Tores

Das Tor an der Südspitze der Festung wird in der Regel von vier Wachen bewacht. Wenn der Tumult in der Festung schon losgebrochen ist, können es aber auch nach Kampfkraft ihrer Helden mehr oder weniger (mindestens zwei) Wachen sein. Das doppelflüglige Tor ist mit einem schweren Balken verriegelt (KK+10; der Zuschlag kann auf mehrere Helden verteilt werden), zudem ist die Zugbrücke seit Ankunft des aufständischen Heeres oben. Allerdings wurde das Fallgatter noch nicht heruntergelassen. Wenn die Wachen angegriffen werden, versucht zuerst ein Gardist, den Hebel für das Gatter umzulegen und den Mechanismus zu blockieren, wovon die Helden ihn abhalten sollten.

Sobald die Zugbrücke unten und das Tor offen ist, dringt Gendahar mit seinen Getreuen in die Festung ein und kann die Helden unterstützen – oder bald darauf in Kämpfe verwickelt und von ihnen getrennt werden.

Der Weg durch den Kerker

Wenn die Helden durch die Gewölbe eindringen, ergibt sich die Situation, dass sie sich an den Todeswachen vorbei nach oben schleichen oder durchkämpfen müssen, während über ihnen bereits das Gemetzel beginnt. Alternativ können die Helden den Ruf des Soldaten vernehmen und müssen in die Tiefe eilen, um zu retten, was zu retten ist. Wie auch immer: Wenn die Helden das erste Kellergeschoss erreichen, waten die Mondmündel bereits durch Blut. Die Helden können das Massaker nicht verhindern, nur eindämmen.

Auf ihrem Weg durch den Kerker haben sie es immer wieder mit Durchgängen, Treppen und Wachräumen zu tun, die gut zu verteidigen und schnell hart umkämpft sind. Auch die gerade im ersten Kellergeschoss in regelmäßigen Abständen Gittertore stellen ein Hindernis dar, das die Helden aufhalten kann und unter Zeitdruck überwunden werden muss (*Schlösser Knacken* oder FORAMEN je +7, KK-Probe+12), während auf der anderen Seite das Morden weitergeht.

Todeswache

Schläger: INI 7+W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+1 DK N

Neunschwänzige: INI 6+W6 AT 14* PA 10 TP 1W+1 DK N

Leichte Armbrust: INI 7+W6 FK 16 TP 1W+6

LeP 28 AuP 30 WS 7 MR 4 GS 6 RS 2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

*) Angriffe mit der Neunschwänzigen können nur um 2 Punkte erschwert pariert werden und ignorieren den Verteidigungsbonus von Schilden.

Almadingardist (unerfahren / erfahren)

Säbel:

INI 8+W6 / 9+W6 AT 13 / 16 PA 12 / 15 TP 1W6+3/4 DK N
LeP 31 / 34 AuP 35 / 40 WS 7 / 7 MR 4 / 5 GS 6 RS 4-5

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Binden, Finte, Meisterparade / Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag

Mündel des Mondes

Säbel: INI 15+W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+3 DK N

Kriegshammer: INI 12+W6 AT 15 PA 12 TP 2W6+3 DK N
LeP 39 AuP 44 WS 7 MR 4 GS 6 RS 3 (Brigantina)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte, Formation, Gegenhalten, Sturmangriff, Wuchtschlag

Das Schicksal der Gefangenen

Während die Gefangenen in den vorderen Zellen überrascht werden und keine Chance haben, formiert sich in den hinteren Zellen (eine oft verzweifelte) Gegenwehr, die einigen Wenigen das Leben rettet. Vor allem aber sollte es der Verdienst der Helden sein, möglichst viele Gefangene zu retten. In jedem Fall wird Rafik von Taladur ein Überlebender des Massakers sein, allerdings darf er sehr wohl eine Verwundung davon tragen. Praiodar von Streitzig werden die Helden nicht retten können: Dom Praiodar ist eines der ersten Opfer der Mondmündel. Sie finden ihn erschlagen in seiner Zelle.

Bedenken Sie, dass etliche der hier Einsitzenden zurecht verurteilte Straftäter sind, Verräter, Diebe und Mörder, die ihre Kerkerhaft verdient haben – aber eben nicht, schutzlos niedergemetzelt zu werden. Wenn die Helden alle noch lebenden Gefangenen befreien, gar eine Revolte anzetteln, werden sie jedoch feststellen, dass einige nichts anderes im Sinn haben als Rache und Raub. Dies kann die Helden nicht nur vor ein moralisches Dilemma stellen, sondern das Chaos noch weiter ausarten lassen.

Knappin in Not

Der Bluttausch der Garden macht auch nicht vor der jungen Knappin Ayla *Duridanya von Rabenmund ä.H.* Halt. Während ihr Schwertvater, Graf Praiodar, in seiner Zelle den Tod fand, gelang es der 17-Jährigen zu entkommen. Ihre Häscher haben sie jedoch mittlerweile eingeholt und die Helden begegnen ihr, als sie sich mit verzweifeltem Mut gegen zwei Angreifer verteidigt. Hier haben sie die Möglichkeit ihr beizustehen. Retten sie die Knappin, können sie später im Abenteuer Ucurian von Rabenmund als Verbündeten gewinnen. So oder so, überlebt Ayla aber das Massaker von Al'Muktur: greifen die Helden an dieser Stelle nicht ein, übernimmt Gwain (oder einige seiner Vertrauten) das.

Wo ist Selindian?

Die dringendste Frage ist die nach dem Aufenthaltsort Selindians, denn die Helden sollten hoffen, dass sie den blutigen Wahnsinn sofort beenden können, sobald sie des Kaisers habhaft werden. Doch niemand kann ihnen Auskunft geben, einige behaupten, der Kaiser habe Al'Muktur im Geheimen verlassen.

Schließlich können die Helden den verletzten Dom Ansvin finden, der sie aufklärt, dass Selindian die Festung bereits vor zwei Tagen verlassen hat. Verantwortlich für das Massaker sei Graf Vesijo (wobei Ansvin nicht weiß, dass dieser auf Weisung des Kaisers handelt). Zuletzt sah er den Schurken, wie er zu den Gemächern Tulameths im Hauptflügel eilte.

Die gefangene Kaisergemahlin

Als Vesijo mit seinem Leuten in die Gemächer Tulameths im Westflügel eindringen wollte, stieß er auf heftigen Widerstand. Die Leibgarde der Kaiserin unter Rashid el-Ankhra konnte die Eindringlinge zurückdrängen und die Zugänge verbarrikadieren. Vesijo gelang es jedoch noch, der verzweifelten Tulameth ihren Säugling aus den Armen zu reißen und mit dem Jungen zu entkommen.

Auf der Suche nach Selindian oder in Sorge um Tulameth können die Helden zu den Gemächern der Kaisergemahlin gelangen, müssen jedoch die Wachen hinter der arg ramponierten Türe erst einmal überzeugen, sie einzulassen (*Überreden-* oder *Überzeugen*-Proben + 5). In den Gemächern begegnen sie einer apathischen und von Pein zerfressenen Tulameth und können vom Schicksal Raul Eslams erfahren. Unter Tränen fleht Tulameth die Helden an, ihren Sohn zu retten und nimmt ihnen den Schwur ab, dass sie dem Monstrum Vesijo ein blutiges Ende bereiten.

Sie können frei entscheiden, ob Rashid el-Ankhra bei der Verteidigung Tulameths sein Leben gelassen hat, oder ob er seiner Prinzessin geschworen hat, ihr ihren Sohn zurückzubringen. Die Helden können sich dann mit ihm verbünden, um Vesijo durch den Almadinpalast zu jagen. In einem heiklen Moment sollte Rashid dann sein Leben geben, wenn er weiß, dass die Helden seine Aufgabe fortführen.

DAS FINALE: KLINGEN KREUZEN MIT VESIJO

Während das Massaker nun völlig aus allen Bahnen gerät und die Garden und Mondmündel im Bluttausch auch unter den Bediensteten zu wüten beginnen, eilt Vesijo mit dem schreienden Säugling immer höher, bis er auf dem Dach des Hauptflügels unter dem vollen Mond steht. Hier schlägt er das Kind mit dem Kopf gegen die Steine, bis Raul Eslam sein Leben aushaucht.

Die Helden können diese entscheidende Szene nicht verhindern! Sie werden zu spät kommen: Der Thronfolger ist bereits tot. Durch diesen Frevel – den Selindian nie gewollt hatte – gibt Vesijo unbewusst dem gleichzeitig stattfindenden Ritual des Mondenkaisers in den Madahöhen ungeahnte Kräfte, die das übersteigen, was das Blutopfer des Massakers alleine vollbracht hätte: Vesijo hat ein Opfer von kaiserlichem Blute dargebracht, gar von Selindians Blut selbst. Diese Tat gibt dem Ritual die Kraft, die Geistersteppe zu erschüttern, so dass der Aikar und Uigar Kai Selindians Ruf vernehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr stolpert ins Freie. Dort steht, dunkelblau gewandet, Vesijo de Fuente im silbernen Licht des vollen Mondes. Zu seinen Füßen liegt ein kleines, blutiges Bündel, still und reglos. "Kein Halbblut wird den Almadinthron beschmutzen. Sollte dieser dreckige Mischling etwa eines Tages unser König sein?" Vesijos einzelnes Auge funkelt im Wahn. "Ich habe dem Kaiser einen Gefallen getan, indem ich ihn *davon* – Seine Stiefelspitze tritt gegen das Bündel. "– befreit habe."

Für die Helden wird angesichts dieser schändlichen Tat kein Halten mehr geben – und soll es auch nicht. Vesijo soll für all seine Verbrechen zur Rechenschaft gezogen werden und es ist an den Helden, ihm ein Ende zu bereiten, wie er es verdient.

Für das Finale das Abenteuer ist es wichtig, dass die Helden den Hinweis verstehen, dass Vesijo den Mord auf eigene Rechnung begangen hat. Denn die Liebe zu seinem Sohn ist am Ende eine der wenigen menschlichen Züge, die Selindian bleiben.

Vesijo de Fuente im Kampf

Kurzbeschreibung: 47 Jahre, 1,92, schwarzgraue Haare, einäugig, Duellnarben, stets in dunkelblau gewandet

Herausragende Eigenschaften: MU 17, GE 16, KK 15; Flink, Verbindungen (Punier Unterwelt); Einäugig, Neid 9, Rachsucht 8

Herausragende Talente: Gassenwissen 15, Körperbeherrschung 16, Selbstbeherrschung 11

Säbel*: INI 19+1W6 AT 20 PA 16* TP 1W6+3 DK N

Linkhand: INI 16+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+1 DK H

LeP 39 AuP 47 WS 7 RS 2 GS 7 MR 8

*) In Kombination mit der Linkhand steigt die INI auf 20+1W6 und die PA auf 17.

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 14), Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingenturm, Klingenturm, Meisterparade, Parierwaffen II, Tod von Links, Windmühle, Wuchtschlag

Optional: Bei sehr kampfstarken Helden können Sie Vesijo zu einem noch exzellenteren Fechter machen: Erhöhen Sie AT und PA um je 1 Punkt und geben Sie ihm die SF *Klingentänzer* sowie *Waffenmeister (Säbel)*. Als Waffenmeister darf er zusätzlich das Manöver *Gezielter Stich* anwenden und muss bei der *Windmühle* nur den halben Zuschlag hinnehmen (mindestens 4 Punkte) – oder Sie schneiden im eine ganz persönliche Waffenmeister zurecht (**WdS 190**).

Vesijo im Zweikampf: Im Duell versucht er seinen Gegner stets per Ausfall in die Defensive zu drängen. *Wuchtschläge* kontert er stets mit einer *Windmühle*, ansonsten bindet er den Gegner im *Kreuzblock*, um eine gefährliche Kombination aus *Finte* und *Windmühle* vorzubereiten. Er greift auch gerne auf *Schmutzige Tricks* zurück, um die Initiative des Gegner zu senken, sowie er generell jede Schwäche (auch einen *Sturz*) gnadenlos ausnutzt.

Vesijo gegen mehrere Gegner: Mit *Klingenturm* und *Klingenturm* versucht er sich so viele Gegner wie möglich zu erwehren. Vesijo kämpft vor allem effektiv, das heißt, er versucht so schnell wie möglich die Anzahl seiner Gegner zu reduzieren, um sich dann voll den Verbliebenen zu widmen.

Besonderheiten: Wenn er die Zeit dazu hat, greift Vesijo (auch im Duell) auf Gifte und Tränke zurück, die ihm einen Vorteil verschaffen. Besonders gerne benutzt er die *Waffengifte Arax* und *Arachnae*, unter Umständen auch ein *Halbgift*, und er trägt immer ein *Gewandtheilixier* (Stufe D: GE+7 für 1 SR) bei sich.

Vesijo kann es auch mit mehreren Gegnern aufnehmen. Sollten Sie jedoch der Meinung sein, dass er der geballten Macht Ihrer Gruppe nicht gewachsen ist, können Sie ihm zwei Mondmüdel und eventuell eine Lohnmagierin zur Verstärkung an die Seite stelle



ROTER MOND ÜBER ALMADA

Mit dem Tod von Graf Vesijo bricht der Widerstand der Kaiserlichen zusammen, die Kämpfe um die Festung kommen jedoch erst in den Morgenstunden des 24. Travia völlig zum Erliegen. Spätestens jetzt trifft auch die Verstärkung aus Rath ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das aufkommende Licht des Götterfürsten, vor dem sich nichts verbergen kann, legt das gesamte Ausmaß der schreckensvollen Nacht offen. Die Höfe und Säle, die Kammern und Zellen sind voller Leichen, niedergemacht oder im Kampf erschlagen. Einigen steht die Überraschung und das Entsetzen noch im Gesicht, anderen der Wahn. Gestandene Recken stehen fassungslos und mit Tränen in den Augen inmitten des Grauens. Andere sinken nieder, beten für die Erschlagenen und verdammen die Seelen ihrer Mörder.

Almadas Traum von Glanz und Größe hat sich in ein Schreckensbildnis des Terrors und der Tyrannei verzerrt. Und irgendwo weint eine novadische Prinzessin um ihren Sohn.

Viele werden die Schrecken dieser Nacht nie verwinden. Selbst ein hartgesottener Feldherr wie Gwain braucht lange, bis er sich fängt und anordnet, was getan werden muss. In diesen Morgenstunden, in denen allen das Grauen und die Erschöpfung in den Knochen sitzt, zeigt sich plötzlich ein unheilvolles Zeichen am Himmel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Seht!” ruft jemand und deutet auf den Mond, der sich von der aufgehenden Sonne noch nicht hat vertreiben lassen. Nun scheint es, als würde er sich ihr entgegenstemmen, sogar, als würde das Zwielflicht des Morgens wieder schwächer werden.

Es wirkt, als würde die Mondscheibe zittern. Nur ganz schwach, aber sichtbar.

Und dann beginnt der Mond seine Farbe zu ändern.

Als würde er vor eurem Blick rosten, schwindet sein silbernes Licht und färbt sich rot.

Wie ein unheilvolles Omen schwebt der blutrote Mond über Almada.

DER MÜHEN LOHN I

Für das Bewältigen des ersten Teil des Abenteuers erhält jeder Held **400 bis 500 Abenteuerpunkte**. Dazu kommen *Spezielle Erfahrungen* in den Talenten *Etikette*, *Gassenwissen*, *Geschichtswissen*, *Götter/Kulte*, *Menschenkenntnis*, *Staatskunst* und *Überreden* sowie in fünf weiteren Talenten oder Zaubern, die in besondere Weise zum Einsatz gekommen sind.

INTERLUDIUM: MONDFÄHRTEN

Das Zwischenspiel schließt direkt an den ersten Teil des

Abenteuers an und leitet in den zweiten und abschließenden Teil des Bandes über. Im Travia und Boron 1034 BF können die Helden weitere Informationen sammeln und sich dann auf die Spur Selindians setzen, die sie durch die Wildermark in den Finsterkamm führen wird. Darüber hinaus finden Sie in diesem Kapitel auch alle Informationen zur Befreiung des Raben von Punin aus der orkischen Geistersteppe.

ZEITLEISTE DER EREIGNISSE

- 24. **Travia 1034 BF:** Selindian bricht mit den Madabiljim nach Norden auf. Die Helden beraten sich in Al'Muktur mit ihren Verbündeten.
- 4. **Boron:** Selindian und die Madabiljim erreichen Falkenstein, wo Ucurian von Rabenmund auf sie wartet.
- 7. **Boron (Neumond):** Selindian erreicht Rankaliretena. Am nächsten Morgen geht er mit seinem Gefolge an Bord eines Flussschiffes.
- 11. **Boron:** Selindian und Ucurian in Wehrheim.
- 15. **Boron:** Ankunft des Mondenkaisers in Waldrast.

DER PLAN DES MONDENKAISERS III – ІН ДЕН ПОРДЕН

☞ In dem Moment, als Vesijo Raul Eslam tötet und die Macht des Blutes über die lokale Kraftlinie die Madahöhen erreicht, brechen die in Selindian schlummernden Kräfte hervor und er stößt tatsächlich eine Mondpforte auf. Die nun kurzfristig kanalisierte Karmalenergie Tairachs lässt die Geistersteppe erzittern. Ein Ereignis, dass jeder Tairach-Schamane spürt, aber nur zwei deuten können: der Aikar Brazoragh und Uigar Kai. Auch nicht-orkische Schamanen spüren in dieser Nacht, dass in der Geisterebene etwas geschehen ist, ohne es jedoch konkret fassen zu können, so ihnen eine IN-Probe+7 gelingt. Für die beiden mächtigen Orks – aber auch für den Raben und die Mondmystikerin M'Darrsla – ist deutlich Selindians Ruf vernehmbar (ein Zitat aus Almans Anrufung): *„Ihr Mächte, die mich schuftet, steigt herab und zeigt euch mir auf dem Schicksalsgebirge, das Licht und Schatten scheidet. Dort will ich euch erwarten.“*

Infolge des Ereignisses visionär entrückt, schert sich Selindian nicht mehr um sein Reich, sondern bricht umgehend mit seinen Madabiljim nach Norden auf. In den Gesichtern, die er empfing, erlangte er die Gewissheit, dass alle seine Fragen beantwortet werden und er aus dem Gebirge für alle sichtbar als Streiter der Götter herabsteigen wird, den jeder lieben wird.

Da Selindian schon länger wusste, dass seine Queste ihn letztlich in den Finsterkamm führen würde, konnte er Vorbereitungen treffen. In Erwartung eines Krieges zwischen den kaiserlichen Geschwistern befahl der Aikar vor Monaten Surkan, Selindian in einer geheimen Korrespondenz wissen zu lassen, dass er im Meister der Mark Greifenfurt einen verborgenen Unterstützer hat (Seite

87). Diesen will Selindian nun in seine Pläne einbinden (doch anders, als der Aikar es sich gedacht hatte).

Für seine Reise in den Norden wählt Selindian den **Weg durch die Wildermark**. Zum einen scheint ihm dieser Weg sicherer als durch das feindliche Königreich Gartien seiner Schwester, zum anderen weiß er dort einen Verbündeten: Den von ihm eingesetzten Kronverweser Ucurian von Rabenmund (Seite 88), gegen den er ein Druckmittel hat, sollte er seine Unterstützung verweigern. Denn noch wähnt Selindian Ucurians Tochter Ayla in der Gewalt seiner Leute.

DIE REAKTION DER SCHAMANEN

Selindians Ritual zwingt die orkischen Schamanen zu einer Reaktion, die von dieser Eigenwilligkeit ihres Werkzeugs überrascht sind. Der **Aikar Brazoragh** selbst lässt sich nicht herab, dem Ruf zu folgen, unterrichtet aber den Hochschamanen *Aschepelz*, sich der Sache anzunehmen und Selindian wieder auf den geplanten Pfad zurückzuführen: den Kampf gegen seine Schwester, der das große Menschenreich entzweien und die zwölfgöttlichen Kirchen schwächen soll. Noch weiß er nicht (obwohl er es vermutet), dass auch sein alter Kontrahent **Uigar Kai** den Ruf vernommen hat. Zum ersten Mal seit über einem Jahrzehnt verlässt der mächtige Schamane die eisigen Zinnen des Nordens, um dem Aikar sein menschliches Werkzeug abzunehmen. Im Schutze eines unheiligen Schneesturms – für den er unwissentlich einen weiteren Kreis der Verdammnis beschreitet – eilt Uigar Kai mit geringem Gefolge dem Kaiser entgegen. Aber noch eine dritte Partei macht sich auf verstohlenen Pfaden auf den Weg in den Finsterkamm: Die Schamanin **M'Darrsla** (Seite 90) will wissen, wer dort die Macht des Mondes herausfordert.

Im abschließenden Teil des Abenteuers werden sich schließlich die Wege aller fünf Parteien – Selindians, Uigar Kais, Aschepelz', M'Darrslas und der Helden – kreuzen.



ABSCHIED AUS ALMADA

In Al'Muktur konnten die Helden mit ihren Verbündeten die Macht der Mayores brechen, doch noch ist Kaiser Selindian Hal nicht gefasst. Ohne ihn kann es keinen Frieden geben und der Sieg der Disentes ist nicht gesichert. Zudem deutet die letzte Wendung unheilvoll an, dass der Kaiser über Mächte gebietet, die die zwölgöttliche Ordnung selbst bedrohen: Wie ein finsternes Fanal bleibt der blutrote Mond auch in den Morgenstunden über Almada am Himmel stehen und weicht erst gegen Mittag.

BERATUNG MIT DEN DISENTES

»Das hat niemand von uns gewollt.«

—Rafik von Taladur am Morgen des 24. Travia 1034 BF

Im Tempel der Rondra in Al'Mukturs Oberstadt halten die Disentes Kriegsrat. Neben den Helden sind Gwain von Harmamund, Rafik von Taladur, Yanis di Rastino und Gendahar von Streitzig sowie unter Umständen Brandil von Ehrenstein-Streitzig anwesend. Folgende Positionen sollten sich herausstellen:

- Solange der Kaiser auf freiem Fuß ist, kann er seine verbliebenen Anhänger um sich scharen. Das Massaker von Al'Muktur zeigt, dass Selindian jedes Maß verloren hat und eher das ganze Land in den Abgrund reißen würde, als aufzugeben und Rohaja die Kaiserkrone zu überlassen.
- Um so wichtiger ist es, die restlichen Mayores zu schwächen und die bisherigen Erfolge zu festigen: Mit der Grafschaft Ragath und Teilen der Grafschaft Yaquirtal verfügen die Disentes über eine gute Basis. Um die militärische Sicherung wollen sich Gwain von Harmamund und Gendahar von Streitzig kümmern.
- Yanis will aufbrechen, um verborgene Disentes und unentlassene Adlige mit dem Bericht über das Massaker von Al'Muktur zu zwingen, Farbe zu bekennen. Rafik hingegen will ein Schreiben an Kaiserin Rohaja aufsetzen: Der Weißensteiner Schluss verspricht all jenen kaiserliche Gnade, die sich bis zum 23. Boron zu Rohaja bekennen. Mit einer Liste der Namen all jener Adligen, die Selindian abschwören, will er als Kanzler und Vertreter des Königs Rohaja ein Friedensangebot unterbreiten.
- Abschließend ist es wichtig, herauszufinden, wohin Selindian unterwegs ist und was er plant. Dies soll die Aufgabe der Helden sein.

EIN GESPRÄCH MIT TULAMETH

Gegen Mittag lässt Tulameth die Helden in das Bethaus des Rustallah in der Oberstadt einladen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die junge Novadi ringt sichtlich mit ihrer Fassung. Ihr schmaler Leib unter den kostbaren Gewändern zittert, die dunklen Augen über dem Schleier sind gerötet und die Kohlestriche unter ihren Lidern zu schwarzen Tränen zerlaufen.

„Blut ward vergossen, Blut ist vergossen.“ Ihre sonst so wohlklingende Stimme ist rau. Warmer Wüstenwind und Sand, denkt ihr.

„Ihr habt den Tod meines Sohnes gerächt. Nun habe ich eine demütige Bitte an euch, denen ihr Verstand und ihr Schwert gleichermaßen scharfe Waffe ist: Bringt für eine trauernde Mutter in Erfahrung, ob mein Gemahl den Befehl gab, meinen Sohn zu töten.“

HILFE BEI KIRCHLICHEN INSTANZEN SUCHEN

Das Massaker von Al'Muktur war in seiner Grausamkeit und in seinem Ausmaß so schrecklich, dass einige Helden auf die Idee kommen könnten, Selindian – als Hauptverantwortlichen für die Eskalation und damit Hauptschuldigen an den Geschehnissen – von einem kirchlichen Tribunal unter Bann stellen zu lassen oder ihn gar zu einem Frevler zu erklären.

Tatsächlich jedoch ist das bei einem gesalbten Kaiser gar nicht so einfach. Selindians Kaiserwürde wird als göttergegeben angesehen und er ist als Kaiser der höchste weltliche Richter des Reiches. Die einzige Instanz, die Selindian anklagen könnte, ist der Bote des Lichts, denn nur er ist in rechtlichen Fragen einem Kaiser gleichgestellt, seit dem *Eid auf den Zinnen Bosparans*, bei dem der vollkommene Macht der Horaskaiser in einen weltlichen und einen geistlichen geteilt wurde. Der Patriarch der Praios-Kirche hat nominell den Anspruch alle Zwölgöttergläubigen zu führen. Allerdings hat der Bote des Lichts, der tief in die Quinionsqueste eingebunden ist, sich bisher nicht zu den beiden Kaisern geäußert und es ist fraglich, ob er das tun wird, solange das Ewige Licht nicht wieder zurückgekehrt ist. Nicht einmal das Kollegium der Zwölgötter hätte die Berechtigung den Kaiser zu bannen, denn sie beschäftigen sich nur mit innerkirchlichen Zwistigkeiten und dienen dem Kaiser als Berater.

Jeder Geweihte des Praios kann den Helden diese Tatsache erklären und vermutlich auch jeder Tempelvorsteher eines anderen Zwölgottes. Die einzige Möglichkeit, die die Helden hätten, wäre es eine Notiz an den versammelten Rat des Heiligen Lichtes zu schicken, der die Wahrer der Ordnung und weitere verdiente Geweihte umfasst. Bis diese jedoch alle Kunde erhalten haben und zusammen treten könnten, ist zu viel Zeit vergangen. Denn eines dürfen die Helden nicht aus den Augen verlieren: Am 24. Boron läuft das Ultimatum Rohajas aus und stellt Selindian damit unter weltliche Reichsacht, dem das Erzwingen seines Rücktritts folgen soll. Danach kann man sich mit den geistlichen Auswirkungen des Massakers von Al'Muktur befassen und die Frage nach Selindians Schuld klären.

Sein Sohn ist Selindians schwacher Punkt. Er wird erst durch die Helden vom Schicksal Raul Eslams erfahren. Dadurch werden sie Zugang zu seiner menschlichen Seite erreichen. Der Auftrag Tulameths ist Mittel, dass die Helden dies nicht vergessen.

Tulameth über Selindian

Im vertraulichen Gespräch ist Tulameth bereit, den Helden von Selindian zu erzählen.

- Über viele Jahre kannte sie ihn kaum. Sie kam 1028 BF, mit dreizehn Jahren, nach Punin, mit dem Traum, dem goldenen Käfig Unaus zu entkommen. Der wurde ihr jedoch nur gegen einen anderen goldenen Käfig vertauscht. Selindian sprach nicht mit ihr und sie spürte deutlich seine Abneigung gegen sie. Hätte er nicht den Zorn ihres Vaters gefürchtet, hätte er sie wohl schon vor vielen Jahren aus dem Palast gejagt.

● Einsam und krank vor Heimweh verbrachte sie ihre ersten Jahre in Punin, lernte dann aber, sich bei Hofe zu bewegen und die Kamarilla zu durchschauen. (Hier können Sie durch Tulameth den Helden helfen, höfische Zusammenhänge zu begreifen, die sie noch nicht verstanden haben.) Der Kaiser allerdings blieb ihr fremd, sie merkte aber, wie seine Eigenheiten von Mond zu Mond wuchsen. Als sie nach Punin kam, war er oft melancholisch und in sich gekehrt, jedoch hat sich das in den letzten zwei Jahren gewandelt – seitdem der alte Rabe sich zum Schlafen gelegt hatte und nicht mehr aufgewacht ist.

● Dass der Kaiser sie plötzlich doch heiraten wollte, überraschte sie. Sie bekam mit, dass hinter den Kulissen um sie wieder gefeilscht wurde, Selindian war hierbei die treibende Kraft. Nach der Hochzeit blieb das Verhältnis zwischen ihnen distanziert und über die Art, wie Selindian sie in ihren Gemächern behandelte, schweigt sie in unguter Erinnerung.

● Während ihrer Schwangerschaft war Selindian überraschend um sie besorgt – doch ging es ihm nur um das Wohl seines ungeborenen Kindes. Nach der Geburt ließ er sie wieder fallen, kümmerte sich jedoch rührend und liebevoll um Raul Eslam. Tulameth erinnert sich noch, wie er beim Anblick des Neugeborenen ungläubig staunte: *“Das habe ich geschaffen?”*

UNTERSUCHUNGEN IN AL'MUKTUR

● *Geschichtswissen*: Die letzte blutrote Verfärbung des Madamals fand während einer Mondfinsternis im Efferd 1029 BF statt. Damit einher ging ein Sternenregen, der über Svellttal und Orkland niederging und einen wahren Rausch nach den gefallenen Himmelsschätzen auslöste (**Roter Mond 20** und **AB 118** sowie Kampagnenband **Orkengold**). Im Ingerimm 1026 BF beschwor der Aikar Brazoragh bei seinem Angriff auf Donnerbach am helllichten Tage das Madamal, das die Schlacht zwischen Kaiserlichen und Schwarzpelzen in ein rotes Licht tauchte (**AB 104**).

● **OCULUS+6** (SF *Kraftlinienmagie I* nur +1) oder **ODEM**, *Magiergespür* oder **BLICK DER WEBERIN** je +9 (SF *Kraftlinienmagie* nur +6) kann ein Held eine lokale Kraftlinie entdecken, die von Al'Muktur aus nach Norden führt. Bei mindestens 3 übrig behaltenen Punkten kann er Aussagen über die Liniestärke (LS 1) treffen.

● Die wichtigste Frage bleibt, wohin Selindian verschwunden ist. Die Helden können von Dom Ansvin bereits wissen, dass er Al'Muktur bereits zwei Tage vor der Schlacht verlassen hat. In seiner Begleitung befanden sich nur der Schamane 'Rostbart' sowie die Madabiljim. Bei weiteren Befragungen von Gefangenen kann einer der Almadinhüter (zum Beispiel Dom *Amos von Jurios*, der von dem Massaker erschüttert ist und später von Schuldgefühlen geplagt den Freitod wählt) den Hinweis geben, dass Selindian in die Madahöhen Richtung Norden aufgebrochen ist, dem Flusslauf des Aquen folgend. Über die Madahöhen hatte er im Vorfeld einige Erkundungen eingeholt.

● *Geographie, Sagen/Legenden (Almada)* oder Befragung von Einheimischen: Die Madahöhen sind ein von vielen Bächen durchzogenes Gebiet nördlich von Al'Muktur, das als ausgezeichnete Weinregion bekannt ist. Die langen Hügelketten entfalten bei Mondlicht eine mystische Schönheit. Manche behaupten, es solle dort eine Pforte geben, die in den Himmel zum Madamal führt, andere Legenden besagen, dass Mada an dieser Stelle auftrat, als sie ihren frevlerischen Tanz vollführte.

IN DIE MADAHÖHEN

Die Disentes können den Helden für ihre weitere Reise nur eine begrenzte Ausrüstung zukommen lassen, da sie ihre Ressourcen für den weiteren Kampf gegen die Mayores brauchen. Allerdings lassen sich in Al'Muktur nach Ihrem Ermessen einzelne magische Tränke, vor allem aber Heilkräuter finden, die Gwain für die Helden beschlagnahmen lässt.

Der **Aquen** ist mit über 100 Schritt Länge einer der wichtigsten Flüsse des Yaquirtals. Flussabwärts ist er von Al'Muktur bis zu seiner Mündung in den Yaquir bei Hohenasperg schiffbar. Bevor er zu Füßen des Almadinpalastes bei Al'Muktur den kleineren Brandenau in sich aufnimmt, fließt er aus den Madahöhen herab, wo er irgendwo im dichtbewaldeten Hügelland von Nordhain entspringt. Die von den Helden vielleicht entdeckte Kraftlinie, die von Al'Muktur aus nach Norden führt, folgt seinem Verlauf.

Yanis kann als Baronin von Nordhain einige Legenden über die Madahöhen beisteuern, deren urtümlicher Zauber in Vollmondnächten ihre Faszination für die Mondgöttin geweckt hat. In der Tat ist die regionale Verehrung für die Hesindetochter (die in manchen Weilern auch als Tochter oder Gemahlin des Phex gilt) sehr hoch und es gibt allerlei mit dem Mond assoziierte Bräuche (so etwa, dass es Glück und Wohlstand bringt, wenn man unter Madas Helm den Traviabund schließt, während bei einer Hochzeit unter dem Vollmond im Phex Unglück das Paar auf immer meiden wird).

Selindian hat mit seiner wildniskundigen Begleitung alle Ortschaften und Weiler gemieden, die am Aquen liegen, aber die Helden können auf einen Jagdhüter oder Wanderer treffen, der von einer Horde Barbaren berichten kann, vor denen er sich im Unterholz versteckte. In ihrer Mitte befand sich ein junger Edelmann, offenbar von ihnen entführt. Einige Meilen weiter begegnen die Helden einem Viehzüchter, der sich lautstark vor einem angespannt lauschenden Hirten darüber aufregt, dass Viehdiebe seinen besten Bock gestohlen haben.

Je weiter die Helden dem Aquen zu seiner Quelle folgen, desto mehr weicht die Zivilisation der Wildnis. Die Wälder werden dichter und es wird immer schwieriger, einen gangbaren Pfad zu finden. Da die Madabiljim auf Weisung ihres ungeduldigen Mondherren öfter Breschen durch das Unterholz schlugen, anstatt einen Umweg in Kauf zu nehmen, ist es über weite Strecken einfach, der Spur Selindians zu folgen (*Fahrtensuchen*–3).

Gönnen Sie den Helden nach dem Massaker von Al'Muktur eine erholsame Zwischenphase in den verzaubert anmutenden und zum Teil unberührten Wäldern. Anregungen zu möglichen Begegnungen finden Sie in der **Zoo-Botanica Abenteuerica** auf Seite 281 unter *Mitteländische Wälder (Yaquirisches Klima)*.

DIE KELCHBLÜTEN-IM-SILBERLICHT

In den Madahöhen leben einige verstreute Auelfensippen, darunter die *Kelchblüten-im-Silberlicht*. Sie sind den Menschen gegenüber aufgeschlossen, leben dennoch eher zurückgezogen und beschränken ihre Kontakte zu den Menschen aber auf ein wenig Handel. Das Wüten der Madabiljim ist ihnen nicht entgangen. Fast wäre es zu einem Kampf mit den Barbaren gekommen, doch dann erkannte die Sippensprecherin *Adailo Kupferpfeil* (silberblonde Haare, schwarze Augen mit roten Einsprenkseln) Selindian aus ihrem Gesicht in der *“Nacht der singenden Träume”* (gemeint ist der *Traum der tausend Seelen*) wieder, in dem er mit der Lichtelfe Madalya Traumweberin

(Licht 31) über eine weite Steppe ritt. Der Mondenkaiser erschien ihr wie eine Verkörperung des *zerza*, der Kraft, die alles vernichtet, was seinen Sinn verloren hat, um etwas Sinnvollem Platz zu machen: *“Er wandelt mit Madalya Traumweberin. So ließen wir ihn ziehen, dem mhana [isd. ‘Traumpfad, durch Eingebung erlangter Lebensweg’] zu folgen.”*

Auf ihrem Weg durch die Madahöhen können die Helden den Kelchblüten-im-Silberlicht begegnen und mit ihnen ins Gespräch kommen, so sie sich nicht allzu feindselig geben. Von ihnen können sie erfahren, dass die Barbaren einen Ziegenbock mit sich führten. Adailo’ kann zudem – wenn sie Vertrauen zu den Helden fasst – von einer besonderen Stätte in der Nähe der Aquenquelle berichten, die sie ‘Madalyas Rast’ nennen und in deren Nähe die Träume der Lichtelfe besonders stark sind.

MADALYAS RAST

Wenige Meilen vor der Quelle des Aquen verlassen die Spuren der Madabiljim den Lauf des Flusses und wenden sich nach Nordosten (*Fährtsensuchen*). Die Fährte endet auf einer Lichtung auf der Kuppe eines Hügels. Der Boden ist auf einer Fläche von sieben auf sieben Schritt mit asymmetrisch und geschwungen geformten Platten aus weißem Marmor ausgelegt, am Rande stehen sieben überwucherte und zum Teil eingestürzte, filigran gearbeitete Säulen. Die Helden können hier die Spuren eines Lagers (*Fährtsensuchen*+3: mindestens ein Dutzend Personen, deutlich erkennbar der Ort, an dem ein größeres Zelt – Selindians – stand) und des Rituals entdecken.

● *Fährtsensuchen* und *Tierkunde*: Im Zuge des Rituals wurde ein Ziegenbock als Opfertier geschächtet, anschließend wurden einzelne Glieder und Organe zum Teil verbrannt, zum Teil verseipst.

● ODEM–7: Noch deutlich erkennbar sind die magischen Spuren eines Rituals (1 ZfP*), bei dem ein hohes Maß an astralen Kräften freigesetzt wurde (3 ZfP*). Die Kraftfäden sind durch Blutmagie verunreinigt (7 ZfP* und gelungene Probe auf *Magiekunde*), die über die Kraftlinie in das Ritual einfluss (12 ZfP*).

● ANALYS+9: Der Zaubernde erkennt die schamanistische Repräsentation sowie die Merkmale *Geister*, *Herbeirufung*, *Hellsicht* und *Verständigung* (1 ZfP*). Selbst mit 4 ZfP* kann er keines der bekannten schamanistischen Rituale erkennen, wohl aber das Wirken von Blutmagie, gespeist über die Kraftlinie. Zudem (7 ZfP*) ist ersichtlich, dass die Opferung des Ziegenbocks vor allem dazu diente, das ‘Blutband’ zwischen Al’Muktur und dem Ritualplatz zu festigen und sich die freigesetzten Kräften auf eine Person im Zentrum des Ortes fokussierten.

● OCULUS+6 (SF *Kraftlinienmagie* I nur +1) / ODEM, *Magiegespür* oder BLICK DER WEBERIN je +9 (SF *Kraftlinienmagie* I nur +6): Bei 3 TaP* / LkP* ist deutlich zu erkennen, dass die Kraftlinie aus Al’Muktur hier endet.

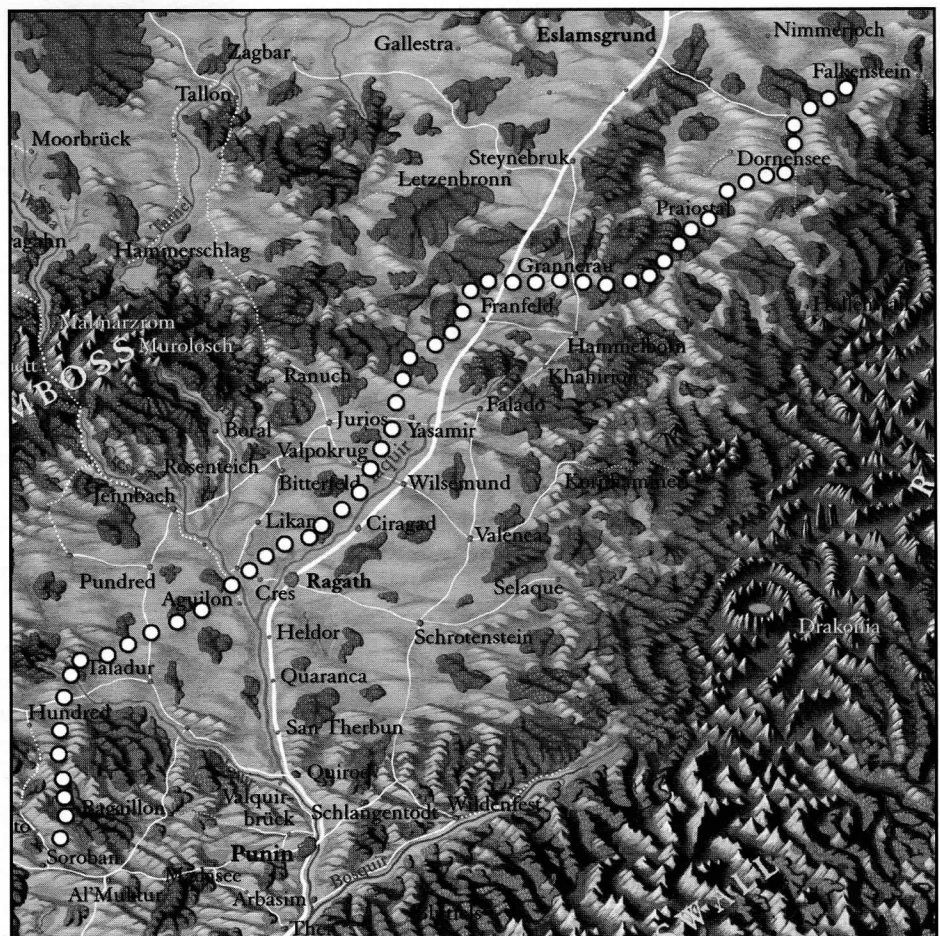
● Den BLICK INS GEISTERREICH passen Sie wie gewohnt der Glaubenswelt des Schamanen an, jedoch sollten Sie hier – da Selindians Kräfte kurz eine Pforte in die Geistersteppe aufgerissen haben – auch nicht-orkischen Schamanen eine kurze, für sie irritierende Einsicht in die orkische Geisterwelt (Seite 78) gewähren.

● Das *Gespür der Keule* reagiert auf die Kraftlinie und das hier gewirkte Ritual, ebenso wie das *Magiegespür* einer Tiervertrauten Schlange oder Kröte.

● Angesichts der den Kaiser umgebenden Wunder kann ein geweihter Held auf die Idee kommen, die Lichtung einer AURAPRÜFUNG zu unterziehen. Der Ort selbst ist zwar nicht geweiht, jedoch hat das von Alman übernommene Ritual Selindians Karmalkräfte geweckt, die überhaupt erst das Ausmaß der Wirkung ermöglicht haben. Der Ausbruch seiner Kräfte war so gewaltig, dass ein Teil dieser Energie immer noch über dem Ort schwebt. Der Held kann nicht erkennen, welcher Gottheit diese Kräfte entstammen (Tairach), sehr wohl aber, dass sie nicht unheiliger Natur sind.

SELINDIANS WEITERER WEG I: DURCH CALDAIA

☞ Nach dem Ritual ist Selindian mit seiner Ferkina-Garde am nächsten Morgen durch die Madahöhen weiter nach Norden gezogen (Proben auf *Fährtsensuchen* und *Wildnisleben*). In seinem Zustand der Entrückung hat er sich ganz der Führung von Shâr Zhandur iban Khordad anvertraut, der seiner Natur entsprechend um die Städte auf dem Weg meist einen Bogen geschlagen hat. Dennoch können die Helden durch geschicktes Nachfragen den Weg des Kaisers rekonstruieren (aber ebenso auch in eine falsche Richtung gelenkt werden und zwischen- durch die Spur verlieren).



• Zwischen Hundred und Taladur haben die Verfolgten den Valquir überquert, **Taladur (Herz 144)** selbst jedoch umgangen. Anschließend sind sie querfeldein gezogen, um nördlich von Aguilon mit der Fähre den Cresval zu überqueren.

• Der weitere Weg führte am rechten Yaquirufer entlang durch das Hügelland von Caldaia (erschwerte Proben auf *Fährtensuchen*; hier können die Helden leicht einen Tag oder mehr verlieren). Erst nördlich von **Franfeld** (1.000 Einwohner) – und damit bereits hinter der Grenze zu Garetien – wechselten die Madabiljim auf die andere Seite der Reichsstraße. Nun geht es entlang der Hügel zu Füßen des Raschtulswalls, einem Gebiet, dass die Ferkinas wie kaum Zweite kennen.

• An Dornensee vorbei führt der Weg nach **Falkenstein** (1.100 Einwohner, Tempel von Hesinde, Travia, Peraine und Boron, Stadtmauer), wo sich Selindian mit Ucurian von Rabenmund trifft, der ab nun das Geleit seines Kaisers durch die Wildermark nach Greifenfurt übernimmt.

• Die Madabiljim legen gut 340 Meilen zurück. Die Ferkinas sind schnell unterwegs, denn sie kennen ihr Ziel und legen jeden zweiten Tag einen Eilmarsch ein. Selindian – erst durch die Auswirkungen des Rituals mit außergewöhnlichen Kräften gesegnet, die Mharbal und Zhandur beeindrucken, später von dem Schamanen gestärkt – hält das Tempo mit, auch angetrieben von der Vorstellung, seiner Bestimmung entgegenzueilen. So erreicht die Gruppe nach 10 Tagen, am 4. Boron, Falkenstein.

DIE ROUTE DER HELDEN

Zum einen haben die Helden die Möglichkeit, **der Spur des Kaisers zu folgen**. Da sie immer wieder die Fährte aufnehmen müssen, sind sie langsamer unterwegs, so dass sie vermutlich frühestens am 7. Boron Falkenstein erreichen können. Sie können ihnen zudem einige Hindernisse in den Weg legen: In der Grafschaft Ragath gibt es ebenfalls fanatische Mayores, zu denen Selindian Kontakt aufgenommen haben kann, mit der Bitte, mögliche Verfolger festzusetzen. Wenn die Helden sich zu offensichtlich nach der Ferkinagarde und dem Kaiser erkundigen, kann ein Magnat davon Wind bekommen und die Helden unter einem Vorwand verhaften oder ihnen mit seinem Gefolge nachsetzen. In Garetien können verbündete Ferkina-Sippen die Helden bedrohen.

IM LAND DER KRIEGSFÜRSTEN

In der Wildermark weiß Selindian seinen wichtigsten Verbündeten im Reich außerhalb der Grenzen Almadass: den von ihm eingesetzten Kronverweser Darpatiens, Ucurian von Rabenmund. Da beide Männer davon ausgehen, dass Ucurians liebste Tochter Ayla nach wie vor Geisel am kaiserlichen Hof ist, ist sich Selindian der Loyalität Ucurians sicher – auch wenn dieser mittlerweile mit seiner Eid gegenüber dem Kaiser hadert. Doch noch steht der praisogläubige Ritter zu seinen Schwüren.

Auch die Helden – ob sie nun der Fährte Selindians folgen oder auf dem Weg nach Sankta Boronia sind – müssen durch die Wildermark reisen. Zwar haben sich die Zustände dort in den letzten Jahren verbessert (siehe Kasten auf Seite 26), doch die Region ist immer noch ein Flickenteppich lokaler Potentaten und wechselnder Machtansprüche. Entsprechend dem offenen Konzept der Region wollen wir die Beschreibung dieser Reiseetappe bewusst offen halten, damit Sie sie an *Ihre* Wildermark anpassen können, sollten Sie den umkämpften Landstrich be-

Gerade fliegende Helden können versuchen, **die Route des Kaisers auszukundschaften**. Bedenken Sie, dass die Ferkinas sich nach Möglichkeit durch das Unterholz bewegen und Sie mit dem Schamanen Mharbal einen Gegenspieler der Helden haben, der sich magischer Möglichkeiten bewusst ist. Wie schon früher im Abenteuer – bei Surkans Intrige – sollten Sie die Ferkinas führen wie Helden: Sie haben ihre Fähigkeiten und Ressourcen und werden sie bestmöglich einsetzen.

Die Helden können auch **Spekulationen über Selindians Weg** anstellen, mit der Hoffnung, ihm vorauszuweichen. Sie wissen, dass Alman in den Amhallassih-Kuppen, den Eternen, den Trollzacken und weit im Norden das Schicksalsgebirge vermutete. Die ersten beiden können sie ausschließen, die anderen liegen in der Richtung, in der Selindian unterwegs ist. Vielleicht vermuten sie bereits den Finsterkamm (aufgrund des hohen orkischen Interesses an dem Gebirge) als sein Ziel, möglich ist aber auch, dass sie die Sichelgebirge in Betracht ziehen, wo Selindian 1011 BF geboren wurde. In beiden Fällen müssen sie sich bewusst sein, dass zwischen Almada und den vermuteten Zielen zum Teil mehrere Provinzen liegen – die Gefahr, Selindian hier zu verlieren, ist immens hoch.

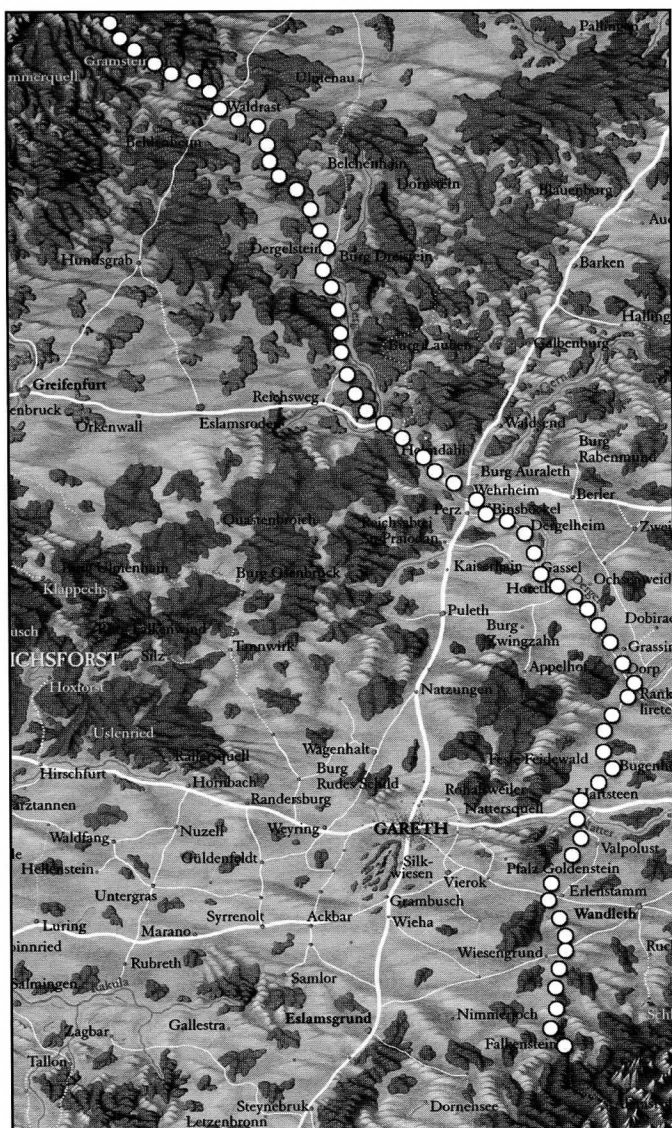
Je nach Hintergrund der Helden ist es auch denkbar, dass sie **Verbündete aktivieren** oder weitere Informationen einholen wollen. Gareth wäre hier vermutlich das naheliegendste Ziel. Eine Episode in der Metropole müssen Sie mit den Angaben aus **Herz des Reiches** improvisieren (die Beschreibung Gareths finden Sie ab Seite 76). Über die Reichsstraße ist Gareth zügig erreicht, jedoch wird es danach schwieriger, Selindians Spur wieder aufzunehmen. Es lässt sich schließlich die Fährte Ucurians in der Wildermark finden; der Vorsprung ist dann entsprechend angewachsen.

Es mag auch sein, dass die Helden zuerst dem Raben beistehen wollen, weil sie in ihn ihre Hoffnung setzen, die Mysterien zu durchdringen und zu verhindern, was auch immer Selindian plant. Wenn sie aus eigener Kraft keine Möglichkeit haben, dorthin vorzudringen, wo Bahram Nazir gefangengehalten wird (siehe **Eindringen in die Geistersteppe** ab Seite 78), wird ihr Ziel zwangsläufig Sankta Boronia sein: Aus dem Vermächtnis des Raben wissen sie, dass Aedin zu Naris von Bahram Nazir in der Liturgie unterrichtet wurde, das Diesseits zu überwinden.

reits in einer eigenen Kampagne bespielt haben. Ausführliche Informationen zur Region finden Sie in der Regionalspielhilfe **Schild des Reiches** und ergänzend im Kampagnenband **Von eigenen Gnaden**.

SELINDIANS WEITERER WEG II: DURCH DIE WILDERMARK

☞ Ucurian geleitet seinen Kaiser mit einer zehnköpfigen Bedeckung handverlesener Ritter samt ihrer Waffenknechte. Mit Kapuzenmantel und dem Wappenrock eines unbedeutenden Rittergeschlechtes kann er Selindian zur Tarnung überreden, zumal der Kaiser nach fast zwei Wochen in der Wildnis ohne Bedienstete und in Begleitung seiner barbarischen Garde ohnehin für einen flüchtigen Beobachter kaum zu erkennen ist: Im Zustand seiner Entrückung ist er verroht, der Marsch hat ihn dünn werden lassen und ein Bart verbirgt seine Züge. (Erst in Greifenfurt, wo er herrschaftlich die Schicksalsmächte zu



DIE HELDEN IN DER WILDERMARK

Die Helden können sich frei in der Wildermark bewegen. Voraussichtlich haben sie vor allem zwei mögliche Ziele: die Verfolgung Selindians und einen Besuch in Sankta Boronia – nur liegen beide in entgegengesetzten Richtungen.

Wenn die Helden auf Selindians Spur bleiben wollen, sollten sie ihr zumindest bis Rankaliretena folgen, wo sie die Information erhalten können, dass er ein Flussschiff Richtung Wehrheim bestiegen hat. Sie können mit diesem Wissen erst nach Sankta Boronia aufbrechen oder sich zunächst in Wehrheim Gewissheit über seinen weiteren Weg verschaffen, um dann über die Reichsstraße, durch das recht sichere Zweimühlener Land, zur Trollpforte zu eilen.

Wenn die Helden gar nicht nach Sankta Boronia wollen, haben Sie später im Finsterkamm noch Gelegenheit, ihnen einen Pfad in die Geistersteppe zu eröffnen.

VERBÜNDETE: IN DER WILDERMARK

 Es ist gut möglich, dass die Helden aus früheren Abenteuern über Kontakte in der Wildermark verfügen. Sollen die Helden gar **Von eigenen Gnaden** bestritten haben (obwohl es unwahrscheinlich ist, dass die als loyal geltende Gemeinschaft um den von Kaiserin Rohaja eingesetzten Baron von Zweimühlen mit einem delikaten Auftrag in Almada bedacht wird), können sie im Zweimühlener Land und in der Reichsarmee einflussreiche Kontakte besitzen. In dem sich stets wandelnden Setting muss dies nicht viel heißen: Mögliche Verbündete können ihre Macht verloren haben, vertrieben worden sein oder haben gerade mit anderen Problemen zu kämpfen (bei denen die Helden sie vielleicht unterstützen können, was jedoch Zeit kostet). Wenn Sie es jedoch zulassen möchten, können und sollen die Helden hier auf mögliche Ressourcen zurückgreifen, die ihnen die Reise erleichtern können, und sei es nur, dass sie leichteren Zugriff auf Ausrüstung und Informationen haben.

DAS WETTER

Kaum haben die Helden das liebliche Yaquirtal verlassen, scheint sich auch das sonnige Wetter von ihnen abzuwenden. Je weiter sie nach Norden vordringen (und je weiter der Boronmond fortschreitet), desto schlechter wird das Wetter. Mitunter regnet es tagelang, wodurch ein Fährtenlesen unmöglich wird. Der Regen sorgt auch dafür, dass die Menschen sich lieber in ihren Häusern verkriechen, als ein genaues Auge auf Durchreisende zu werfen. Benutzen Sie das Wetter auch als dramaturgisches Element: Je näher Selindian seinem Bestimmungsort kommt und je näher die Helden ihm kommen, desto unheilvoller wird das Wetter. In Greifenfurt können schließlich Stürme wie finstere Vorboten eines drohenden Weltuntergangs über das Land fegen, während im Finsterkamm die Helden ein niederhöllischer Winter erwartet.

HINWEISE UND GERÜCHTE

- In Falkenstein verliert sich kurz die Spur der Ferkinas, dafür wurde hier aber Ucurian gesehen und erkannt, der einige Tage in der Stadt weilte. Sein Weg nach Norden lässt sich gut nachvollziehen, auch wenn er vor Hartsteen größere Ortschaften mied: Eine Horde aus einem Dutzend Ferkinas in Begleitung eines Ritters aus altem Geschlecht wirft Fragen auf.

empfangen gedenkt, wird er sich zum Finale des Abenteuers wieder entsprechend herrichten.) Sorge bereiten Ucurian die Madabiljim, die auffälliger kaum sein könnten, auf deren Gefolgschaft Selindian jedoch besteht.

- Von Falkenstein geht es nach Norden durch die Grafschaft Schlund an **Wandleth** (1.250 Einwohner, davon 25% Zwerge, Ingerimm-, Rondra-, Travia- und Rahja-Tempel) vorbei und östlich von **Hartsteen** (1.300 Einwohner, Travia-, Efferd-, Praios-, Phex- und Tsa-Tempel) über die Natter. Hier lässt Ucurian die Gruppe mit neuem Proviant versorgen.
- Anschließend geht der Ritt weiter nach **Rankaliretena** (1.100 Einwohner, davon 50% Zwerge, Ingerimm- und Peraine-Tempel, Silbermine, acht Schenken und sechs Schmiede) am Dergel. Hier annektiert Ucurian eines der größeren Flussschiffe, das Waren durch die umkämpfte Region transportiert.
- Es geht flussaufwärts bis nach **Wehrheim** (darüber hinaus ist der Dergel nicht mehr schiffbar).
- Die Gruppe verlässt Wehrheim auf der Reichsstraße nach Westen, reitet aber nicht bis nach Greifenfurt durch, sondern verlässt die Straße hinter der Dergelbrücke auf halber Strecke nach Reichsweg. Dem Flusslauf folgend geht es nach Dergelstein und von hier nach Nordwesten bis nach Waldrast.
- Von Falkenstein bis Rankaliretena legt die Gruppe 95 Meilen zurück und benötigt drei Tage. Am Morgen des 8. Boron geht sie an Bord des Flussschiffes, das sie am 11. Boron vor Wehrheim wieder verlassen. Am 15. Boron, eine Woche nach Neumond, ist Waldrast erreicht.

● Einigen Zeugen mag *“ein junger, wild aussehender Ritter mit struppigen blonden Bart und lodernden Blick”* im Gefolge des Kronverwesers aufgefallen sein. Sein Wappen zeigte auf Blau eine goldene Hand mit einem schwarzen Bockshorn (*Heraldik* +2 für darpatische Helden, sonst +6 bis +10: das Familienwappen derer von Hauern des).

● In Hartsteen wurde eine Rittfrau mit Ucurians Wappen (schwarzer Rabe mit roter Wehr auf silbernen Grund; *Heraldik*: vor 1029 BF das Wappen Answins von Rabenmund) gesehen, die Vorräte einkaufte und sich über der Sicherheit des Weges nach Rankaliretena erkundigte.

● Am Flusshafen von Rankaliretena gab es einen Zwischenfall mit den Ferkinas, die einen blutigen Streit vom Zaun brachen, in den auch die Garde des gegenwärtigen Machthabers verwickelt wurde. Ucurian versuchte zu vermitteln, als ein junger Ritter (Selindian) sich erhob und das Ende der Kämpfe befahl – *“mit tiefer, durchdringender Stimme, wie ein aufziehendes Gewittergrollen”*. Dem Befehl konnte sich keiner der Streitenden entziehen und die Waffen ruhten. (Was hier geschah, entspricht am ehesten einem HEILIGEN BEFEHL.) Am nächsten Tag nahm der Kronverweser mit seinen wilden Streitern und dem wunderlichen Jüngling ein Flussschiff nach Wehrheim.

Sie können die Helden zudem noch mit einigen Gerüchten zur Wildermark versorgen:

● Ucurian von Rabenmund trägt das Wappen des Usurpators Answin, weil er wie der Rabenkaiser nach dem Greifenthron strebt. (falsch)

● Ucurian hat sich in Loyalitäten verstrickt, aus denen er sich nicht mehr herauswinden kann. So wurde er zum Spielball des Kaisers von Almada und des Herzog der Nordmarken, die vor allem ihre eigenen Interessen verfolgen. (wahr)

● Kaiser Hal ist abermals zurückgekehrt, reitet auf einem weißen Schimmel durch die Lande und eint Darpatien. (falsch, obwohl ein anderer Kaiser Hal in der Region unterwegs ist)

● Zweimühlen wird von aufrechten Streitern der Kaiserin regiert. (wahr)

● Nach Jahren der Untätigkeit, zerfressen von Korruption, weiß die Reichsarmee endlich Erfolge vorzuweisen. (wahr)

● Marschall Ludalf von Wertlingen will sich zum Fürsten aufschwingen. (falsch)

● Nördlich von Wehrheim lodert ein Konflikt um eine von Greifenfurt annektierte darpatische Baronie. (wahr)

● *“Der Winter wird früh kommen dieses Jahr. Ich spüre es in meinen Knochen.”* (wahr)

BEGEGNUNGEN

● So er in Ihrer Spielrunde noch kein anderes Schicksal gefunden hat, können die Helden orkischen Schamanen *Sharkhush Morchai* (*um 1010 BF, Fell mit roten Streifen gefärbt, zahllose Kupferbänder und -ringe **Schild 117**) begegnen. Der Gharlack Tairachi (ork. ‘Wegbereiter Tairachs’) hat die Erschütterung der Geistersteppe ebenfalls gespürt. In seiner Auslegung (**Schild 183**) bedeutet dies, dass Tairach sich bald aus seinem jenseitigen Kerker befreien und wieder die Herrschaft über das Diesseits antreten wird. Die Helden können durch ihn erfahren, dass nicht alle Schwarzpelze dem Aikar folgen. Zudem hat er noch das Triumvirat von Khezzara erlebt und kann von Sadrak Whasso und (mit Grauen) von Uigar Kai erzählen.

● Eine Patrouille der Reichsarmee kreuzt den Weg der Helden und befragt sie eingehend nach dem Woher und Wohin. Der arrogante Weibel (*1005, glatte schwarze Haare und Kaiser Reto-Bart) des Haufens von Leichtem Fußvolk versucht die

Helden mit einer langwierigen Durchsuchung zu provozieren, so dass er eine Geldstrafe erheben kann. Vor Helden mit hohem Sozialstatus (SO 13+) buckelt er jedoch und brüllt seine Leute barsch an *“die feinen Damen und Herren nicht weiter zu belästigen”*. Ähnliches können die Helden mit einer kleinen Bestechung des Weibels erreichen (etwa 5 Silbertaler bis 1 Dukaten).

● Die Helden treffen auf einen alten Bauern, der auf einem verschneiten Acker, vor einem verwahrlosten Bauernhof, hockt und mühsam mit bloßen Händen etwas Kohl zu ernten versucht. Das Gesinde des alleinstehenden Freibauern ist vom benachbarten Kriegsfürsten in den Schwertdienst gezwungen worden, und bisher nicht auf die Scholle zurückgekehrt.

● Kämpfe mit Räubern, eine Auseinandersetzung mit einem lokalen Kriegsherren, ein übellauniger Brückentroll oder eine abergläubische Dorfbewölkerung, die in einem Helden mit auffallenden Merkmalen einen Unheilbringer sieht, können das Vorankommen der Gruppe verzögern.

OPTIONAL: SANKTA BORONIA

»Dem Tod kann niemand entgehen.«

—Inscription über dem Bishdaniel-Tor von Sankta Boronia

Der Weg nach Sankta Boronia führt die Helden nach Osten in die Rabenmark (**Schild 125ff.**), der dem Orden des Heiligen Gulgari anvertrauten Markgrafschaft an der Grenze zu den Schattenlanden. Nur wenige Meilen westlich des Todeswalls an der Reichsstraße liegt Sankta Boronia, eines der jüngsten und wichtigsten Heiligtümer des Puniner Ritus. Als am 16. Peraine 1027 BF der Endlose Heerwurm den Wall des Todes durchbrach, schützte ein Großes Wunder den vom Raben von Punin persönlich eingeweihten Sakralbau. Seitdem liegt der *Schleier des Vergessens* um Sankta Boronia und nur wer an drei den Alveranieren Bishdaniel, Gulgari und Marbo geweihten Altären jeweils eine Prüfung besteht, wird das Heiligtum betreten können.



Eine ausführliche Beschreibung der drei Prüfungen finden Sie in **Schild des Reiches** auf Seite 187 und im Abenteuerband **Rückkehr des Kaisers** auf den Seiten 29–30. Im Rahmen des vorliegenden Abenteuers ist es nicht zwingend notwendig, die Helden zu prüfen (gerade wenn die Spieler die Prüfungen aus einem anderen Abenteuer kennen): Da sie das Vermächtnis des Raben angenommen haben, dürfen sie ohne Einschränkung und wachen Geistes als wahrhaft Gläubige zum Heiligtum vordringen. Der Schleier des Vergessens lüftet sich vor ihnen (was jedoch nicht für mögliche Begleiter der Helden gilt).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter dem grauen Schleier empfangen euch die schwarzen Mauern Sankta Boronias wie ein huldvolles Versprechen des Vergessens und des Friedens. In einem Halbkreis umschließen fünf, im Bau befindliche Tempel der Alveraniare Bishdariel, Golgari, Marbo, Noiona und Etilia den Haupttempel des Totengottes. Fünf Stufen führen hinauf zu dem aus schwarzen Marmor errichtetem Gebäude.

Dem Gläubigen stehen fünf von Rabenstatuen flankierte Eingänge offen, ein jeder einem Alveraniar geweiht und mit einem Sinnpruch versehen. Richten Sie es so ein, dass die Helden den Tempel durch das Etilien-Tor betreten, über dem die bosparanischen Worte »*Lacrimati subridete*« (‘Wenn ihr geweint habt, lächelt.’) stehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kein Fenster lässt Licht ein, zudem wurden die Wände im Inneren mit schwarzen Vorhängen verhangen, die auch noch das letzte Licht des Kandelaber zu schlucken scheinen. Im Herzen des Tempels, unter der hoch aufragenden Kuppeldecke steht eine aus dunklem Obsidian geschlagene Statue, die den Herrn des Todes und des Schlafes in Menschengestalt mit Rabenkopf und ausgebreiteten Rabenschwingen darstellt.

Der dem Heiligtum vorstehende Hüter des Raben ist *Aedin zu Naris* (Seite 17), der auch der Sprecher des Schweigenden Kreises ist und mit dem Widerspruch seiner Verpflichtungen an der Trollpfote und in Punin hadert. Mit der anhaltenden Dauer des Schlafes des Raben haben die Schweigenden jedoch entschieden, dass immer nur drei Geweihte des Kreises im Haupttempel weilen, damit die anderen in der Zwischenzeit ihren (Ordens-)Verpflichtungen nachgehen können.

Wie andere Geweihte wird auch Aedin die Helden nicht bedrängen und auf einen respektvollen Umgang mit dem Vermächtnis des Raben achten. Auch er kann ihnen ihre gewählte Bürde nicht abnehmen, ist aber bereit, sie nach Kräften zu unterstützen. In der Tat lehrte der Rabe ihm eine Liturgie, die der Zeremonie von NEMEKATHS ZWIESPRACHE entspricht und außer den beiden Boronis im Puniner Ritus nicht bekannt ist. Mit ihr kann er den Helden helfen, in die Geisterebene vorzudringen und dem Raben von Punin beizustehen (siehe die Kapitel **Eindringen in die Geistersteppe** und **Bei den Toten – Die Helden im Jenseits** ab Seite 78, bzw. 82).

DIE RUINEN VON WEHRHEIM

Die Helden können wie Selindian mit einem Flusskahn über den Dergel reisen (15 S pro Person). Von Sankta Boronia aus kommend betreten sie die Stadt von Osten über die Reichsstraße.

Die Fahrt mit dem Flusskahn endet einige Meilen vor Wehrheim an einer von Söldnern bewachten Fährstation. Beim Untergang der Stadt rissen die dämonischen Mächte weiter flussaufwärts eine tiefe Spalte in den Boden, das *Dergelgrab*, in dem der Fluss gurgelnd verschwindet und erst Meilen später, oberhalb des neu angelegten Flusshafens, wieder aus dem Untergrund hervortritt. Die Söldner können sich an Ucurian, seine Ritter (auch den ‘jungen Blonden’) und die Barbaren erinnern, die unmittelbar nach Wehrheim weitergezogen sind.

DIE STADT DER GEISTER

Die Ruinen von Wehrheim für den eiligen Leser

Einwohner: um 700

Herrschaft / Politik: Söldnerherrschaft unter ‘Schwertfürst’ Leomar vom Berg

Garnison: 30 Novadikrieger als Leibgarde des Schwertfürsten, zur Zeit 150 Söldner der Wehrheimer Waldlöwen und etwa 50 weitere Söldner

Tempel: Rondra, Kor-Schrein

Wichtige Gasthöfe und Schenken: ‘Höhle des Löwen’ (Q5/P5, Stammlokal der Wehrheimer Waldlöwen), ‘Blutsäuer’ (P1/Q2, blutrünstige Kundschaft mit locker sitzender Klinge)

Besonderheiten: Die gesamte Stadt besteht aus baufälligen Ruinen. Viele Geistererscheinungen, vor allem auf dem Mythraelsfeld vor der Stadt.

Stimmung in der Stadt: Von Kaltschnäuzigkeit und rohem Zeitvertreib geprägte Söldnerherrschaft, oft jedoch unter der Fassade verborgene Angst. Über die Geister macht man tagsüber raue Scherze, nachts fürchtet man sie.

Bis die Stadt am 24. Peraine 1027 BF im *Magnum Opus des Weltenbrandes* zerstört wurde, war Wehrheim das ‘stählerne Herz des Reiches’ und Bollwerk gegen alle Feinde aus Nord und Ost. Doch mehr als Ruinen sind nicht geblieben. Die meisten Gebäude sind eingestürzt, die anderen baufällig. Dazwischen tun sich immer wieder Bodenverwerfungen, Risse oder Gräben auf. Siehe auch **Schild des Reiches** ab Seite 113.

RECHERCHE IN WEHRHEIM

• Nur wenn die Helden eine enge Bindung zu Leomar vom Berg haben, sollten Sie in Erwägung ziehen, diese Figur in die Handlung einzubinden; ansonsten ist er mit seinen Waldlöwen in der Wildermark unterwegs. Der verbitterte, unter Reichsacht stehende Söldnerführer will keinen Kaiser und keiner Kaiserin mehr die Treue schwören und sich daher auch aus den Angelegenheiten der Helden heraushalten. Allenfalls kann er sie mit Ausrüstung und Informationen versorgen.

• Eine bessere Adresse ist *Junivera von Seshwick* (*955 BF, ergraut, einarmig; **Schild 158**), Hochgeweihte der Rondra, die den Söldnern die Gebote der Sturmherrin predigt. Sie weiß, dass Ucurian eine Nacht in Wehrheim weilte und wunderte sich über seine barbarischen Söldner, die so gar nicht zu dem ehrenvollen Ritter passen, als den sie den Rabenmunder kennt. In der Nacht tauchte er plötzlich im Tempel des Heiligen Leomar Drachenherz auf und fragte sie, ob ein junger Ritter aus ihrem Gefolge, ein ‘Alrik von Hauernandes’, bei ihr Zuflucht gesucht hatte. Als sie verneinte, eilte er, ihren Warnungen zum Trotz, zügig weiter.

• Am Söldnermarkt hatten sich Ucurians Leute mit neuem Proviant versorgt und in der *Höhle des Löwen* (Q5/P5) den Durst aus ihren Kehlen gespült. Hier können Söldner berichten, dass der Rabenmunder mit seinen Leuten die Stadt auf der Reichsstraße nach Westen (Richtung Greifenfurt) verlassen hat.

● In den verfallenen Gassen können die Helden dem Bettler *Ugdan Krähenfraß* (*1005 BF, sieht zwanzig Jahre älter aus, mit Geschwüren bedeckt) begegnen. Als junger Soldat nahm er an der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* teil, die er mit Glück schwer verletzt und halb wahnsinnig überlebte. Seitdem haust er in den Ruinstadt und hat wie durch ein Wunder bis heute überlebt. Wenn die Helden gut zu ihm sind, kann er von seinen Beobachtungen in der Nacht des 11. Boron berichten (siehe Kasten **Selindian in Wehrheim und der Bruch mit Ucurian**), will vor allem aber wirres Gerede über Geister und Ghule an den Mann bringen.

Folgende **Gerüchte** können die Helden bei den Söldnern Wehrheims aufschnappen:

- Gutes Gold ist zur Zeit mit dem Meister der Mark zu machen. (wahr) Je nach Quelle plant Tilldan von Nebelstein eine Ausweitung seiner Provinz in die Wildermark hinein (falsch) / einen Feldzug gegen Andergast (falsch) / eine Aufrüstung gegen eine orkische Bedrohung. (falsch, aber genau das gibt Tilldan vor)
- Vor einem Jahr erhob Tilldan die *Löwin von Lodenbach*, eine Kriegsfürstin, zur Baronin. (wahr) Pikanterweise jedoch keiner Greifenfurter, sondern einer darpatischen Grenzbaronie. (wahr) Vielleicht rüstet sich Tilldan gegen einen Straffeldzug der kaiserlichen Armee? (falsch)
- Die Kaiserin will den Meister der Mark für seine Eigenmächtigkeiten absetzen. (bis jetzt noch nicht ...)
- Die 'Löwin von Lodenbach' ist eine Rondra-Heilige (falsch) / die wahre Fürstin von Darpatien (falsch) / Thargrin von Arpitz, Tochter des berühmten, von Sadrak Whasso getöteten Gardeoberst. (wahr)
- Im Finsterkamm treibt ein Drache sein Unwesen. (teilweise wahr; siehe Seite 104)

IN DEN WESTEN

Mit den Informationen aus Wehrheim und ihrem bisherigen Wissen sollten die Helden die Gewissheit haben, dass Selindian in den Finsterkamm unterwegs ist. Ein waghalsiges Unternehmen, gilt das urtümliche Gebirge doch nur in den Sommermonden als gangbar (*Geographie*). Doch noch wissen die Helden nicht, was in dem Gebirge das Ziel des Kaisers ist. Ob die Helden nun erst einmal in Richtung der Reichsstadt Greifenfurt ziehen oder auf der Spur des Kaisers umgehend in das Gebirge aufbrechen – oder sich gar erst dem Osten und Sankta Boronia zuwenden –, sobald sie sich nach Westen aufmachen, endet das Interludium und beginnt mit **Das Schickalsgebirge** (ab Seite 87) der zweite Teil des Abenteuers.

SELINDIAN IN WEHRHEIM

UND DER BRUCH MIT UCURIAN

Ucurian wollte nicht lange in Wehrheim verweilen, sondern nur kurz Informationen über die Lage auf den Straßen in Richtung Greifenfurt einholen. Er fürchtete, dem ehemaligen Reichsmarschall *Leomar vom Berg* (Schild 157) zu begegnen, der den Mondenkaiser leicht erkennen würde. Doch Selindian selbst machte ihm einen Strich durch die Rechnung: Angezogen von dem verfluchten Schlachtfeld im Osten der Stadt und den ruhelosen Seelen in den Ruinen, schlich er sich davon. Während sich sein Gefolge mit der aufziehenden Dämmerung verkroch, machte sich Ucurian mit Praiosvertrauen auf die Suche nach dem Kaiser, dessen Geleit ihm heilige Pflicht ist, so sehr die beiden sich während ihrer Reise auch entzweit hatten. Einzig Mharbal begleitete ihn. Sie fanden Selindian schließlich in der einstigen Kaserne der Wehrheimer Garde (Schild 115), wo er vor einer geisterhaften Schar während der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* gestorbener Soldaten sprach: *"Euer Kaiser wird bald zurückkehren und euch ein letztes Mal zur Heerfahrt rufen. Nachdem ihr euren Dienst verrichtet und eure Pflicht erfüllt habt, werden Wir euch entlassen und ihr könnt Frieden finden im Tod."*

Tatsächlich plante Selindian in seinem Wahn, eher einer spontanen Eingebung folgend, nach seiner Rückkehr aus dem Finsterkamm, in Wehrheim die verlorenen Seelen zu einem jenseitigen Heer um sich zu scharen (Tairach-Aspekt), um ihnen danach Frieden zu schenken (Boron-Aspekt). Ucurian, der dies mit Grausen hörte, nötigte Selindian zur Rückkehr ins Lager, worauf dieser zornig wurde und dem Kronverweser drohte: *"Er sollte sich seiner Liebe zu seiner Tochter Ayla erinnern und sich dann besinnen, wer wem dient! Wir gehen wann und wohin Wir wollen, und seine Pflicht ist einzig Unser Schutz!"*

Die Episode in Wehrheim entfremdete Ucurian innerlich noch mehr von dem Kaiser, vor dem er das Knie beugte, doch noch ist es nicht soweit, dass er mit seiner Treue bricht.

Die Szene wurde von dem halbwahnsinnigen Bettler *Ugdan Krähenfraß* beobachtet, der den Helden später davon berichten kann.

EINDRINGLICHE IN DIE GEISTERSTEPPE

Funktion im Abenteuer

In Almada haben die Helden eine weltliche Hürde genommen: Sie haben die Herrschaft des Mondenkaisers beschädigt und den Disentes zu einer Position verholfen, in der sie einen Krieg abwenden können. Mit dem Vordringen in die Geistersteppe müssen sie nun eine mystische Prüfung bestehen, um anschließend alle Werkzeuge an der Hand zu haben, eine kaiserliche Seele zu retten.

Die Helden haben im Verlaufe des Abenteuers verschiedene Möglichkeiten in die Geistersteppe einzudringen,

daher geben wir Ihnen an dieser Stelle alle Informationen, die Sie benötigen, um den Helden den Weg in das orkische Jenseits zu eröffnen. Generell haben die Helden die Möglichkeit aus eigener Kraft in die Geistersteppe einzudringen, aber sie können auch auf die Hilfe von Meisterpersonen zurückzugreifen. Wichtig ist, dass dieses Ereignis zwischen dem Fund des Vermächtnis (wobei die Helden in unmittelbarer Folge wohl dringendere Sorgen haben) und dem Finale in der Angel der Eule stattfindet.

Auf die *Geisterebene* zu gelangen, jene Zwischenwelt zwischen Diesseits und Totenreich, ist bei Kenntnis der entsprechenden Zauber (zum Beispiel KÖRPERLOSE REISE) oder Liturgien und Rituale (wie NEMEKATHS ZWIESPRACHE, FREIE SEELENFAHRT) die geringere Herausforderung, doch das Betreten der *Geistersteppe* bedeutet immer auch ein Eindringen in einen Teil der Vierten Sphäre. Dafür müssen die Helden eine Möglichkeit finden, als körperloser Geist die Grenze in das Jenseits zu überwinden. Alternativ gibt es noch einen weiteren Zauber, der einen Weg in die Vierte Sphäre ermöglicht: den PLANASTRALE ANDERWELT.

Wie erwähnt, kann die Reise in die Geistersteppe zu jedem Zeitpunkt zwischen dem Entdecken des Vermächtnis des Raben (und dem Verstehen seiner misslichen Lage), über die anschließende Flucht aus Punin und der finalen Konfrontation mit Selindian im Finsterkamm stattfinden. Eine gute Möglichkeit bietet zum Beispiel Sankta Boronia (siehe unten) mit seinem Prätor Aedin zu Naris; den Hinweis hierzu gibt der Rabe selbst in seinem Vermächtnis.

MÖGLICHE VERBÜNDETE DER HELDEN

☞ An dieser Stelle möchten wir Ihnen gesammelt die möglichen Helfer der Helden vorstellen. Diese Auswahl ist optional. Wenn die Helden über weitere Kontakte mit entsprechenden Fähigkeiten verfügen, auf die sie zurückgreifen können, scheuen Sie nicht, diese zu verwenden.

● **Die Magierschaft (Pentagrammaton in Punin):** Die ehemalige Spektabilität *Prishya von Garlischgrötz* zu *Grangor* beherrschte den PLANASTRALE, bevor ihr ein Schwarm Borbarad-Moskitos in der *Schlacht in den Wolken* 1027 BF einen Großteil ihres Wissens raubte. Wenn es den Helden gelingt, zu Prishya vorgelassen zu werden und sie sie eingehend befragen, kann sich die alte Magierin vielleicht just in dem Moment an den Zauber erinnern (vor allem, nachdem sie eine dicke Sammlung an Aufzeichnungen zu Rate gezogen hat, die ihre verstorbene Assistentin Delilah Dailani angefertigt hat) und den Helden einen so einem Weg eröffnen. Wollen Sie Ihren Helden dabei jedoch Steine in den Weg legen, dann können Sie dafür sorgen, dass sich die derzeitige Spektabilität, *Sirdon Kosmaar*, mit allerlei Paragraphenreiterei einmischt: Schließlich hat das Pentagrammaton im Phex 1022 BF den Zauber gebannt und der Traditionalist Kosmaar wird auch nur den Versuch unterbinden, einen solchen Zauber in den Mauern der Akademie zu wirken.

Sollten Sie bereits Lehrmeister in Punin gesetzt haben, die den Zauber beherrschen können, oder vielleicht sogar ein Spielermagier aus Ihrer Runde dort seinen Ruhestand von der Abenteuerlaufbahn genießen, dann können Sie selbstverständlich diese benutzen, um Ihren Helden den PLANASTRALE im Pentagrammaton zugänglich zu machen.

● **Aedin zu Naris (Sankta Boronia):** Der Sprecher des Schweigenden Kreises wurde vom Raben persönlich in einer bis dahin nur dem Erhabenen bekannten Variante von NEMEKATHS

ZWIESPRACHE eingeweiht, die dieser schon im Abenteuer **Aus der Asche** verwendete. Aedin verließ vor den Helden Punin und hält sich derzeit im Heiligtum Sankta Boronia auf. Mit nur einem kurzen Umweg in die Rabenmark können die Helden dort mit ihm in Kontakt treten (siehe Seite 76).

● **M'Darrsla (Finsterkamm):** Die Mondschamanin verfügt über die Kräfte, mit ihrem Geist die Sphären zu durchdringen und stellt für die Helden die letzte (und optionale) Möglichkeit vor dem Finale dar, die Geistersteppe doch noch zu erreichen (siehe Seite 90).

AUS EIGENER KRAFT

Versuchen kundige Helden eigenständig in die Geistersteppe vorzudringen, um die Seele des Raben zu retten, benötigt der Ritualführer in jedem Fall einen starken Fokus, der mit Bahram Nazir verbunden ist. Der stärkste Fokus wäre mit Sicherheit der Körper des Erhabenen, nur haben die Helden darauf kaum Zugriff. Sie benötigen also etwas anderes, das stark mit dem Raben verbunden ist – Blut, Fingernägel, Haare oder Hautschuppen wären eine Möglichkeit, etwas aus dem persönlichen Besitz des Erhabenen eine andere. Wenn die Helden sich nicht rechtzeitig etwas aneignen, können zum Beispiel Miradora oder Aedin einen Ring besitzen, den Bahram ihnen schenkte und der einst ihm selbst gehörte. Einen ähnlichen Gegenstand, zum Beispiel ein Marbo-Amulet,

kann Selindian in Greifenfurt zurückgelassen haben oder es lässt sich bei der Suche nach dem Kaiser in der Eslamidenresidenz finden. Eine weitere Alternative wäre, dass ein Boron-Tempel auf dem Weg der Helden eine solche Reliquie beherbergt. Sankta Boronia als Heiligtum, dass der Rabe persönlich eingesegnet hat (wo er also eine mächtige KONSEKRATION wirkte), ist als mit Bahram Nazir assoziierter Ritualplatz ebenfalls eine machtvolle Alternative für einen Fokus zur Seele des Raben.

● Fast allen genannten Zaubern und Ritualen ist zu eigen, dass sie nur auf den Zaubernenden oder Geweihten selbst wirken. Für die Zauber KÖRPERLOSE REISE und NEKROPATHIA wäre dafür eine *Spontane Modifikation*

des Zielobjekts notwendig, die für beide Zauber jedoch nicht bekannt ist. Damit kann dann tatsächlich nur der Zaubernende selbst eine Brücke in das Geisterreich schlagen – und muss dort alleine agieren.

● Die FREIE SEELENFAHRT muss um zwei Kategorien auf das Ziel PP und damit auf Grad V erhöht werden, beziehungsweise auf Grad VI, wenn der Aufenthalt in der Geisterwelt RkW Stunden statt SR dauern soll.

● Auch NEMEKATHS ZWIESPRACHE wirkt zunächst einmal auf den Geweihten selbst: Für einen Personenkreis muss sie auf Grad VI erhöht werden, für eine erweiterte Dauer auf Grad VII. Da die Helden mit der Suche nach dem Seelenlicht des Raben die göttliche Ordnung fördern, ist die Probe in *Erfüllung eines göttlichen Auftrages* in jedem Fall um 7 Punkte erleichtert.



DIE SUCHE NACH DER GEISTERSTEPPE AM SPIELTISCH

Bei dem Eindringen in die Geistersteppe erhalten die Helden als Lebende einen Einblick in eine Welt, die eigentlich den Toten vorbehalten ist. Die Wege über die Geisterebene führen anders als beim PLANASTRALE durch einen assoziativen Raum. Wie sich genau sich dieser Raum einem Helden präsentiert, wird dabei eklatant durch sein Weltbild und seine Ansichten geprägt, so dass jeder diese Seelenreise anders erleben kann.

Während für einen Helden das Nirgendmeer in der Tat ein von Seelenbarken befahrenes, graues Meer sein kann, taucht ein anderer Held durch einen Geisterstrom und ein dritter erlebt es als düsteren Zauberwald. Aus diesem Grund – und auch, um Ihnen Raum für Ihre eigene Auslegung aventurischer Kosmologie zu geben – legen wir die Ausgestaltung der Reise der Helden durch die Geisterebene nicht fest, sondern zur Ausgestaltung in Ihre Hände, damit Sie auf Ihre Helden und die Vorlieben Ihrer Runde eingehen können.

Es gilt: Während die zwölfgöttlich-liturgische und magische Seelenreise eine individuelle Erfahrung ist, wird die animistische durch das Weltbild des Schamanen geprägt, der das Ritual wirkt.



ÜBER DIE GEISTEREBENE – DER WEG DES SCHAMANEN

Der Weg durch die animistische Geisterebene wird durch die Glaubenswelt des Schamanen geprägt, deren jeweilige Gestalt Sie in **Wege der Zauberei** auf Seite 152 angerissen finden. Da die Erfahrung von der Reise vor allem eine rollenspielerische Herausforderung sein soll, sehen wir von einem engen Regelkorsett ab, das die Suche nach der Geistersteppe behandelt.

Um die Geisterebene zu durchdringen und letztlich zu überwinden, ist die Hilfe eines oder mehrerer Schutzgeister notwendig. Es ist die erste Aufgabe des Schamanen und seiner Gefährten, die sich an der Suche aktiv beteiligen müssen, solche Schutzgeister zu finden und zur Unterstützung zu bewegen. Letztlich läuft das darauf hinaus, dass nach einer Prüfung der jeweilige Geist des Helden mit einem Schutzgeist verschmilzt.

In der Regel wählt der Schutzgeist eine Tiergestalt, für die Sie sich am Seelentier des Helden orientieren können. Sollten Ihre Spieler bisher noch keine Seelentiere für ihre Helden ausgewählt haben, so können Sie ihnen diese hiermit zugänglich machen. Nachfolgend sind einige gängige Beispiele für Seelentiere aufgelistet, sie können aber auch andere wie zum Beispiel Bären, Hasen oder andere Vögel wählen. Sehen Sie allerdings davon ab, magische Kreaturen zu wählen, denn für gewöhnlich ist jemand, der einen Kaiserdrachen als Seelentier

besitzt, tatsächlich selber einer. Neben den gängigen Arten charakterisieren die Unterarten eine Person weiter: so gibt es einen deutlichen Unterschied zwischen der friedlichen Smaragdnatter und der angriffslustigen und giftigen Goldrassel.

Kennt der Kulturkreis des Schamanen solche Tiere nicht, müssen Sie eine Entsprechung in der Vorstellungswelt des Schamanen finden. Die Fien-Nikkaa der Nivesen erscheinen stets als Wölfe und daher müssen Sie in diesem Fall zwischen Gris-, Sand- oder Waldwölfen unterscheiden, um die Geister an Ihre Helden anzupassen.

Die Herausforderung, den Schutzgeist für sich zu gewinnen, sollten Sie individuell auf den Helden und seinen Spieler zuschneiden. Neben einem Anlocken und einem sprachlichen Austausch, ist es ebenso denkbar, dass der Held das Tier überwinden muss: Ein Bär muss niedergerungen werden, ein Gepard im Wettlauf ausgestochen, eine Spinne überlistet und so weiter. Natürlich ist es auch möglich, dass ein Held dabei scheitert und seine eigene Unzulänglichkeit annehmen muss. Sie haben dadurch die Möglichkeit, den Spielern neue Sichtweisen auf ihre Helden zu eröffnen, da sich die Spieler intensiv mit ihrer Heldenfigur auseinandersetzen müssen.

Und dies beginnt schon mit der Frage: *Welche Gestalt wird mein Schutzgeist haben?* Ein eitler Krieger kann zum Beispiel ziemlich überrascht sein (und natürlich auch über sein Selbstbild nachdenken müssen), wenn er im Ewigen Dschungel seinen Schutzgeist unter den Wildkatzen sucht, aber feststellen muss, dass er es in einem bunten und aufgeplusterten Papageien findet. Ein Spielerschamane kann hier (in Zusammenarbeit mit dem Spielleiter) zum Mentor werden und dabei seine Stärken ausspielen.

Seelentier	Zuordnungen
Affen	verspielt, lustig; auch: schelmisch
Eulen	verschwiegen, wachsam; auch: heimlich
Falken	stolz, selbstbewusst, auch: autoritär, arrogant
Hunde	treu, loyal, pflichtbewusst; auch: träge
Katzen	leidenschaftlich, verspielt; auch: grausam
Kröten	erdverbunden, geduldig, ruhig; auch: teilnahmslos
Raben	träumerisch, seherische begabt; auch: gleichgültig
Schlangen	gelehrsam, klug; auch: gefährlich, verschlagen
Spinnen	verschlagen, tückisch; auch: konzentriert, planvoll, geduldig
Wildkatzen	einzelgängerisch, unabhängig

Jeder Schutzgeist, selbst ein Harrguhlach (ein orkischer Totengeist) wird eindringlich davor warnen, die Geisterebene zu überwinden, um das 'Ödland' zu betreten, sich aber letztlich fügen – und den Helden dabei helfen.

DIE SEELENREISE – DER WEG DES GEWEIHTEN

Da die Reise über das Nirgendmeer führt, können die Helden auf die Seelen (auch in diesem Abenteuer) verstorbener Meisterpersonen treffen, die ihnen freudig überrascht bis zornig begegnen können. Auch ist (zumindest Zwölgöttergläubigen) allgemein bekannt, dass weder Gulgari noch Uthar eine Einmischung in ihre Belange gutheißen. Doch unter dem Blick dieser beiden Wächter müssen die Helden am Rande von Borons Halle den Zugang zur Geistersteppe finden. Es kann dabei geschehen, dass die Helden, wenn sie und ihre Absichten erkannt werden, das Wohlwollen dieser Wesenheiten spüren. Sie, lieber Meister, sollten jedoch davon absehen, die Alveraniare persönlich auftreten zu lassen. Das Rauschen mächtiger Schwingen, die vermeintliche Berührung von Federn im Nacken oder die Gewissheit eines falkengleichen Auges und einer Hand am Schaft eines unfehlbaren Pfeiles können als Erfahrung eindringlicher sein und bewahren zudem das Mysterium dieser Wesenheiten.

Die assoziativen Mauern von Borons Hallen, vor denen sich die Geistersteppe erstreckt, sollten etwas Absolutes haben: Der Weg dorthin ist letztlich unvermeidlich, doch noch sind die Helden nicht selbst dorthin gerufen worden. Das weckt Erleichterung und Melancholie gleichermaßen.

Wie die Helden schließlich die Geistersteppe finden, ist auch hier eine rollenspielerische Herausforderung, bei der Sie stimmungsvolle Lösungsansätze der Spieler aufgreifen sollten. So können sie etwa unter den aufsteigenden Seelen orkische Geister ausfindig machen und diesen folgen. Oder sie treten in Kontakt mit Seelen, die schon länger in der Zwischenwelt verweilen und erhalten – im Gegenzug für eine im Diesseits zu erfüllende Aufgabe – entsprechende Hilfe.

DURCH DEN LIMBUS – DER WEG DES MAGIERS

Alles Wissenswerte zum Aufenthalt im Limbus und der Ausgestaltung der Zwischenwelt finden Sie in *Wege der Zauberei* ab Seite 358.

Der Limbus ist eine verstörend-fremdartige Umgebung, die unerfahrene Limbusreisende durchaus in Panik versetzen kann. Er ist nicht einfach eine wabernd graue Leere, die die Helden durchqueren müssen, um die Geistersteppe zu erreichen. Bemühen Sie sich als Spielleiter, diese Fremdartigkeit darzustellen, indem Sie Ihre Spieler mit unerklärlichen Phänomenen und abstrakten Ereignissen konfrontieren. Widerstehen Sie dabei allerdings der Versuchung, den Limbus zu überladen – Abschnitte mit verschiedenen Begegnungen sollten also ebenso vorkommen wie lange Perioden fast schon schmerzhafter Einsamkeit, Leere und Stille, die den Helden klarmachen, dass sie an einem Ort sind, der nicht für ihresgleichen bestimmt ist.

- Der Limbus ist lebensfeindlich: Während eines Aufenthaltes erleiden die meisten Lebewesen 3W6 SP pro Tag, magisch begabte nur 1W6 SP; eine Regeneration von LeP ist nicht möglich. Unbelebte Objekte sind von diesen Auswirkungen eines Limbusaufenthalts nicht betroffen.

- Der Limbus ist magiedurchdrungen: Alle Zauberei erfordern nur 1/10 ihrer angegebenen Kosten. Sie können nur auf ein Ziel innerhalb des Limbus gewirkt werden. Im engen Kontakt mit der Kraft regenerieren alle Zauberer pro Ruhephase 5W6

AsP Selbst bei voller AE steigt der AsP-Stand täglich um 1W3 Punkte, nicht jedoch permanent. Diese zusätzliche Zauberkraft ist auch noch nach Verlassen des Nichttraums verfügbar.

- Der Limbus ist ein Nichtraum in einer Nichtzeit: Im Limbus wird man weder hungrig noch durstig oder müde und altert darin auch nicht.

- Der Limbus ist bewohnt: Gerade seit dem letzten Erscheinen Borbarads und den damit verbundenen Beschwörungen und Beinahe-Sphärendurchbrüchen hausen – speziell auch in der Dritten Ebene – genügend Dämonen, um einem Sphärenreisenden den Ausflug zu verleiden. Als Faustregel gilt: Pro Stunde, die sich ein Sphärenreisender im Limbus aufhält, besteht eine fünfprozentige Chance (20 auf 1W20), dass ungebetener Besuch erscheint.

Um sich im Limbus zu orientieren und einen geeigneten Zugang zur Vierten Sphäre – und dort vor allem zur Geistersteppe – zu finden, müssen mit mehreren *Sinnenschärfe*-Probe+5 insgesamt 30 TaP* angesammelt werden, wobei jede Probe eine halbe Stunde dauert. Je nach Fertigkeiten des Zaubersenden können Sie entscheiden, ob an dieser Stelle mit einem zweiten PLANASTRALE selbst ein Tor geschaffen werden muss oder ob in Form eines Riyacharts ein Zugang im Limbus schwebt.

SPIELWERTE IN DER GEISTERSTEPPE

Wenn die Helden körperlos in der Vierten Sphäre verweilen (was in allen Fällen außer dem PLANASTRALE der Fall ist), werden sie wie *aktive Träumer* geführt. Das heißt, dass sich ihre körperlichen Eigenschaften entsprechend der Regeln zu Träumen in **WdZ 71** ändern: MU wird zu KK, KL zu FF, IN zu GE, CH zu KO und CH/2 zur GS.

Die geistigen Eigenschaften jedoch bleiben unverändert und können – anders als in richtigen Träumen – auch nicht modifiziert werden. Weiterhin wird die halbe MR als RS eingesetzt. Die TP errechnen sich aus der Summe von MU und CH, wobei ein Grundwert von 1W6 TP angenommen wird, auf den für je 5 Punkte über 15 ein weiterer Punkt addiert wird.

Zauberei in der Geistersteppe

Da sich die Helden in keiner physischen Welt befinden, geht ihnen das Zaubern nicht ganz so leicht von der Hand: Sämtliche Zaubersproben sind um 3 Punkte erschwert, kosten aber nur die Hälfte der angegebenen Kosten.

Liturgien in der Geistersteppe

Da die Helden sich *in einer anderen Welt* befinden, sind sämtliche Liturgieproben um mindestens 7 Punkte erschwert, im Falle eines Gottes, dem Tairach besonders feindlich gegenübersteht – also vor allem Phex – sogar um 12 Punkte. Die Ausnahme hiervon sind Boron (durch die Nähe zu seinem Totenreich sind seine Segnungen nur um 4 Punkte erschwert) und natürlich Tairach selbst (Proben=4).

Tod in der Geistersteppe

Die Hälfte der SP, die die Helden in der Geistersteppe erleiden, übertragen sich auch auf ihre zurückgelassenen Körper (was Sie die Spieler aber erst nach der Rückkehr wissen lassen sollten). Wenn ein Held in der Geistersteppe 'stirbt', wird er zurück in das Diesseits gerissen; Sie können aber mit der Gefahr spielen, dass die geschwächte Seele droht, den Weg zurück nicht zu finden.

Von den Helden 'getötete' Seelen lösen sich auf und materialisieren sich nach einiger Zeit wieder neu.

Alle getroffenen Aussagen zu Spielwerten, Zauberei und Tod in der Geistersteppe gelten nur, wenn die Helden *nicht* mit dem PLANASTRALE in die Vierte Sphäre eingedrungen sind. Sind sie physisch anwesend, gelten ihre üblichen Spielwerte und sie können ganz normal sterben; ob ihre Seelen dann jedoch jemals die Geistersteppe verlassen können, sei dahingestellt.

Für Zauberei gilt, dass der Zauberende sich den Umständen einer nicht-physischen Welt anpassen muss, was regeltechnisch bei jedem Zauber einer Spontanen Modifikation für *Veränderte Technik* entspricht (7 ZfP, Verlängerung der Zauberdauer um 1 Aktion). Dafür kostet jeder Zauber nur 2/3 der angegebenen Kosten.

BEI DEN TOTEN – DIE HELDEN IM JENSEITS

»Genieße das Leben in vollen Zügen. Nur Tairach weiß, was dich nach dem Tod erwartet.«

—Attrazan Ogerschelle, Hauptmann von Yrramis, neuzeitlich

Selbst unter den höchsten Schamanen des Tairach ist die Gestalt des Totenreiches heftig umstritten. Wo einige glückliche Jagdgründe sehen, erwarten andere ein Reich steter Prüfungen und ewiger Qualen. Einige Schwarzpelze prophezeien ein blutrotes Meer, das von Flüssen aus Blut gespeist wird, die aus den Wunden entspringen, die Brazoragh seinem Vater schlug, während andere der Meinung sind, aus den Zähnen erschlagener Feinde wachsen Sklaven und Dienerinnen. Wieder andere Schamanen sind der Überzeugung, dass die Toten in einer rostroten Aschesteppe einen ewigen Kampf gegen die Toten fremder Götter ausfechten, während die schwächlichen Seelen ein tristes Dasein fristen.

Alle diese Deutungen stimmen und sind gleichzeitig falsch. Die Geistersteppe ist kein fassbares, physikalisches Reich, sondern Teil einer jenseitigen Sphäre, die durch die Vorstellungen der in ihr versammelten Seelen geformt wird. Seelen, die einer der ältesten Rassen Aventuriens entstammen. Aus diesem Grund können und wollen wir keine endgültige Definition der Geistersteppe geben. Alle der genannten Beispiele sind möglich. Sie können, aber Sie müssen sich nicht für eine entscheiden: Die Helden werden kaum Schwarzpelze sein und in keinem Fall sind sie tot. Sie erleben zwar die Geistersteppe, sind aber kein Teil von ihr und darüber hinaus über ein dünnes Band mit dem Diesseits verbunden. Ihr Bild von dem orkischen Jenseits kann traumartig wechseln und sich den Helden immer wieder neu präsentieren.

Ein paar gemeinsame Nenner gibt es jedoch:

- Die Geistersteppe ist weit. Es scheint keinen Anfang und kein Ende zu geben, nur einen unendlichen Horizont.
- Wie im Leben ist auch im Tod das orkische Weltbild von Kampf und Stärke geprägt. Es gibt Sieger und es gibt Unterlegene. Es gibt den Wettstreit um die Gunst Tairachs und es gibt Prüfungen, denen man sich unterziehen muss.
- Die Attribute Tairachs sind prägend für die Welt und können den Helden als wiederkehrende Motive begegnen: der blutrote Mond, kupferne Scheiben, rötliche Färbungen, Blut.
- Die Zeit im Totenreich ist konserviert. Tairach ist auch der Gott der Erinnerung und in seinem Reich können Monumente und Reliquien auftauchen, die für Menschen (und Schwarzpelze der letzten Jahrhunderte) unerklärlich bleiben.

DIE KNOCHENBRÜCKE

Je nachdem, wie die Helden in das Totenreich gelangen, erhebt sich plötzlich aus dem grauen Nichts des Limbus, der Geisterwelt eines Schamanen oder dem Dunkel des Nirgendmeeres die Knochenbrücke in die Geistersteppe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über einen klagend heulenden Abgrund schreitet ihr über eine gewaltige Brücke aus orkischen, menschlichen und tierischen Knochen, bereit genug, dass eine ganze Armee sie passieren könnte. Und vielleicht mag dies ihr Zweck sein, wenn sich am Ende aller Tage die Pforten des Jenseits öffnen und die größten Kämpfer aller Zeiten und Völker sich in die letzte Schlacht werfen.

Doch jetzt ist die Knochenbrücke verlassen, bis auf euch, die ihr verloren darauf wandelt – und ein schwarzes Skelett, das euch in der Mitte erwartet.

Auf dem skelettierten Unterleib eines mächtigen Stieres erhebt sich das kräftige Knochengerüst eines Orken, aus dessen Stirn sich zwei geschwungene und gedrehte Hörner winden. Der Wächter blickt euch aus leeren Augenhöhlen an, als er euch entdeckt und scharrt mit den Hufen.

Die Schamanen des untergegangenen Orkreiches von Tarrakvash schufen diese 'Minotauren Tairachs' mit dem Unterleib eines Stieres und dem Oberkörper eines Orken als Tempelwächter und gefürchtete Anführer bei der Eroberung von Feenreichen. (Dem letzten lebenden Exemplar können die Helden in dem Abenteuer **Die Kinder Tarrakvashes** im Kampagnenband **Orkengold** begegnen.) Einen von ihnen berief Tairach als Wächter der Knochenbrücke jede Seele auf dem Weg in die Geistersteppe muss ihn als Prüfung überwinden.

Letztlich gilt es, wortwörtlich "den Stier bei den Hörnern zu packen", wobei es reicht, wenn ein Held den Wächter überwindet. Dazu muss er die Hörner zu packen bekommen (*Ringen*) und vier KR lang *halten* (vergleichende KK-Proben). Erst dann gibt der Wächter den Weg frei und wartet auf die nächsten Seelen.

Die Brücke ist zu breit, um den Wächter ins Leere laufen zu lassen, zudem hält er seine Wacht schon zu lange, um auf einfache Tricks hereinzufallen.

Der Wächter der Knochenbrücke

Kopfstoß: INI 12+1W6 AT 17 PA 16 TP 1W6+4 DK H
KK 16 GS 13 MR 10

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Befreiungsschlag, Kopfstoß, Niederwerfen (6), Sturmangriff, Trampeln, Überrennen (10, 3W6+3), Wuchtschlag

Besondere Kampfregeln: großer Gegner

BEGEGNUNGEN UND EREIGNISSE

Nachfolgend finden Sie einige Anregungen zur Ausgestaltung der Geistersteppe und mögliche Gestalten, die sie für die Helden annehmen kann:

- Wie ein sich mit Blut füllender Kelch hängt ein roter, sichelförmiger Neumond am Himmel und taucht die Steppe unter ihm in ein unheilvolles Licht. In dem teils schritthohen, rostfarbenen Gras hetzen orkische Jäger schwache Seelen.
- Das Gras weicht einer Wüstenei, die über und über mit Aschestaub bedeckt ist.
- Flüsse aus Blut oder ein plötzlich auftauchendes Meer, das sich mit aus dem Boden hervorquellendem Blut ankündigt und unvermittelt von Horizont zu Horizont reicht (um später ebenso schnell wieder dem Steppengras zu weichen), müssen überwunden werden. Wer nicht im Blut schwimmen will, entdeckt bald eine Knochenbarke, die von einem kalbsköpfigen Fährmann gesteuert wird, der von jedem Fahrgast als Preis "eine Erinnerung" verlangt (permanenter Verlust eines Talentpunktes in einem Talent mit TaW 10+).
- Das Land steigt an und wandelt sich in eine zerklüftete Berglandschaft, deren Steine mit Asche bedeckt sind oder wirken, als wären sie angerostet.
- Immer wieder fegt ein heulender Wind über das Land. Mit sich führt er Erinnerungen an blutige Schlachten, vergessene Weiten und finstere Riten. Dunkle Sturmwolken verhüllen den Mond und lassen Asche und Blut regnen. Nur eine Sonne ist nie zu sehen.
- Manche Wolken können sich auch als ein Schwarm Gespensterkrähen herausstellen.
- Immer wieder können die Helden auf Erdlöcher oder Höhleneingänge stoßen, aus denen unheilvolle Klagegesänge tönen. In diesen Löchern im Untergrund hausen die schwächlichsten Seelen, die sich hier vor den starken Seelen verstecken und der Pein zu entfliehen versuchen.

Es kann zu Begegnungen und Auseinandersetzungen mit orkischen Seelen kommen. Aber nicht alle Begegnungen müssen in einem Kampf enden. Auch die Seelen weniger kriegerischer Stämme erhalten Einzug in das Totenreich, so dass man Tscharshai, die auf den donnernden Rädern ihrer riesigen Wagen durch die Schädelsteppe ziehen, ebenso begegnen kann wie Mokolash, die in moskitoverseuchten Blutsümpfen hausen, oder Truanzhai, die in Hütten an den Hängen der Rostberge leben.

Orkischer Geisterkrieger

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Kampfrausch, Prophezeien 8, Zäher Hund; Arroganz 6, Jähzorn 9, Vorurteile gegen Frauen 8, Vorurteile gegen Menschen 10

Arbach: INI 12+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+2* DK N
LeP 39 AuP 44 WS 7 RS 1 GS 7 MR 1

*) Die TP sind unabhängig von der Waffe und resultieren aus den geistigen Kräften.

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Biss, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag

Da der durchschnittliche aventurische Held in seiner Laufbahn bereits den einen oder anderen Ork zu Tairach geschickt hat, können Sie es in der Geistersteppe durchaus zu einem überraschendem Wiedersehen kommen lassen.

RELIKTE DER VERGANGENHEIT

- Wie eine Mischung aus einer archaischen Pyramide und einem riesigen Termitenbau ragt inmitten der weiten Steppe ein mächtiger Steinbau auf. Die Stufen seiner Treppen sind dunkel von Opferblut, die Wände mit Malereien bedeckt, die vom Kampf gegen vielbeinige Kreaturen künden. Der Bau kann unbewohnt sein oder von gedungenen Geisterkriegern mit rötlich schwarzem Fell und archaischen Steinwaffen bewohnt werden.
- Die Helden passieren einen Wald aus Pfählen, auf denen bleiche Schädel unterschiedlicher Rassen aufgesteckt sind, die allesamt eines gemeinsam haben: ein Loch in der Stirn.
- Ein anderes Mal führt ihr Weg durch den Brustkorb oder über die Wirbelsäule eines riesigen Drachenskeletts, das nahezu doppelt so groß ist wie das heutiger Kaiserdrachen.
- Eine Wüstenei ist übersät mit den verstümmelten Körpern erschlagener Feenwesen.

OPTIONAL: DIE GEIßEL DER SCHWARZPELZE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Beißender Ascheregen geht nieder und umwirbelt euch wie Schneegestöber. Die Tränen in euren Augen lassen die Sicht verschwimmen.

Plötzlich treibt ein Sturmwind den Aschestaub auseinander und eine tiefe Stimme donnert über die Ebene.

"Bei Rondra! Du stinkender Schwarzpelz – soll dies alles sein, was dein Blutgötze dich gelehrt hat?"

Auf einem sanft ansteigenden Hügel kämpfen im rötlichen Steppengras drei orkische Jäger gegen einen aus sich selbst heraus leuchtenden Krieger. Er ist von bulliger Gestalt, trägt eine schimmerndes Kettenhemd sowie einen Fellmantel und schwingt seine Ochsenherde wie der Rondra-Walkür Mythrael selbst.

Laut lachend streitet dort Waldemar der Bär!

Ob es sich bei der Erscheinung tatsächlich um den leibhaftigen Heiligen der Rondra-Kirche, den 1021 BF verstorbenen Herzog Weidens handelt, oder es eine Verkörperung orkischer Ängste ist, überlassen wir den Gepflogenheiten Ihrer Spielrunde.

Wenn die Helden Waldemar beistehen (Werte für die orkischen Geisterkrieger finden Sie nebenstehend) und ihm von ihrer Queste berichten, schlägt er ihnen mit seinen Pranken anerkennend auf die Schultern und schenkt ihnen seine Ochsenherde. Für die TP dürfen Sie für den Helden, der diese Waffe führt, 2W6 statt 1W6 als Grundlage annehmen. Ist die Ochsenherde eine physische Waffe (für Helden, mit mittels PLANASTRALE ins Jenseits vorgedrungen sind) gelten die Werte 3W6+7 TP und WM 0/-2.

AUF DER SUCHE NACH DEM RABEN

Sie haben mehrere Möglichkeiten, die Suche nach dem Raben zu gestalten. Sie können die Helden durch die fremde Welt stolpern lassen, bis sie auf das Riyachart des Schwarzen Marschalls stoßen; dann finden sie ihr Ziel durch Zufall. Gerade Schamanen, geweihte Helden, solche mit einer großen Affinität zu Boron oder jene, die den Raben aus früheren Abenteuern kennen, können aber auch die Anwesenheit des Erhabenen spüren und – mit einem mystischen *Richtungssinn* gesegnet – die Führung ihrer Gefährten übernehmen. (Diese Möglichkeit sollten Sie in Betracht ziehen, wenn Sie dadurch einem eher stillen Helden zu einer großen Szene verhelfen können.)

Da die Helden mit den Seelen interagieren können, gibt es auch den klassischen Weg, über Erkundungen und Gerüche zum Ziel zu gelangen. Wie in der lebenden orkischen Gesellschaft auch, dominieren hier die Helden durch Stärke und können von schwächeren Seelen erfahren, was sie wissen wollen. Recht bald sollte bei jüngeren Verstorbenen der Name Sadrak Whassois fallen, auch um diese Figur und ihre Taten den Spielern in Erinnerung zu rufen. Nach und nach finden die Helden heraus, dass der Schwarze Marschall einen Menschen gefangen hält, gerade einige Tšharshai mögen ihn sogar gesehen haben.

DAS RIYACHART DES SCHWARZEN MARSCHALLS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch die Klüfte eines knochenbleichen Gebirges, dessen Felsen im Licht des Blutmondes rötlich schimmern, erklimmt ihr eine Plattform, von der aus ihr in die Weite der Geistersteppe blickt. Eine Gespensterkrähe zieht einsam am Himmel und stürzt mit einem heiseren Schrei in die Tiefe. Ihr mit dem Blick folgend, entdeckt ihr ein Lager aus Dutzenden großer Zelte aus Lederbahnen und Tierhäuten. Schwarzpelzige Okwach treiben schwächliche Yurach zur Arbeit an und üben sich in Wettkämpfen.

Das größte Riyachart in der Mitte des Lager misst sicherlich zehn Schritt im Durchmesser und ragt mit dreieinhalb Schritt Höhe über alle anderen auf. Dort auf der zentralen Stange, an deren Spitze ein schwarzes Banner mit einem weißen Stierschädel vor roter Mondscheibe flattert, lässt sich die Gespensterkrähe nieder.



Die Zeltplane am Eingang wird niedergeschlagen und ein kräftiger Ork tritt hervor, dessen innere Stärke alle anderen Seelen überstrahlt, denen ihr bisher begegnet seid. Der Geisterwind zerrt an seinem Haarkamm und verfängt sich in seinem blauschwarzen Fell. Eine Hand auf den Knauf seines Arbach gelegt, überblickt er das Treiben in seinem Lager. Manche von euch mögen sein Konterfei auf Kupferstichen gesehen haben, die Legenden um ihn kennt jedoch jeder: Sadrak Whassois, der Schwarze Marschall.

Als der Aikar den Seele des Raben in der Geistersteppe einfing, wusste er nur einen Ork, dem er die Wacht darüber anvertrauen würde: seinem treuesten Okwach, dem größten Khurkach, den das Volk der Schwarzpelze seit Jahrhunderten hervorgebracht hatte. Die Helden stehen nun vor der Herausforderung, ihm die Seele des Raben zu entwenden.

DAS LAGER DES SCHWARZEN MARSCHALLS

In der Geistersteppe zog Sadrak Whassois los, seine besten Hauptleute wiederzufinden und unter seiner Führung zu vereinen. Seitdem zieht er mit seinem wachsenden Gefolge durch das Totenreich und fordert die größten orkischen Krieger der Vergangenheit heraus, um sich wortwörtlich als bester (orkischer) Feldherr *aller* Zeiten zu beweisen.

Seine Okwach (für die Sie die Kampfwerte auf Seite 83 um bis zu 2 Punkte anheben können) teilen sich mehrere Dutzend Riyacharts, die sich um das Zelt des Marschalls in der Mitte gruppieren. Insgesamt hat Sadrak fast 500 Krieger um sich geschart. Unter ihnen befinden sich auch herausragende Persönlichkeiten wie *Sharraz Garthai* (1,66, schwarzes Fell, braune Augen), der einstige Statthalter der Finstermark (siehe **Das Jahr des Greifen**), und *Grakwach Riak GiriKh* (1,63, verschlagen), der 1026 BF ein orkisches Heer von Gruuzash nach Rhodenstein führte (AB 104).

SADRAK WHASSOI, DER SCHWARZE MARSCHALL

Motivation: Treue

Agenda: Sadrak wacht für den Aikar über das Seelengefängnis des Raben.

Hintergrund: Wegen des Mordes an einem Gravesch-Priester wurde der junge Zholochai Sadrak Whassois zum Yurach, der in Weiden und Tobrien als Räuber lebte, bis er in die Uhden-

berger Legion eintrat, in der er das Kriegshandwerk lernte. Sein militärisches Verständnis und die Fähigkeit, sich in die Gedanken menschlicher Strategen zu versetzen, weckte das Interesse des Aikar Brazoragh. Im Travia 1010 BF bewies sich Sadrak mit einem Attentat auf Herzog Waldemar von Löwenhaupt, bei dem der Gardeoberst Heldar von Arpitz getötet wurde. Der Aikar erhob Sadrak Whassois zum Schwarzen Marschall. Als einem der genialsten Militärstrategen Aventuriens sind die Erfolge der Orkfeldzüge vor allem ihm zu verdanken.

1026 BF wurde er bei seinem

letzten Heerzug vor den Toren Havenas geschlagen und gefangen genommen. Man brachte ihm zum Reichskongress nach Trallop, wo man entschied, ihn öffentlich in Gareth hinzurichten. Doch ihm gelang die Flucht. Im Phex 1027 BF starb er unter Burg Moosgrund durch Heldenhand, erfüllte dadurch jedoch eine alte Prophezeiung und erweckte archaische Minotauerkrieger.

Vor Kurzem forderte der Aikar einen letzten Dienst ein: In seinem Refugium in der Geistersteppe soll der verdienstvollste Krieger unter allen Khurkach über die gefangene Seele des Raben wachen. Wie stets will Sadrak den Aikar nicht enttäuschen.

Funktion: Sadrak ist der überraschende Kontrahent, ein mächtiges Hindernis, das überwunden werden muss. Sollten die Helden seinerzeit das Szenario **Die Rache des Schwarzen Marschalls (AB 109)** gespielt haben, dürfte Sadrak eine besondere Beziehung zu ihnen haben – denn dann waren mit großer Wahrscheinlichkeit sie es, die ihn getötet haben.

Schicksal: Die Helden können Sadrak überwinden, aber nicht töten – denn tot ist er bereits. Seine Seele wird in der Geistersteppe verbleiben.

Sadrak Whassoi als Geist

Kurzbeschreibung: 1,68, blauschwarzes Fell, graue Augen

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Kampfrausch, Prophezeien 8, Zäher Hund; Arroganz 6, Jähzorn 9, Vorurteile gegen Frauen 8, Vorurteile gegen Menschen 10

Herausragende Talente: Kriegskunst 18, Selbstbeherrschung 15

MU 16 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 16

FF 14 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 16

Arbach:

INI 18+1W6 **AT** 20 **PA** 18 **TP** 1W6+3* **DK** N

LeP 45 **AuP** 50 **WS** 8 **RS** 3 **GS** 8 **MR** 5

*) Die TP sind unabhängig von der Waffe, die er führt und resultieren aus seinen geistigen Kräften.

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 14), Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfrelexe, Klingengesturm, Klingenwand, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Sadrak versucht mit seinen offensiven Manövern zunächst einen Kampf schnell zu entscheiden. Entwickelt er jedoch Respekt vor seinem Gegner, dann spielt er mit ihm und versucht den Kampf in die Länge zu ziehen, um seinen eigenen Ruhm vor Tairach und Brazoragh damit zu mehren.

DIE BEFREIUNG DES RABEN

Die Helden haben auf profanem Wege nahezu keine Möglichkeit, sich ungesehen durch das Lager zu bewegen. Die Toten kennen keine Ruhe und die Geistersteppe nichts anderes als eine ewige, blutrote Nacht. Wenn die Helden darauf warten, dass die Khurkach sich zur Ruhe begeben, um heimlich durch das Lager zu schleichen, warten sie vergebens.

Mit Zauberei und Götterwirken lassen sich die Orken jedoch recht leicht täuschen. Bereits ein VISIBILI kann große Wirkung zeigen, Sie sollten hierbei jedoch mit der Unsicherheit spielen, ob die Seelenaugen der Orkgeister Unsichtbares vielleicht doch sehen können. Wenn Sie es den Helden schwer machen wollen und auf ein actionreiches Finale in der Geistersteppe setzen, haben die allgegenwärtigen Gespensterkrähen tatsächlich diese Fähigkeit.

Eine sehr profane Lösung ist es, Sadrak Whassoi herauszufordern. In 'seinem' Totenreich kann er die Herausforderung einer Glatthaut nicht ablehnen und wird in den Selbstbewusstsein antreten, gar nicht verlieren zu können. Dafür ist er sogar bereit, den Geisterkerker als Preis des Wettstreits einzusetzen. Und natürlich können die Gefährten versuchen, das Seelengefängnis zu rauben, während die Aufmerksamkeit der Schwarzpelze bei dem Duell liegt.

Der Geisterkerker

Das Innere von Sadraks Zelt ist eingerichtet, wie es einem großen Häuptling gebührt. Vor allem ist es mit zahlreichen Trophäen seiner Erfolge geschmückt. Neben den Schädeln und Waffen erschlagener Häuptlinge und Krieger, die ihn in seinem langen Leben herausforderten und die er bezwang,

sind dies die Wappen der Städte am Svellt und in Albernia (hier vor allem Winhall) sowie die Standarte der Thuranschen Legion (auf Grün ein goldener Greif). Auffallen kann den Helden hier auch das Wappen des am 24. Travia 1010 BF von Sadrak getöteten Gardeoberst Heldar von Arpitz (auf Rot zwei Sparren in Hermelin), das nun seine Tochter Thargrín von Arpitz (Seite 88) führt.

Die Seele des Raben ist in einem irdenen Gefäß gefangen, das in rohe Stierhäute eingeschlagen ist. Diese sind mit orkischen Bannzeichen bemalt. Der GEISTERKERKER fällt auch dadurch auf, dass er das Licht seiner Umgebung schluckt (*Sinnenschärfe*). Sobald das Gefäß geöffnet oder stark beschädigt wird, erlangt der Rabe seine Freiheit wieder.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schlagartig verstummen alle Geräusche. Wie ein weicher Mantel legt sich friedvolle Stille um euch. Dunkler Rauch entsteigt und vertreibt jegliches Licht. Es ist nicht bloß ein Schatten – es ist die Abwesenheit von Licht. Gewaltige Schwingen breitet sich aus, an der Spitze formt sich der Kopf eines dunklen Raubvogels.

Dann fällt der Schatten in sich zusammen. Auf seinem einstigen Kerker hockt ein großer Rabe und blickt euch mit dunklen, menschlichen Augen an, die schon ein Jahrhundert des Lebens gesehen haben.

„Danke“, spricht der Rabe und mit diesem einen Wort ist alles gesagt.

Weitere Informationen zum Spiel mit dem Raben finden Sie im Kasten **Verbündete: Der Rabe von Punin**.

FLUCHT AUS DER GEISTERSTEPPE

Je nachdem, wie sich die Befreiung des Raben gestaltet, können es die Helden recht eilig haben, die Knochenbrücke wiederzufinden, um die Geistersteppe zu verlassen (wenn sie das Totenreich nicht über das Weltentor eines PLANASTRALE verlassen). Sie können hier eine spannende Jagd inszenieren, bei der Sadrak mit seinen besten Jägern den Helden hinterherhetzt, um sich dann an der Knochenbrücke geschlagen geben zu müssen.

Der Rabe ist von seiner Gefangenschaft noch geschwächt, kann den Helden aber eingeschränkt mit seinen Kräften beistehen, etwa in Form von Mirakeln, einer der zwölf Segnungen oder der Liturgie HAUCH BORONS. Der Anblick des von Boron erwählten Raben alleine mag schon ausreichen, um die meisten Seelen zurückweichen zu lassen: Sie spüren unbewusst die ihm innewohnende Macht des anderen Totengottes. Für Sadrak, dessen Ehre gegenüber dem Aikar auf dem Spiel steht, reicht dies nicht aus.

Der Wächter der Knochenbrücke wird sich den Helden in Begleitung des Raben nicht in den Weg stellen.

DER MÜHEN LOHN II

Für die Reise in die Geistersteppe darf sich jeder Held **200 Abenteuerpunkte** gutschreiben sowie *Spezielle Erfahrungen* in Mut und den Zaubern oder Ritualfertigkeiten, die zum Einsatz kamen, wenn die Helden aus eigener Kraft das Diesseits überwunden haben. Eine mögliche *Totenangst* oder *Angst vor Geistern* darf zu halben Kosten um 1 Punkt gesenkt werden.

VERBÜNDENE: DER RABE VON РУПІП

Nach der Befreiung des Raben aus seinem Geisterkerker haben die Helden ihren mächtigsten Verbündeten gefunden, auch wenn durch seinen Zustand seine Möglichkeiten begrenzt sind. Mit der Rückkehr in das Diesseits wird er nicht einfach in seinen Körper zurückkehren, sondern bei den Helden verbleiben, bis sie seine Seele in seinem Körper überbringen. Damit hat der Rabe es jedoch nicht eilig, vor allem aus zweierlei Gründen: Zum einen hat die Queste Vorrang. Besonders wenn die Ereignisse weit vorangeschritten sind, erscheint es ihm dringender, die letzten Geheimnisse um Selindian zu lösen und seine Seele zu retten, als frühzeitig zu erwachen; nach fast zwei Jahren der Abwesenheit scheint es auf ein paar weitere Wochen nicht anzukommen. Zum anderen sorgt er sich, ob sein Körper die Seelenrückkehr verkraftet. Bahram Nazir fürchtet nicht den Tod. Auch hier geht es ihm letztlich um die Erfüllung seiner Aufgabe.

DER RABE BEI DEN HELDEN

Der Rabe ist körperlos. Er bittet die Helden, dass einer von ihnen seine Seele in seinem Körper aufnimmt. Regeltechnisch entspricht dies einer *freiwilligen Besessenheit* (WdZ 250). Was für manche Helden eine besondere Ehre sein mag, kann bei anderen Schauern auslösen. Wenn sich keiner der Helden bereit erklärt, kann sich in Sankt Boronia Aedin zu Naris anbieten, diese Aufgabe zu übernehmen. Er wird die Helden fortan begleiten.

Nach der Besessenheit teilen sich zwei Seelen einen Körper. Der Rabe hat zwar die Möglichkeit der *körperlichen Besessenheit*, wird auf diese allerdings nur im Notfall zurückgreifen. Seiner Natur entsprechend hält er sich zurück, schweigt und beobachtet, um in angemessenen Momenten als väterliche Stimme im Kopf des Helden diesem Ratschläge zu geben. Nur in seltensten Moment wird er durch den Helden sprechen (will dieser sich dagegen wehren, muss ihm eine Probe+4 auf MR gelingen).

BERATUNGEN MIT DEM RABEN

Der Rabe wird sich ausführlich von den Helden berichten lassen. Sollten sie Passagen in sein Vermächtnis falsch gedeutet haben, weist er sie mit wenigen Worten darauf hin. Dort, wo die Helden mit ihren gewonnenen Erkenntnissen und Deutungen richtig liegen, bestätigt er sie schlicht. Wo er andere Erfahrungen gemacht hat, berichtet er davon. Er wiederholt aber nichts, was die Helden bereits wissen.

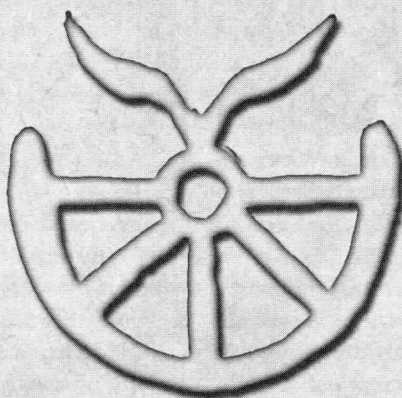
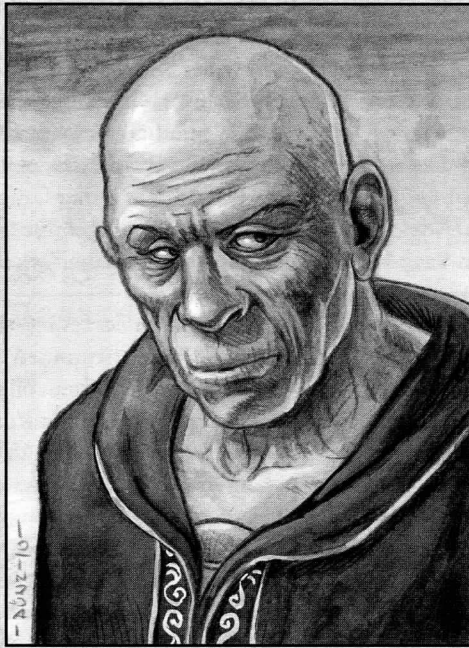
- Die Geistersteppe ist ein Teil der Vierten Sphäre und untersteht einer Sterbenden Gottheit: dem orkischen Mondgott Tairach.
- Der auf Selindian lastende Fluch hat dort seinen Ursprung und kann darüber – auch über weite Entfernungen – gespeist werden.
- Als der Rabe in die Geistersteppe eindrang, überraschte ihn ein mächtiger Schamane, der sich ihm als Aikar Brazoragh offenbarte: *“Du also ringst mit mir um die Seele des Greifenbalges? Beweise, dass du stärker bist als der Aikar Brazoragh!”* Dem anschließenden Duell unterlag der Rabe und wurde in einen Geisterkerker gesperrt.

Nach langer Zeit gelang es ihm, seine Kräfte soweit freizusetzen, um eine Botschaft in das Diesseits zu senden. Als Empfänger wählte er Selindian Hal, da dieser sowohl mit ihm als auch mit der Geistersteppe verbunden ist. Alle anderen Lebenden waren für ihn nicht zu erreichen. Danach waren seine Kräfte erschöpft und es blieb ihm nichts als warten und beten.

- Bahram kennt die Folgen seines Wirkens nicht, den *Traum der tausend Seelen*.
- Über Bahram können Sie die Helden bestärken, Selindian auf der Spur zu bleiben. Wenn alle Zeichen richtig gedeutet sind, versucht der Gottgesandte der Orks, die kaiserliche Seele unter seine Kontrolle zu bringen. Was auch immer sein endgültiges Ziel ist, kann der Menschheit nur zum Schaden gereichen. Es zeichnet sich aber auch ab, dass Selindian noch nichts von den orkischen Hintergründen ahnt, dass er vor allem sein Schicksal herausfordert. Das wiederum bedeutet, dass er noch zu retten ist: Die letzte Entscheidung ist noch nicht gefallen!

DER RABE ÜBER SELINDIAN

Der Rabe hat in seinem Vermächtnis alles niedergeschrieben, was er über Selindian weiß. Nutzen Sie das Gespräch mit ihm, um den Helden die Einzelheiten noch einmal in Erinnerung zu rufen. Dieses Wissen kann für das Finale entscheidend sein.



TEIL II: DAS SCHICKSALSGBIRGE

Nach dem Zwischenspiel in der Wildermark und gegebenenfalls bereits in der Geistersteppe nähert sich das Abenteuer im zweiten und abschließenden Teil dem Finale. Diese Episode ist recht frei gestaltet, nur der Ort ihres Einstiegs und der Ort ihres Endes sind

klar festgelegt. Nehmen Sie sich daher alle Freiheiten, um Ihren Helden möglichst spannende Begegnungen zu bieten, über die Geschehnisse des Abenteuers hinausgehen.

DIE AKTEURE IN GREIFENFURT UND FINSTERKAMM

Mit dem zweiten Teil des Abenteuers betreten weitere Meisterpersonen die Bühne, die wir Ihnen erst an dieser Stelle vorstellen, weil sie – bis auf Ucurian – bis jetzt noch keine größere Rolle gespielt haben. Wie schon im ersten Teil finden Sie einleitend die Beschreibung der wichtigsten Meisterpersonen für dieses Kapitel, um sich die nötige Übersicht über ihre Hintergründe und Handlungsweisen zu verschaffen, sich mit ihnen vertraut zu machen und sie bei jeder Gelegenheit einsetzen zu können.

IN DER MARK GREIFENFURT

TILLDAN GREIFENTREU VON NEBELSTEIN, MEISTER DER MARK

Motivation: Macht

Agenda: Tilldan strebt die Erneuerung der orkischen Finstermark an.

Hintergrund: Der Meister der Mark Greifenfurt ist ein orkischer Kollaborateur, der die Geschichte der Markgrafschaft leitet, während er gleichzeitig dafür sorgte, dass sich die Markgräfin Irmenella von Wertlingen in die Obhut der Noioniten begeben hat. Da er auch die Vormundschaft über den Erben der Mark *Ulfried Halmdahl von Wertlingen* innehat, von dem nur er weiß, dass der Körper des Kindes die Seele eines orkischen Schamanen beherbergt, hat er die Macht über die Provinz in seinen Händen.

Die letzten Jahre nutzte er, um die wichtigen Posten der Mark mit seinen Gefolgsleuten zu besetzen, seit Anfang 1033 BF konzentriert er seine Kräfte, um sich für den Schlag gegen das Mittelreich vorzubereiten. Von der Verbindung des Aikar zu Selindian weiß er nicht. Seine Weisung bezieht sich einzig darauf, das Chaos zu nutzen, wenn der Streit um die Kaiserwürde eskaliert, weswegen er auch keine Bande nach Almada pflegt, sondern seine Sache allein in Greifenfurt vorbereitet. Es geht ihm weniger darum, Selindian zu unterstützen, als Rohaja zu schaden. Für Tilldan ist Almada der Amboss und Greifenfurt der Hammer – dazwischen wird das Kaiserreich zerschlagen. Daher macht eine Unterstützung des Mondenkaisers als starkem Verbündeten Sinn – auf lange Sicht sieht sich Tilldan

jedoch als Statthalter einer neuen Finstermark im Reich des Roten Mondes.

Seelentier: Koschkröte

Funktion: Tilldan ist der geheime Verbündete der Schwarzelpele, der aus den Schatten tritt.

Schicksal: Tilldan kann sich nach dem Abenteuer noch einige Monate halten, seine Tage sind jedoch gezählt – und das weiß er auch. Seinem Schicksal widmet sich das T-Abenteuer *Ein Stein im Nebel*.

Geboren: 984 BF

Größe: 1,64 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: graublau

Kurzcharakteristik: vordergründig ein aufbrausender, direkter Ritter von altem Schrot und Korn und meisterlicher Heerführer; in Wahrheit jedoch ein Kollaborateur der Orks der seine Machtgelüste und Grausamkeit begnadet versteckt

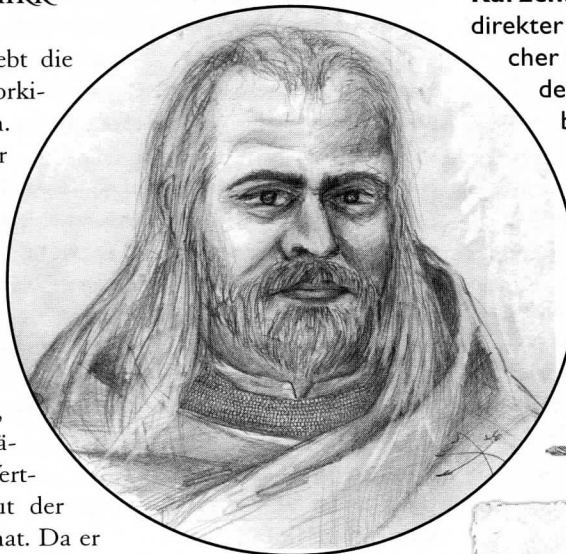
Herausragende Eigenschaften: KL 16, IN 15

Herausragende Talente: Etikette 11, Kriegskunst 15, Menschenkenntnis 12, Reiten 12, Schwerter 13, Staatskunst 12, Überzeugen (Einzelgespräch) 13 (15)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Waldkundig

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß (privat: ansehnlich)



DAS BALG DER GREIFIN – DIE KABALE VON GREIFENFURT

In die Handlung des Abenteuers fließt mit dem Schauplatz Greifenfurt eine weitere Kabale des Aikar ein: Der orkische Kollaborateur Tilldan Greifentreu von Nebelstein hält faktisch die Macht in der Markgrafschaft in den Händen. Wichtiger aber ist, dass er über das 'Balg der Greifin' wacht, den markgräflichen Prinzen *Ulfried Halmdahl von Wertlingen*, dessen Körper heute nicht mehr ist als die Hülle für den Geist des Ork-Schamanen *Szcherrach Tachan* (Schild 169 sowie *Roter Mond* 175), der sie mittels des Zaubers SEELENWANDERUNG dorthin verpflanzte.

Auf Weisung des Aikar bereitet sich Tilldan seit Anfang 1033 BF auf den drohenden Geschwisterkrieg im Mittelreich vor, um Rohajas Truppen in den Rücken zu fallen, sobald sie sich Almada zuwenden, und da-

mit den Krieg eskalieren zu lassen. Gedeckt durch den Meister der Mark und seine Verbündeten konzentrieren sich erneut orkische Verbände im Finsterkamm, während Tilledan und seine Getreuen über das Jahr hinweg ebenfalls Truppen sammeln und Verträge mit aufstrebenden Kriegsfürsten aus der Wildermark schließen. Vorgeblich, um sich gegen eine orkische Bedrohung zu wappnen oder gegen Vorstöße aus der unkontrollierbaren Wildermark.

TILLDANS VERBÜNDETE

In den letzten Jahren konnte Tilledan wichtige Positionen mit seinen Leuten besetzen und einflussreiche Personen auf seine Seite ziehen. Der gesamte Licht-hag steht faktisch unter seiner Kontrolle: Die Baronien *Finsterkamm*, *Finsterrode*, *Helbrache* und *Nebelstein* sind in der Hand von Vertrauten, der Baron von *Beldenhag* ist gekauft. In der Reichsstadt *Greifenfurt* sind beinahe alle wichtigen Stellen und Ämter von Gefolgsleuten besetzt, die der Führung des Ratsherren *Perval Swellter* (Schild 144) unterstehen. In *Eslamsroden* nutzte Tilledan die Unzufriedenheit des Magistrats mit dem neuen Baron aus und erkaufte sich die Treue der Ratsherren, indem er sich demonstrativ hinter sie stellte. Als Meister der Mark befiehlt er auch die markgräflichen Truppen, wofür er den ehemaligen Greifenfurter Heermeister, *Reto von Schattenstein*, entmachtete. Hinzu kommt Tilledans Bündnis mit der Kriegsfürstin *Thargrîn von Arpitz*, das ihn zusätzlich militärisch stärkt und die er geschickt für ein Intrigenspiel nutzt, indem er ihr viele Gräueltaten in die Schuhe zu schieben sucht, um von sich abzulenken.

Ein Stein im Nebel – Das Ende der Kabale

Die Greifenfurter Kabale ist nur ein Nebenschauplatz und für **Der Mondenkaiser** von untergeordneter Bedeutung. Seine Auflösung erfährt dieser Erzählstrang im Anschluss in dem T-Abenteuer **Ein Stein im Nebel**. Wenn Sie dieses ebenfalls mit Ihrer Runde spielen wollen, können Sie die Verknüpfungen nutzen, um das Abenteuer vorzubereiten; ansonsten fahren Sie sie auf ein Mindestmaß zurück.

UCURIAN VON RABENMUND, KRONVERWESER VON DARPATIEN

Motivation: Erhalt des derzeit zerschlagenen Darpatiens, Sorge um seine Töchter

Agenda: Ucurian streitet für eine Wiederherstellung des alten Fürstentums und das rechtmäßige Erbe seiner ältesten Tochter.

Hintergrund: Im *Jahr des Feuers* stand der Bruder der verstorbenen Fürstin Irmegunde treu zu Rohaja, fühlte sich jedoch von ihr verraten, als die Kaiserin Darpatien aufteilte und seiner Tochter vorerst das Erbe verwehrte. Auch der Regentschaft der Travia-Kirche widersetzte sich der praiosgläubige Ucurian, da er in ihr einen Bruch göttlicher Gebote sieht, und bekämpfte sie schließlich offen. So verlor er Titel und Lehen. Schließlich beugte er das Knie vor Kaiser Selindian Hal, der seine Ansprüche und die seiner ältesten Tochter *Swantje* (Schild 162) auf Darpatien bestätigte und ihm den Titel des Kronverwesers von Darpatien verlieh.

Die letzten Jahre haben ihn verbittert werden lassen und mittlerweile stellt er seine Gefolgschaft zu Selindian in Frage, da die erhoffte Unterstützung aus Punin für den Kampf in Darpatien ausblieb und er trotz aller Feindschaft zu Rohaja die hehren Ziele der Reichsarmee anerkennt. Als Ucurian jedoch unbequem gegenüber dem Kaiser wurde, spielte Selindian einen Trumpf aus: Ucurians zweite Tochter *Ayla* ist Knappin am Hofe Praiodars von Streitzig. Mit ihr als Geisel versichert er sich der Loyalität des Kronverwesers.

Seelentier: Sturmfalke

Funktion: Ucurian ist der tragische Verbündete Selindians, der in einer moralischen Zwickmühle steckt und sich selbst daraus nicht mehr befreien kann.

Schicksal: Ucurian überlebt das Abenteuer. Zwar bricht er offen mit Almada, kann sich aber (noch) nicht zu Rohaja bekennen. Ohne nennenswerte Unterstützung flieht er wieder als Kriegsfürst in die Wildermark. Sein Schicksal wird der Abenteuerband **Mit wehenden Bannern** behandeln.



Geboren: 14. Praios 997 BF

Größe: 1,80 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Krieger, kompetenter Feldherr, schlechter Diplomat

Herausragende Eigenschaften: KO 16, KK 19; Schwer zu verzaubern; Arroganz 5, Höhenangst 10, Jähzorn 6, Prinzipientreue, Verpflichtungen (Familie Rabenmund, Darpatien)

Herausragende Talente: Menschenkenntnis, Reiten, Schwerter, Selbstbeherrschung, Überzeugen, Zweihandschwerter

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

THARGRÎN VON ARPITZ, BARONIN VON LODENBACH

Motivation: Ruhm

Agenda: Thargrîn geht es vor allem um den Erhalt ihres eroberten Lebens und der Etablierung einer praiosgefälligen Ordnung.

Hintergrund: Das jüngste Kind des Reichsoberst Heldar von Arpitz, der im Travia 1010 BF bei einem Attentat des späteren Schwarzen Marschalls Sadrak Whassoï auf Herzog Waldemar sein Leben ließ, entschied sich nach einer erfolglosen Offizierskarriere, ihr Schicksal selbst in die Hand zu nehmen. Als Kriegsfürstin in der Wildermark setzte sie sich 1032 BF in der Baronie Lodenbach fest und dehnte ihren Herrschaftsbereich über Immelingen bis zu Barken an der Reichsstraße aus. Der Marktflecken befand sich immer wieder in ihrer Hand und sicherte ihr Einkommen. Beim Nahen eines stärkeren Feindes zog sie sich in die unzugänglichen Lodenbacher Lande zurück.

Mit ihrem Gefolge – das sich vor allem aus unzufriedenen Spätgeborenen alteingesessener Weidener und darpatischer Adels-geschlechter zusammensetzt – wurde die Raubritterin mit dem blonden Bürstenschnitt und dem kantigen Gesicht zu einem wichtigen Machtfaktor im Nordwesten der Wildermark; und

auch zu einer Bedrohung für Greifenfurt und Tildans orkische Verbündete im Lichttag. Der Meister der Mark handelte pragmatisch: Im Namen der Markgräfin beanspruchte er Lodenbach für Greifenfurt und setzte Thargrîn als Baronin ein. Thargrîn dankt es ihm mit ergebener Treue, zumal sie gutes Gold aus Greifenfurt erhält, um ihre Feldzüge zu finanzieren.
Seelentier: Waldwolf

Funktion: Thargrîn streitet als ritterliche Antagonistin an der Seite der Kontrahenten der Helden, ahnt aber nicht um die orkischen Hintermänner.

Schicksal: Thargrîn überlebt das Abenteuer. Ihr Schicksal wird sich im T-Abenteuer **Ein Stein im Nebel** klären.

Geboren: 1004 BF

Größe: 1,83 Schritt

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: arrogante Ritterin, die sich als Rettung der Menschen in der Wildermark sieht

Herausragende Eigenschaften: GE 15, KO 16, KK 15, Arroganz 5, Prinzipientreue (Rittertugenden)

Herausragende Talente: Kettenwaffen 13, Körperbeherrschung 12, Lanzenreiten 15, Reiten 15, Schwerter 14, Sinnenschärfe 10; Gabe Gefahreninstinkt 7

Wichtige Sonderfertigkeiten: Waldkundig

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: hinlänglich

RETO VON SCHATTENSTEIN, EHEMALIGER HEERMEISTER DER MARK

Motivation: Rache

Agenda: Reto will die Greifenmark für einer orkischen Bedrohung schützen, hat sich aber in seiner Paranoia verfangen.

Hintergrund: Als junger Offizier musste er in der grauenvollen Schlacht von Nebelstein den Tod seines älteren Bruders Odilbert mit ansehen. Später erwarb es sich den Ruf, seine Leute auch aus ausweglosen Situationen führen zu können. Für seine Verdienste wurde er zum Heermeister der Mark ernannt.

Auch Jahre später ließ der ruhige Offizier es sich nie nehmen, seine Soldaten selbst anzuführen, doch bei Hofe konnte er keinen Fuß fassen. Für seine Bemühungen um die Errichtung der Greifenfurter Finsterwacht erntete er Hohn, als diese beim letzten Einfall der Schwarzpelze versagte. Tildan nahm dies zum Anlass, den missleidigen Heermeister zu entlassen und selbst die Führung der märkischen Truppen zu übernehmen.

Viele sehen in seinem kalten Zorn auf Tildan auch die Ursache für seine obskuren Theorien einer menschlich-orkischen Verschwörung, die ihn noch weiter in das Abseits gedrängt haben.

Seelentier: Schwarzer Olporter

Funktion: In dem von vielen belächelten Offizier finden die Helden einen vertrauenswürdigen Helfer. Reto ist ein paranoider, aber ehrenhafter Zweifler, der letztlich mit seinen Theorien Recht behalten wird.

Schicksal: Reto überlebt das Abenteuer. Ob er weiterhin den Intrigen Tildans gewachsen ist, zeigt das T-Abenteuer **Ein Stein im Nebel**.

Geboren: 974 BF

Größe: 1,90 Schritt

Haarfarbe: dunkelrot, mit Silberfäden

Augenfarbe: eisblau

Kurzcharakteristik: verbitterter Ritter des alten Weges, der überall eine orkische Verschwörung vermutet

Herausragende Eigenschaften: MU 16, GE 15, KK 16; Einbildungen (Verfolgungswahn), Vorurteile gegen Orks 8

Herausragende Talente: Bogen 10, Etikette 11, Körperbeherrschung 13, Kriegskunst 14, Lanzenreiten 14, Orientierung 12, Reiten 14, Selbstbeherrschung 14, Wildnisleben 10, Zweihandschwerter 16; Gabe Gefahreninstinkt 12

Wichtige Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Waldkundig

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

IM FINSTERKAMM

TSCHANDRACH,

VON DEN MENSCHEN 'ASCHEPELZ' GEPANNT

Motivation: Machtzuwachs

Agenda: Aschepezl vertritt die Sache des Aikar, dem er sich beweisen will – solange dessen Pläne nicht dem Willen des orksichen Todesgottes widersprechen.

Hintergrund: Der bei den Menschen als 'Aschepezl' bekannte Hochschamane Tschandrach war Schüler und Vertrauter des Vagabunden, dessen Knochenkeule aus der Wirbelsäule eines Elfen er erbte. Aschepezl ist sich der Präsenz der Totengeister ständig bewusst und nimmt ihren Rat selbstverständlich an. Er verfügt über ein Wissen über die Welt der Toten, das viele ältere Schamanen nicht erreicht haben und nie erreichen werden. Es heißt, durch eine Gespensterkrähe spräche der Vagabund aus der Totensteppe zu ihm.

Er ist dem Aikar ein wichtiger Verbündeter, der jedoch auch eigene Ziele verfolgt, die sich vor allem um die einstige Finstermark in Weiden und Greifenfurt drehen. Darüber hinaus sieht er es als seine Bestimmung an, Ugars Erbe als Oberster Tairach-Schamane aller Schwarzpelze anzutreten.

Seelentier: Gespensterkrähe

Funktion: Aschepezl ist das undurchschaubare Zünglein an der Waage. Mit den Helden verbindet ihn die Feindschaft zu Ugars – und nur in diesem Punkt wird man am selben Strang ziehen.

Schicksal: Aschepezl überlebt das Abenteuer und setzt seinen Weg fort, der mächtigste Tairach-Schamane seit Ugars Kai zu werden.

Geboren: 1002 BF

Größe: 1,69 Schritt

Haarfarbe: dunkelgrauer Pelz

Augenfarbe: fahlgelb

mit hellgrauer Maserung

Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 16, CH (Orks) 15, Dämmerungssicht, Eidetisches Gedächtnis; Feste Gewohnheit (nur mit Opferblut zaubern), Medium

Herausragende Talente: Geschichtswissen (Orks) 16 (18), Götter/Kulte 14, Magiekunde 16; Gabe Prophezeien 14

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: alle ihm zugänglichen Rituale der Ork-Schamanen mindestens meisterlich

Wichtige Sonderfertigkeiten: alle schamanistischen Ritualfertigkeiten 10+, Blutmagie, Verbotene Pforten

Besonderheiten: Als Hochschamanen stehen Aschepezl nicht nur die magischen Rituale des Tairach zur Verfügung, sondern auch die karmale Macht des Gottes.



M'DARRSLA, MONDPRIESTERIN UND SCHAMANIN DER AZHLAZAH

Motivation: Entdeckung

Agenda: M'Darrsla hat Selindians Ruf vernommen und will dem Ereignis auf den Grund gehen. Sie beobachtet, greift aber nicht ein.

Hintergrund: Vor drei Jahrzehnten fanden die Azhlazah eine sterbende Menschenfrau in den Bodirsümpfen. Unmittelbar vor ihrem Tod vertraute sie den Echsenmenschen ein Ei an, das diese, den Visionen ihres Schamanen folgend, in das Brutgelege des Stammes legten. Zu ihrer Überraschung schlüpfte in einer Vollmondnacht des Jahres 1001 BF aus dem Ei ein Menschenkind. Schon bald zeigte sich, dass das 'weiße Mädchen' die Sonne nicht vertrug und die Azhlazah deuteten das als Zeichen, dass das Menschenkind von M'darr auserwählt wäre, dem an einen Schildkrötenpanzer gebundenen H'Ranga der Magie und des Mondes aus dem Gelege H'Szints.

Seither lebt das Mädchen, dem die Achaz den Namen M'Darrsla gaben, unter den Echsenmenschen und wacht mit ihren magischen Kräften während der kalten Nächte und der Winterstarre über sie.

Ende 1032 BF wurde ihr offenbart, dass sie in sich die Kraft der gebundenen Mondgöttin trage, vielleicht sogar die *Maday'kha* sei (siehe Kampagnenband **Orkengold**). Der Aikar, der lange versuchte, ihrer habhaft zu werden, ließ sie ziehen. Seitdem versteckt sie sich vor Kultisten, Gelehrten und Abenteurern, die der Legende um die Maday'kha nachgehen und versucht herausfinden, welche Rolle ihr im aufziehenden Zeitalter zukommt.

Seelentier: Schildkröte

Funktion: M'Darrsla ist eine optionale Verbündete für die Helden, wenn sie vor dem Finale noch keinen Weg in die Geistersteppe gefunden haben. Darüber hinaus muss sie nicht in Erscheinung treten.

Schicksal: M'Darrsla wandelt weiterhin auf den Mondpfaden und ergründet in den nächsten Jahren, ob sie wirklich die Maday'kha ist und was ihre Aufgabe ist. Dann wird sie auch entscheiden, ob sie eine Feindin oder Verbündete des Aikar Brazoragh sein wird.

Geboren: 1001 BF

Größe: 1,69 Schritt

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: blassblau

Kurzcharakteristik: meisterliche, aber menschenscheue Mond-Mystikerin, kompetente Schamanin

Herausragende Eigenschaften: IN 15, CH 16; Affinität zu Elementaren, Altersresistenz, Astralmacht, Eigeboren, Gut Aussehend, Magiegespür, Schutzgeist, Wesen der Nacht III; Eingeschränkte Elementarnähe, Feste Gewohnheit (nicht im Sonnenlicht zaubern), Lichtempfindlich, Mondsüchtig, Weltfremd

Wichtige Talente: Gesteinskunde 8, Götter/Kulte 13, Heilkunde Seele 8, Magiekunde 11, Sagen/Legenden 8, Selbstbeherrschung 12, Sinnen-schärfe 10

Wichtige Zauber und Rituale: Arngrimms Höhle, Blick in Liskas Auge, Blick ins Geisterreich, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Kristallkraft bündeln, Macht der Elemente, Ruf des Schamanen, Schlangengeist, Schützende Rotte, Tabuzone, Weckruf; Äquivalente zu Abvenenum, Harmlose Gestalt und Manifesto

Wichtige Sonderfertigkeiten: Geister rufen 13, Geister bannen 12, Geister binden 10, Geister aufnehmen 10; Gefäß der Sterne, Tanz der Mada; M'Darrslas echsisches Schamanenszepter ist mit *Weihe der Keule*, *Gespür der Keule*, *Hilfe der Keule*, *Kraft der Keule* und *Zauber der Keule* belegt.

MEISTERINFORMATIONEN: M'DARRSLA, MADA UND DIE MADAY'KHA

Das legendäre Wort *Maday'kha* bezeichnet weniger eine tatsächlich messianische Figur, sondern ist vielmehr eine Art Titel, der sich mit 'wiedergeborene Mada' oder 'Mondträgerin von Ewigkeit zu Ewigkeit' deuten lässt. Vor allem die erste Deutung und das Wort Maday'kha werden häufig synonym verwendet.

Eine der bekanntesten Interpretationen des Mada-Mythos im zwölfgöttlichen Glaubensumfeld weiß zu berichten, dass im 3. Zeitalter die rebellische Göttin Mada jene Tat beging, die weithin *Madas Frevel* genannt wird: Sie zerstörte die Zitadelle der Magie und brachte dadurch den Sterblichen die Zauberei. Trotz aller Widersprüche und unterschiedlichen Auslegungen hat das sphärenerschütternde Ereignis Eingang in die Erinnerungen aller (!) Völker gehalten und findet sich als Motiv in nahezu jeder Mythologie. (Eine Übersicht zu den verschiedenen Erscheinungsformen Madas finden Sie in **Wege der Götter** ab Seite 150.) Als Strafe für ihren Frevel, so heißt es, wurde die Göttin an einen Stein gefesselt und als mahnendes Mal an den Nachthimmel gebannt: So trat das Madamal, der Mond, an das Firmament. Eine apokryphe Legende aus dem Selemer Umfeld besagt, dass in jedem Karmakorthäon Mada in einen sterblichen Leib als Maday'kha geboren wird, um die Folgen ihrer Tat zu erfahren, die Dinge in einem gewissen Rahmen allerdings auch zu richten. Zuletzt geschah dies angeblich als Lichtelfe Madaya (auch als Madalya Traumweberin bekannt), die ihre Wirklichkeit aufgab und zur Wahrheit zurückkehrte.

Trotz ihrer göttlichen Abstammung, so die Legende weiter, ist die Maday'kha, den Grenzen ihrer Sterblichkeit unterworfen und ihre verbliebene göttliche Essenz bleibt an das Madamal gebunden. Die Maday'kha ist daher als eine Prophetin des Mondes und der Magie zu sehen, die zwar die Beschränkungen der herkömmlichen Traditionen zu überwinden vermag – sie ist aber nicht mit den Kräften einer Gottheit Mada ausgestattet. Nach einer anderen Erzählung tritt in regelmäßigen Abständen eine Prophetin auf, die die Möglichkeit haben soll, die 'Primärliturgie' Madas wiederzuerlangen und so deren Gefangenschaft zu beenden.“ Danach dann den Absatz.

Schon seit langer Zeit kursiert unter den Zaubernern aller Professionen und vieler Völker eine Prophezeiung vom Nahen der Maday'kha. Und als vor drei Jahrzehnten ein Stamm der Azlazah in den Bodirsümpfen ein Ei fand, aus dem in einer Vollmondnacht im Jahre 1001 BF ein Menschenkind schlüpfte, schienen alle Vorzeichen erfüllt. Ende 1032 BF erfuhr die scheue Mondpriesterin, die den Namen *M'Darrsla* trägt, dass sie die Maday'kha sein soll (nachzuspielen im Kampagnenband **Orkengold**).

Auf dem Weg in das kommende Zeitalter fällt M'Darrsla in den Plänen, die der Aikar Brazoragh ausgelegt hat, eine entscheidende Rolle zu: Der Legende nach soll sie Geheimnisse der Magie entschlüsseln und das Verständnis der Zauberei vertiefen. Das weiß auch der Aikar, der in M'Darrsla den Schlüssel zu seinen Plänen sieht, die Sechste Sphäre zu erobern und Mada zu unterwerfen.

Funktion im Abenteuer

Die Episode in der Reichsstadt Greifenfurt ist optional und muss von Ihnen nur verwendet werden, wenn die Helden tatsächlich dorthin reisen wollen. Wenn sie bei der Verfolgung Selindians einen anderen Weg einschlagen, lassen Sie sie gewähren und versorgen Sie sie dann in Dörfern oder auf Burgen mit den Informationen, die Sie im folgenden Abschnitt finden.

Am Ende des Interludiums deutet Vieles darauf hin, dass Selindian nach Greifenfurt unterwegs ist. Somit ist die Reichsstadt ein naheliegendes Ziel für die Helden. Vielleicht haben sie dort sogar besondere Verbindungen aus früheren Abenteuern (zum Beispiel aus der Kampagne das **Jahr des Greifen** oder dem Szenario **Blutzoll** im AB 114).

DIE REISE NACH GREIFENFURT

Auf dem Weg von Wehrheim nach Greifenfurt müssen sie die Helden spätestens in Eslamsroden (**Schild 45**) der Befürchtung stellen, Selindians Spur verloren zu haben. Schon bei Reichsweg hat niemand die auffällige Gruppe gesehen, doch bei dem schlechten Wetter wäre es ein Leichtes gewesen, die Ortschaft zu umgehen. Tatsächlich haben Selindian und Ucurian die Reichsstraße schon zehn Meilen vor Reichsweg verlassen und sind dem Flusslauf des Dergel gefolgt (siehe Seite 75). Da die Helden jedoch mehrere Tage bis über eine Woche hinter Selindian reisen und der anhaltende Regen alle Spuren verwischt hat, können sie die Fährte in der Wildnis nicht mehr aufnehmen. Sie haben also die Wahl, auf gut Glück Richtung Finsterkamm weiterzureisen oder in Greifenfurt zu versuchen, weitere Informationen zu sammeln.

DIE REICHSTADT GREIFENFURT

Greifenfurt für den eiligen Leser

Einwohner: um 5.000

Wappen: goldener Greif auf blauem Grund

Herrschaft / Politik: nominell: Markgräfin Irmenella von Greifenfurt, tatsächlich übt der Meister der Mark Tildan Greifentreu von Nebelstein alle Macht aus

Garnisonen: 1 Schwadron Ksl. Greifenfurter Grenzreiter, 1 Banner Mgfl. Greifenfurter Langschwerter, 3 Kompanien Stadtmiliz, ein Dutzend Stadtgardisten

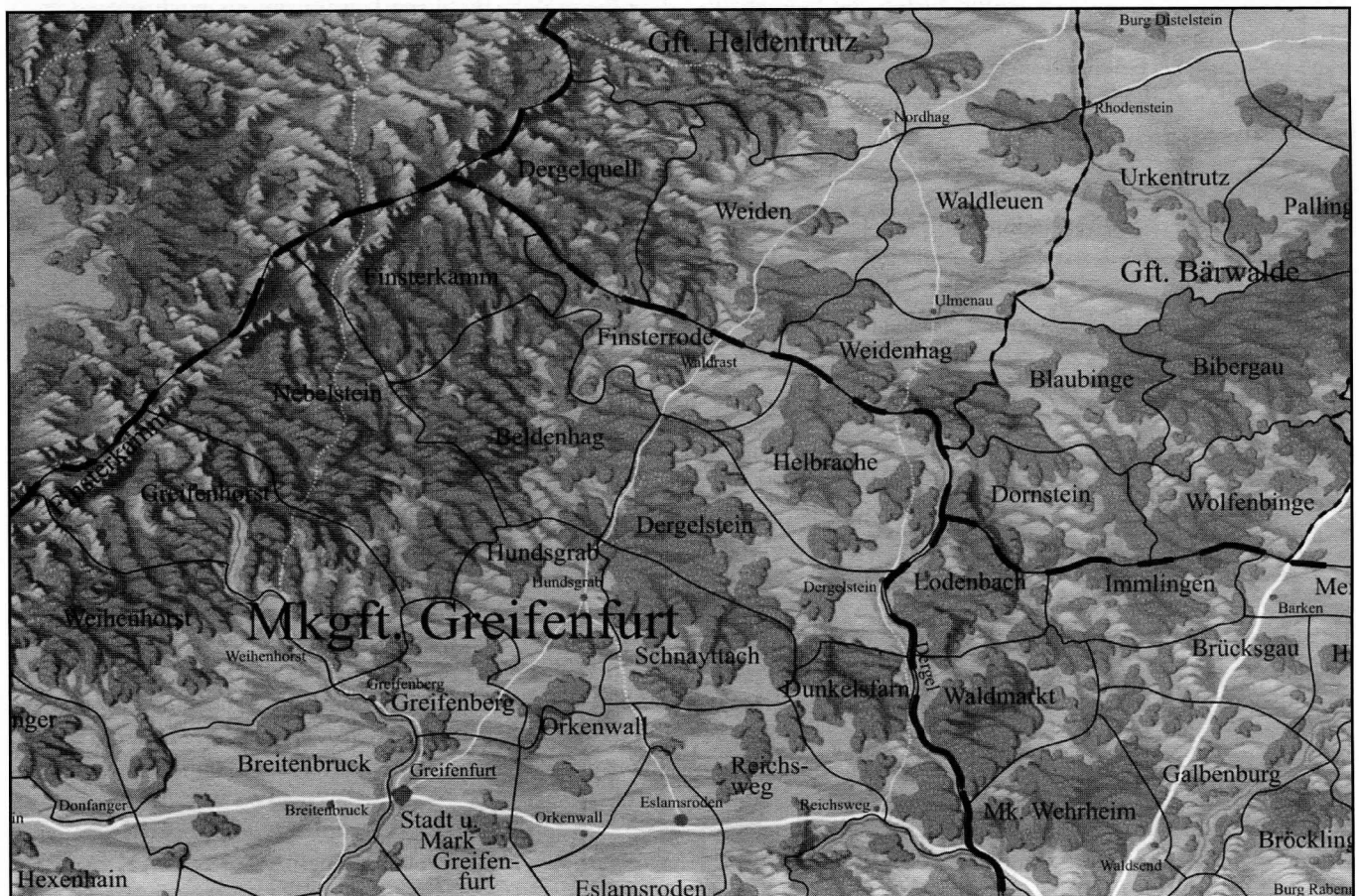
Tempel: **Praios**, **Peraine**, Rondra, Ingerimm, Travia, Tsaschrein

Wichtige Gasthöfe / Schenken: *Gasthöfe (Auswahl):* Grafenhaupt (Q6/P5/S22), Stiefel (Q4/P5/S12), Zum durstigen Pferd (Q5/P6/S24), Greif (Q6/P6/S8), Schandkragen (Q2/P3), Orkschädel (Q3/P4)

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Shazar 'der Pflanze' von Wertlingen, ehemaliger Markgraf und Heiliger der Peraine; Answin von Rabenmund, der die Stadt 1028 BF vor den Orks errichtete.

Besonderheiten: bedeutendster Praios-Tempel Nordaventuriens, seitdem die Stadt des Lichts durch die Ereignisse im *Jahr des Feuers* entweiht ist; heiliger Peraine-Hain; Schutzfeste in der Hafeneinfahrt; Gedenkstätte 'Answins Sicht', viele Flüchtlinge tobriischer und darpatischer Herkunft

Stimmung in der Stadt: trotzige Wehrhaftigkeit, gepaart mit dem Stolz, noch jeder Gefahr die Stirn geboten zu haben; tiefer Hass auf alles Orksische



Viele Garetier oder Almadaner nennen die Stadt am Rande des Mittelreiches provinziell und hinterwäldlerisch, aber den Bewohnern der Markgrafschaft und auch des benachbarten Herzogtums Weiden ist Greifenfurt ein Inbegriff städtischen Lebens und bescheidenen Wohlstands. Die Reichsstadt ist eine sichere Zuflucht an der Grenze zu den Gebieten, die immer wieder durch die Orks heimgesucht werden. Es ist eine aufstrebende Stadt, geprägt von Aufbruchgeist und zähem Willen, allen Widerständen zu trotzen.

Reich sind die Greifenfurter Bürger nicht und dennoch blicken sie voller Göttervertrauen in die Zukunft. Die Greifenfurter haben bereits mehrfach bewiesen, dass Zeiten der Not das Beste in ihnen hervorbringen, und dass es hilfreich ist, streng und einfach zu leben und als größte Tugenden unerschütterlichen Götterglauben und niemals wankenden Lebensmut sein Eigen zu nennen.

Die Greifenfurter Bürger stehen eng zusammen, Gemeinschaftssinn wird großgeschrieben. Man leidet zwar unter den Belastungen, die die langjährigen Kriege des Reiches einem aufbürden, aber das laute Murren hat nur zum Ziel, sich zu versichern, dass man auch diese Last schultern kann und wird.

Abgesehen von der Weidener Heldenruz, hat nirgends sonst im Reich der Ork so fatal gewütet wie hier – nur gut ein Sechstel aller Einwohner hat die diversen Orkenstürme überlebt. Es gibt keine Familie, die nicht mindestens einen Angehörigen verloren hätte. Die offenkundigen Narben des Ork-krieges – zerstörte Häuser und allgegenwärtiges Elend – sind mittlerweile verschwunden, die Menschen jedoch werden die Geschehnisse lange nicht vergessen. In einem gewaltigen Kraftakt hat man sich gleich nach der Befreiung der Stadt daran gemacht, die Befestigungswerke wieder aufzubauen: mächtige Rundtürme und dicke Mauern, trutziger noch als die alten Wehranlagen. Drei Doppelturmtore (Andergaster, Reichsbhüter-Brin- und Greifentor) bieten von Sonnenaufbis -untergang Einlass.

Eine ausführliche Beschreibung der Reichsstadt Greifenfurt samt Stadtplan finden Sie in der Regionalspielhilfe **Schild des Reiches** ab Seite 41.

HERRSCHAFTLICH IN GREIFENFURT

Sollten die Helden gute Verbindungen in Greifenfurt besitzen, sich als Gesandte des Kaiserhofes zu erkennen geben (denn immerhin nutzen beide Höfe dieselben Wappen auf ihren Empfehlungsschreiben) oder einen genügend hohen Sozialstatus aufweisen (SO 11+), so gewähren ihnen die Gardien der Markgräfin ohne Weiteres Zutritt zur **Neuen Residenz** auf dem Praiosberg (2 auf der Spielleiterkarte Greifenfurts in **Schild**). Ursprünglich gehörte die prächtige Villa der angesehenen Patrizierfamilie Elfenberg, aber Oberst Marcian gewährte ihre Nutzung Magiern aus Bethana während des Orkensturms 1012 BF. Nach der Befreiung der Stadt hielt die Markgräfin Irmenella von Wertlingen samt ihrem Stab dort Einzug und erkor die Villa letztlich zur Neuen Residenz.

Das Haus – das einzige der Stadt, das über einen kleinen Park verfügt, in dem sich auch heute noch große, alte Bäume erheben, die zum Teil noch aus der Zeit des antiken Saljeth stammen – wurde mehrfach umgebaut und erweitert, so dass es heute luftig wirkt und nicht recht in die Stadt passen will. Zur Straße hin wirkt die Neue Residenz dennoch beinahe schlicht, dafür aber besitzt sie ein ungewöhnlich prächtiges Portal zum Garten und auch das Innere des Hauses ist – für Greifenfurter Verhältnisse – exquisit eingerichtet.

Der Meister der Mark

Sollten es die Helden bisher noch nicht wissen, werden sie schnell darüber aufgeklärt, dass Markgräfin Irmenella von Wertlingen derzeit nicht über die Markgrafschaft gebietet. Die Greifin hat sich selbst wegen ihrer fortschreitenden Verwirrtheit 1031 BF in das Noioniten-Kloster Rabenhorst begeben. Seitdem wird die Herrschaft über die Markgrafschaft Greifenfurt vom Meister der Mark *Tilldan Greifentreu von Nebelstein* (Seite 87) ausgeübt. Zudem ist der Gemahl der Markgräfin, Prinz *Edelbrecht vom Eberstamm zum Kosch* (**Schild 144**), momentan ebenfalls nicht vor Ort, da er mit einem kleinen Tross Gerüchte über die Besetzung der Silbermine in der Baronie Finsterkamm überprüft.

Der Meister der Mark selbst empfängt die Helden zwar, wiegelt sie und jedes ihrer Begehren aber bald ab:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Meister der Mark zieht den schweren Umhang enger um die Schultern, blickt aus einem Fenster gen Finsterkamm und seufzt. Dann hebt er seine Stimme, die dennoch kaum das Knacken der Holzscheite im Kamin des Rittersaals übertönt. "All das, was ihr da erzählt, erscheint mir ein Problem von Kirchen und Kaiserhof zu sein. Wenig von eurer Erzählung nützt mir bei der Verteidigung der Mark, also verschwendet meine Zeit nicht weiter und geht euren Weg. Hilfe könnt ihr von mir nur in Bezug auf Proviant und Ausrüstung erwarten. Denn in der Breitenau, im Süden unseres Landes, ist seit Wochen vermehrt von Orkeinfällen die Rede. Zudem droht noch das dieser ungeheuerliche Drachen im Norden! Graf Emmeran zu Heldenruz hat erst vor Kurzem eine mächtige Schlacht gegen das Monstrum verloren und dabei mehr als die Hälfte seiner Ritter. Die Finsterwacht ist geschwächt, da brauche ich jeden Grenzüger, den ich habe. Ihr seht, ich muss andere Probleme bewältigen, als mich mit eurem Gefasel über die Seelen von Boronis und einen leibhaftigen Kaiser in meinen Landen zu kümmern. Nachgerade lächerlich, was ihr mir da erzählen wollt!"

Damit werden die Helden unsanft aus der Audienz mit dem derzeitigen Herrn der Mark entlassen und von zwei Gardisten nach draußen eskortiert.

Weitere Gerüchte am Markgräflichen Hof

Folgende Gerüchte können Sie ihren Spielern durch Stallburschen, Palastwachen oder Bedienstete zuspüren, während sich die Helden in der Neuen Residenz aufhalten. Keiner der Betreffenden würde jedoch seine Erzählungen im Beisein des Meisters der Mark oder eines seiner Vertrauten wiederholen. Insgesamt ist die Stimmung in der Residenz gereizt und alle scheinen genau aufzupassen, was sie wem sagen.

- Vom Aufenthalt des almadanischen Königs in Greifenfurt weiß niemand etwas. (wahr) Auch sind keine Korrespondenzen zwischen Greifenfurt und Almada bekannt. (Die Korrespondenz fand über Ucurian statt und ist außer Tilldan niemandem bekannt.)
- Nahe von Waldrast wurde ein halbes Dutzend Schwarzpelze aufgehängt an Bäumen entdeckt. (wahr; dafür haben Ucurians Leute gesorgt, nachdem Selindian in den Finsterkamm aufgebrochen war)
- Markgräfin Irmenella ist komplett verrückt – man darf dankbar sein, dass ihr Erbe Ulfried beim Meister der Mark in Pagenschaft ist. (falsch; in der Seele der Markgräfin ist auch die

Seele ihres Kindes gefangen, was sie langsam in den Wahn treibt; Ulfrieds Körper hingen wird durch den orkischen Schamanen Szcherrach kontrolliert und es verhält sich eher so, dass Tildan bei dem alten Schamanen in die Lehre geht, als dass er dem unnahbaren Knaben etwas beibrächte)

- Die Weidener Grafschaft Heldenruz ist vollkommen von den Orks besetzt. Sie streifen durch die Lande und plündern und stehlen alles, dessen sie habhaft werden können. Das Land ist vollkommen von Menschen entvölkert. (falsch; das gilt eher für den Lichthag als für die Heldenruz)

- Im Nebelmoor sammeln sich erneut Orks, um das Herzogtum Weiden im nächsten Frühjahr erneut zu überfallen. (wahr; allerdings werden die Weidener die Orks vorher zurückschlagen.)

- Auf der Nimmerkuppe in Dergelquell haust ein mächtiger Drache, der alle Landstriche in seiner Reichweite unterjocht und sogar eine Schwertfahrt des Grafen Emmeran blutig beendet hat. (teilweise wahr; der Drache Feracinator hauste über ein Jahr in der Weidener Baronie und knechtete seine gesamte Umgebung. Allerdings hat der Drache, der tatsächlich einen Heerzug der Heldenruz vernichtete, vor wenigen Wochen seinen Hort verlassen, um mit unbekanntem Ziel nach Süden zu fliegen)

- Die wichtigsten Zugänge in den Finsterkamm sind seit einigen Tagen durch Erlass des Meisters der Mark gesperrt. Er will verhindern, dass Orks aus dem Gebirge herabsteigen, um die Mark zu verheeren. (teilweise wahr; die Passwege sind gesperrt, allerdings will Tildan damit keineswegs die Orks aufhalten, sondern vielmehr Selindian den Rücken freihalten, um den Geschehnissen bei der Angel der Eule mehr Zeit zu verschaffen)

- Wenn die Helden sich eindringlicher über den Finsterkamm erkundigen, kann ein Diener berichten, dass Tildan im *Tempel unseres Herrn Praios und seines getreuen Dieners Scraan* (Schild 42) Erkundigungen über den sagenumwobenen Eulangenturm einholen ließ. Folgen die Helden dieser

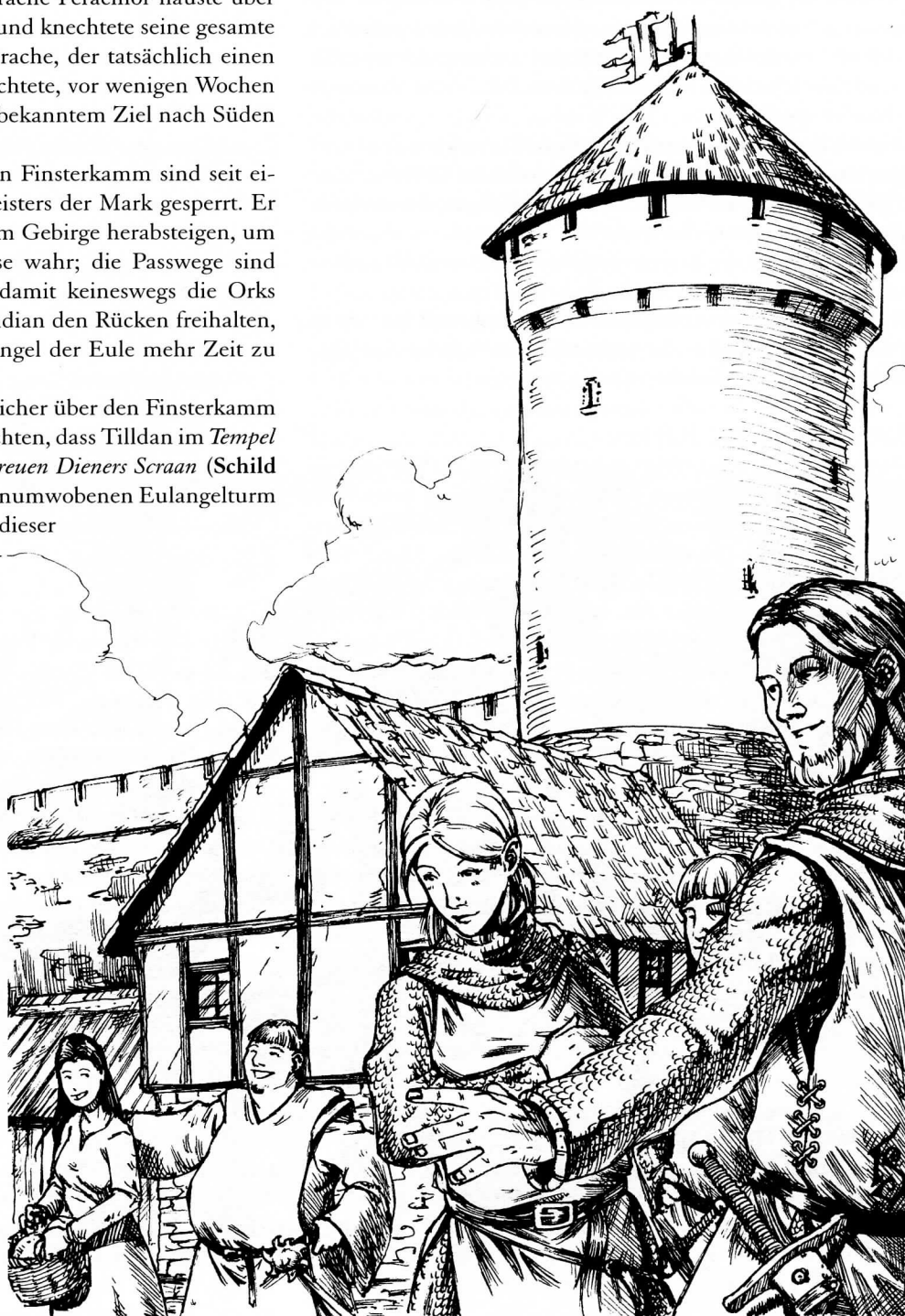
Spur, können Sie ihnen über diesen Weg die Informationen auf Seite 102 zugänglich machen.

GREIFENFURTS GASSEN

Während Adlige oder gut beleumundete Recken sich in der Neuen Residenz umtun, können andere Helden sich in der Stadt umhören. Im Viertel **Schifferstadt** werden sie dabei am ehesten fündig, denn hier logieren viele Kapitane und Fuhrleute, die für gewöhnlich gut informiert sind. Zudem gibt es hier die meisten Schänken, die von den Mannschaften aufgesucht werden, die mit klingender Münze in der Tasche nach Vergnügen suchen, sei es Spiel, Trank oder Gesellschaft. Dementsprechend leicht kann ein ausgegebenes Glas Bier oder Brannt auch die Zungen des Gegenübers lösen.

VERBÜNDETE: Ein Führer in die Wildnis

Daneben können die Helden in der zwielichtigen Taverne *Stiefel* (Q4/P5/S12) einen Führer finden, der sie in den Finsterkamm geleiten würde: den Säumer *Aarfried* (*1001, brillanter, wildniserprobter Streckenführer für den Rodverkehr, wettergegerbtes Gesicht, stolze braune Augen, erfahrener Kurzschwertfechter). Für einen Silbertaler am Tag bringt Aarfried die Helden sicher an alle Ziele im oder am Finsterkamm, die sie äußern können. Allein vor Harpyien hat er panische Angst, seit diese vor einem Jahr seinen Lieblingesel schlugen (jede Führung in 'bekanntes Harpyiengebiet' lässt er sich doppelt vergüten).



Gerüchte in Schifferstadt

- Ein Reisender hat bei Waldrast eine Gruppe Ritter gesehen, die das Wappen des Heiligen Answin trugen. (wahr; Ucurian trägt das Wappen Answins von Rabenmund, der in Greifenfurt als Lokalheiliger verehrt wird)
- Das Wetter macht derzeit das Vorankommen im Gebirge beinahe unmöglich. Schnee und Eis machen alle Pässe unpassierbar, nicht einmal zu Fuß ist das Gebirge im Winter zu überqueren ... allein der Versuch grenzt an Selbstmord. (wahr)
- Zudem sind die Pässe durch markgräfliche Landwachen abgesperrt worden, allein der Nörrnstieg Richtung Nordhag ist noch begehbar, alle Abzweigungen ins Gebirge bei Androhung der Todesstrafe verboten. (wahr)
- Die Ritter der Wacht sind kaum mehr als Halsabschneider, die ihre Türme zur Verteidigung bekommen haben, weil die kaiserlichen Gefängnisse voll sind. Jetzt dienen sie ihre Strafen ab und sind genauso vertrauensvoll, wie ein gewöhnlicher Strauchdieb. (teilweise wahr; einige von den Wachrittern sind tatsächlich ehemalige Verfeimte, die in dem Dienst gegen den Ork ihre letzte Chance auf Wiedergutmachung sehen; andere wollen sich vielleicht tatsächlich nur bereichern, indem sie Händler überfallen)
- Die Baronin Aargrein von Dergelquell verschwand vor einigen Monaten und man hört, dass entweder der Raubritter *Erek Fäklän* oder der verfluchte Ork *Grashaz Kachaii*, der die Baronie Finsterode kontrolliert, entführt haben soll. (beides wahr; Erek Fäklän hat die Baronin entführt und dem Orkhäuptling übergeben.)
- Der Winter im Finsterkamm kommt früh und hart dieses Jahr. (wahr; das liegt an der bevorstehenden Ankunft des Uigar Kai, der die Nagrachskälte mit sich bringt)

DER PARANOIDE RITTER

Wenn die Helden sich sehr offensichtlich für die Vorgänge im Finsterkamm interessieren, spätestens nachdem sie beim Meister der Mark waren, werden sie recht bald von *Reto von Schattenstein* verfolgt, dem ehemaligen Marschall der Mark (Seite 89), der noch ein Hühnchen mit Tilldan zu rupfen hat. Wenn der Sechzigjährige nicht von den Helden entdeckt (*Sinnen-schärfe*) und zur Rede gestellt wird, gibt er sich ihnen zu erkennen, wenn er von ihrer Rechtschaffenheit überzeugt ist. Eine *Menschenkenntnis*-Probe+5 während des Gesprächs enthüllt, dass Reto aufrichtig zu den Helden ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der hochgewachsene Mann mit langen, dunkelroten Haaren, die von Silberreif durchzogen sind und die er an den Schläfen zu kleinen Zöpfen geflochten hat, winkt euch ungeduldig in einen abgeschiedenen Alkoven, während er sich immer wieder umsieht. Seine blau blitzenden Augen mustern jeden von euch genau, bevor er mit befehlsgeohnter Stimme spricht:

“Endlich erwische ich euch! Gut, dass sich etwas rührt, um diesem Wahnsinnigen Einhalt zu gebieten. Ich bin Reto von Schattenstein und war lange Jahre Heermeister der Mark. Heute kümmere ich mich um die Greifenfurter Türme der Finsterwacht. Keine Fragen jetzt, hört mir genau zu. Ich weiß, dass sich Übles im Lichthag tut. Vergesst die Breitenau, die Gefahr liegt im Lichthag. Dort sammeln sich die vermaledeiten Schwarzpelze! Schon heute erhalte ich keine Kunde mehr aus Garafans Rast, das zusammen mit Turm Gramstein auf Weidener Seite unsere Verbin-

dung über das Gebirge bildet. Ich beschwöre euch, sprecht mit der Markgräfin in Rabenhorst ... über genau das hier träumt sie ständig. Ach ja, wenn ihr jemandem vertrauen wollt, auf der Weidener Seite, dann nicht den Rittern des Grafen Emmeran. Traut dem Urteil eines alten Finsterkammers. Walthari von Leufels in Gramstein, dem könnt ihr vertrauen, der hält die Baronie Dergelquell, seit die Baronin Aargrein vor beinahe zwei Jahren verschwand.”

VERBÜNDETE:

RETO VON SCHATTENSTEIN

Der hektisch wirkende Ritter, der sich während eines Gesprächs immer wieder umblickt, ergeht sich gerne und ausgiebig in Verschwörungstheorien, die fast immer Tilldan zum Ziel haben. Durch seine Übertreibungen erringt er leider niemandes Ohr.

Den Helden kann Reto den Weg nach Rabenhorst weisen und ihnen (wenn Sie es vorziehen auch durch ein gesiegeltes Schreiben) den Zugang zur Markgräfin Irmenella eröffnen, die Tilldan argwöhnisch nach außen abschirmen lässt. Zudem kennt er den Ersten Ritter der Weidener Finsterwacht, Vogt *Walhari von Leufels*, dem er vollständig vertraut. Beide haben erkannt, dass sich viele Orks in der Weidener Baronie Dergelquell und der Greifenfurter Baronie Finsterkamm sammeln – ohne dass sie derzeit breitere Unterstützung für sich gewinnen können.

Letztlich kann Reto die Helden mit einem kundigen Führer im Finsterkamm versorgen, dem Grenzüjäger *Braggold* (*987 BF, schweigsamer und von vielen Narben gezeichneter Veteran mit einer Vorliebe für Meskinnes und norbardische Frauen sowie brillanter Bogenschütze und meisterlicher Schwertkämpfer), der sie von der Stadt aus über den Ort Weihenhorst in das Gebirge führen kann.

TILLDANS RÄNKE

Während die Helden sich in Greifenfurt umtun, versucht Tilldan sie mit allen Mitteln zu beseitigen, nachdem er erfahren hat, dass sie auf der Suche nach Selindian sind. Er benachrichtigt seinen Vertrauten *Perdan Swellter* (*988 BF, hellbraune Haare und braune Augen; ausnehmend unauffällige Erscheinung, ausgekochter Kriegsgewinnler und skrupelloser Geschäftsmann; **Schild 144**), der sofort in den düstersten Kreisen Greifenfurts einige Schlagetots anheuert, um die Helden zu erschlagen. Das kann von einer normalen Kneipenschlägerei reichen, die soweit eskaliert, dass jemand plötzlich einen Säbel zieht, über geplante Vergiftungen in einer besseren Taverne gehen sowie zu einem gezielten Hinterhalt in einer dunklen Gasse führen – oder einer Garotte in einem Bett während einer bezahlten Liebesnacht. Ganz so, wie Sie es ihrer Gruppe zumuten wollen. Für die Spielwerte dieser Halunken orientieren Sie sich bitte an den Werten auf Seite 30.

Perdan (und Tilldan natürlich auch) verfügen über Kontakte in der ganzen Stadt. Es muss auch nicht bei einem Zwischenfall bleiben, sondern es kann durchaus an jedem Tag, den die Helden in Greifenfurt bleiben einen weiteren Zwischenfall geben – und sind die Stadtwachen erst einmal aufmerksam geworden, kann Tilldan wegen Ruhestörung auch gezielt von offizieller Seite gegen die Helden vorgehen, immer unter dem Deckmantel, die Ordnung und Greifenfurt selbst schützen zu wollen.

Überwältigen die Helden einen ihrer Angreifer, können sie ein Schriftstück entdecken, das sie ausnehmend gut beschreibt. Handfeste Beweise für die Verwicklung Tilldans oder Perdans bleiben jedoch aus. Sie sollten die Übergriffe langsam so verstärken, dass die Helden mit einem ungunstigen Gefühl die Reichsstadt verlassen wollen. Letztlich können Sie die Bedrohungen auch als Zeitgeber nutzen, so dass die Helden keine weitere Zeit in der Stadt vertrödeln, sondern sich wieder der Verfolgung Selindians widmen, wenn sie hier das eigentliche Ziel des Abenteuers aus den Augen zu verlieren drohen.

OPTIONAL: EIN BESUCH IM RABENHORST

Am Schattenpass, am Fuße des Nebelsteins, des südlichsten Gipfels des Finsterkamms, besiegte im Jahre 1012 BF das orkische Haupttheer die Thuranische Legion. Noch heute künden gebrochene Räder auf dem felsübersäten Tal, in welchem der Pass endet, von der vernichtenden Niederlage der Kämpfer, die hier den Tod fanden. Im Volksmund heißt es gar, nur die Götter hätten nach dem Gemetzel die Knochen der Gefallenen voneinander scheiden können – und darüber hinaus, dass Ghule sich allnächtlich erheben, um an den Knochen der Toten zu nagen. Doch die zahlreichen Stelen und Beetstätten zeugen davon, dass die Familien der Toten und das einfache Volk Greifenfurts diese wackren Streiter niemals vergessen haben. Um das Gebeinfeld zu schützen, haben die Greifin und die Baronin von Hesindenburg auf Anraten des Prinzen Edelbrecht dort ein Kloster errichten lassen, in dem Vertreter aller Orden des Boron einträchtig zusammenleben und die verschiedenen Aspekte des Gottes nach außen hin vertreten.

Vor dem Hauptgebäude, im Schatten des Berges und ein wenig hinter den anderen Bauwerken zurücktretend, wurde der hohe Turm errichtet, der den Geweihten der Heiligen Noiona

als Zuflucht und Hospital dienen soll und gleichzeitig einen möglichst großen Abstand zum Rest des kleinen Kloster wahrte, in dem sich die übrige Geweihtenschaft aufhält.

Heute ist der wichtigste 'Gast' des Klosters Rabenhorst die Greifin selbst. Sie wurde von der Praios-Kirche Greifenfurts als *"krank am Geiste und der Regierung ohnmächtig"* zusammen mit einer Praios-Geweihten, einem stummen Boron-Novizen und einer Noionitin in einer Zelle des Turms eingeschlossen, um diesen Vorwurf entweder zu entkräften oder aber für immer hier zu verbleiben.

Der Golgariten-Abt *Rabanus Falk von Krähenklamm* (*987 BF, 1,93, weiße Haare, giftgrüne Augen, helle Haut, lichtscheu; Anderthalbhänder *Ghulentodt*) lässt die Helden nur dann zur Greifin vor, wenn sie auf Empfehlung des ehemaligen Marschalls Reto von Schattenstein kommen (dem der Golgarit vertraut) oder eine Legitimation von Aedin von Naris vorweisen können. Im Zweifel wird sich der Rabe – so er bereits bei den Helden weilt – mit den Worten *"Blicke in unsere Seelen!"* zu erkennen geben. Nach der anschließenden SEELENPRÜFUNG wird Rabanus schweigend jede Bitte erfüllen.

Allerdings können nur wirklich gut beleumundete Helden Irmenella direkt treffen. Sollte dieser Fall eintreten, führt Rabanus selbst die Greifin in den Garten und bleibt auch die ganze Zeit in ihrer Nähe. (Ändern Sie den nachfolgenden Text dann dahingehend ab.) Ansonsten wird die Kommunikation durch eine kleine Luke in der Zellenwand stattfinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur durch eine Luke in der Mauerwand könnt ihr euch mit der Markgräfin von Greifenfurt verständigen. Ihre Stimme klingt dünn und schrill, also ob der Wahn sie tatsächlich in seinen Klauen hielt. Allein eine sanfte dunkle Frauenstimme, die immer wieder einmal den *Choral der*



Vergänglichkeit anstimmt, scheint die Markgräfin zu beruhigen. Im dämmrigen Licht könnt ihr die dünne Gestalt Irmenellas erkennen, das blonde Haar stumpf unter einem Trauerschleier.

“Ihr ... ihr? Ihr seid Boten des Raben, so kann ich mich euch anvertrauen, wie ich Schattenstein trauen kann. Mir träumte, von einem Jungen, der unter der Segenshuld des Raben steht. Doch wo sich göttliches Vergessen breit machen sollte, wo ein Ding beendet werden musste, erwuchs im Körper des Knaben ein Stier, der darauf wartet auszuweichen. Und ich sah, das der Knabe mit dem alten Gedächtnis einer Mondscheibe loszog, um den Eulenturm zu besteigen, denn dort ruht die Macht, alles Sonnenlicht zu ersticken. Der Stier brüllt und wirft sich gegen die Fesseln des Fleisches, es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis er sich davon befreit und ungehemmt im Blute seiner Feinde waten wird – schaurigen Götzen zum Gefallen.”

Das hektische Kichern zeigt euch, dass kein vernünftiges Gespräch mit der Greifin mehr möglich scheint und eine dritte Frauenstimme bittet euch bestimmt zu gehen.

Tatsächlich hat Irmenella in dem Traum ihren Sohn Ulfried gesehen, in dessen Körper der alte Tairach-Schamane Szcherach Tachan versucht, die Unvollkommenheit seines jungen Wirtkörpers zu überwinden. Allerdings müssen die Helden bei ihrem derzeitigen Kenntnisstand diesen Traum allein auf Selindian münzen. Und in der Tat hat Irmenellas Traum eine

DER WEG IN DEN FINSTERKAMM

In Greifenfurt und Rabenhorst können die Helden Hinweise auf den Eulangenturm erlangen. Wenn sie diese noch nicht haben, bleibt ihnen nur der Weg in den Lichthag, auf den sich Tildans Bemühungen konzentrieren, zumal sie unter Umständen wissen, dass das Wappen Ucurians bei Waldrast gesehen wurde. Sie haben zudem die Möglichkeit, sich Führern anzuvertrauen: Der Grenzjäger Bragold führt die Helden über Weihenhorst entlang der Turmkette der Finsterwacht durch die dichten Wälder des Vorgebirges bis nach Gramstein. Der Säumer Aarfried führt sie über die Orte Hundsgab und Waldrast zunächst bis an den Dergel. Die Route, die ortskundige Helden wählen (oder die einfach auf gut Glück zustande kommt), mag ähnlich sein oder sich davon unterscheiden.

DIE FINSTERMARK

Unbemerkt von den im Finsterkamm umherziehenden Grenzjägern der Mark und den Weidener Rittern und Waffenknechten haben sich erneut kleinere Sippenverbände der Orks im Finsterkamm niedergelassen. Das betrifft sowohl den Lichthag der Mark Greifenfurt als auch die Grafschaft Heldentrutz im benachbarten Herzogtum Weiden. Begünstigt wurde dies durch das Fehlen von erfahrenen Streibern unter den Recken der Wacht am Finsterkamm und die Anweisungen des Meisters der Mark, der immer wieder Grenzjäger nach Süden schickte. Was in den letzten Jahren während der Orkenstürme mit direkten Kriegszügen nicht erreicht werden konnte, soll heimlich und schleichend umgesetzt werden: die Rückeroberung der Finstermark des Nagrazz Blutfaust, die das Weidener und Greifenfurter Land in die Klauen der Orks fallen lassen würde. In diesem Zusammenhang werden zudem überall im Finsterkamm alte orkische Heiligtümer wiederbelebt.

Wahrheit für die Helden parat, nämlich den Hinweis auf den Eulenturm, genauer den ‘Eulangenturm’, wie er in den alten Legenden in Greifenfurt genannt wird, was die Praiota, die mit der Markgräfin zu deren Läuterung eingeschlossen ist, den Helden auf Nachfragen erklären kann. Die Angel der Eule ist eine weit verbreitete Legende im Finsterkamm, vor allem in Weiden. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 102 im Abschnitt **Die Angel der Eule**. Genau dorthin ist Selindian unterwegs. Irmenella träumte ihren Traum, weil der Schamane im Körper ihres Sohnes, ebenfalls den Ruf Selindians empfing.

Sollten die Helden bisher nicht mit Reto von Schattenstein gesprochen haben, so kann Rabanus ihnen erklären, um wen es sich dabei handelt und wo in Greifenfurt sie ihn finden können. Verwundert äußert sich der Abt auch darüber, dass auf dem Gebeinfeld Rabenhorsts in letzter Zeit vermehrt Geister auftreten und warnt die Helden davor, den Schlachtfeldern im Finsterkamm zu nahe zu kommen (ein Hinweis auf die vermehrten Geistererscheinungen im Gebirge, siehe Seite 101).

OPTIONAL: DER SEGEN DES RABEN

Vielleicht kommen die Helden auf die Idee, den Raben zu bitten, der Wahnsinnigen einen lindernden Segen zu erteilen. Es mag auch sein, dass der Erhabene selbst das Bedürfnis dazu verspürt und den seinen Geist tragenden Helden um Vortritt bittet. Durch den Mund des Helden gibt er Irmenella das Versprechen: *“Kein weltliches Leiden ist endlos. Du wirst Frieden finden.”* (In der Tat wird sich das Versprechen erfüllen, wie das Folgeabenteuer **Ein Stein im Nebel** zeigen wird.)

GESPERRTE WEGE

Wie die Helden schon durch Gerüchte oder Erzählungen erfahren haben, lässt Tildan den Finsterkamm von seinen Landwachen abriegeln, die einen Wegbann verkünden, der auch an einigen Stellen aushängt.

Der Meister der Mark gibt kund und zu wissen allen Reisenden in den Finsterkamm: Die Wege und Pässe des Gebirges sind bis auf Weiteres Bannland, das niemand betreten darf. Zu schwer wiegen die Gefahren für Leib und Seele, die in diesen dunklen Zeiten dort oben dräuen, als dass man sich dorthin wagen solle. Um sicherzustellen, dass sein Verbot allenthalben und zu jeder Zeit eingehalten wird, wurde eine Landwache ausgehoben, die von nun an und bis zur Aufhebung des Banns auf den Wegen und Pfaden Wacht halten, auf dass sich niemand dem Finsterkamm nähere.

Zeichen des Meisters der Mark,
Tildan Greifentreu von Nebelstein

DER PLAN DES MONDENKAISERS IV – IM FINSTERKAMM

Bei seinem Recherchen über Alman al'Sfahor stieß Selindian auf einen Bericht des Erzmagiers *Hyanon dem Großen* (538–616 BF), der während der Rohalszeit die Angel der Eule entdeckte und analysierte. Vor allem seine Beschreibung des dort aufgebahrten tulamidischen Kriegers bestätigten Selindian darin, dass der Finsterkamm von einem der vier Streiter des Emirs besucht wurde. In seiner über Ucurian laufenden Korrespondenz wies der Kaiser den Meister der Mark an, jenen Teil im Finsterkamm abzuriegeln, in dem sich die Angel der Eule befindet. Da dies Tilldans eigenen Plänen zuspielte, kam er dem Wunsch gerne nach.

Nachdem Ucurian ihn bis nach Waldrast begleitet hat, ordnet Selindian an, dass der Kronverweser mit seinen Rittern dort auf seine Rückkehr warten soll. Nur widerwillig fügt sich der Rabenmunder in Tilldans Wehrkette ein. Selindian hingegen zieht mit den Madabiljim weiter dergelaufwärts, an Gramstein vorbei – wo ihm der Erste Ritter der Finsterwacht die Gastlichkeit verweigert – und dann zur Angel der Eule im Schatten der Nimmerkuppe. Hier wartet er – und er wird nicht lange warten müssen. Aschepelz und M'Darrsla sind bereits im Finsterkamm, warten aber noch ab und beobachten. Gerade als Aschepelz zur Tat schreiten will, bricht ein Schneesturm über den Finsterkamm herein: Uigar Kai ist angekommen und ein niederhöllischer Winter mit ihm.

Dies ist der Zeitpunkt, an dem auch die Helden ihren Aufstieg beginnen. Sie werden kurz nach den Hochschamanen die Angel der Eule erreichen.



Diese Variante führt auf jeden Fall dazu, dass sich nicht nur recht bald andere Grenzjäger auf die Suche nach den Helden machen, sondern 'die Löwin' *Thargrin von Lodenbach* (Seite 88) sich selbst an die Fersen der Helden heftet. Da sie sich vor ihrem Gönner Tilldan beweisen will, treibt sie ihre Grenzjäger immer weiter in das Gebirge und nimmt auch deren Tod in Kauf. Letztlich muss sie sich jedoch geschlagen geben.

DIE PHEXISCHE VARIANTE

Haben die Helden einen kundigen Führer (zum Beispiel den Grenzjäger Bragold oder den Säumer Aarfried) oder sind selbst ortskundig, kann es ihnen ohne Weiteres gelingen, die einzelnen Posten der Landwachen zu umgehen. Der dichte Wald an den Hängen des Finsterkamms macht ein solches Unterfangen beinahe problemlos möglich. Diese Variante verschafft den Helden zudem deutlich mehr Zeit, bevor sich Grenzjäger auf ihre Fährten setzen. Gelingen den Helden dann auch noch gute Proben auf *Schleichen* und *Sich Verstecken*, können sie etwaigen Verfolgern immer wieder entkommen, ohne dass es zu einer Auseinandersetzung kommt.

OPTIONAL: DIE HESINDIANISCHE VARIANTE

Wenn die Helden an den kleinen Markt Waldrast (ein Angerdorf mit etwa 150 Einwohnern, einem Peraine-Tempel und einem Gasthof) gelangen, stellen sie fest, dass ein ansehnlicher Tross Rittern samt Waffengefolge dort Halt gemacht und sich im Gasthof *Zum Schwarzen Wolf* (Q5/P6/S8) einquartiert hat. Ein aufmerksamer Posten entdeckt die Helden schnell, wenn sie sich nicht rechtzeitig in Deckung begeben (*Sich Verstecken* +3). Das Banner, das der Tross mit sich führt (schwarzer Rabe mit roter Wehr auf silbernen Grund), zeigt eindeutig, dass es sich bei dem Anführer des Trupps um niemand geringen als Ucurian von Rabenmund (siehe Seite 88) handelt. Sein Tross ist noch mal um etwa ein halbes Dutzend Greifenfurter Ritter angewachsen. In Waldrast hat Selindian den Kronverweser zurückgelassen, um allein mit seinen Madabiljim den Dergel flussaufwärts zu ziehen. Der Kronverweser Darpatiens tritt den Helden gerüstet mit einem goldglänzenden Kusliker Lamellar entgegen, ein prächtiges Langschwert mit praiosgefälligen Symbolen auf der Scheide hängt an seiner Seite. Sein Gesicht zeigt deutlich, dass er auf der längeren Reise mit seinem Lehnsherren immer mehr die Gewissheit erlangte, sich einem falschen Kaiser angeschlossen zu haben. Gerade die kleinen Drohungen Selindians, die sich auf das Wohlbefinden seiner Tochter Ayla bezogen, hat Ucurian schlecht aufgenommen. Dennoch bleibt er seinem Eid gegenüber Kaiser Hall II. treu, denn Ucurian ist zutiefst praiosgläubig. Sehr wohl ist er aber derzeit guten Argumenten von Seiten der Helden gegenüber aufgeschlossen. Gerade Helden, die sich in gesellschaftlichen Talenten hervortun, können den Rabenmunder überzeugen, sie passieren zu lassen. Berichten die Helden ihm zudem, dass seine Tochter Ayla dem Massaker von Al'Muktur entronnen ist (siehe Seite 68), wirkt der Adlige erleichtert und fasst eine folgenschwere Entscheidung.

Vorgeblich wird dieser Wegbann erlassen, um die orkische Bedrohung während des Winters unter Kontrolle zu halten, tatsächlich jedoch, um Selindians Weg zu schützen. Für die Helden bieten sich letztlich drei Optionen an, wie sie die Bannwege des Meisters der Mark umgehen können.

DIE RONDRIANISCHE VARIANTE

Da die einzelnen Posten der Landwachen Tilldans nicht besonders zahlreich besetzt sind, können die Helden an mehreren Stellen versuchen, die Lager mit einem Frontalangriff zu durchbrechen. Meistens haben die Landwachen schlicht ein Feuer auf dem Weg errichtet und drei bis vier Grenzjäger halten daneben Wache. Verwenden Sie folgende Werte für die Greifenfurter Grenzjäger:

Einfacher Grenzjäger

Schwert: INI 12+W6	AT 15	PA 13	TP IW6+4	DK N
Hackenspieß: INI 12+W6	AT 14	PA 13	TP IW6+3	DK S
Langbogen: INI 12+W6	FK 19	TP 2W6+3	DK N	
LE 34	AU 39	WS 7	RS 3 (Krötenhaut)	MR 4 GS 6

Sonderfertigkeiten: Finte, Formation, Gegenhalten, Wuchtschlag

Hauptmann der Grenzjäger

Schwert: INI 14+W6	AT 17	PA 15	TP IW6+5	DK N
LE 38	AU 42	WS 8	RS 5 (Kettenmantel)	MR 4 GS 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Formation, Gegenhalten, Sturmangriff, Wuchtschlag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein kurzes und kaum wahrnehmbares Lächeln huscht über das ernste Gesicht des kräftigen Recken. Dann strafft er sich und seine blauen Augen funkeln. "Ich werde den Eid, den ich vor Praios geschworen habe, auch jetzt nicht brechen. Aber ihr habt mir gute Kunde gebracht, daher werde ich euch passieren lassen und euch nicht auf eurem Weg verfolgen. Ich habe euch schlicht nicht gesehen. Darauf habt ihr mein Wort, bei Praios!"

Kurz hebt er die Eidfinger der Rechten und wendet sich dann abrupt um und kehrt zu seinen Leuten zurück.

In Waldrast können die Helden zudem erfahren, dass Selindian mit seiner Ferkinagarde auf der nördlichen Dergelseite Richtung Nordwesten gezogen ist. Entweder erfahren sie das von der hiesigen Bevölkerung oder von einem Waffenknecht aus Ucurians Gefolge (der wiederum etwas von einem "Eulenturm" aufgeschnappt haben kann).

BEGEGNUNGEN AUF DEM WEG INS GEBIRGE

Den Weg ins Gebirge können Sie kurz abhandeln: von Waldrast aus geht es den Dergel auf der nördlichen Flussseite entlang Richtung Nord-Osten direkt auf den Finsterkamm zu. Angesichts des stetig schlechter werdenden Wetters und der allgemeinen Zustände der Wege, müssen die Helden Reittiere zurücklassen. Nur gebirgstaugliche Maultiere eignen sich für die Reise, aber selbst diese kann in den lebensfeindlichen Bergen ein grausiges Schicksal ereilen.

EIN DORF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unweit des Flusses seht ihr ein Dorf und hört den langgezogenen Ton eines Horns. Als ihr das Dorf schließlich erreicht, findet ihr die wenigen Hütten verlassen vor. Allerdings sind die Feuerstellen noch warm und Geräte des täglichen Lebens stehen achtlos an die nächstbeste Wand gelehnt. Auf dem zentralen Platz steht eine Strohfür, die – krude zusammengebunden – einen Ritter darstellt, der anscheinend in den Himmel blickt. Zu seinen Füßen sind kleine Gaben abgelegt, fein bestickte Stoffbänder, Ährenbündel oder Schnitzereien.

Dieses Verhalten ist derzeit üblich in den kleinen und meist namenlosen Weilern im Finsterkamm. Nähert sich Gefahr, so warnt ein Späher die Dörfler, die eilig Sack und Pack greifen und in nahegelegenen Höhlen Deckung suchen. Diese Höhlen sind gut versteckt und darin hat so manches Dorf die zahlreichen Orkenstürme überlebt. Die Statue auf dem Dorfplatz ist eine so genannte Drachenwacht, eine Statue oder Figur in Menschengröße (häufig in Gestalt eines lokal bekannten Helden), die den Himmel im Auge behalten sollen. Finden die Helden die Dorfbewohner oder gewinnen diese den Eindruck, dass von der Gruppe keine Gefahr ausgeht, können sie vom Dorfältesten erfahren, dass ein blonder Krieger mit einer Gruppe Bergwilder hier vorbei gekommen ist.

GRAMSTEIN

Die ehemalige Burg der Barone von Dergelquell wurde im zweiten Orkensturm durch die Schwarzpelze fast vollständig zerstört. In den nachfolgenden Jahren reichten die begrenzten Mittel lediglich aus, den Hauptturm wieder aufzubauen. An einen hohen Rundturm aus dem schwarzen Stein des Finsterkamms sind vier kleinere Türme angebaut. Burg Gramstein liegt schwer zugänglich auf einer schroffen Felsnase, welche vom wild gurgelnden Dergel umspült wird. Von der ursprünglichen Mauer sind nur noch einzelne Fragmente übrig. Nachdem der Baronssitz bei Papenstein mitsamt dem Dorf durch den Drachen Feracinor vernichtet wurde, ist Vogt *Walthari von Leufels* (*998 BF, 1,90 Schritt, massiger Körperbau, schulterlanges rotbraunes Haar und Vollbart, meisterlicher Ritter alter Schule), der auch Erster Ritter der Finsterwacht ist, in den alten Turm eingezogen. Auf der verbleibenden Fläche der ehemaligen Burganlage sind nun etliche einfache Katen errichtet worden, in denen die rund 200 ehemaligen Bewohner von Papenstein auf engstem Raum leben.

Haben die Helden mit Reto von Schattenstein in Greifenfurt Kontakt gehabt und können seinen Namen bei Walthari als Referenz angeben, lässt der Vogt das Tor öffnen und lädt die Helden ein, ein einfaches Mahl am wärmenden Kamin mit ihm zu teilen.

- Selindian ist auch hier vorbeigezogen. Er gab sich zu erkennen und verlangte Einlass, aber aufgrund der barbarischen Begleiter (und weil Walthari ein überzeugter Rohaja-Anhänger ist) hat der Vogt ihm nicht das Tor geöffnet.

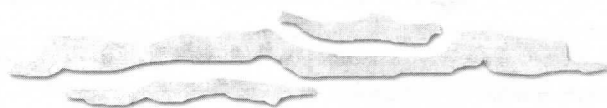
- Neuerdings kursieren Gerüchte über eine 'Weiße Braut', die durch den Finsterkamm ziehen soll. (Tatsächlich steckt dahinter die Mondschanin M'Darrsla, siehe Seite 90).

- Seit einiger Zeit haben die Übergriffe des Drachen Feracinor aufgehört. Dafür sind aber vermehrt Geister auf den zahlreichen Schlachtfeldern der Heldenstrutz gesehen worden.

- Walthari versucht den Helden den Aufstieg ins Gebirge auszureden, denn der Winter ist schnell und erbarmungslos in diesem Jahr hereingebrochen. Der Ritter fühlt sich geradezu an den Jahrhundertwinter von 1028 BF erinnert, in dem viele Menschen durch die Kälte umkamen, bevor die Ifirnsmaid (die Weidener Prinzessin Walbirg) mit ihren Bitten an die Schwanenmutter den Winter beendete.

- Walthari kann ihnen über die Angel der Eule berichten (siehe Seite 102). Er hegt die Vermutung, dass der Berg, auf dem der Turm errichtet wurde, unmittelbar hinter der Nimmerkuppe liegen müsse (damit ist der Berg genau links vom "D" in Dergelquell auf der Übersichtskarte gemeint (die auch als Lehnkarte in Schild zu finden ist)).

Im Gramstein haben die Helden die letzte Möglichkeit sich mit Proviant und winterfester Kleidung zu versorgen, so sie das bisher noch nicht getan haben. Dabei können sie erfahren, dass die Madabiljim etliches an Proviant im Dorf beschlagnahmt haben, sicherlich für etliche Wochen.



IM SCHICKSALSGBIRGE

»Seit Anbeginn der Zeiten strebt der Ork dem Finsterkamm entgegen. Er trennt ihn von den weiten Landen der anderen Völker. Es scheint sein Schicksal, ihn überwinden zu müssen – und dabei zu Scheitern, bei Väterchen Angroschs Bart!«

—Garbalon Sohn des Gerambalosch,
Hochkönig der Finsterkammzwerge

DER WEG DURCH DEN FINSTERKAMM

Funktion im Abenteuer

Von der Hochkultur Punins führte der Weg die Helden aus Almada über die chaotische Wildermark bis in das raue Greifenfurt am Rand des Reiches. Nun gehen sie auch darüber hinaus und müssen urtümliche Gewalten überwinden, bevor sie sich der letzten Herausforderung stellen. Die Reise durch den winterlichen Finsterkamm ist damit die letzte Prüfung vor dem Finale, während der sie noch einmal ihr gesamtes Können unter Beweis stellen müssen.

Der Finsterkamm ist die Wegscheide zwischen den zivilisierten Landen des Raulschen Reiches und der unwegsamen Wildnis. Der hohe und schroffe Gebirgszug beherrscht beeindruckend und voll düsterer Majestät die Landschaft in seinem Schatten. Kühn erheben sich die Kalksteingipfel, bizarre, steinerne Massive, die so unheilverkündende Namen wie *Sturmhöhe*, *Nebelstein*, *Nimmerkuppe* oder *Orkenmaul* tragen. Jähe Felswände, die Hunderte von Schritt in die Höhe ragen, tief eingeschnittene Täler, so eng, dass kaum ein Strahl Sonne an den Grund vordringt, und zerklüftete Geröllhalden, vor denen man sich tunlichst hüten sollte prägen den Finsterkamm. Die Flanken der Berge sind von Höhlen zerklüftet, die sich bis tief in das Innere des Massivs erstrecken können, natürliche Labyrinth voller Geheimnisse.

Am Fuße und an den niedriger gelegenen Hängen des Finsterkammes wachsen düstere Wälder, beherrscht von hohen Tannen und Firunsföhren, durch deren Nadelkleid sommers wie winters nur vereinzelt ein Sonnenstrahl dringt.

Wenige Wege führen durch das Niemandsland, abgesehen von der Straße nach Lowangen, dem *Saljethweg*. Außerdem gibt es einige kleinere Pässe, so den *Nörrnstieg* oder den *Schattenpass* am Nebelstein, der zu trauriger Berühmtheit gelangte, weil hier das orkische Hauptheer 1012 BF die Thuransische Legion vernichtete. Ihnen allen ist gemein, dass sie nur in den Sommermonden gangbar sind und das auch nur zu Fuß.

Steigt man höher hinauf, wird die Vegetation merklich dünner, bis das Klima so rau wird, dass allein Gräser und Flechten sich auf dem nackten Fels behaupten können.

Nur selten sieht man die Gipfel klar im Praiosschein, meist hängen dunkle Wolken darüber oder es liegt ein Dunstschleier in der Luft. Der Finsterkamm gilt als ein launisches, zorniges Gebirge: plötzlich auftretender Nebel, der unversehens die schmalen Pfade durch einen alles verdeckenden Schleier verhüllt, und einem jegliche Orientierung raubt, hat schon viele Wanderer überrascht. Auch plötzliche Hagel- und Schneestürme sind manchem Reisenden schon zum Verhängnis geworden.

Im Winter, wenn das ganze Land mannshoch von Schnee bedeckt ist, hält Firun eiserne Wacht über die Berge. Wo vormals noch Pfade zu erkennen waren, liegt nunmehr eine glatte ei-

sige. Wie viele Ungestüme und Tollkühne haben ihr Leben lassen müssen, wenn sich unter dem festen Schnee eine Spalte auftat oder sie mit einem Schneebrett in die Tiefe stürzten. Auch Lawinen haben schon manchen in den Tod gerissen, der sich auf sicherem Wege wähnte.



VOM DRACHEN IM FINSTERKAMM

Seit Anfang 1032 BF erreichten Berichte und Erzählungen von Drachensichtungen und -übergriffen im Gebirge die Höfe der anrainenden Provinzherren und -adligen. Der uralte Drache Feracinor wütete von Anfang 1032 BF bis in den Spätherbst 1034 BF im Finsterkamm und errichtete sich einen Hort auf der Nimmerkuppe in der Weidener Baronie Dergelquell. Ein Schwertzug des Heldentrutzes Grafen Emmeran von Löwenhaupt (**Schild 147**) scheiterte Ende 1032 BF schrecklich, nicht zuletzt wegen eines mächtigen Erdrutsches, bei dem ein Großteil der beteiligten Ritter und Waffenknechte ihr Leben lassen mussten.

Im Spätherbst 1034 BF – kurz vor der Ankunft Selindians und der Helden – verließ der Drache urplötzlich und ohne ersichtlichen Grund das Gebirge Richtung Süden. Zum Zeitpunkt von Selindians Reise in den Finsterkamm, ist der Hort Feracinors auf der Nimmerkuppe bereits verwaist, doch das ahnt bisher niemand in der hiesigen Bevölkerung.

Weitere Geheimnisse des Drachen finden Sie im **AB 140**. Sein Schicksal ist Gegenstand des vierten Bandes der Abenteuerkampagne **Die Drachenchronik**.

DIE ANKUNFT DES WINTERS

Kaum dass die Helden Gramstein hinter sich gelassen haben, erreicht Uigar Kai den Finsterkamm – und mit ihm fegt ein niederhöllischer Schneesturm über das Gebirge. Bäume werden entwurzelt, Geröllhalden rutschen ab und ein eisiger Mantel legt sich über das Schicksalsgebirge. Pflanzen und Tiere vergehen innerhalb weniger Augenblicke (und können stumme und erfrorene Zeugen am Wegesrand sein). Die Helden tun gut daran, schnell Schutz zu suchen (*Wildnisleben* +3) und selbst dort kriecht ihnen der *Grimmfrost* in die Glieder. Wer jedoch frei wandelt, setzt sich selbst an den Ausläufern des Gebirges *Namenloser Kälte* aus – von herumwirbelnden Ästen und Felsen ganz zu schweigen.

Wer argwöhnisch das Spektakel analysiert, erkennt deutlich (4 ZFP* ANALYS+3 bzw. 7 ZFP* ODEM–6) dämonisches Wirken in dem Sturm, ab 7 ZFP* bei einem ANALYS das des Erz-dämonen Nagrach.

Wenn die Helden nach dem Sturm wieder aus ihrem Versteck kriechen, hat sich der Finsterkamm in eine noch lebensfeindlichere, eisige Wildnis von bizarrer Schönheit verwandelt. Der Schnee, der mitunter zu einem die Sicht nehmenden Gestöber anschwellen kann, ist nun der stete Begleiter der Helden.

IN DEN BERGEN IM WINTER

»Im Winter gehen nur Narren ins Gebirge.«

—landläufige Meinung

Im plötzlich hereinbrechenden und äußerst harschen Winter sind die meisten Pfade schlicht nicht gangbar. Es gibt keine Straße, allenfalls Pfade, die sich immer mehr unter Schnee verbergen. Häufig müssen sich die Helden (mithilfe ihres Führers) ihre Wege über Felder, Hügel, Bäche und durch Wälder selbst suchen. Die Reisegeschwindigkeit sinkt dadurch auf 8 bis 10 Meilen am Tag.

Bedenken Sie die herrschende *Firunkälte* und den daraus resultierenden *Kälteschaden* (WdS 144f.), wenn Sie Ihren Helden das Leben zusätzlich schwer machen wollen.

Beschreiben Sie während des Weges der Helden immer wieder die Anstrengungen, die eisiger Wind, das Klettern und die häufigen Richtungswechsel bedeuten, aber beschränken Sie das Ausspielen auf einzelne Szenen, bei denen besondere Hindernisse überwunden werden müssen – denn das andauernde Würfeln von *Klettern*-Proben erscheint wenig spannend. Für die Routenplanung muss ein Held (oder einer der möglichen Führer) täglich eine *Orientieren*-Probe +10 ablegen. Jeder *gebirgskundige* Begleiter erleichtert die Probe um einen Punkt. Je besser diese Proben gelingen, desto schneller kommen die Helden voran. Gelingen sie nur gerade eben oder gar nicht, sollten Sie der Gruppe ein Hindernis in den Weg legen. Im Folgenden finden Sie einige Beispiele für Komplikationen bei der Reise durch den Finsterkamm:

● **Steinschlag / Eisabbruch:** Über den Köpfen der Reisenden löst sich ein Felsen / bricht eine größere Eiswand ab, poltert hinab und reißt kleinere Brocken mit sich. Zwei zufällig bestimmte Helden befinden sich in der Bahn der Steine / der Eiszapfen und sollten *Ausweichen*, um 2W6+5 TP zu vermeiden. Außerdem besteht die Gefahr, dass Maultiere durchgehen (*Reiten-* oder *Abrichten*-Proben+5).

● **Felsspalte / Schneerutsch:** Uplötzlich tut sich eine gut fünf Schritt breite Schlucht vor den Helden auf. Es muss eine findige Möglichkeit gefunden werden, um auf die andere Seite zu gelangen. So könnten sie mit Seilen oder Holzstämmen eine provisorische Brücke bauen. Verlangen Sie erschwerte Proben auf *Wildnisleben* sowie *Holzbearbeitung*, *Zimmermann* oder *Mechanik* – je nachdem, was für eine Idee Ihre Spieler haben. Haben die Helden Lasttiere bei sich, sollten Sie die Proben nochmals erschweren, denn eine Brücke muss dann schon einiges an Gewicht aushalten. Finden die Helden keine Möglichkeit, bleibt ihnen nur die Felsspalte zu umgehen, was einen halben Tag Zeitverlust bedeutet. Ähnlich verhält es sich, wenn eine Lawine den Pfad verschüttet hat und kaum Halt auf dem eiskalten und glatten Hindernis finden lässt. Mit einen Holzstämmen als Planken, können die Helden sich dennoch an die Überwindung des instabilen Hügels machen.

● **Geröllhalde / Eisfeld:** Ein Abhang, den die Helden überqueren müssen, ist von losem Geröll und Kieseln bedeckt oder vollständig vereist. Um die Halde zu überwinden müssen *Klettern-* oder *Körperbeherrschungs*-Proben+2 abgelegt werden. Sollten diese Misslingen, erleidet ein Held 1W6+2 SP. Lasttiere müssen geführt werden (*Reiten-* oder *Abrichten*-Proben +6), damit sie nicht in Rutschen geraten. Kommt es dennoch dazu, besteht die Gefahr (1–5 auf W20), dass es sich ein Bein bricht. Nur eine magische Heilung (mit mindestens 10 AsP) kann dann verhindern, dass das Tier notgeschlachtet werden muss.

● **Steilstelle / vereister Hang:** Das schroffe Gebirge wird mit einem Mal so steil / eine Strecke ist dermaßen vereist, dass den Helden *Klettern*-Proben+4 gelingen müssen, damit sie nicht abrutschen. Misslingen die Proben, erleidet ein Abgerutschter 2W6–2 SP Fallschaden. Bilden die Kletterer jedoch eine Seilschaft, darf jeder Held, dem die Probe gelang, seine TaP* verwenden, um einen Fehltritt seines direkten Nachbarn auszugleichen.

BEGEGNUNGEN IM FINSTERKAMM

Neben den Szenen, die schon in diesem Szenario vorgegeben sind, lohnt sich auch ein Blick in die Regelergänzung *Zoo-Botanica Aventurica* (Seite 278, Tabelle *Andere mittelländische Gebirge*), um geeignete Begegnungen zu improvisieren. Da den Helden aber noch das Finale in der Angel der Eule bevorsteht und sie ein winterliches Gebirge bewältigen müssen, sollten Sie kräftezehrende Begegnungen wohl dosiert einsetzen.

Die Ogerhöhle

Eine Höhle, die Schutz vor Sturm und Eisregen verspricht, entpuppt sich als Zufluchtsort eines Ogers, was die Helden schnell durch *Sinnenschärfe*-Proben (Geruch) feststellen können. Wenn sie schnell den Rückzug antreten, verfolgt der Menschenfresser sie nicht weiter in das Unwetter, ansonsten kommt es zum Kampf.

Oger

Faust: INI 12+1W6	AT 15	PA 10	TP(A) 2W6+5	DK HN
Keule: INI 12+1W6	AT 15	PA 7	TP 3W6+4	DK N
LeP 45	AuP 40	WS 9	RS 2	MR 1/8 GS 10

Besondere Vor- und Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz (2); Aberglaupe 14, Übler Geruch

Sonderfertigkeiten: Gerade, Niederwerfen, Schmetterschlag, Wuchtschlag
Besonderheiten: großer Gegner

Die Höhle ist nur spärlich ausgestattet, einige stinkende Felle als Nachtlager, einige Holzgegenstände, mehrere Keulen und vielerlei Knochen, enthält aber nichts wirklich Wertvolles.

Harpyienangriff

Wenn die Helden schon recht weit im Gebirge sind, können Sie sie mit einem Harpyienangriff konfrontieren. Uplötzlich ertönt über den Köpfen der Helden ein wahnsinniges Lachen, das schnell in ein schrilles Kreischen übergeht. Dann kann man auch das Rauschen von Schwingen vernehmen und drei der wahn-sinnigen Vogel-frauen stürzen sich aus dem Himmel herab auf die Helden.

Sollte Aarfried bei den Helden sein, packt ihn seine panische Angst vor Harpyien. Bei einer kopflosen Flucht kann er sein Leben lassen – und die Helden sind mitten im Gebirge plötzlich auf sich gestellt.



Harpyie

INI 9+1W6 PA 7 LeP 35 RS 1 WS 7

Klaue: DK N AT 14 TP 1W6+5

GS 15 / 2*AuP 50 MR 12/5 GW 9

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff*, Gelände (Baum, Gebirge)

*) in der Luft / am Boden

**) Bei einem Gezielten Angriff führt die Harpyie einen Sturzflugangriff aus, um den Gegner mit in die Luft zu nehmen. Oft werden die Opfer ins Nest gebracht (Kampf auf Bäumen), doch manchmal lassen die Harpyien es auch im Fluge einfach los (Sturzschaden), insbesondere dann, wenn sie weiterhin angegriffen werden.

Orklager

Auf einer kleinen Lichtung im Wald steht ein kleines Riyachart und ein größeres Zelt, das an ein Turnierzelt eines Adligen erinnert (was es auch tatsächlich ist). Beide Zelte wurden beim Sturm beschädigt und zum Teil nur notdürftig geflickt. Aus dem großen Zelt steigt durch eine Öffnung eine dünne Rauchfahne, an einem Baum in der Nähe hängt ein in Einzelteile zerlegtes Wildschwein. Ein weiterer Baum wird offensichtlich als Zielscheibe benutzt, denn es stecken etwa 10 Holzpfeile in seinem Stamm. Andere Bäume weisen Spuren von Nahkampfübungen auf.

Wenn die Helden unvorsichtig die Lichtung betreten, ertönt plötzlich das langgezogene Heulen eines Alarmhornes, das anscheinend von einem Späher in der Krone eines verschneiten Baumes geblasen wird. Sofort mischt sich zorniges Bellen in das Heulen und zwei orkische Kampfhunde preschen auf die Helden zu. Nur wenig später stürmen vier Orks aus dem großen Zelt und greifen die Helden ebenfalls an. Eine SR später greift auch der Späher in den Kampf ein. Die Orkkrieger, die zum Stamm der Gharrachai gehören, kämpfen ausnahmslos bis zum Tod.

Unerfahrener Khurkach

Arbach: INI 10+1W6 AT 13 PA 8 TP 1W6+4 DK N

Reiterbogen: INI 10+1W6 FK 16 TP 1W6+5*

LeP 30 AuP 35 RS 4 WS 7 MR 0 GS 6

Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag

Erfahrener Khurkach

Arbach: INI 12+1W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+5 DK N

Byakka: INI 11+1W6 AT 15 PA 9 TP 1W6+5 DK N

Gruufhai: INI 10+1W6 AT 14 PA 8 TP 1W6+6 DK N

Reiterbogen: INI 12+1W6 FK 18 TP 1W6+5*

LeP 39 AuP 44 RS 4 WS 8 MR 1 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Berittener Schütze, Biss, Niederwerfen, Schildkampf I, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag

Orkischer Kampfhund

INI 10+1W6 PA 6 LeP 24 RS 2* FS 0

Biss: DK H AT 13 TP 1W6+3

GS 11 AuP 60 WS 6 MR 2 / 1 GW 6

Nachteile: Halbwild, Jähzorn 10

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Raserei (3, bei Verletzung)

Varianten: Bluthund (AT+3, PA+2, TP+1, INI+1, +7 LeP, +10 AuP, WS+1), Hetzhund (AT+2, PA+1, INI+1, GS+1, +5 LeP, +10 AuP, WS+1, FS+5)

*) gelegentlich erhalten Kampfhunde eine speziell zugeschnittene Lederrüstung (RS+2)

Dieses Lager ist eines der vielen, die sich in der letzten Zeit überall gebildet haben, seit Tildan von Nebelstein vermehrt Orks in den Finsterkamm einsickern lässt. In den Zelten ist wenig zu finden, außer einem knisternden Feuer, über dem ein Teil des Wildschweins grillt und einigen Gebrauchsgegenständen der Orks. Allein ein Langschwert, ein zerrissener Wappenrock und ein geborstenes Kettenhemd deuten drauf hin, dass die Orkkrieger zumindest einen Ritter der Finsterwacht getötet haben.

Geistererscheinungen

Durch Selindians karmal aufgeladene Seele, das Treffen zwei Hochschamanen des Tairach und die Anwesenheit des *Schwarzen Stabes* kommt es im Umfeld der Angel der Eule zu einer Annäherung der Geisterebene an das Diesseits. Da der Finsterkamm viele Schlachten gesehen hat, können Sie die Helden während ihrer Reise immer wieder mit Geistererscheinungen konfrontieren.

Dabei stellen diese *Gefesselten Seelen* (WdZ 204) keine wirkliche Gefahr dar, können aber durch ihre *Schreckgestalt I* Furcht auslösen: Misslingt eine Mut-Probe+1W6, die weiterhin um den Wert eines passenden Nachteils wie *Totenangst* oder *Aberglauben* erschwert ist, erleidet der Betroffene einen Malus von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, PK und INI-Basis. Dieser Malus nimmt nach Verschwinden der Geister mit einem Punkt pro halber Stunde wieder ab.

Bei den Geistern handelt es sich fast ausnahmslos um Kämpfer, die im Finsterkamm einen gewaltsamen Tod gefunden haben. An besonders prominenten Schlachtfeldern kann es dabei zu einem regelrechten Geistersturm kommen, bei dem Dutzende der Wesen erneut die alten Schlachten fechten: So kann die Thuranische Legion erneut den Orks unterliegen oder die Rondrianer den Dämonen des Vagabunden zum Opfer fallen. Die Ritter des Grafen Emmeran fechten erneut gegen Feracinos oder Sonnenlegionäre gegen Ketzer, die sie bis hierher verfolgt haben. Nicht immer sieht man dabei auch die Gegner, die ein Geist bekämpft, was die Szenerie noch unheimlicher macht.

Je näher die Helden der Angel der Eule kommen, desto mehr nehmen die Geistererscheinungen zu. Nur bei der Nimmerkuppe bleiben sie aus (ein Nebeneffekt von Feracinos Hort).

OPTIONAL: DIE WEIßE BRAUT

Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie *M'Darrsla* (Seite 90) persönlich auftreten oder es bei Gerüchten und einer geheimnisvollen Begegnung im Schneegestöber bewenden lassen. Manchen Gruppen mag ihr Auftritt zuviel sein, anderen das fehlende Element einer epischen Handlung – gerade, wenn die Helden die Mondschamanin aus *Orkengold* kennen und Sie durch die Hinweise auf die 'Weiße Braut' schon einen Bezug zu ihr hergestellt haben.

Es entspricht nicht ihrer scheuen Natur, massiv in die Geschehnisse einzugreifen. Sie weiß zwar, dass genau das eines



Tages von ihr erwartet wird, aber noch scheut sie vor dieser Aufgabe, deren Natur sie noch nicht versteht, zurück. Sie ist eine Sterbliche, die das Besondere in sich noch nicht akzeptiert hat.

Als Meisterwerkzeug erfüllt M'Darrsla vor allem zwei (optionale) Zwecke: Zum einen können Sie mystische Zusammenhänge durch ihren Mund (aber durch ihre Sichtweise verzerrt) erklären, die sich den Helden noch nicht erschlossen haben, die im Finale hilfreich sein können. Zum anderen ist sie für die Helden die letzte Möglichkeit in die Geistersteppe vorzudringen, wenn sie dies nicht aus eigener Kraft vollbringen können (oder kann die Helden auf die Wege der Lebenden ins Jenseits hinweisen, wenn sie noch nicht auf die Idee gekommen sind, den Raben zu retten).

AM SCHEIDEWEG DES SCHICKSALS

Nachdem sie das Gebirge bezwungen haben und den Stufen der Angel der Eule stehen, erreichen die Helden das Finale von **Der Mondenkaiser**, in dem sich Heil oder Verderben Selindian Hals entscheiden.

DIE ANGEL DER EULE

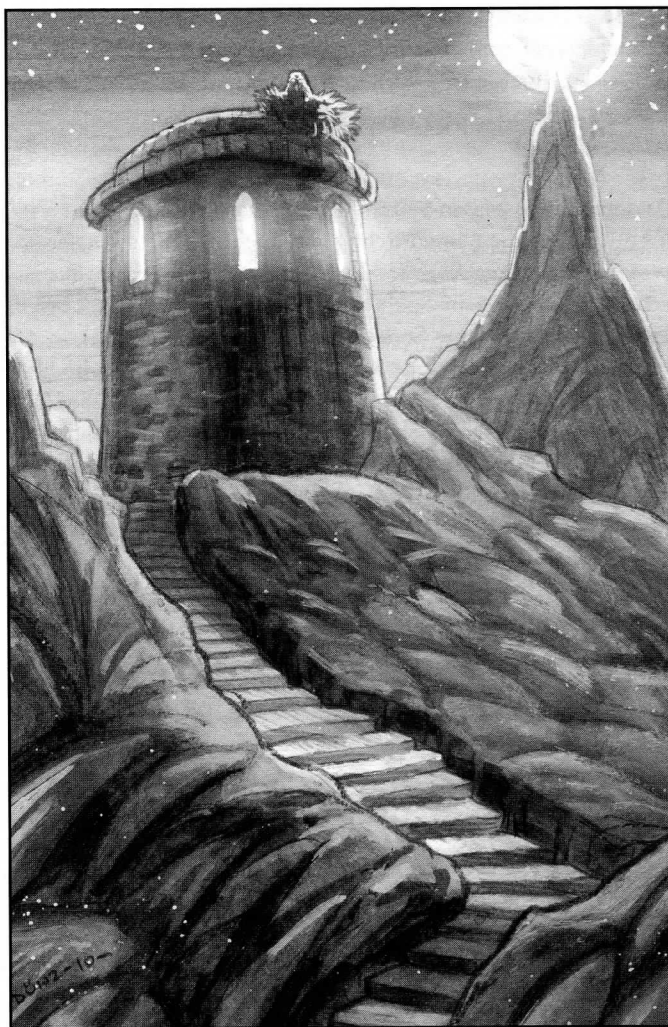
»*Wolken ziehen entlang der Klüfte und Klammern in den finstergelämmten Höhen, sich selbst zerreißend wie irrlichternde Nebelschwaden: durchwoben mit Firuns Kälte, glitzernd tragen sie Kristalle des Schnees, alsbaldig zu fallen bestimmt, wo allein die weißgefiederten Schwingen der Adler des grimmfrostenen Nordens erhaben über Niederungen wie über Gipfel ihre weitgespannten Kreise ziehen. Scharfe Augen spähen auf Grate und Kämme, keines Schäfers Hütte stört das einsame Bild: doch dort – eingeschlossen von hoch und höher wachsenden Hängen – ragt abgehoben und dennoch eins mit dem Felsen auf einer allseits steil abfallenden Klippe ein Werk von lebender Wesen Hand: ein Turm, genannt Angel der Eule' in manch einer Sage.*

Abseits der Passwege und nur im Verlauf mehrerer Praiosrunden nach mühevолlem Anstieg über unsichere Pfade zu erreichen, könnte er nichtsdestotrotz einsames Ziel mehr als einer Wanderung sein, wären die Lage genauer bekannt und die Berge nicht von schändenden Schwarzpelzen heimgesucht, denn der große Orkenzug wirkt auch hier unselig. Die Angel der Eule indessen fürchten die Schwarzpelze und können klug daran tun: Nicht nur eines Orken Blut soll in vergangenen Zeiten bei nicht vergessenen Kämpfen einer vergeblichen Belagerung die nie gezählten Stufen der mit schier endloser Geduld in den Stein gehauenen langen Treppen auf dem letzten Stück des beschwerlichen Weges hinan zum Turm geführt haben. Ob dieser Scheu der Schwarzpelze unbesudelt ist daher die Schwelle des Baus, aber nicht still: Ein schneidender Wind pfeift über den selbst hier frisch blühenden Madasternchen, die sich zu Füßen der mit Reif besetzten untersten Mauerquader ducken. Sei es nun wahr, was der eine oder andere verschlossene Jäger, der auf waghalsigen Streifzügen den Turm von Ferne erblickt haben mag, erzählt, dass nämlich die Fundamente, auf denen die Angel der Eule schon ruhte, als sein Großvater jung war – und bereits lange davor –, von den Händen eines der Vierundzwanzig Wahrhaften Riesen aufgetürmt worden seien, oder ist etwa einem grob gemeißelten Sonnenrelief, dem Zeichen der Hoheit bosparanischer Kaiser, ein Hinweis auf das wahre Alter des Turmes zu entnehmen? – Die Quader scheinen jedenfalls ausnehmend gering verwittert, als ob erst kürzlich zusammengefügt. Und doch fände sich

Die Helden können ihre Spuren im frischen Schnee entdecken oder sie am Fuße einer Klamm erspähen. Sie kann ihnen wie eine leibhaftige Ifirn in der verschneiten Bergwelt begegnen oder nahe ihres Nachtlagers Ausschau nach dem Mond halten. (Bedenken Sie, dass der 21. Boron eine Vollmondnacht ist.)

Nachfolgend finden Sie einige Aussagen M'Darrslas:

- *"M'Drr zitt'rrt. Ein Stier folgt irrer Fährte."*
- *"Die H'Rangarim lauern. Irre Blicke rr'hen auf dieszen Berrgen. Ichh szpüre Schirr'Rrim, irren, bebenden Szorn."*
- *"In der Nacht alsz M'Drr blutete, h'rte ichh den Rruf eines Menschen. Er forrderte die H'Rangarim heraus."*
- *"Ichh bin hierr, um szu szechen und szu lerrnen. Der Schirr'Rrim der H'Rangarim kann unsz alle vernichhten. Derr Stier musz ablassen von M'Drr."*



niemand weithin im Svellttal oder Greifenfurter Land, der von der Errichtung eines solchen Bauwerks Zeugnis abzulegen vermöchte. Kreisrund ist der Turm, so abgezirkelt, wie es fast allein ein Mathematiker auf dem Zeichenbrett zu konstruieren vermag. Ebenmäßig ansteigende Treppen weisen nach dem Schritt durch den türlosen Eingang in die kühlen Tiefen des Inneren, das furchterfüllten Vorstellungen zum Trotze eher durch beklemmende Leere als zauberische Wesenheiten gekennzeichnet wird.«

—eine Zusammenfassung des Wissens über den Eulangelturn, niedergeschrieben von Meinhard von Hasenstein im Jahre 1010 BF, so in der Gräflichen Bibliothek von Baliho aufbewahrt

Die Angel der Eule ist eine mit bemerkenswerter Genauigkeit errichtete, kreisrunde Turmanlage unbestimmbaren Alters, zu deren Fundamenten exakt in den Berggipfel gehauene Treppeinstufen führen (siehe auch **Schild 176**). Die Berichte über die Existenz des Turms reichen viele Jahrhunderte zurück. Legenden besagen, dass er von Riesen errichtet wurde, andere, dass ein bosparanischer Kaiser ihn erbauen ließ. Eine Eule hat auf der Turmspitze ihren Nistplatz und vermutlich zum eigentümlichen Namen des Turms beigetragen.

Vor über vier Jahrhunderten schrieb Hyanon der Große, ein Erzmagier der späten Rohalszeit und eine Koryphäe der Antimagie, über den Turm, den er auf seiner Flucht vor den Schrecken der Magierkriege im Finsterkamm fand. Er harnte einige kalte Tage mit seinem letzten verbliebenen Getreuen dort aus und untersuchte den Turm, in dem er einen aufgebahrten Toten fand, der hier offensichtlich mit allerlei seltsamen Grabbeigaben beigesetzt worden war. Darunter fanden sich barbarische Masken und Schilde. In den vertrockneten Händen des Toten fand er ein Siegel, das von einer 'gorischen Glyphe' geschmückt und mit dem Bild eines Rosses verziert war. Seine Analyse dieses Siegels deckte auf, dass das Siegel mit magischen Varianten der Zibilja-Rituale **SIEGEL DER EWIGEN RUHE** und **WACHSHAUT** versehen war. Er nahm sich immer wieder vor, zum Eulangelturn zurückzukehren, starb aber, bevor er es wirklich tun konnte.

DIE GESCHICHTE DES TURMES

Wie das Grabmal des gescheiterten Kriegers in den Amhallassih-Kuppen (Seite 58) beherbergt auch die Angel der Eule die letzte Ruhestätte eines der vier handverlesenen Krieger des Emirs. Im Gegensatz zu den anderen war seine Queste erfolgreich, doch er konnte nicht mehr zurückkehren und seinem Herrn berichten.

Als der Krieger Gassir 145 v.BF nach dreijähriger, kräftezehrender Reise durch ihm fremde Lande den Finsterkamm erkundete, befanden sich die Lande der Mitternacht unter der Knute der Schwarzpelze, die hundert Jahre zuvor über die Greifenmark und das Königreich Baliho hergefallen waren und die Finstermark errichtet hatten. Zu diesem Zeitpunkt hatte die Finstermark ihre größte Ausdehnung erreicht und das Leben einer Glatthaut zählte wenig. Gassir verlor sämtliche Gefährten und selbst dass er einem Stierkult angehörte, half ihm wenig. Nach Monaten der Flucht und des Versteckens fand er Unterschlupf bei den Zwergen im Finsterkamm und ihrem Hochkönig *Dorgrim 'Orkenbrandt' Sohn des Dargalosch*. (Mehr zu der Geschichte der Finstermark finden Sie in der Box **Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern**.)

Bei den Angroschim, die schon lange auf der Grenze zwischen den wilden Ländern der Schwarzpelze und den verzauberten Wäldern der Elfen lebten, erkannte Gassir im Finsterkamm das gesuchte Schicksalsgebirge. Seine Ehre gebot es ihm jedoch, seine Retter in ihrem Kampf zu unterstützen und so kehrte er nie in den Süden zurück: Er starb 142 v.BF in einer Schlacht im Schatten der Nimmerkuppe. Nach seinen Wünschen errichteten die Angroschim ihrem Waffenbruder einen Turm als Grabmal.

Es ist ein Geheimnis der Eulenkönigin *Oropheia*, warum seit Jahrhunderten stets eine Eule auf der Turmspitze nistet, doch in der Tat verdankt der Turm diesem Umstand seinen eigentümlichen Namen.

IM INNEREN

Hinter dem Eingang führen acht Stufen nach unten. Die **Eingangskammer** nimmt das ganze Erdgeschoss ein. Von hier auf führen eine grob aus dem Fels gehauene Treppe nach unten und eine zweite, an der Wand umlaufende, nach oben. Im Erdgeschoss haben sich die Madabiljim eingerichtet und unterhalten in der Mitte ein wärmendes Feuer.

Nach unten gelangt man – wie schon im Grabmal des gescheiterten Kriegers – in die **Vorkammer**. Die Wände sind schmucklos, allerdings zeugen auch hier Tonscherben davon, dass dem Toten Proviant für seine Reise ins Totenreich mitgegeben wurde.

Die eigentliche **Grabkammer** betritt man durch einen Torbogen, der an seinen Seiten mit Rösserornamentik geschmückt ist (wobei die Tiere den Zwergen etwas gedungen geraten sind) und dessen Abschlussstein die Form einer Mondscheibe besitzt. In der Mitte der Kammer befindet sich ein schlichter Block aus grauem Kalkstein, auf dem noch heute ein mumifizierter Körper in einer alttulamidischen (und von zwergischer Hand ausgebesserten) Rüstung ruht. Die Grabbeigaben – zum Teil orkische Masken und Schilde als Trophäen seiner siegreichen Kämpfe, zum Teil wenige Relikte, die ihm aus dem Emirat geblieben waren – sind stumme Zeugen seines Lebens. Immer noch hält der Tote das Siegel mit der 'gorischen Glyphe' umklammert, ein altes alhanisches Schutzzeichen, das ihn über die Jahrhunderte konserviert hat. Anders als in den Amhallassih-Kuppen finden sich hier keine weiteren Inschriften.

Die nach oben führenden Stufen, die durch die Kälte glatt und vorsichtig zu erklimmen sind (GE-Probe, sonst rutscht man aus und erleidet 1 SP, bei einem Patzer gar *Sturz*), enden in der **Turmkammer**. Die nimmt ebenfalls das ganze Stockwerk ein und besitzt umlaufend die einzigen Fenster des Turmes, mehr schmalen Scharten, von denen man aus die Umgebung überblicken kann. Diese Kammer hat sich Selindian zum Refugium erkoren.

KRAFTLINIEN

Die Angel der Eule liegt auf einer überregionalen Kraftlinie, die in Fachkreisen als *Hexenband* (**WdZ 368**) bekannt ist und von Salza über Arras de Mott, Baliho, Braunenklamm, Dragenfeld und der Nagrachgrotte bis zur Dämonenzitadelle verläuft. Damit zählt sie zur Zwölfsaitigen Götterharfe, jenen zwölf machtvollen Kraftlinien, die sich an der Dämonenzitadelle vereinen. Westlich von der Angel der Eule kreuzt sie zudem eine Kraftlinie, die im Norden den Hornturm des Aikar Brazoragh verläuft (**Orkengold 104**). Dem Hexenband wird eine Affinität zu den Merkmalen *Telekinese* und *Verständigung* nachgesagt.

Mit einer Probe+3 (SF *Kraftlinienmagie I* nur -2) auf OCULUS beziehungsweise einer Probe+6 (SF *Kraftlinienmagie I* nur +1) auf ODEM, *Magiegespür* oder Blick der Weberin kann die Kraftlinie erkannt werden. Bei mindestens 3 ZfP* / LkP* kann die Linienstärke (4) bestimmt werden.

AM GRABMAL DES GASSIR

Seit Jahrhunderten verbrachte kaum jemand mehr als eine Nacht im Schatten des Turmes, in dem sich nun Selindian Hal von Gareth einquartiert hat und die von ihm herausgeforderten Schicksalsmächte erwartet. Die Helden werden die letzten sein, die Ende Boron / Anfang Hesinde den Turm in der Wildnis erreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mühsam stemmt ihr euch gegen den schneidenden Wind und die Firunskälte, die den Gipfel des Berges einzuhüllen scheinen, der nur noch von der benachbarten Nimmerkuppe überragt wird. Doch was ist das?

[Proben +2 auf *Sinnenschärfe (Sehen)*]

Ihr erkennt eisstarrende Stufen, die ganz exakt in den schwarzen Stein gehauen worden sind. Und ihr könnt erkennen, dass vor kurzem eine größere Gruppe diese Stufen nach oben gestiegen ist, denn die weiße Schneedecke, die alles bedeckt, ist an vielen Stellen aufgebrochen und einzelne Eiszapfen sind von den Stufen abgebrochen. Die Anlage der Stufen erinnert Euch an das Grabmal des gescheiterten Kriegers in den Amhallassih-Kuppen. In der frostigen Kälte werden sehnsüchtige Erinnerung an die Wärme des südlichen Gebirges wach. Klirrend seht ihr euren Atem, jeder Atemzug schmerzt und die Tränen, die der eisige Wind euch in die Augen trieb, gefrieren euch an den Wimpern. Vorsichtig folgt ihr Stufen zum Gipfel des Berges.

Lassen Sie die Helden eine Probe +3 *Sinnenschärfe (Hören)* ablegen. Bei Gelingen bemerken die Helden trotz des Windes, der viele Geräusche davonträgt, dass sich eine große Gruppe von Lebewesen auf dem Gipfel um den Turm herum aufhält.

Wenn sie sich nach oben schleichen (Proben auf *Schleichen* und *Sich Verstecken*) können sie nicht nur den düsteren Turm erkennen, der der Anlage im Amhallassih sehr ähnlich ist, abgesehen davon, dass er aus dem schwarzen Stein des Finsterkamms erbaut wurde. Zudem weisen seine Quader keinerlei Spur von Abnutzung auf, auch wenn jetzt Eis Teile des Turmes bedeckt.

Warmes Licht dringt aus den schmalen Fenstern etwa 4 Schritt über dem Boden und dem türlosen Eingang. Davor haben sich drei Lager gebildet, die sich argwöhnisch beobachten. Darunter können die Helden sechs weißbepelzte Orks erkennen, die um zwei mächtige Streitoger stehen. Sie tragen alle einen rußgrauen Krähenfuß auf Nase und Stirn gemalt und sind mit Metallplättchen verstärkten Fellschurzen gerüstet. Bewaffnet sind die Schurachai (**Roter Mond 114**) mit Arbachen und Gruufhais. Die Schneeorks werden von sechs Schwarzpelzkriegern, die ebenfalls mit den traditionellen orkischen Waffen bewaffnet sind, argwöhnisch beobachtet. Obwohl sich die beiden Orkgruppen immer wieder auf Orkisch provozierend anblaffen, gehen sie nicht aufeinander los, sondern blicken immer wieder zu einer Gruppe von zehn Ferkinas hinüber, die aufs Äußerste angespannt, etwas abseits stehen und für die Helden sofort als Selindians Madabiljim zu erkennen sind, zumal sie unter ihnen Shâr Zhandur (siehe rechte Spalte) ausmachen können. Unter den Orks ist kein Schamane zu erkennen, auch kein wirklicher Anführer. Ebenso fehlt jede Spur von Selindian, so dass es naheliegt, dass er sich mit den orkischen Führern im Inneren des Turms aufhält.

Die Anwesenheit der Schurachai sollte die Helden beunruhigen, wenn ihnen dieses Volk überhaupt bekannt ist. Dann aber haben sie eine Ahnung, welcher Feind sie im Inneren erwartet.

WEGE INS INNERE

Für die Helden geht es nun darum, einen Weg ins Innere der Angel der Eule zu finden, vorbei an den beiden Kriegsögern, den Schurachai und Gharrachai (denn um solche handelt es sich bei den 'normalen' Schwarzpelzen) sowie Selindians

Ferkina-Garde. Seien Sie für alle plausiblen Ideen der Helden offen. Im Folgenden finden Sie einige denkbare Möglichkeiten aufgelistet, die Erfolg haben können.

- Helden, die des Orkischen oder auch des Ogrischen mächtig sind und über ein gewisses Talent im *Stimmen Imitieren* verfügen, könnten versuchen die Orks mit zugerufenen Schmähungen so weit zu reizen, dass sie auf einander losgehen. Ähnliches könnte auch mit den beiden Streitögern funktionieren, die – einmal in Rage – alles angreifen, was vor ihre Keulen kommt. Das entstehende Durcheinander könnten schnelle Helden nutzen, um mit *Athletik*-Proben über das Gipfelplateau zu eilen und im Turm zu verschwinden. Alternativ könnten andere Helden mit *Schleichen*- und *Sich Verstecken*-Proben versuchen, unauffällig an den streitenden Orks vorbei zu kommen. Das Vorhaben ist allerdings riskant, weil die Ferkinas sich an der Rauferei nicht beteiligen. Schwieriger ist es die Madabiljim so zu provozieren, dass sie sich gegen die Orks wenden. Allerdings könnten man das dadurch erreichen, indem man kleine Steine nach ihnen wirft, so dass die Ferkinas nur die Orks für die Schuldigen halten können und diese dann zur Rede stellen wollen.

- Mit Hilfe von *Illusions*-Magie (zum Beispiel dem AURIS NASUS) kann ein ähnlicher Effekt erzielt werden. Auch *Herrschafts*- und *Einfluss*-Zauberei (etwa der *Bluttausch* eines KARNIFILO) können die angespannte Situation eskalieren lassen

- Ein findiger Illusionsmagier kann mit den AURIS NASUS-Modifikationen *Entfernte Phantasmagorie* und *Bewegte Bilder* eine vermeintliche Bedrohung herbeizaubern, die die Orks und Ferkinas ablenkt und den Helden so den Weg in den Turm eröffnet. Ähnliches gilt für den Schelmenzauber BLENDWERK.

- Denkbar ist auch, dass die Helden Zauberei nutzen wollen, um ungesehen an den Wächtern vorbeizukommen. Das kann unter anderem mit einem CHAMAEIONI (Variante *Verschwimmende Tarnung* und *Andere Tarnen*) oder einer Kombination aus den Zaubern VISIBILI und OBJECTO OBSCURO gelingen. Auch die Liturgie PHEXENS SCHATTEN sorgt für die nötige Heimlichkeit.

- Eine DUNKELHEIT oder der HAUCH BORONS sind zwar nicht unauffällig, aber wirksam.

- Eine WETTERMEISTERSCHAFT oder der SCHNEESTURM richten die Naturgewalten gegen die Orks und Ferkinas.

- Mittels des LEIB DES ERZES könnten die Helden versuchen in den Turm eindringen (müssen dabei vermutlich aber die Varianten *Ausgedehnte Aura*, *Durch Fels und Erz* sowie *Begleiter* nutzen). Gleiches ist mit der Liturgie VERTRAUTER DES FELSENS möglich.

- Einmal im Turm können FORTIFEX oder HEXENKNOTEN die Feinde von einem Eindringen abhalten.

- Ein Sturmangriff wäre denkbar, scheint aber wegen der Übermacht der Feinde von vornherein zum Scheitern verurteilt. Dennoch finden Sie nachfolgend die Kampfwerte (die Werte *erfahrener Khurkach* finden Sie auf der nächsten Seite).

Zhandur iban Khordad, Shâr der Madabiljim

Zhandur ist einer der besten Kämpfer der Bân Gassârah, weswegen er von Mharbal, dem Nuranshâr der Hochlandnomaden, ausgewählt wurde, das Dutzend Stammeskrieger aus den Bergen anzuführen, die Selindian Hal unter dem Namen Madabiljim (tul. 'die sich für den Mondherrn opfern') als Leibgarde dienen.

Geboren 1011 BF **Größe** 1,85 Schritt

Haarfarbe schwarz **Augenfarbe** grün

MU 17 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 10

FF 12 **GE** 16 **KO** 16 **KK** 15

Khunchomer: INI 13+IW6 AT 17 PA 15 TP IW6+5 DK N
Wurfbeil: INI 13+IW6 FK 19 TP IW6+3
LE 35 AU 41 WS 8 RS 0 MR 3 GS 9

Wichtige Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Zäher Hund; Arroganz 4, Blutausch, Rachsucht 6

Wichtige Talente: Bogen 9, Fährtensuche 8, Hiebaffen 13, Körperbeherrschung 12, Reiten 9, Schleichen 10, Sinnenschärfe 11, Wildnisleben 11, Wurfbeil 11; spricht Ferkina, Tulamidya und radegebrechtes Garethi

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Berittener Schütze, Finte, Gebirgskundig, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfgespür, Niederwerfen, Reiterkampf, Sturmangriff, Wuchtschlag

Ferkina-Krieger (Madabiljim)

Steinbeil: INI 10+IW6 AT 15 PA 14 TP IW6+3 DK N
Dolch: INI 11+IW6 AT 14 PA 12 TP IW6+1 DK H
Kurzbogen: INI 11+IW6 FK 17 TP IW6+4
LE 31 AU 37 WS 7 RS 1 MR 2 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Niederwerfen, Reiterkampf, Sturmangriff, Wuchtschlag

Okwach

Arbach: INI 18+IW6 AT 19 PA 15 TP IW6+5 DK N
Byakka: INI 17+IW6 AT 19 PA 14 TP IW6+6 DK N
Gruufhai: INI 16+IW6 AT 18 PA 13 TP IW6+7 DK N
Reiterbogen: INI 18+IW6 FK 23 TP IW6+5*
LeP 45 AuP 51 WS 8-9 RS 5-7 MR 4 GS 6-7

Vorteil: Eisern

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Berittener Schütze, Biss, Gegenhalten, Kampreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Scharfschütze, Schildkampf I, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag

Karrash und Morkha, die Streitoger Uigar Kais

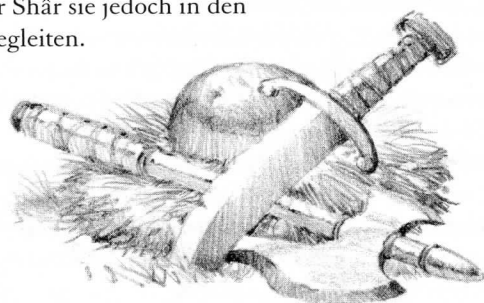
Faust: INI 10+IW6 AT 18 PA 14 TP(A) 2W6+6 DK HN
Streitkolben: INI 10+IW6 AT 20 PA 14 TP 3W6+6 DK NS
LeP 45 AuP 40 WS 10 RS 5 MR 4 / 8 GS 10

Besondere Vor- und Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz (2); Aberglaupe 8, Übler Geruch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gerade, Hammerschlag, Kampreflexe, Niederwerfen, Schmetterschlag, Wuchtschlag

Besonderheiten: großer Gegner

● Letztlich gibt es noch eine besonders dreiste und sehr wagemutige Variante: Die Helden geben sich offen zu erkennen und behaupten, der Mondenkaiser würde sie erwarten. Letztlich müssen sie vor allem Zhandur überzeugen, der allerdings nicht besonders misstrauisch ist (*Menschenkenntnis* (11/13/10) 5) und durch Magie oder Liturgien (etwa der MONDSILBERZUNGE) leicht zu beeinflussen (MR 3). Zusätzliches Gewicht können die Helden ihren Argumenten verleihen, wenn sie vorgeben, Kunde von der Weißen Braut zu bringen, von der Zhandur weiß, dass sein Mondherr sie erwartet. In diesem Fall wird der Shâr sie jedoch in den Turm begleiten.



DAS FINALE – EINEN KAISER ZU LÄUTERN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit vorsichtigen Schritten steigt ihr in dem kalten Gemäuer die Stufen hinauf. Von oben hört ihr eine raue, knurrende Stimme, deren Klang euch wie Grimmfrost zittern lässt.

“...kann dich von deinem Leiden befreien.”

Ihr antwortet eine andere Stimme – nicht die Selindians. Sie klingt eigentümlich entrückt. “Lüge nicht, Uigar Kai.”



Der Name des orkischen Schamanen lässt euch im Schritt innehalten. Uigar Kai, der Meister der Drei Welten. Seit dem Orkensturm hat man diesen Namen nur noch in Furcht flüstern gehört.

“Unser Vater hat gegen dich gekämpft.” Dies ist Selindian. Er ist tatsächlich dort oben – und in orkischer Gesellschaft! “Du bist Unser Feind.”

“Der Aikar ist dein Feind. Und der Aikar ist mein Feind.” Wieder spricht Uigar Kai. Vorsichtig setzt ihr euren Weg über die vereisten Stufen fort.

“Was ist meine Bestimmung?” Selindian klingt fordernd, erwartungsvoll.

“Das neue Zeitalter gehört, wer stark genug, es sich zu nehmen”, sagt der andere Ork. “Du bist Aikar Mada. Du wirst die Stämme der Glatthäute unter deiner Führung einen. Du wirst Erster unter ihren Häuptlingen sein. Gemeinsam werden Aikar Brazoragh und Aikar Mada die Welt neu ordnen.”

In der oberen Kammer des seit Jahrhunderten verlassenen Turmes fernab jeder Zivilisation bietet sich den Helden eine merkwürdige, beinahe traumhafte Szenerie. Vier Männer sind hier versammelt, von denen drei in eine Diskussion vertieft sind. Selindian trägt einen herrschaftlichen Reiterharnisch und die Enduriumklinge *Amalidion*, das Kaiserschwert der Eslamiden. Er schwankt zwischen Selbstherrlichkeit, Hoffen und Verunsicherung. Aufmerksam lauscht er den Worten der beiden Orks, die ihn umschmeicheln.

Der weißpelzige, für orkische Verhältnisse uralte Schamane *Uigar Kai* (Seite 12) ist umgeben von klirrender Kälte und das Maß seiner Beherrschung ist fast vollkommen. Seine Macht und Boshaftigkeit sind körperlich spürbar. Mit fahlgelben Augen wird er von einem jüngeren Schamanen beobachtet, dessen dunkelgraues Fell hell gemasert ist, was ihm unter den Menschen den Namen *Aschepelz* (Seite 89) einbrachte. Er führt eine Knochenkeule aus der Wirbelsäule eines Elfen und mitunter wirkt es, als lausche er nur für ihn hörbaren Stimmen. In einem der Fenster hockt eine große Gespensterkrähe und beobachtet die Szenerie.

An der Seite des Kaisers, aber an der Diskussion nicht beteiligt, hockt Mharbal, der es angesichts der Macht der anderen Schamanen vorzieht, zu schweigen.

DIE DRAMATURGIE DES FINALES

Das Finale ist möglichst offen gehalten, damit Sie an es Ihre Spielrunde anpassen können. Natürlich gibt es einen finalen Kampf, doch mit purer Gewalt ist das Abenteuer nicht zu lösen. Es ist die Aufgabe der Helden (und der Rabe wird sie daran erinnern und gegebenenfalls einschreiten) die Seele Selindians zu retten. Ihn einfach zu erschlagen, erfüllt das nicht. Es muss den Helden gelingen, Selindian ein Bekenntnis zu seiner Menschlichkeit und den Zwölfgöttern abzurufen.

Mit Uigar Kai, Aschepelz (als Vertreter des Aikar) und den Helden (in Begleitung des Raben) sind drei machtvollen Parteien versammelt. Ein jeder (er)kennt die Fähigkeiten der anderen, begegnet ihnen mit Respekt (das sollten auch die Helden) und verfolgt das gleiche Interesse: Selindian Hal von Gareth. Daraus ergibt sich eine gespannte Situation, die sich früher oder später entladen muss – was auch passieren wird. Bis dahin taktiert jede Seite und versucht schon vorher eine Entscheidung zu erreichen. Denn jedem (auch den Helden) sollte bewusst sein, dass es für alle Beteiligten hässlich wird, wenn die Situation eskaliert.

Als Meister haben Sie mit dem Raben als beratendes Gewissen ein Werkzeug an der Hand, die Helden beratend zu lenken. Letztlich obliegt es aber Ihrer Runde, wie lange das Ringen um Selindians Seele ein purer Disput bleibt.

Ein Duell der Argumente

Den Disput, in dem jede Seite versucht, Selindian für sich zu gewinnen, sollten Sie am Tisch ausspielen und nicht durch schlichte Proben auf *Überzeugen* entscheiden. Sehr wohl können Sie aber ein Punktesystem verwenden: Durch gute Argumente gewinnen die Helden Punkte, schlechte (oder bessere ihrer Kontrahenten) senken ihr Konto.

Das Ziel aller Interessen: Selindian

Die Helden sollten mittlerweile begriffen haben, dass Selindian ein zerrissener und wankelmütiger Charakter ist. Ihn für sich zu gewinnen, erfordert ein hohes Maß an Fingerspitzengefühl. Wenn die Spieler um Proben auf *Menschenkenntnis* oder *Heilkunde Seele* bitten, können Sie ihnen entsprechende Ratschläge erteilen.

"HINEIN, UND TÖTET SIE ALLE!"

In der Turmkammer sind drei mächtige Schamanen versammelt, von denen einer zusätzlich über die karmalen Mächte Tairachs gebietet und ein anderer ein hochrangiger Nagrach-Paktierer ist. Dazu ist ein Kaiser anwesend, der von rätselhaften Kräften umgeben ist. Wenn die Helden denken, einfach hineinstürmen und das Finale mit einem IGNISPHAERO beilegen zu können, ist ihnen die Macht der Meisterpersonen nicht bewusst.

Alle Seiten haben vorgesorgt. Selindian ist es ohnehin gewohnt, von magischem Schutz umgeben zu sein, und Mharbal ist seinem Mondherrs bis in den Tod ergeben. Aschepelz und Uigar, haben die Ankunft des jeweils anderen zumindest in Erwägung gezogen und sich entsprechend vorbereitet – dieser Schutz gilt natürlich auch gegen Aktionen der Helden.

● **Selindian** trägt ein Schutzamulett aus Mondsilber, belegt mit einem PSYCHOSTABILIS, der bei Berührung seine MR für 4 SR um 7 Punkte erhöht. Wenn Sie es für notwendig halten, können als weiterer Schutz ein ARMATRUTZ (RS+3) und/oder ein GARDIANUM (für 50 Punkte in den Varianten *Persönlicher Schild* und *Schild gegen Zauber*) auf dem Amulett liegen.

● Beide Orkschamanen haben sich unter die SCHÜTZENDEN ROTTE begeben, die bis zu 70 (Uigar) beziehungsweise 60 (Aschepelz) TP aus magischen Angriffen abwehren. **Aschepelz** hat sich zudem in den GEISTERMANTEL gehüllt (die ZfP* von Zaubern und Ritualen mit den Merkmalen *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form*, *Herrschaften* und *Schaden* werden um 13 Punkte reduziert).

Ziel: Anerkennung, Begreifen des eigenen Schicksals

Fruchtbare Argumente: Versprechen von Macht und Anerkennung, Schüren des Größenwahns (*orkische Strategie*) / Appell an die menschliche Seite, Fürsprache, Anerkennung seines Hintergrundes, durch den er sich missverstanden und benutzt fühlt (*mögliche Strategien der Helden*)

Schädliche Argumente: Beleidigungen, Provokationen, Anklagen

Krieger des Mondes, Häuptling der Menschen:

Aschepelz' Argumente

Ziel: Selindian als Unruhestifter im Mittelreich erhalten und zum Krieg gegen seine Schwester provozieren.

Argumente:

- "Du bist Aikar Mada, gottgesandter Streiter."
- "Du wirst größter Häuptling von Glatthäute sein."
- "Der Aikar Brazoragh hat Krieg geführt mit Glatthäuten. Er wird Krieg führen mit Weib, das Häuptling sein will. Er wird nicht Krieg führen mit Aikar Mada."
- "Gemeinsam werden die Aikars die Welt neu ordnen."
- "Karmakorthäon heißt, dass Götter zeigen müssen, ob sie stark sind, zu herrschen. Deine Bestimmung ist, für Mada zu kämpfen. Im Zeichen des Mondes."
- "Das Weib ist schwach. Du bist stark. Zeig ihr, dass du stärker."

Der Befreier Madas: Uigars Argumente

Ziel: Selindian gegen den Aikar aufbringen und ihn benutzen, das Menschenreich zu unterwerfen

Argumente:

- *“Der Aikar will dich benutzen. Ich schenke dir die Freiheit, deinen Weg aus eigenen Stücken zu beschreiten.”*
- *“Die Weltzeitenwende wird sehen, wie Mada ihren Kerker verlässt. So ist es prophezeit. Du trägst in dir die Macht, sie zu befreien.”*
- *“Der Starke unterwirft sich das Weib. Mada wird dir hörig sein, und du wirst an der Seite einer Göttin herrschen.”*
- *“Du bist Herr über Leben und Tod. Jeder Krieger, der für dich stirbt, wird über seinen Tod hinaus für dich weiterkämpfen, wenn du dies wünschst.”*

Mensch und Kaiser: Mögliche Argumente der Helden

- Als Kaiser des Reiches ist es seine Pflicht, die Menschen zu schützen und die zwölfgöttliche Ordnung zu bewahren.
- Auf das Massaker von Al'Muktur angesprochen, erwidert Selindian: *“Das war notwendig.”* Berichten vom Tod seines Sohnes will er keinen Glauben schenken: *“Ihr lügt!”*
- Die Orks sind immer schon die Feinde der Menschen gewesen. Sein Vater hat im Orkensturm gegen sie gekämpft.

Der Joker: Der Rabe von Punin

Der Rabe ist kein Mann vieler Worte – und so hält er es auch hier. Es ist zudem nicht die Aufgabe von Meisterpersonen, die Herausforderungen von Helden zu bewältigen. Dennoch kann und soll er den Helden eine Hilfe sein.

Der Rabe hört genau zu und durchschaut schnell, welche Schwächen Selindians sich die Orks zunutze machen wollen. Darauf kann er den Helden (und Sie durch ihn die Spieler) aufmerksam machen.

Wenn die Helden ihn offensiv vorschieben – Selindian also zeigen wollen, wen sie mitgebracht haben –, spricht er einmalig mit seiner Stimme durch den Helden: *“Du beschreitest den falschen Weg.”* Selindian erkennt seinen Mentor sofort, aber nur Sie entscheiden, ob dies ihn kurzzeitig zur Vernunft bringt oder er mittlerweile auch im Raben jemanden sieht, der ihn im Stich gelassen oder benutzt hat.

DER GEHEIME PLAN DES UIGAR KAI

☞ Wenn die Diskussion droht sich zu verlaufen, etwa weil die Fronten sich argumentativ verhärten, oder aber wenn sich ein deutlicher Triumph der Helden oder von Aschepelz abzeichnet, greift Uigar Kai auf einen Plan zurück, den er im Vorfeld vorbereitet hat.

Schon auf ihrer Reise zur Angel der Eule haben die Helden verstärkte Geistererscheinungen erlebt. Während der Diskussion können Helden mit *Magiegespür* oder dem Nachteil *Medium* spüren, wie die Konzentration ruheloser Seelen um den Eulangelurm zunimmt. Auch Aschepelz und Selindian wirken immer öfter abgelenkt, da sie sich durch den für sie deutlich wahrnehmbaren Geisterchor kaum noch konzentrieren können.

Die Ursache dafür liegt nicht allein in der Anwesenheit Selindians: Uigar Kai hat den *Schwarzen Stab des Tairach* mit sich gebracht. Er selbst kann ihn durch seinen Pakt seit Jahren nicht nutzen (wobei ihm der Zusammenhang von Ursache und Wirkung nicht bewusst ist), hat ihn jedoch über die Jahre von den T'Eirra-Hochschamanen der Schurachai karmal aufladen lassen – mit den letztlichsten Ziel, Madas Ketten zu durchschlagen und die Herrschaft der Roten Mondscheibe einzuläuten.

Uigar Kai, der tiefer in die Geheimnisse des Totenreiches und der Vergangenheit geblickt hat als jeder andere Schamane, kennt die Zutaten für sein Vorhaben genau: Die Angel der

Eule steht auf dem Hexenband, das auch die Nagrachgrotte kreuzt, Heiligtum seines ‘Gottes’ (der in seinem Weltbild Brazoragh als Gott der Naturgewalten abgelöst hat). Im Osten durchfließt es den Rieshügel von Moosgrund, eine alte orkische Grabstätte, und im Westen kreuzt es die *Elementarlinie*, die ihrerseits den Hornturm (und damit die *Mondspeerlinie*) kreuzt. Das karmale Wüten in Selindian, das seit dem Massaker von Al'Muktur nicht mehr zur Ruhe kommt und bereits einmal die jenseitigen Sphären hat erzittern lassen und zuletzt den heiligsten Talisman des Mondgottes, zum Bersten mit Karmaenergie angereichert.

Auf einer Linie der Verständigung kommen die Kräfte Brazoraghs, Tairachs und Nagrachs, des Mondes und der Toten zusammen. Es bedarf nur wenig, um dieses Gemisch zur Explosion zu bringen – und so, wie Uigar es plant, im Finsterramm eine Pforte in das Jenseits zu reißen.

ESKALATION: DIE MACHT DES SCHWARZEN STABES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Sieh selbst, was in deiner Macht liegt”, spricht Uigar. Wie beiläufig wirft er Selindian einen schmucklosen, schwarzen Stab zu, den der Kaiser im Reflex fängt.

Die Gespensterkrähe krächzt laut auf und flattert aufgebracht mit den Flügeln. Aschepelz springt auf. “Der Schwarze Stab des Tairach.” Es ist kaum mehr als ein Raunen.

“Dies ist das Zepter deiner Herrschaft”, ruft Uigar. “Entfesse seine Kräfte und nie wieder wird jemand über dich bestimmen.”

Geben Sie den Helden *eine Aktion* Zeit zu reagieren. Für einen MOTORICUS wird es nicht reichen, wohl aber für ein Stoßgebet – oder einen verzweiferten Ruf, Selindian davon abzubringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Selindian sieht das dunkle Holz in seiner Hand. Fiebriger Wahn glänzt in seinen Augen. “Lass mich herrschen.”

Es ist, als hätte für einen Augenblick die Zeit angehalten. Als wäre ihr Zeugen einer stummen Explosion geworden. Als wäre etwas Unsichtbares durch eure Körper gegliedert. Plötzlich hebt außerhalb des Turmes ein infernalisches Kreischen an, als würden die ruhelosen Seelen aller Zeiten gleichzeitig ihren friedlosen Stätten entsteigen. Ein Zittern geht durch den Turm.

Uigar bleckt die Zähne. “Befehle ihnen, sich zu erheben!” schreit er in seinem Triumph. “Rufe die Toten aus ihren Gräbern!”

KAMPF AN ALLEN FRONTEN:

DIE WELTLICHEN HERAUSFORDERUNGEN

Die Helden müssen jetzt sowohl Uigar Kai als auch die Macht des Stabes überwinden. Das Finale teilt sich damit in zwei parallelen Herausforderungen: den Kampf gegen Uigar und das Ringen um den Schwarzen Stab und damit um Selindian Hal. Zudem erschweren die freigesetzten Kräfte den Kampf. Immer wieder erzittert der Turm wie unter den Hieben eines Riesen (GE-Proben) und bekommt schließlich bedrohliche Risse. Der Geistersturm kann zu kurzzeitigen Besessenheiten (MR-Proben) von 1W3 KR führen, die sich mitunter auch bloß in Erinnerungen der Geister äußern.

Je nachdem, wie die Helden in den Turm vorgedrungen sind und was (oder wen) sie vor ihm zurückgelassen haben, können die Khurkach und Madabiljim für weiteres Chaos sorgen. Sowohl Aschepelz als auch Uigar rufen ihre Krieger zur Unterstützung, jedoch können nicht alle in den Turm vordringen und gehen sich daher bald gegenseitig an.

Duell mit Uigar Kai

Uigar Kai ist es bestimmt, auf der Angel der Eule durch Heldenhand den Tod zu finden. Dieses Duell in dem beengten Raum sollten den Helden alle kämpferischen, magischen und karmalen Fertigkeiten abverlangen, die sie aufzubieten haben. Um die Helden daran zu hindern, den Kräftefluss zu unterbinden, setzt Uigar all seine Fertigkeiten gegen sie ein. Bieten Sie den Helden einen epischen Kampf, der ihnen noch lange in Erinnerung bleiben wird.

Uigar Kai im Kampf

Geboren: um 968 BF **Größe:** 1,68 Schritt

Fellfarbe: weiß **Augenfarbe:** gelb

Kurzcharakteristik: vollendeter Schamane, brillanter Geisterrufer und Dämonenbeschwörer

MU 17 **KL** 17 **IN** 16 **CH** 14*
FF 14 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 14

Schamanenkeule: **INI** 12+W6 **AT** 13 **PA** 14 **TP** 1W+1 **DK** NS
LeP 35 **AuP** 38 **AeP** 56 **WS** 7 **MR** 13 **GS** 6 **RS** 1 (Robe)

*) CH 18 unter Orks

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eidetisches Gedächtnis, Kälteresistenz; Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Jähzorn 6, Neugier 5

Wichtige Talente: Geschichtswissen (Orks) 18 (20), Magiekunde 18, Selbstbeherrschung 15, Sinnenschärfe 14, Überreden (Lügen) 14 (16), Überzeugen (Einzelgespräch) 15 (17), viele Wildnistanalente 12+; Gabe Prophezeien 16

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Adlerschwinge (Schneelaurer), Blick ins Geisterreich, Blick in die Vergangenheit, Blutsbund, Brazoragh Ghorkai, Ergochai Tirachi, Exorzismus, Freie Seelenfahrt, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Harmlose Gestalt, Heimführung der Herde, Herz des Tieres, Hilferuf, Khurkachai Tairachi, Magischer Raub, Rikais Alchimie, Ogerruf, Rat der Ahnen, Regentanz, Reitender Geist, Rikasi Verderben, Schutz der Jurte, Schützende Rotte, Tränke meine Herde, Weidegründe finden, Wild finden, Zauberklinge; dazu viele nekromantische und dämonologische Formeln 14+, diverse Eiszauber oder Nagrachbeschwörungen 9+

Wichtige Sonderfertigkeiten: Affinität zu Geistern, Blutmagie, Eiserner Wille II, Merkmalskenntnis (Dämonisch (Nagrach), Geisterwesen, Herrschaft), Regeneration I, Verbotene Pforten

Besonderheiten: Die schamanistische Knochenkeule aus dem Oberschenkelknochen eines Büffels unterstützen ihn bei etlichen Zauberhandlungen. Sie ist mit den Objektritualen *Apport*, *Bann der Keule*, *Gespür der Keule*, *Härte der Keule*, *Kraft der Keule*, *Opferkeule* und *Zauber der Keule* belegt.

Angriffe gegen Selindian

Sollten die Helden sich auf Selindian stürzen, etwa um ihm den *Schwarzen Stab* notfalls mit Gewalt zu entreißen, stellt sich ihnen Mharbal in den Weg, mit der Bereitschaft, sich für seinen Mondherrs zu opfern.

Mharbal iban Azad, Nuranshâr der Bân Gassârah

Der hochgewachsene, sehnige und mit Ritualnarben bedeckte Mharbal ist für einen Nuranshâr erstaunlich jung, aber mit bemerkenswerten Fähigkeiten in Prophezeiung und Geisterbeschwörung gesegnet. In Selindian sieht er den *Shâr-Anach-Nûr*, den Gebieter des Sonnenstier-Blutgeistes. Der

Schamane hat eine lange Haarmähne und einen wilden Vollbart, beide von rostroten Strähnen durchzogen. Er trägt eine Hose aus ledernen Flickern, auf denen Federn aufgenäht sind und die von vielerlei bunten Stickereien geziert werden, die Vogelfedern nachahmen. Sein Gesicht verhüllt er gerne mit einem blutroten Tuch, dass ihm (einer Kugel ähnlich) bis auf die Schultern reicht und das ebenfalls mit allerlei Vogelfedern verziert ist.

Geboren 1008 BF

Größe 1,80 Schritt

Haarfarbe braun, rostrot gestrahnt

Augenfarbe dunkelbraun

MU 14 **KL** 12 **IN** 17 **CH** 14

FF 13 **GE** 12 **KO** 16 **KK** 11

Schamanenkeule (klein):

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

Steindolch:

INI 9+W6 **AT** 10 **PA** 9 **TP** 1W+1 **DK** H

LeP 32 **AU** 36 **AE** 38 **WS** 8 **RS** 0 **MR** 3 **GS** 8

Wichtige Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern, Eingeschränkte Elementarnähe (Fels, Feuer, Luft), Resistenz gegen Tiergifte; Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Rachsucht 7, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Vorurteile (Nicht-Ferkinas) 6

Wichtige Talente: Hiebaffen 8, Körperbeherrschung 12, Sinnenschärfe 14, Stimmen imitieren 8, Zehen 12, Menschenkenntnis 11, Orientierung 10, Heilkunde (Gift) 12, Magiekunde 16, Pflanzenkunde 15, Sagen/Legenden 14, Sternkunde 11, Tierkunde 13; Gabe Prophezeien 9; spricht Ferkina, Tulamidy, Garethi und Trollisch

Wichtige Zauber und Rituale: Ritualkenntnis (Ferkina-Schamane) 14; Geister rufen 15, Geister bannen 13, Geister binden 12, Geister aufnehmen 11, Blutmagie, Verbotene Pforten; Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Exorzismus, Freie Seelenfahrt, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Herz des Tieres, Hilferuf, Jagdfieber, Kraft des Tieres, Pfad der Blutrache, Raschtulas Hieb (Brazoragh Ghorkai), Rat der Ahnen, Reitender Geist, Rinderruf, Schlangenfluch, Tabuzone, Zorn der Khoramsbestie (Zorn des Berglöwen); Halluzination, Magischer Raub, Seelenwanderung

Besonderheiten: Mharbals Schamanenkeule ist aus dem Oberarmknochen einer Harpyie gefertigt und mit den Objektritualen *Apport*, *Bann der Keule*, *Geist der Keule*, *Gespür der Keule*, *Härte der Keule* und *Weihe der Keule* belegt. Sein Steindolch ist mit dem Objektritual *Bannschwert* belegt.

Selindian selbst kann in einen *Kampfirausch* (WdH 254) verfallen, wenn er direkt angegriffen wird. Zudem können sich spontan Kräfte äußern, die in ihrer Wirkung den Ritualen *BRAZORAGHS HIEB* und *HILFERUF* vergleichbar sind.

Selindian im Kampfirausch

Bastardschwert 'Amalidion':

INI 10+W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W6+8 **DK** N

LE 32 **AU** 36 **WS** 5 **RS** 8 (Reiterharnisch) **GS** 3 **MR** 7*

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Binden, Finte, Gegebenhalten, Halbschwert, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

*) Selindian trägt ein Schutzamulett aus Mondsilber, dass bei Berührung seine MR für 4 SR um 7 Punkte steigert

KAMPF AN ALLEN FRONTEN:

DAS RINGEN UM DEN SCHWARZEN STAB

Es gibt nur zwei Personen, die den Tairach-Mächten Einhalt gebieten können: Aschepelz und Selindian selbst. Da die Helden wenig daran gelegen sein kann, dass dem mächtigen Ork-Schamanen der Talisman seines Gottes in die Hände fällt, müssen sie Selindian dazu bewegen, von den Kräften abzulassen, die ihn und das ganze Reich in den Untergang zu reißen drohen. Doch dazu müssen sie erst einmal zu ihm Vordringen.



Den Einfluss des Stabes eindämmen

Selindian hält den Schwarzen Stab mit unmenschlicher Kraft umklammert, dass man meinen könnte, er wäre mit ihm verwachsen. Daher ist es schwierig, ihm den Talisman zu entreißen (KK-Probe+12). Eine radikale, aber letztlich denkbar Möglichkeit ist es, ihm die Hand abzuschlagen. Dies beendet nicht das karmale Toben (da die geistige Verbindung bestehen bleibt), schwächt aber den Einfluss des Artefaktes auf Selindian.

Da in und um Selindian karmale Kräfte wüten, ist diesen mit *Antimagie* nicht zu begegnen. (Allerdings können Contrazauber Wirkung auf die sekundären Effekte des Geistersturms haben.) Wirklich der Sache dienlich sind daher vor allem Liturgien: INNERE RUHE (auf Selindian), der SEGEN DER HEILIGEN NOIONA, der SEGEN DER HEILIGEN VELVENYA / NOIONAS ZUSPRUCH, GLEICHKLANG DES GEISTES, ASCANDEARS HINGABE, RAHJAS FREIHEIT oder die REICHUNG DES AMETHYST können dafür sorgen, dass Selindian (kurzfristig!) mit seiner menschlichen Seite in Einklang kommt und die tobenden Stimmen in seinem Kopf für einen Moment schweigen.

Beherrschen geweihte Helden die genannten Liturgien nicht, so können nach Meistermaßgabe auch andere Liturgien eine ähnliche (und von der üblichen abweichende) Wirkung haben. Alternativ kann auch ein *Stoßgebet* auf *Heilkunde Seele*, *Menschenkenntnis*, *Überreden* oder *Überzeugen* ermöglichen, sich bei Selindian Gehör zu verschaffen.

Ist keiner der Helden geweiht, können sie auf die karmalen Kräfte des Raben zurückgreifen, die sich zu einem Teil wieder erholt haben. Um seine Hilfe gebeten, spricht der Rabe: "*Beten wir gemeinsam.*" Es ist nun die Aufgabe des Spielers, für seinen Helden eine Fürbitte für Selindian an Boron zu formulieren, während der Rabe den *Choral der Vergänglichkeit* (WdG 268) anstimmt.

VERBÜNDETE: ASCHEPELZ

Im Ringen um Selindian und mehr noch im Kampf gegen Uigar kann es zu einem bemerkenswerten Bündnis der Helden mit Aschepez kommen. Der Schamane bietet es nicht von sich aus an, würde sich aber darauf einlassen. Zwar ist er mit dem Aikar verbündet, verfolgt aber eigene Ziele und fühlt sich letztlich nur dem Willen Tairachs verbunden. Angesichts dessen, was Uigar entfesselt hat (und Aschepez als Frevel empfindet), sieht er höhere Pläne gefährdet und das Werkzeug Selindian ist ihm letztlich egal.

Aschepez versucht, den Schwarzen Stab zu erlangen (um damit Anspruch auf die Nachfolge Uigar als höchster Schamane zu erheben), und unterstützt die Helden dabei, Uigar Kai zu beseitigen. Im Finale geht er nicht gegen die Helden vor, unterstützt sie aber nur dann, wenn es für ihn von Nutzen sein kann. Letztlich wartet er auf seine Gelegenheit, den Stab zu ergreifen und zu entkommen (was ihm nicht gelingen wird).

Selindians Seele retten

Wenn es den Helden gelingt, den Einfluss des Stabes (kurzzeitig) einzudämmen, erkennen sie Verunsicherung und Furcht auf den Zügen Selindians. Nun müssen sie ihn unter Anwendung aller Überredungskunst und der oben angeführten Argumente zu einem Eingeständnis bewegen. Für einen Moment ist er wieder ein unsicherer junger Mann, der Rat sucht. Schilderungen oder mittels Magie übertragene Erinnerung an das Massaker von Al'Muktur, vor allem der Tod seines Sohnes, das von Selindian geschaffene Monstrum Vesijo, das den Mord

im Bewusstsein begangen hat, im Willen des Kaisers zu handeln, die Sorge des Raben und seiner Eltern – dies kann dafür sorgen, dass die menschliche, nach Frieden strebende Seite von Selindians zerrissener Seele den Teil in ihm zurückdrängt, der hinter jeder helfenden Hand Verrat wittert und der völlig dem Größenwahn erlegen ist.

Sicherlich die größte Herausforderung für die Helden ist es aber, trotz all der Gräueltaten, die durch ihn entstanden sind, Verständnis für Selindian aufzubringen, um sein Vertrauen zu gewinnen. Sie müssen – wie der Rabe – bereit sein, ihm zu helfen und zu vergeben, dann wird er bereit sein, die Verantwortung für seine Taten zu übernehmen.

Schließlich fragt er sie hilflos: *“Was soll ich tun?”*

Und die Antwort der Helden muss lauten: Beende und halte auf, was durch dich entstanden ist.

SELINDIAN'S ERLÖSUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Selindian blickt auf den vibrierenden Stab. “Ich wollte nie wieder eine Enttäuschung sein. Ich wollte nie wieder benutzt werden.” Kurz flammt sein alter Jähzorn in ihm auf. “Ich wollte nur verstehen.”

Ein weiterer dumpfer Schlag bringt den Turm zum Erzittern. Uralte Steine bröckeln, Geister heulen.

“Ich wollte Frieden finden. Die Stimmen in meinem Kopf sollten schweigen.”

Fest umschließen seine Finger das schwarze Holz.

“Ich habe nie etwas Großes vollbracht. Bis jetzt.”

Der Blick seiner rehbraunen Augen ist fest entschlossen. Es ist *seine* Entscheidung.

“Berichtet meiner Schwester, der Kaiserin, was geschehen ist. Sagt Rohaja, es tut mir leid.”

Und dann rammt er sich den Schwarzen Stab des Tairach in den Leib.

Selindian ist voller Wut auf die Mächte, die ihn wirklich sein ganzes Leben lang zu kontrollieren trachteten. Und seine Seele ist bis zum Bersten aufgeladen mit karmaler Kraft. Also vollzieht er, was ihm einzig sinnvoll erscheint: Er vollbringt eine Großtat wie die legendären Herrscher und Helden, die er stets verehrt hat, und wendet die Energien, die ihn kontrollieren sollten, gegen die Mächte, die ihn kontrollieren wollten. Aus sich selbst heraus vollbringt er mit dem ihm gegebenen, ungeformten Karmalkräften ein zerstörerisches Großes Wunder: Mit der Macht Brazoraghs zerreißt er die Ketten, die ihm angelegt wurden, und fährt mit seiner aufgeladenen Seele in den Stab ein, um ihn von innen heraus zu zerstören.

Mit einem berstenden Knall zersplittert das mächtigste Artefakt des Tairach. Die Druckwelle reißt die Helden von den Beinen und lässt einen Teil der Angel der Eule einstürzen. Heulend fahren die Geister des Finsterkamms wieder in die Gräber ein. Die karmale Erschütterung lässt die Geistersteppe beben und ein jeder Tairach-Schamane spürt in diesem Moment, wie sich der jenseitige, rote Mond verdunkelt. Hunderte Meilen entfernt in seinem Hornturm zwingt es selbst den Aikar in die Knie.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr wieder zu euch kommt, liegt borongefällige Ruhe über dem Finsterkamm. Ihr werdet Aschepelz' gewahr, der euch mit seinen fahlgelben Augen mustert. Es liegt keine Feindseligkeit in ihnen, sondern die gleiche Erschöpfung, die ihr ebenfalls spürt.

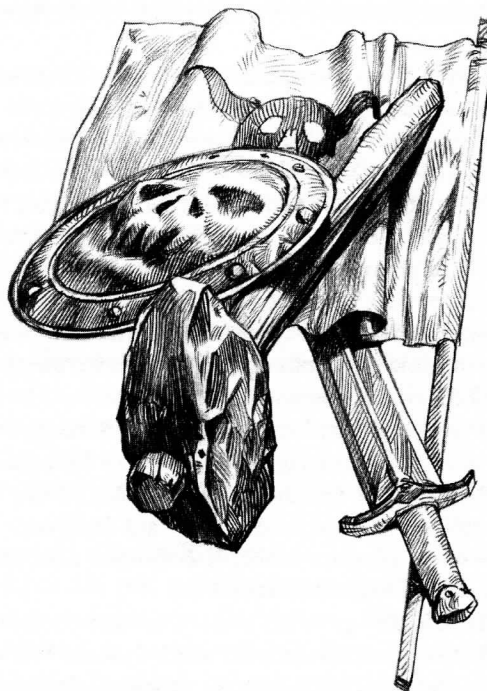
“Heute sein wir nicht Feinde”, sagt er. “Heute sein wir Sieger und Besiegte in einem.”

Er deutet mit einer Pranke auf einen schmalen Körper zwischen den Trümmern. Selindian Hal von Gareth ist tot. Doch seine Züge zeugen von dem tiefen Frieden, den er endlich gefunden hat.

Der Rabe von Punin bittet um den Vortritt. Mit MARBOS GELEIT will er Selindians Seele bei seiner Reise über das Nirgendmeer begleiten. Wenn Sie dies wünschen, kann der Held, der den Raben in sich getragen hat, den Erhabenen bei seiner Aufgabe unterstützen. Vielleicht möchte er diese letzte vertrauliche Erfahrung zwischen dem jungen König und seinem greisen Mentor aber auch nicht stören.

DER MÜHEN LOHN III

Für die Bewältigung des Finales und der Rettung einer kaiserlichen Seele hat sich jeder Held **400 Abenteurpunkte** verdient. Hinzu kommen *Spezielle Erfahrungen in Götter/Kulte, Menschenkenntnis und Wildnisleben* sowie vier weiteren, passenden Talenten (zum Beispiel *Heilkunde Seele, Überzeugen*, weitere Wildnistalente, Kampffertigkeiten oder Zauber und Rituale). Geweihte Helden der Zwölfgötter oder ihrer Kinder dürfen ihre nächste *Karmalqueste* zu 2/3 der angegebenen Kosten durchführen.



EPİLOG: ALLES WAS BLEİBT

Nachdem Selindian sein Leben gegeben hat, um den Schwarzen Stab zu vernichten, und die Helden Uigar Kai überwunden haben, bleiben ihnen nun vornehmlich noch zwei Dinge zu tun. Zum einen müssen sie Kaiserin Rohaja aufsuchen, um ihr die Botschaft Selindians zu überbringen, und zum anderen müssen sie die Seele Bahram Nazirs mit dem Körper des Raben vereinigen.

DER ABSTIEG AUS DEM FINSTERKAMM (ANFANG BIS MITTE HESINDE)

Die überlebenden Madabiljim nehmen den Tod ihres Mondherrn schlecht auf, halten aber nach den erlebten Ereignissen und dem Geistersturm in ihrem Wüten inne. Wortlos und seltsam entmutigt verlassen die Ferkinas die Angel der Eule, um in den Raschtulswall zurückzukehren – ob sie jemals dort ankommen, sich in den Dienst eines Kriegsfürsten in der Wildermark stellen oder von rachedurstigen Disentes in Eslamsgrund erschlagen werden, liegt ganz in Ihrer Hand. Im offiziellen Aventurien treten die Madabiljim nicht wieder auf.

Aschepelz schickt die Schurachai mit der Autorität eines wahren Hochschamanen zurück in die Eiszinnen, um sie dort den Tod des Uigar verbreiten zu lassen – als Unterpfand dafür heißt er seine Gharrachai, die beiden Kriegsoger zu erschlagen (so sie noch leben) und gibt den Schneeorks deren Köpfe mit. Den Kopf des Meisters der drei Welten (den er für sich beansprucht und über den er nicht verhandelt) lässt Aschepelz eiligst nach Khezzarra bringen, wo er bald den Thronsaal des Aikar zieren wird. Danach zieht sich der Hochschamane mit einem letzten Wort an die Helden mit seinen Krieger in die Tiefen des Finsterkamms zurück: *„Heute ihr wart stark wie wahre Khurkach, Glatthäute! Uigar Kai ist tot, und dies dient uns wie euch und dem Weib auf eurem Thron. Geht! Verbreitet, dass von nun an allein der Aikar Brazoragh von den Drei Welten kündet.“*

Mit dem Tod Uigar Kais zieht sich der dämonische Winter sofort aus dem Finsterkamm zurück und weicht den normalen Witterungsbedingungen. Dennoch bleibt es kalt, denn im ersten Drittel des Hesindemondes fällt im Finsterkamm auch für gewöhnlich Schnee. Damit bleibt auch der Abstieg aus dem Gebirge eine Herausforderung, zumal die Helden den Körper des toten Selindian zu transportieren haben. Sie sollten nach den Ereignissen auf der Angel der Eule den Abstieg trotzdem kurz abhandeln, so dass die Helden weitgehend problemlos und unbehelligt den Schattenbachpass erreichen und schnell in Gramstein ankommen, wo sie erneut bei Vogt Walthari von Leufels von Dergelquell einkehren können.

Den Helden sollte bewusst sein, dass zu diesem Zeitpunkt (Anfang bis Mitte Hesinde 1034 BF) das Ultimatum des Weißensteiner Schlusses bereits verstrichen ist und Kaiserin Rohaja sich vermutlich auf den befürchteten Feldzug gegen Almada vorbereitet. So gilt es herauszufinden, wo die Kaiserin mit ihrem reisenden Hof Winterquartier bezogen hat. Am einfachsten lässt sich das in Gareth herausfinden, so dass die Helden von Hundsgrab aus nach Eslamsroden und von dort über die Reichsstraße an Wehrheim vorbei in die Metropole ziehen sollten. Wenn die Helden einen anderen Weg vorziehen, lassen Sie

sie gewähren. Ebenso, wenn sie darauf hoffen, die Informationen über den Aufenthaltsort der Kaiserin anderswo besser oder schneller in Erfahrung bringen zu können, zum Beispiel im Feldlager des Marschalls Ludalf von Wertlingen oder in der Reichsstadt Greifenfurt. (Hier sollten Sie allerdings bedenken, dass der Meister der Mark ein falsches Spiel treibt und die Helden absichtlich zu einer völlig anderen Pfalz schicken könnte. Eine derartige Wendung und die Ausgestaltung der Konsequenzen überlassen wir aber allein Ihnen – das offizielle Aventurien geht davon aus, dass die Helden Rohaja die Botschaft ihres Bruders ohne weitere Zwischenfälle überbringen.)

Wenn die Helden in Waldrast Ucurian von Rabenmund aufsuchen, wird er es als seine Pflicht ansehen, mit seinen Rittern die Toteneskorte seines Lehnsherrn zu übernehmen. Auch er empfiehlt Gareth als erstes Ziel, meidet die Stadt selbst aber. Unter keinen Umständen begleitet er die Helden bis zur Kaiserin begleiten, sondern trennt sich vorher von ihnen. Zwar ist er mit dem Tod des Mondenkaisers aller Eide entbunden, aber er ist (noch?) nicht bereit, Rohaja zu folgen. Seinen weiteren Weg wird der Abenteuerband **Mit wehenden Bannern** beleuchten.

Schließlich können die Helden erfahren, dass Rohaja Schloss Gerbaldsberg in der Reichsstadt Eslamsgrund zu ihrer Winterpfalz erkoren hat. Die großzügige Anlage kann ihren ganzen Tross aufnehmen und liegt nahe an der almadanischen Grenze, so dass sie von hier aus nach Ende des Winters auch den Weißensteiner Schluss durchsetzen könnte. Die Kaiserin hat kurz vor Einbruch des Winters dort Einzug gehalten und führt seitdem eine emsige Korrespondenz, um ihre Truppen für den Frühling bereit zu machen. Hier erreichte Rohaja auch die Notiz Rafiks, so dass sie und ihr engster Berater Rondrigan Paligan bereits über die Ereignisse in Al'Muktur und Almada informiert sind.

EINE AUDIENZ BEI DER KAISERIN (MITTE BIS ENDE HESINDE)

Die Reichsstadt *Eslamsgrund* (1.800 Einwohner, Praios-, Boron-, Travia- und Phex-Tempel; **Herz 74**) erhebt sich auf einem kleinen Hügel westlich der Reichsstraße 2. Sie ist von einer niedrigen Mauer umgeben und ihr Stadtbild wird von der kaiserlichen Pfalz Gerbaldsberg, die auf einer Felsnase über Eslamsgrund thront, beherrscht: einer weitläufigen und modernen Anlage, die durch eine gleichermaßen unaufdringliche wie nützliche Wehrmauer auch zur Stadt hin geschützt ist. Sobald die Helden auf der Pfalz ankommen, tritt Pfalzgraf Giselbert von Streitzig j.H. (1,78, braune Haare, ruhig und besonnenen, gewandter Rethoriker) auf sie zu und sorgt umgehend dafür, dass die Helden von der Kaiserin empfangen werden, nachdem er den Leichnam Selindians gesehen hat. Und tatsächlich empfängt die Kaiserin nur Minuten später die Helden in einer persönlichen Audienz im kleinen Saal der Feste. Außer *Rohaja von Gareth* (**Herz 171**) ist nur der Reichsgrößenrat *Rondrigan Paligan* (**Herz 170**) anwesend, ein nahezu ungeheurer Vertrauensbeweis.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Kaiserin ist blass, wirkt aber gefasst, als sie euch bedeutet, den Leichnam ihres Bruders auf einem Tisch abzulegen. Langsam schlägt sie das Tuch zurück, dass das blonde Haupt bedeckt. Vorsichtig streckt Rohaja die Hand aus und streichelt Selindians kalte Wange, ein tiefer Seufzer dringt aus ihre empor und sie wankt leicht, fängt sich jedoch noch bevor Rondrigan sie stützen kann. "Warum, mein Bruder? Warum nur ..."

Tief atmet die Kaiserin ein und richtet sich dann auf, kurz sucht sie nach Worten und blickt euch dann fest an: "Erzählt mir ... wie ist Selindian gestorben?"

Lassen Sie die Helden hier ausführlich und in aller Breite erzählen, was sie erlebt haben, um auch ihnen selbst die ganze Tragweite des Geschehens noch einmal bewusst werden zu lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

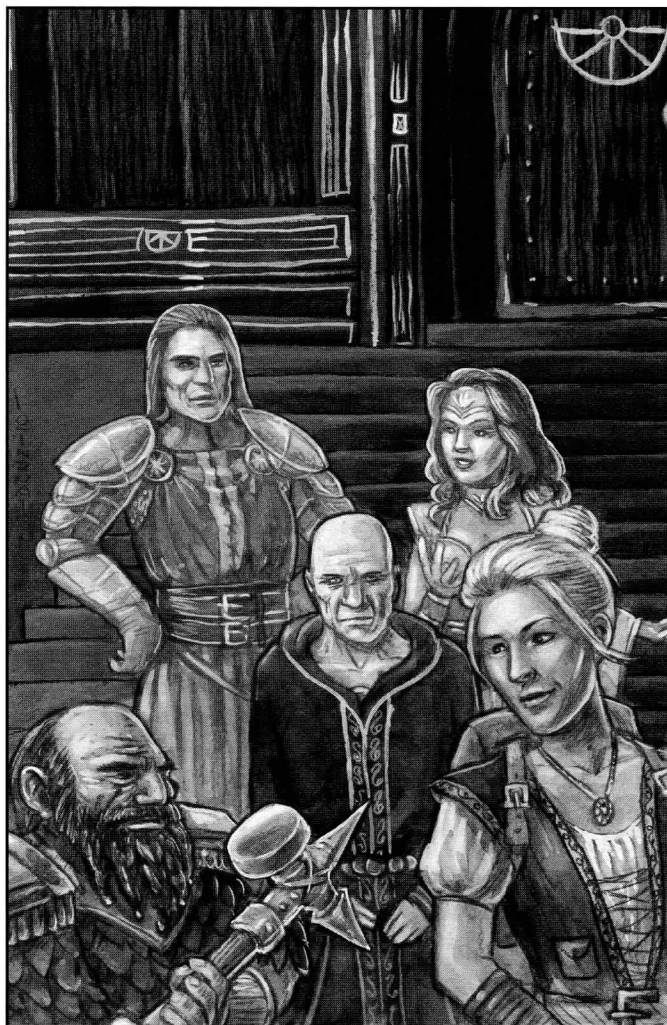
Euren Bericht unterbricht Rohaja an keiner Stelle, vielmehr schweift ihr Blick zwischendurch in weite Ferne, so als sähe sie vor ihrem inneren Auge ganz genau, was ihr gerade erzählt. Als ihr der Kaiserin die persönlichen Worte Selindians übermittelt, entringt sich erneut ein Seufzer ihrer Brust und Tränen füllen ihre sonst so klaren Augen. Doch dann strafft sich Rohaja erneut, schüttelt Trauer und Bedrücktheit ab und setzt das Gesicht einer wahren Kaiserin auf: unnahbar und doch voller Güte. Trotzdem muss sich Rohaja erst räuspern, bevor sie mit leiser Stimme spricht: "Ich will euch meinen tief empfundenen Dank aussprechen. Die Dinge haben einen anderen Verlauf genommen, als ich ihn angestrebt oder gewünscht habe. Ich habe meinen geliebten Bruder verloren, aber es ist zugleich ein großer Schatten vom Raulschen Reich genommen worden. Endlich kann die unsägliche Spaltung überwunden werden, denn Almada kehrt zurück unter den Segen der Raulskrone und das Reich wird nun in Frieden wieder zusammenwachsen.

Das, eure Worte und die Botschaft meines Bruders, machen die Trauer, die mein Herz erfüllt, erträglicher. Und ich bin froh, dass nun endlich Selindians Seele die Ruhe und den Frieden gefunden hat, die ihr im Leben immer verwehrt blieben. Allein das ist von unschätzbarem Wert für mich. Nochmals meinen Dank, ihr Recken, ich werde eure Taten niemals vergessen, doch nun muss ich euch bitten, mich mit meinem Bruder allein zu lassen."

Mit diesem Worten und einem leichten Kopfnicken, sind die Helden entlassen und Markgraf Rondrigan geleitet sie hinaus, um die Türe dann von Außen zu schließen. "Niemand sollte sehen, wie eine Kaiserin trauert – auch nicht ihr Reichsgrößeheimrat. Nun kommt, es gibt noch einiges zu tun."

Rondrigan ruft eilig seinen Stab zusammen, um wichtige Fragen zu klären. So lässt er sich haarklein von den Rädelsführern von Selindians Terrorherrschaft berichten und auch von den Orks im Finsterkamm. Immer wieder schickt er Botengänger aus und lässt sich Unterlagen bringen. Der Rapport der Helden dauert lange, so dass sie erst spät ein Mahl zu sich nehmen und überlegen können, wie sie nun weiter vorgehen wollen. Ihnen bleibt noch die Aufgabe, die Seele Bahram Nazirs nach Punin zu bringen. Rohaja stellt den Helden eine Eskorte an

die Seite, um sie möglichst schnell in die Kapitale am Yaquir zu geleiten, denn die Kaiserin ist überzeugt davon, dass der mäßigende Einfluss des Raben auch der Heilung Almadas und damit der Mittelreiches förderlich ist, und drängt darauf, dieses möglichst schnell zu vollziehen. Zudem sollen sie den Disentes um Gwain und Rafik die Nachricht überbringen, dass Rohaja zu ihrem Wort steht und alle schonen wird, die ihr bis zum 23. Boron die Treue geloben.



DAS ERWACHEN DES RABEN (ANFANG FIRUN)

Über die Reichsstraße ist Punin schnell und unkompliziert erreicht. Nach vielen Wochen betreten die Helden erneut das Gebrochene Rad, den Haupttempel des Boron. Die Geweihte Miadora und die Anwesenden Priester des Schweigenden Kreies empfangen die Helden und geleiten sie nach einem knappen Gruß wortlos hinab in die Dunkelheit des Tempels, dorthin, wo der Körper des Raben aufgebahrt liegt. Die Helden bemerken, wie sehr die Anwesenheit der Seele des Raben die versammelten Geweihten erneut mit unerschütterlicher Ruhe erfüllt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einem schlichten dunklen Raum liegt der zerbrechlich wirkende Körper Bahram Nazirs auf einer einfachen Bettstatt. Ihr könnt kaum erkennen, ob sich die Brust des Körpers wirklich noch hebt und senkt. Die Haut des Raben wirkt weiß wie Pergament und hebt sich deutlich von seiner einfachen schwarzen Robe ab.

[Name des Helden, der den Raben in sich aufgenommen hat (oder Name der Meisterperson)] bewegt sich langsam auf den Körper des Erhabenen zu, breitet die Arme aus und umarmt den ruhenden Körper schließlich, wie jemand, der einem Trauernden Trost spendet. Er hebt den reglosen Körper an und lehnt seinen Kopf gegen die Stirn des Raben. Beide verharren so endlos scheinende Minuten ... dann endlich entweicht ein hörbarer Atemzug dem Körper des Raben und seine Brust senkt sich sichtlich. [Held oder Meisterperson] tritt langsam zurück und lässt den Körper des Erhabenen in einer sitzenden Position zurück. Wieder vergeht eine lange Zeit, in der der Sitzende nicht mehr tut, als zu atmen. Dann öffnet Bahram Nazir, der Rabe von Punin und Erhabene der Boron-Kirche seine Augen, die Euch voll Dankbarkeit und Gewissheit anstrahlen. Leise klingen seine Worte, die er mit einem Lächeln spricht. "Borons Segen über euch."

Die Ankunft der Helden in Punin ist nicht unbemerkt geblieben, woran ihre Eskorte – immerhin Mitglieder der Kaiserlichen Panthergarde – sicherlich nicht unschuldig ist. Schnell versammeln sich die Bürger Punins auf dem Platz des Schweigens und die Menge blickt aufgeregt tuschelnd die Stufen empor, die zum Gebrochenen Rad hinaufführen. Unter den Anwesenden befinden sich auch Marschall Gwain und Kanzler Rafik, die in den letzten Wochen von der Eslamidenresidenz aus die Geschicke der Provinz gelenkt haben.

Und dann geschieht etwas äußerst Ungewöhnliches. Der Rabe lässt sich von zwei Helden auf helfen und schreitet langsam, aber bestimmt, umringt von den Helden, hinaus auf die Treppe des Gebrochenen Rades, wo ihn – und die Helden – tosender Beifall empfängt. Auch wenn Bahram Nazir nach einer kurzen Zeit wieder in den Tempel zurückkehrt, bedeutet er den Helden hier zu bleiben, um ihre verdiente Anerkennung zu genießen. Und mit dem Jubel der Menge, der nun allein Ihren Helden gilt, endet das Abenteuer **Der Mondenkaiser**.

DER MÜHEN LOHN IV

Im Nachhall des Abenteuers ernennt Kaiserin Rohaja die Helden zu *Reichsedlen*, wodurch der Sozialstatus der Helden auf einen Wert von mindestens 11 ansteigt. Darüber hinaus sind die Helden in Zukunft berechtigt, an den Hoftagen und Reichskongressen teilzunehmen, die die Kaisern von Zeit zu Zeit abhält. Dadurch können sie zu wichtigen Beratern Rohajas und Rondrigans werden, aber auch immer wieder vom Reichsgrößheimrat angesprochen werden, wenn es gilt schwierige Missionen für das Reich zu erledigen.

So sich einzelne Helden nach dem Abenteuer besonders Boron verbunden fühlen, können sie als Akoluthen der Kirche beitreten (einem Akoluth im Puniner Riter gebührt der Titel 'Boron-Diener' und er trägt sichtbar ein silbernes Boronsrad). Strebt ein Held (etwa jener, der den Raben in sich trug) gar die *Spätweihe* an und bringt die nötigen Voraussetzungen mit sich, nimmt der Rabe von Punin nach der notwendigen Unterweisung selbst die Ordination.

Darüber hinaus können Sie den Helden noch weitere Belohnungen zukommen lassen, die den Gepflogenheiten Ihrer Spielrunde entsprechen. Gerade in Almada haben die Disentes ihnen viel zu verdanken und der neue Fürst wird ihnen zumindest eine Leibrente anbieten. Aber auch besondere Klingen aus der Schmiede der Gebrüder Sfazzio oder ein Pferd aus dem Königlichen Marstall sind denkbar. Einen Posten in der Armee oder ein Amt bei Hofe sollte Sie nur in Erwägung ziehen, wenn Sie die Helden längerfristig an Almada binden und ihnen einen Ruhesitz verschaffen wollen; die damit verbundenen Verpflichtungen werden ihnen kaum Zeit für weitere Abenteuer lassen.

BLICKE AUF FATAS SEITEN

Durch die von den Helden beeinflussten Ereignisse in **Der Mondenkaiser** verändert sich der in der Regionalspielhilfe **Herz des Reiches** beschriebene Status quo. Das Gegenkaiserium ist nach viereinhalb Jahren beendet und das Mittelreich wieder hinter seiner Kaiserin vereint.

DAS NEUE ALMADA

Nach dem Tode ihres Bruders Selindian behält Kaiserin Rohaja von Gareth die im *Weissensteiner Schluss* eingeforderte Königskrone Almadass, um sie ein für alle mal der Raulskrone Untertan zu machen, und setzt einen Fürsten ein, um über Almada zu herrschen, wie es vor Kaiser Reto üblich war. Damit verliert Almada als letztes verbliebenes Königreich neben Garetien seinen besonderen Status und reiht sich zwischen die anderen Fürstentümer Albertaina und Kosch ein. Dieses Vorgehen wird allenthalben als Strafe der Kaiserin für die Spaltung des Reiches verstanden. Hart geht sie außerdem gegen jene Mayores vor, die sie als Rädelsführer von Selindians Terrorherrschaft ausgemacht hat; nicht wenige von ihnen verlieren ihre Köpfe. Auch solche, die zulange gewartet haben, sich ihr zu unterwerfen, treffen empfindliche Strafen.

Als gnädigen Akt setzt sie als Fürsten jedoch einen Adligen aus den Reihen der alten Häuser Almadass ein: Ihre Wahl fällt auf **Gwain von Harmamund**, der ihr schon vor vielen Jahren bei Omlad treu diente und sich letztlich als loyal erwies. Auch sein hohes Ansehen beim Volk und seine Verwandtschaft mit Almadass letzter Fürstin, seiner Tante Solivai von Harmamund, begünstigten die Wahl der Kaiserin. Zudem lässt Rohaja ihren Bruder Selindian Hal von Gareth in einer Gruft im Tal der Kaiser bestatten, in einer aufwendigen Zeremonie, die der Rabe von Punin leitet.

Rafik von Taladur, der sich für ein paar Jahre 'Reichserzkanzler' nennen durfte, bleibt Kanzler der Provinz. Da er sich selbst das Amt des Fürsten erhoffte, ist er enttäuscht und fühlt sich übergangen. In der Tat hat er den Zenit seiner Macht überschritten, was aber nicht bedeutet, dass er sich damit zufrieden geben wird.

Auch **Alara Paligan** muss sich geschlagen geben. Wieder einmal überlebt sie ihre Intrigen, doch dieses Mal als Besiegte. Ihre Enkelin, die Kaiserin, straft sie mit Nichtbeachtung. Vorerst zieht sich die Kaiserwitwe auf Schloss Alarasruh im Raschtulswall (**Ritterburgen 12**) zurück und leckt ihre Wunden. Sie hatte alles auf ihren Enkel Selindian gesetzt, nun droht ihr die Bedeutungslosigkeit.

Sowohl Alara, wie auch Rafik, versuchen auf ihre Art, in den nächsten Jahren neuen Einfluss zu gewinnen, um darüber ihre Macht zu erhalten und auszubauen. Ihren Interessen steht eine ernstzunehmende Kontrahentin gegenüber: Die Königswitwe **Tulameth**, deren Geschichte und Verluste ihr die Freundschaft der Kaiserin einbringen, wird als Reichsvögtin von Omlad eingesetzt, das der Familie von Gareth (zu der Tulameth als Witwe Selindians ebenfalls gehört) zum Geschenk gemacht wurde. In dieser Rolle und als Mitglied des almadanischen Cronrats wird sie zur Sprecherin der Aramyas am Yaquir. Und das scheue Mädchen von einst lernt schnell, sich auf dem politischen Parkett zu bewegen.

Zwischen Rafik, Tulameth und Alara als Vertreter der Docenyos, Aramyas und Al'Anfaner spannen sich die zukünftigen Interessenkonflikte und Intrigen. Zudem gibt es Überlebende der Almadinhüter und Reste der Mayores, die sich mit der neuen Herrschaft arrangieren, aber im Geheimen die Träume von Größe und Kaisermacht nicht aufgegeben haben. Die **Hüter des Almadin** werden wieder zu einem Geheimbund und versuchen weiterhin aus dem Untergrund einen männlichen König auf den Almadaner Thron zu heben. Auch unter ihrem neuen Großmeister, **Stordan von Culming**, können sie immer wieder für Ärger sorgen, wenn sie gegen Novadis oder Roah-jatreue Adlige vorgehen.

Die **Novadis** haben am Yaquir ein neues Selbstbewusstsein entwickelt und in der Königswitwe eine gewichtige Fürsprecherin. Von einigen ewig Gestrigen abgesehen, entspannen sich die Beziehungen zwischen Docenyos und Aramyas merklich, wozu sicherlich auch der tolerante Austausch der Kulturen in den Taifas beiträgt.

Über allen Parteien steht Fürst Gwain, der zunächst mit seiner neuen Rolle als Moderator zu ringen hat, aber schließlich in sie hineinwächst. Dennoch wird er immer wieder auf die Hilfe von Helden angewiesen sein, um Frieden am Yaquir zu wahren und seine Herrschaft über Almada zu behaupten.

DAS NEUE ALMADANISCHE FÜRSTENHAUS

Insgeheim hoffen die Hüter des Almadin sowie die verbliebenen Mayores darauf, dass der alte Marschall und neue Fürst aufgrund seines hohen Alters keinen Erben für die Fürstenkrone wird zeugen können. Gwain ist nicht verheiratet, bisher nicht einmal verlobt und ein legitimer Erbe der Krone daher anscheinend erst in ferner Zukunft zu erwarten, zumal ein solcher auch noch heranwachsen müsste. Die reaktionäre Kräfte in Almada und die Feinde Gwains bauen daher darauf, dass das neue, von Rohaja eingesetzte, Fürstenhaus schlicht und ergreifend mit Gwain aussterben wird.

DIE GRAFSCHAFTEN ALMADAS

Nach dem Tod der Grafen Praiodar und Vesijo wird Praiodars jüngster Sohn *Gendahar von Streitig* als Graf von **Yaquirtal** eingesetzt. Der draufgängerische Fechtmeister und galante Liebhaber ist auch Soberan des älteren Hauses Streitig und wird mit seinen Abenteuern Vorbild einer ganzen Generation junger Almadanis. Sorgen macht ihm einzig sein Erbe und (vermeintlicher) Sohn *Valdemoro von Streitig-Madjani*, der zu einem grausamen Tyrannen heranwächst.

Die Grafschaften **Waldwacht** und **Ragath** bleiben unverändert, die **Südpforte** und das beanspruchte **Bomed** umkämpft, bis die Frage um die Taifas bis 1037 BF letztgültig geklärt werden kann (siehe dazu die Regionalspielhilfe **Reich des Horas**).

Kaiserin Rohaja erkennt die von ihrem Bruder mit dem Kalifen im Vorfeld der Hochzeit getroffene Vereinbarung an: Das Mittelreich erhebt keinen Anspruch mehr auf die ehemalige Reichsmark Amhallah. Das Land bleibt – ausgenommen der Reichsstadt Omlad – in novadischer Hand und die Reconquista beendet.

DIE RÄNKE DER KIRCHEN UND KULTE

Almada bleibt ein Land der Widersprüche, in dem sich – auch durch den Einfluss der Taifas – eine pragmatische Toleranz durchsetzt. Die Glaubensfreiheit des Landes sorgt weiterhin dafür, dass die Grenzen zwischen den Religionen durchlässig sind und im Schatten allerlei Kulte gedeihen.

Die **Kirche des Gekrönten Raben** wird wieder aktiver werden. Vor allem *Alara Paligan* verstärkt nun ihre Bestrebungen, den Puniner Ritus zu schwächen und über Einflussnahme auf interessierte Magnaten zu Macht im Fürstentum zu gelangen. Ihr gegenüber steht der **Rabe von Punin**, der im Firun 1034 BF nach zweijähriger Abstinenz wieder die Geschicke des Puniner Ritus übernimmt. Auch in den nächsten Jahren scheint Boron nicht gewillt, seinen verdienten Diener abzurufen. "Zu seiner Unterstützung holt der Rabe **Miadora** als seine Sekretärin vom Hofe zurück ins Gebrochene Rad. 1038 BF wird sie zur Hüterin des Raben und zeitgleich zur bisher jüngsten Tempelvorsteherin des Puniner Haupttempels geweiht.

Auch die Bedrohung durch die **Stierkulte** ist nicht abgewendet. *Surkan al' Rasim* hat in den letzten Jahren sehr behutsam und aus den Schatten heraus gewirkt. Das System der dezentralisierten Kultzellen hat sich bewährt: Einige sind in den Konflikten untergegangen, viele blieben jedoch auch nach dem Fall Selindians bestehen. Auch wenn die zwölfgöttlichen Kirchen nun eine Ahnung von dem Feind haben, kann man seiner nicht habhaft werden. Surkan verschwindet wieder hinter den Schleiern und treibt durch seine Handlanger die Unterwanderung von Kirchen und Familien, die Schändung von Tempeln und Anschläge auf hochrangige Geweihte weiter voran. Zu seiner wichtigsten Verbündeten wird Soberana *Aldea Eslamida Hilada von Harmamund*. Junkerin Aldea besitzt das Vertrauen Gwains, das sie ausnutzt, um Einfluss auf die Politik Almadas zu nehmen und die Machenschaften der Stierkulte zu decken.

Nach den Ereignissen der **Drachenchronik** werden zudem ab 1035 BF wieder die seit den Dunklen Zeiten bestehenden **Drachenkulte** aktiv, wenn eine uralte Antagonistin sich erneut den Hinterlassenschaften am Yaquir zuwendet.

Ein Stein im Nebel

Tilldan Greifentreu von Nebelstein, der Meister der Mark Greifenfurt, hat sich weit vorgewagt und auf die Eskalation des Geschwisterstreits gesetzt. Doch der Krieg um die Raulskrone bleibt aus. Tilldan jedoch kann den eingeschlagenen Weg nicht mehr verlassen und muss alles auf eine letzte Karte setzen.

Das Ende dieser Kabale erzählt **Ein Stein im Nebel** von Mike Antonowitsch und Volker Weinzheimer, das im Frühling 1034 spielt. Es liegt auch dort an wackren Helden (vielleicht sogar denen aus **Der Mondenkaiser**, ob der Nordwesten des Mittelreiches Frieden findet oder die Finstermark erneut ihr blutiges Haupt erheben kann.

DIE ESLAMIDISCHE RESIDENZ ZU PUNIN

Im Nordosten der althehrwürdigen Metropole Punin erhebt sich der **Goldacker**, ein gut 90 Schritt hoher Hügel, der die Stadt überragt. Auf ihm befindet sich das gleichnamige Viertel, das das vornehmste Viertel Almadadas ist, mit den Palacios der alt eingesessenen Magnaten und Patrizier und den königlichen Verwaltungspalästen. Oben auf dem Plateau liegt eines der bemerkenswertesten und pompösesten Schlösser der bekannten Welt: die dreistöckige Eslamidische Residenz, der Palast der Könige Almadadas.

Die weithin sichtbare, aus strahlend weißem Eternenmarmor errichtete Residenz kann sich an Pracht und Kunstfertigkeit mühelos mit allen großen Palästen Aventuriens messen. Nach der Zerstörung der Neuen Residenz zu Gareth im *Jahr des Feuers* ist das almadanische Königsschloss die prunkvollste Anlage im Reiche Rauls des Großen.

DIE GESCHICHTE DER RESIDENZ

»Kleinliche Bauwerke mögen kleinliche Gedanken beherbergen. Wir dürfen aufgrund der Großzügigkeit dieses Palastes erwarten, dass es auch große Gedanken hervorbringen wird.«

—fälschlicherweise Rohal dem Weisen zugeordneter Ausspruch, der zum Zeitpunkt der Einweihung des Goldackers 600 BF schon verschwunden war

Die Geschichte der Eslamidischen Residenz reicht weit zurück und die überlieferten Quellen sind lückenhaft und widersprechen sich teilweise erheblich. Unstrittig ist, dass Tyandaris von Punin, den Rohal der Weise 574 BF zum Fürsten der Almadanischen Lande ernannt hatte, den Bau 577 BF beauftragte, der in den folgenden beiden Jahrzehnten jedoch nur schleppend voran kam.

Der 590 BF ausbrechende Krieg der Magier verwüstete Teile Punins und auch der Goldacker trug Spuren des Kampfes davon, als der Dämonologe Zulipan versuchte, die Macht an sich zu reißen. Was genau auf dem Goldacker geschah, wurde niemals aufgeklärt, aber es heißt, dass Chimären auf dem Hügel tobten und wochenlang eine violett-grüne Wolke über dem Hügel hing. Vom halb errichteten Herrscherpalast blieb nur das Fundament bestehen.

Tyandaris' Sohn und Erbe, der spätere Kaiser Eslam der Münzreiche, ließ den Goldacker von Magiern des Pentagrammatons untersuchen, von der Praios-Kirche einsegnen und setzte den ersten Spatenstich für den Neubau. In rekordverdächtiger Zeit wurde der Palast vollendet und nahezu endlos war die Karawane von weißem Marmor, edelsten Süd-Hölzern, liebfeldischen Möbeln und tulamidischen Teppichen vom Puniner Hafen hinauf zum Plateau, wo das entstehende Bauwerk hinter himmelhohen Gerüsten verborgen blieb.

600 BF bezog der Fürst seine neue Residenz mit einer pompösen Prozession. Der Glanz des Palastes blendete die Versammelten, denn Eslam war nicht nur ein meisterlicher Prachtbau gelungen. Mit ihm hatte er zugleich einen neuen Baustil geschaffen, der sich in den drei folgenden Jahrhunderten über das gesamte Mittelreich ausbreiten sollte: den eslamidischen Stil. Mit seinen Kuppeln, Arkadengängen und Türmchen ließ sich Eslam stark von der tulamidischen Kunst inspirieren. Er

fügte dieser jedoch eine üppige Ornamentsprache hinzu, die er im Wesentlichen aus der Natur und Historie entlieh und der Ästhetik des Elfenvolkes anpasste.

DAS BAUWERK

Umgeben ist der ganze Komplex von einer sechs Schritt hohen, weißgetünchten **Mauer** mit umlaufendem Wehrgang und neun überdachten Türmchen, von denen die königlichen Wachen jeden Punkt der Stadt und des nahen Umlandes aufmerksam im Blick behalten.

Die **Eslamidische Treppe**, die mit vielen Hundert Stufen von der Stadt den Goldacker hinauf führt, mündet auf dem Vorplatz des Palastes, der vom 20 Schritt hohen **Triumphbogen der Heroen Almadadas** dominiert wird. Das stets von sechs Ehrengardisten in den Landesfarben Rot, Blau und Weiß bewachte Portal zeigt in eindringlichen Reliefs den Sieg der Almadaner Dragoner über die liebfeldischen Rebellen bei Arivor im Jahre 744 BF.

Hinter dem Triumphbogen erhebt sich die – in der Mittagssonne gleißend erstrahlende – **Eslamidische Residenz**, auf einem großzügig gestalteten Platz, der mit schwarzem Kies bedeckt ist, beiläufig umrahmt von sorgfältig in Form geschnittenem Buschwerk und farbenprächtigen Beeten von Lavendel, Mohn und Orchideen.

Kunstvoll geschwungene Säulen zieren das Entree und tragen die Aussichtsterrassen des ersten und zweiten Obergeschosses. Die Fassade des Schlosses selbst ist ein wahres Lehrbuch der uralten Historie Almadadas. Wer die Zeit hätte, es genauestens zu studieren, der könnte in den filigranen Steinmetzarbeiten, die Säulen und Wände flächendeckend zieren, aufschlussreiche Details über die Sagen- und Legendenwelt am Yaquir entdecken. Allein fehlt den Höflingen hierzu Muße und Verstand, Historiker oder Hesinde-Geweihte hingegen sind nur selten zu längeren Aufenthalten geladen.

Das weiße Gebäude wird von drei goldenen Kuppeln gekrönt, deren kunstvoll zur Netzstruktur arrangierten Gold- und Emailleplatten das Licht des Praiosauges gleißend auf Stadt und Land lenken. Die mittlere Kuppel wölbt sich freitragend über dem **Königssaal** auf 60 Schritt Höhe. Mit einer Eigenhöhe von 40 Schritt und einem Durchmesser von 24 Schritt ist sie heute nach dem Praios-Tempel zu Beilunk die zweitgrößte Kuppel des Kontinentes.

Über die unterirdischen heißen Quellen Punins kann der Palast im Winter mittels einer Dampfheizung, einem genialen Konstrukt der Eisenwalder Zwerge, beheizt werden.

Ein Blick ins Innere der Residenz

DAS ERDGESCHOSS

Das großzügige **Almada-Entree** ist lichtdurchflutet und lässt keinen Zweifel daran, dass man sich hier im Herzen des Königreiches befindet. Die Wände sind reich verziert mit Stuckaturen, die Szenen aus der wechselvollen Geschichte zeigen: die Gründung der Stadt Punin, Kaiser Rauls Sieg in der Zweiten Dämonenschlacht, die Regentschaft der Eslamiden und die

Kaiserkrönung Selindian Hals. Gemälde der Herrscher Almadadas blicken auf den Eintretenden, wenn er sich die **Königstreppe** hinauf zur **Audienzhalle** begibt oder durch eine der Flügeltüren in den Haupttrakt des Schlosses.

Hier findet im firunwärtigen Teil das hohe Regierungsgeschäft statt. Sekretäre und Verwalter bevölkern die **Schreibstuben** mit wichtiger Miene. Die wirklich wichtigen Entscheidungen aber werden im **Elfenbeinsalon** getroffen, von wo aus Kaiser, Könige und Kronverweser stets die Geschicke Almadadas gelenkt haben. Hier empfängt der Herrscher wichtige Gesandte, hier werden Stadt- und Marktrechte vergeben, Begnadigungen unterschrieben und Kriege geplant.

In der Mitte des Erdgeschosses liegen **Bibliothek und Kartensammlung**. Sie umgeben das nur mit zwei eisernen Lüstern beleuchtete **Heraldikzimmer**. An dessen Wände wurden die Wappenrollen und Stammbäume der wechselnden Herrscherfamilien Almadadas aufgezeichnet.

Zur Linken der Eingangshalle begibt man sich in das **Yaquirtaler Kabinett**, einem mit dicken Teppichen und Ledermobiliar ausgestatteten Salon, der zumeist für gepflegte Konversation genutzt wird. Gegenüber liegt der mit Flusszenen ausgemalte **Yaquirtaler Salon**, in dem ein Wasserfall, Springbrunnen und Becken mit Wasserpflanzen für efferdgefällige Abwechslung sorgen. Zu kleineren Kreisen kann man sich in das **Caldaische Zimmer** (eine recht rustikale Rauchstube), das **Südpforter Kabinett** (ein gut ausgestattetes Musikzimmer) und diverse kleine **Teesalons** zurückziehen. Den Abschluss des Erdgeschosses bildet die **Praios-Kapelle**, vor der ein doppelmannshohes Standbild Ucuris Wacht hält, des Alveraniars der Herrschenden, das 241 BF ein Geschenk des Königs Khadan Firdayon von Vinsalt war. Im Inneren der Kapelle wird der weiße Marmor des Palastes an Sonnentagen in das gelb-braune Licht der kostbaren Bernstein-Fenster getaucht. Eine furchteinflößende, blattvergoldete Greifenstatue beherrscht die Kapelle, in der sich auch ein exzellentes Fresko des Heiligen Gilborn von Punin findet.

ERSTES OBERGESCHOSS

Das erste Obergeschoss beherbergt die großen repräsentativen Säle für die häufig überbordend gestalteten Feierlichkeiten der almadanischen Könige. Hier finden Banketts und Bälle statt, die alljährlichen Audienzen für das Volk sowie Empfänge für in- und ausländische Delegationen. Hier wird auch die zereemonielle Thronsetzung eines neuen almadanischen Königs durchgeführt.

Über das großzügige **Treppenhaus** gelangt man in das Herzstück der Eslamidischen Residenz, den **Königssaal** mit dem Almadintron, über dem sich die prächtige Kuppel erhebt, deren Inneres von einem prächtigen Fresko geziert wird, dass in Almadada heimische Himmelstiere zeigt, sogar einen mächtigen Riesenlindwurm. Dieser größte aller Säle auf dem Goldacker, der eine Höhe von zwei Geschossen ausweist, ist mit einem Parkett-Mosaik aus Zedern- und Olivenholz ausgelegt, das die Landkarte Almadadas in seiner Ausdehnung zu Zeiten Eslams I. zeigt (also mit der Reichsmark Amhallas). An seinen Wänden prangen die Wappen der Grafschaften und Baronien des Königreichs, luftige Seidenvorhänge in den Landesfarben verleihen dem Saal eine gewisse Leichtigkeit. Der Königssaal kann mit schwerem Polstermobiliar oder Banketttafeln, -bänken und Stühlen ausgestattet werden und über das zweite Obergeschoss können Musiker die für sie gedachte Empore erreichen.

Mittig vor der Fensterfront steht auf einem zweistufigen Podest der **Almadintron** unter einem königsblauen Baldachin. Auf dem reich mit Silber und Opalen, Almadinen und Aventuri-

nen, Lapislazuli und Azuriten verzierten Thron hält der König Audienz. Eine Stufe darunter sitzen Königin und Kanzler als wichtigste Berater des Herrschers.

Gegenüber dem Almadintron unter einem nachtblauen Baldachin steht ein zweiter, ewig leerer Stuhl, der **Onyxthron**, der aus Ebenholz gefertigt ist, mit schwarzem Samt bezogen und geschmückt mit geschwärztem Gold, Vulkanglas und Onyxen. Dieser Thron steht sinnbildlich für die All-Herrschaft des Totengottes Boron, der in Almadada neben aller Lebenslust tief verehrten Landesgottheit.

Zentral im Haupttrakt befindet sich der lang gestreckte **Spiegelsaal**, der als Ballsaal oder Fechtboden genutzt wird. 24 Facettenspiegel reflektieren dass durch die deckenhohen Facettfenster einfallende Sonnenlicht. Zwischen den Spiegeln stehen vergoldete Statuen von Helden der almadanischen Geschichte: Ayla al'Yeshinna, die Begründerin der Amazonen ist hier ebenso zu finden, wie Athax Stahlauge, der legendäre Zwergenheld oder die Heiligen Caralus der Löwe und Gilborn von Punin. Einige der Spiegel sind als verborgene Drehtüren angelegt, hinter denen sich **Gesprächs-, Spiel- und Amüsierzimmer** befinden, von denen eines das beim Hochadel schaurig-beliebte **Seancen-Kabinett** ist.

Einzigartig ist der **Elfenwald**, denn die Einrichtung dieses vom schönen Volk gestalteten Saals lebt. Hier rankt sich taufrischer Efeu an den Wänden, aus dem moosbedeckten Boden erheben sich Bäume und Sträucher mit betörenden Blüten, wie man sie von den Elfenauen entlang des Yaquir kennt. In der Mitte steht eine aus grünendem Geäst gewachsene Laube, die von Schmetterlingen und Kolibris umflattert wird.

Auf der anderen Seite des als **Landschaftsgalerie** gestalteten Korridors haben die Zwerge Almadadas Eslam I. ihr Geschenk gemacht: das **Kristallkabinett** wirkt wie einer Höhle im Herzen des Eisenwalds, allerdings eine mit Fenstern. Groß gewachsene Bergkristalle glitzern in allen Winkeln und Ecken. Das Mobiliar ist aus Stein gehauen und geschnitten, der Boden mit rot-braunem Marmor ausgelegt. Verwendung findet dieser Raum allerdings nur selten.

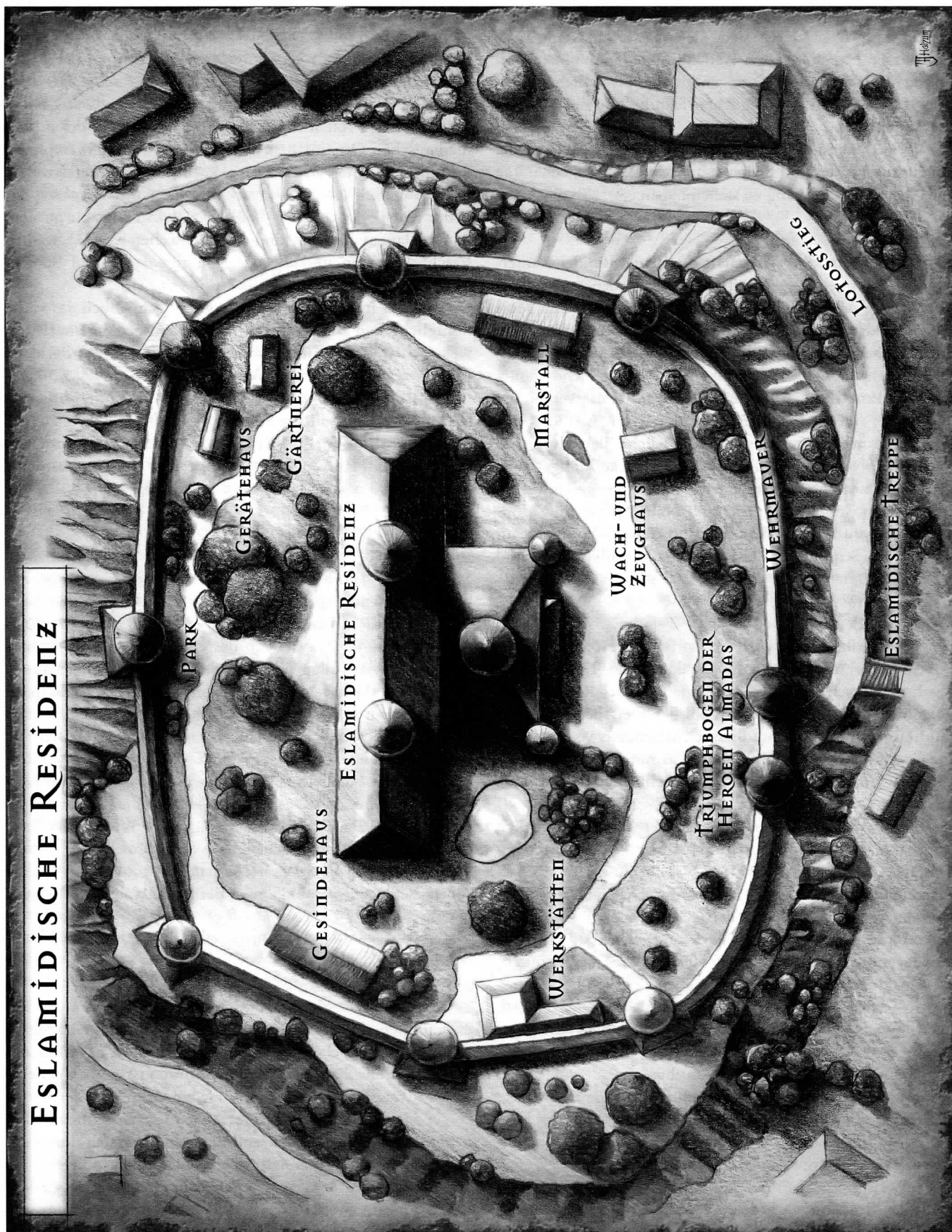
Zwei weitere erwähnenswerte Räumlichkeiten sind zum einen das **Porzellanzimmer**, das als kleiner Speisesaal verwendet wird, und das über einen Aufzug mit der Küche im Souterrain verbunden ist. Zum andere liegt hier das **Theater**, in dem vor bis zu hundertzwanzig Gästen Tanz- und Schauspielaufführungen dargeboten werden können.

ZWEITES OBERGESCHOSS

Im obersten Geschoss liegen die **Gemächer der königlichen Familie**. Dieses Geschoss wurde in den vergangenen Jahrhunderten häufig umgebaut, um den jeweiligen Ansprüchen des aktuellen Herrschers gerecht zu werden. König (und später Kaiser) Alik beherbergte hier berühmte Gelehrte, Bodar II. seine dreiundzwanzig Kinder, König Valpo Yaquirtaler Weinköniginnen. Die **Königsgemächer** liegen am praiosseitigen Ende des Haupttraktes. Es umfasst ein Schlafzimmer, zwei Ankleidekammern, eine Schreibstube, zwei Gesprächszimmer und drei Badezimmer (das *Marmorbad*, das *Silberbad* und das *Kachelbad*) und einen Andachtsraum mit Altären für Praios, Boron und Phex. Es geht das Gerücht, die königliche Schlafstamme messe vier Meter in der Breite. Und auch von einem vierten königlichen Bad erzählt sich der Hofstaat, doch dieses sucht man hier vergeblich.

Die **Gemächer der Königin** befinden sich gegenüber am firunseitigen Ende des Flügels. Sie umfassen ein Schlafzimmer, einen Ankleidesalon, ein Frisierzimmer, zwei Bäder, drei Gesell-

ESLAMIDISCHE RESIDENZ



schaftskabinette und einen Andachtsraum mit Altären Rastul-lahs, Borons und Marbos. Prinzessin Tulameth ließ alles ganz im Stil eines novadischen Zeltpalastes einrichten: Kostbarste Tücher und Teppiche zieren Wände und Böden, Rauchwerk und schwere Wüstenparfüms sorgen für betörende Düfte, gekachelte Springbrunnen für Frische. In Messingschalen liegen getrocknete Datteln und Feigen, pikant gewürzte Mandeln und

süßestes Honiggebäck zum Naschen bereit. Tulameth hält sich hier die meiste Zeit im Umfeld ihrer Dienerinnen und Günstlinge auf, empfängt Gesandte und lässt sich von Privatlehrern in Diplomatie, Rechtskunde, Historiographie und Sprachen unterweisen. In unmittelbarer Nähe zu ihren Gemächern hat sie auch die **Kinderzimmer** für den Thronfolger Raul Eslam herrichten lassen.

In der Mitte des Korridors, den Gemälde der Almada umgebenden Bergwelten zieren, liegt die stets verschlossene **Waffenkammer**. Neben diversen Waffen in allen Variationen und aus allen Epochen Almadadas liegen hier die persönlichen Reitsäbel und Florette der königlichen Familie und ein Schrank mit Waffengiften.

Die übrigen Zimmer sind reserviert für **Staatsgäste** und die wichtigsten **Berater** und **Bediensteten**, die dem Herrscher Tag und Nacht zur Verfügung zu stehen haben.

SOUTERRAIN

Im Souterrain sind die **Wirtschaftsräume** der Residenz untergebracht. Hier geht es geschäftiger zu, als in den noblen Etagen darüber, und auch etwas rustikaler. Noch vor dem Morgenrauen wird im **Gesinderaum** der Tagesablauf besprochen: Ein Weidener Buffet zum Boronstündchen, ein Mandelblütenball im Frühjahr, heiße Milch mit einem Löffel Lavendelhonig und einer Prise Zimt zur Mitternacht für die Kaisergemahlin. In den zum Teil eng mit allerlei Gerätschaft zugestellten Gängen und Räumen befinden sich mittig **Küche**, **Backstube** und **Konditorei**. Dem schließen sich **Wäscherei** und **Mangelstube** an, wo sich zwischen trocknenden Laken die ein oder andere Amorette des Gesindes abspielen soll, **Näh-, Spinn- und Klöppelzimmer**, **Putzstube**, **Polsterer** und **Teppichknüpfer**. Auf der anderen Seite liegen die **Rupfstube**, die **Fleischerei** und die **Fischkammer**.

ERSTES UNTERGESCHOSS

Das erste Kellergeschoss ist viergeteilt. Hier befinden sich größere **Lagerräume** für allerlei Stühle, Tische, Teppiche und Geschirr, die sich über die Jahrhunderte in der Residenz angesammelt haben. Direkt unterhalb der Fleischerei sind die **Kühlräume** untergebracht, die mit Gletschereis vom Amboss und Raschtulswall gekühlt werden, das mit Flusskähnen angeliefert wird, um die Haltbarkeit verderblicher Delikatessen zu verlängern.

Daneben befindet sich der – von Kaiser Valpo beträchtlich ausgebaut – **Wein- und Spirituosenkeller**. Fässer der besten Jahrgänge lagern hier – teilweise seit Jahrhunderten, so dass niemand darüber Gewissheit hat, von welcher Qualität dieser Tage der Mescher Heiligmacher 6 Tolak oder der Stramme Mukturer 18 Eslam IV sind. Da jeder ausgeschenkte Wein zuvor vom Kellermeister persönlich gekostet wird, ist garantiert, dass nur die feinsten Tropfen königliche Lippen benetzen – über die Ausschussware freut sich meist die Dienerschaft. Auch ausgefallene Alkoholika findet man hier: ein gutes Sortiment Bosparanjer, Met und Bier aus dem Kosch, feuriger Barentod aus Baliho, einige Amphoren güldenländischer Ambrosia – und auch ein paar Flaschen Blutwein und Creser Spinatbier sollen sich hierher verirrt haben. Der Keller birgt seit Valpos Flegeljahren das größte Weinfass des Kontinents, das ein Fassungsvermögen von 130 herkömmlichen Fuderfässern aufweist.

Schließlich liegt hier der **Heizungskeller**, in dem eine zwergische Kessel- und Ventilanlage im Winter fauchend und schnaubend die Böden des Schlosses mit heißem Wasserdampf erwärmt.

ZWEITES UNTERGESCHOSS (UND TIEF DARUNTER)

Gesichert und streng bewacht liegen hier die drei Kammern, in denen das weggeschlossen wird, was für den König am bedeutendsten ist: brisante Dokumente, wertvolle Schätze und geheime Gefangene, von denen selbst der Landvogt von

Al'Muktur als oberster Wächter des offiziellen Staatskerkers nichts erfahren soll.

Die **Schatzkammern** verwahren, geschützt durch neun tödliche Fallen, die königlichen Insignien: die *Eslamskrone* oder auch Rubinkrone, ein im Auftrag Kaiser Eslams aus Silber gezogener Reif mit sich kreuzenden Mittelstegen, der mit almadanischen Ornamenten, 192 Rubin-Splittern, 48 Saphiren und 12 Diamanten verziert ist, gekrönt vom Hühnereigroßem Kron-Almadin, das *Reichszepter* und die *Griffonensphäre*, der *Große Krönungsmantel* des Raulschen Reiches aus purpurnem Samt, blauem Damast und den Schweifen von 33 weißen Raschtulsluchsen und die dazugehörigen silbernen Sporen, sowie das königliche Richtschwert *Borons Zorn*.

Und tief im Inneren des Palastberges ist schließlich das **vierte königliche Bad** zu finden. Im königlichen Schlafgemach gibt viele Geheimtüren. Eine führt unter den Kuppeln der Residenz in die Waffenkammer und weiter in das Gemach der Königin, in dem früher auch intime Liebschaften des Königs untergebracht waren, eine andere zu einem Fluchtweg hinaus aus der Stadt. Eine dritte aber ist so geheim, dass sie nicht jedem Herrscher Almadadas bekannt war. Sie führt über eine Wendeltreppe mitten hinein in das Massiv des Goldackers.

GÄRTEN UND UMLIEGENDE GEBÄUDE

Hinter der Eslamidischen Residenz erstreckt sich eine bezaubernde **Gartenanlage** mit Wasserspielen, Pavillons und einer Menagerie, die neben einigen weißen Botentauben die Sperber, Habichte und Jagdfalken des almadanischen Herrschers beherbergen. Aus allen Winkeln Almadadas wurden hier Bäume, Sträucher und Blumen zusammengetragen, die symbolisch für die – politisch selten erreichte – Eintracht des Landes stehen. Musikpavillons und Parlierlauben laden zum Verweilen ein. Leicht abfallende Terrassen gestatten es dem Besucher, seinen Blick über die Stadt schweifen zu lassen bis hin zum Boronanger von Oberpunin, wo alles Derische sein Ende findet.

Neben dem Palast treten die umliegenden **Wirtschafts- und Verwaltungsgebäude** bescheiden in den Hintergrund: *Wach- und Gesindehaus*, *Werkstätten*, *Marstall* nebst *Remise*, in der die silberbeschlagnete Prunkkarosse der Almadanerkönige untergestellt ist, sowie *Geräte- und Zeughaus*.

DER ESLAMIDENHOF

Der almadanische Hofstaat besteht aus gut 300 Personen. Viele entstammen einflussreichen oder zumindest alten Geschlechtern des Königreiches. Vielfach gilt es als Ehre, am Hofe des Almadinthrons dienen zu dürfen, mitunter ist es auch der einzige Ausweg eines hoch verschuldeten Magnaten, der Krone zu geben, was der Krone gebührt. Die Herrscher Almadadas be-lieben es jedoch auch, den aufmüpfigen Landadel durch das Zusammenführen der Zöglinge am Hof zu kontrollieren.

Der Hof ist über die vergangenen Jahrzehnte mit stets wechselnden Herrschern aus wechselnden Kulturkreisen zum kulturellen Zentrum am Yaquir geworden. Hier finden Debattierclubs statt, bei denen man sich über politische, philosophische, aber auch magische oder ethische Themen austauscht. Gerade junge, romantisch verklärte Magnaten zieht es daher nach Punin, während altgediente Soberans auf ihren Ländereien mit Missmut auf die Eslamidische Residenz blicken. In den vielen Zimmern der Residenz werden Bündnisse geschlossen oder gebrochen und Absprachen getroffen, die für die Zukunft Almadadas entscheidend sind.

Die große Kunst des Hofstaates (alm.: Camarilla) besteht zunächst darin, möglichst unauffällig, aber mit Effekt zu agieren. Denn der Hof ist seit der Herrschaft Selindian Hals wieder straffer organisiert. Ebenso wichtig aber ist es, im auf allen Ebenen der Camarilla gesponnenen Intrigengeflecht zu bestehen und bei all der vorherrschenden Höflichkeit den hinterücks gezückten Dolch rechtzeitig zu erkennen.

Nicht der gesamte Hofstaat lebt oder arbeitet in der Eslamidischen Residenz. Wichtige Hofämter besitzen heute eigene Verwaltungspaläste in Punin, so etwa der Kanzler und der Marschall.

GEHEIMNISSE DER RESIDENZ

DIE GOLDKAVERNE

Der Name des Palastberges erklärt sich heute aufgrund des hier versammelten Reichtums. Tatsächlich aber ist er der Überrest eines einstmals viel größeren Berges, der von Dienern Pydracos zu unbekanntem Zweck abgetragen wurde. Der erste Mensch, der die Goldkaverne fand und erforschte, war Fran-Horas. Er gab dem Hügel seinen Namen. Der zweite Mensch war Zulipan von Punin. Er stürmte den Palastbau, um hier alchemistische und dämonologische Experimente mit zunächst beachtlichem Erfolg durchzuführen. Nichts davon ahnend fand Kaiser Eslam I. die Grotte aus purem Gold und ließ sie, trotz Bedenken des Pentagrammations, in ein königliches Bad verwandeln. Hier, über dem Staub Jahrtausender alter Machenschaften von stets dereerschütterndem Ausmaß, laben sich die Herrscher Almadas im selben Naturquell, der auch die benachbarten Mada-Thermen speist. Und man darf mit einigem Recht vermuten, dass es kein Zufall ist, dass diese Herrscher am Ende nie eine glückliche Hand für das Geschäft der Macht besaßen ...

DIE GEBEINKAMMER DES KAISERS

Tief im Inneren des Goldackers, durch einen Geheimgang von seinen Gemächern aus über eine Wendeltreppe zu erreichen, hat Selindian Hal eine Krypta anlegen lassen, in der er die Gebeine großer Herrscher, berühmter Helden und verdorbener Schurken der aventurischen Vergangenheit sammeln will. Die riesige Gruft wurde als dreischiffiges Tonnengewölbe angelegt und ist mit den Symbolen und vollplastischen Abbildungen von Boron, Golgari und Bishdaniel ausgeschmückt. Längliche Quader aus schwarzem Stein sollen dereinst die letzte Ruhestatt der Gebeine von Kaiser Alrik, dem Heiligen Gilborn, Zulipan von Punin, Alg'Orton, Hela-Horas, Caralus dem Löwen und Geron dem Einhändigen werden.

Bisher hat Selindian nur wenige Gebeine an sich bringen können. Gerüchte besagen, dass er bereits den Schädel des Liscom von Fasar, eine Fingerkuppe von Alg'Orton und den mumifizierten Leichnam eines Nisut des Kemireiches in der Gebeinkammer aufbewahrt – ob das jedoch den Tatsachen entspricht, ist durchaus zweifelhaft.

ARCHIVE UND SCHÄTZE

Das **Geheimarchiv** enthält unter anderem:

- die geheimen Tagebücher von Eslam I. (aus denen sich brisante Informationen über den Palastbau, seinen plötzlichen Reichtum und seine – nie verwirklichten – Regierungsziele gewinnen ließen)
- das Experimentiertagebuch von Zulipan von Punin (in dem auf Zhayad seine schauerhaften Experimente tief im Inneren des Goldackers beschrieben sind)
- das Ur-Rezept für Almadaner Punipan
- (vergessene) Königsurkunden und -schwüre sowie eine halb zerfallene Karte des ersten Fürstenpalastes auf dem Goldacker
- eine mit wirrer Schrift beschriebene Schiffsplanke mit stets der selben Zahlenfolge (4, 8, 15, 16, 23, 48)
- die Gründungsurkunde der Stadt Punin von 880 v.BF
- Jugendschreibungen von König Valpo

In den umliegenden Gewölben der **Schatzkammer** sind weitere Kostbarkeiten gesammelt (und teilweise vergessen):

- Truhen mit güldenen Eslamos und anderen, teilweise heute unbekannten Münzen, sowie silberne Leuchter und Statuetten
- Perlenketten, Geschmeide und (aus welchen Gründen auch immer) nie geöffnete Parfümflakons
- das Schwert, mit dem Fürstin Solivai von Harmamund gegen die Novadis focht
- eine Statue eines Gold spuckenden Esels (kaputt)
- eine singende Spieluhr und edelstes Kinderspielzeug aus drei Jahrhunderten
- zwei fliegende Teppiche aus Fasar
- primitiver goblinischer Kupferschmuck (verflucht)
- ein Schlüssel mit unsichtbarem Bart
- der legendäre Feuerrubin *Zyklopenfeuer* (in Vergessenheit geraten)
- der Wandelnde Thron der Emire von Al'Mada
- ein ungeschliffener schwarzer Meteor
- die Federboa Kaiserin Celas (die hier eine zeitlang residierte)
- ein Mantel aus dem Fell eines weißen Säbelzähntigers



PERSONENVERZEICHNIS

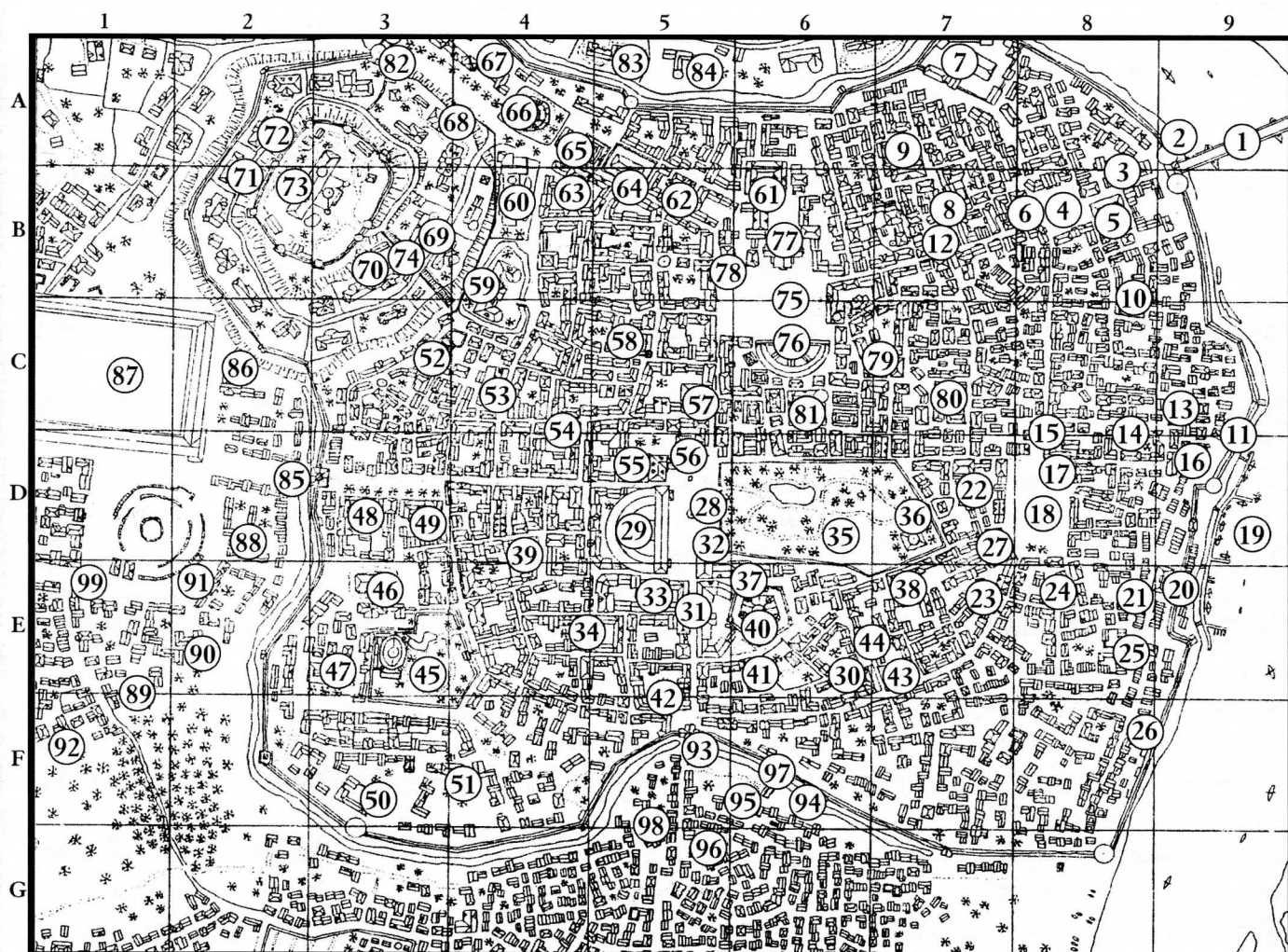
Die nachfolgende Übersicht fasst sämtliche Meisterpersonen des Abenteuers zusammen. Jene unter *Anmerkungen* mit einer Meistermaske () versehenen Personen spielen eine für die Handlung wichtige Rolle. Ein Boronsrad () bedeutet, dass die Person das Abenteuer nicht überleben wird, ein Sternchen

(*) , dass das Schicksal dieser Figur über das Abenteuer hinaus nicht weiter verfolgt wird. Ein mit einem Sternchen versehenes Boronsrad meint dementsprechend, dass Sie über das Ableben der Figur frei bestimmen können.

Name	Titel	Anm.	Seite
Aedin zu Naris	Prätor von Sankta Boronia		17
Alara Paligan	Kaiserwitwe		14
Aldrez Vincenza	Almadinhüterin	 *	31
Alessandro d.J. d'Escarion	El'Fenneq	–	18
Almadara Vincenza	Almadinhüterin	 *	31
Alrik de Braast	Baron von Braast	–	31
Amos Eglamour von Jurios ä.H.	Cronrat		31
Ansvin Ferbas von Al'Muktur	Landvogt der Stadtmark Punin		31
Aschepezl	Hochschamane der Gharrachai		89
Ashim Riak Assai	Aikar Brazoragh		12
Ayla Duridanya von Rabenmund ä.H.	Knappin		31
Bahram Nazir	Rabe von Punin		12
Borlando di Araganca	Reichsherold	 *	31
Brandil von Ehrenstein-Streitzig	Graf von Ragath	–	17
Caldja Vannoza von Streitzig-Jurios ä.H.	Pfalzgräfin von Cumrat	–	31
Corvinus	Sekretär des Raben von Punin	 	43
Cuervello	Wanderprediger	*	35
Dajon von Taladur ä.H.	Erzzuchtmeister	 	40
Delilah Dhachmani de Vivar	Oberhofkapellmeisterin	–	31
Duwok ay Dûr-Krichanu	Gesandter Thalusas	 s. Surkan al'Rasim	
Elini von Mersingen	kaiserliche Hofmagierin	–	31
Eridovan von Quant	kaiserlicher Sekretär	 *	31
Escalio Torrachio D'Artésa	Baron von Artésa	 *	31
Eslamida Fitahdjinn von Punin	Schwertschwester zu Punin	–	30
Feron Galanadi	Zunftmeister der Tuchmacher	–	31
Firindion Mondträumer	Kammerdiener	*	31
Galenot von Streitzig ä.H.	Hofmedicus zu Cumrat	–	53
Gendahar von Streitzig ä.H.	Vogt von Thangolforst		31
Gisbert Glaciano Ginsterburg von Gleuen	Hauptmann der Ragather Schlachtreiter	 *	31
Gwain Isonzo von Harmamund	Vogt von Omlad, Marschall von Almada		14
Ippolito Sferi	Vorsteher des Etilienbundes	–	46
Irmenella von Wertlingen	Markgräfin von Greifenfurt	–	95
Josmabith saba Marbod	Ordensmeisterin der Noioniten	–	46
Katalinya Adranetz	Commandanta der Rabengarde	–	53
Madalena Galandi	Metropolitin der Rahja-Kirche	–	36
M'Darrsla	Mondpriesterin	–	90
Mharbal iban Azad	Nuranshâr der Bân Gassârah	 	108
Miradora	Deuterin Bishdariels		17
Oniromanco	Deuter Bishdariels	 	34
Pelmides von Arkis	Levthansjünger	 *	41
Praiodar von Streitzig ä.H.	Graf von Yaquirtal	 	17

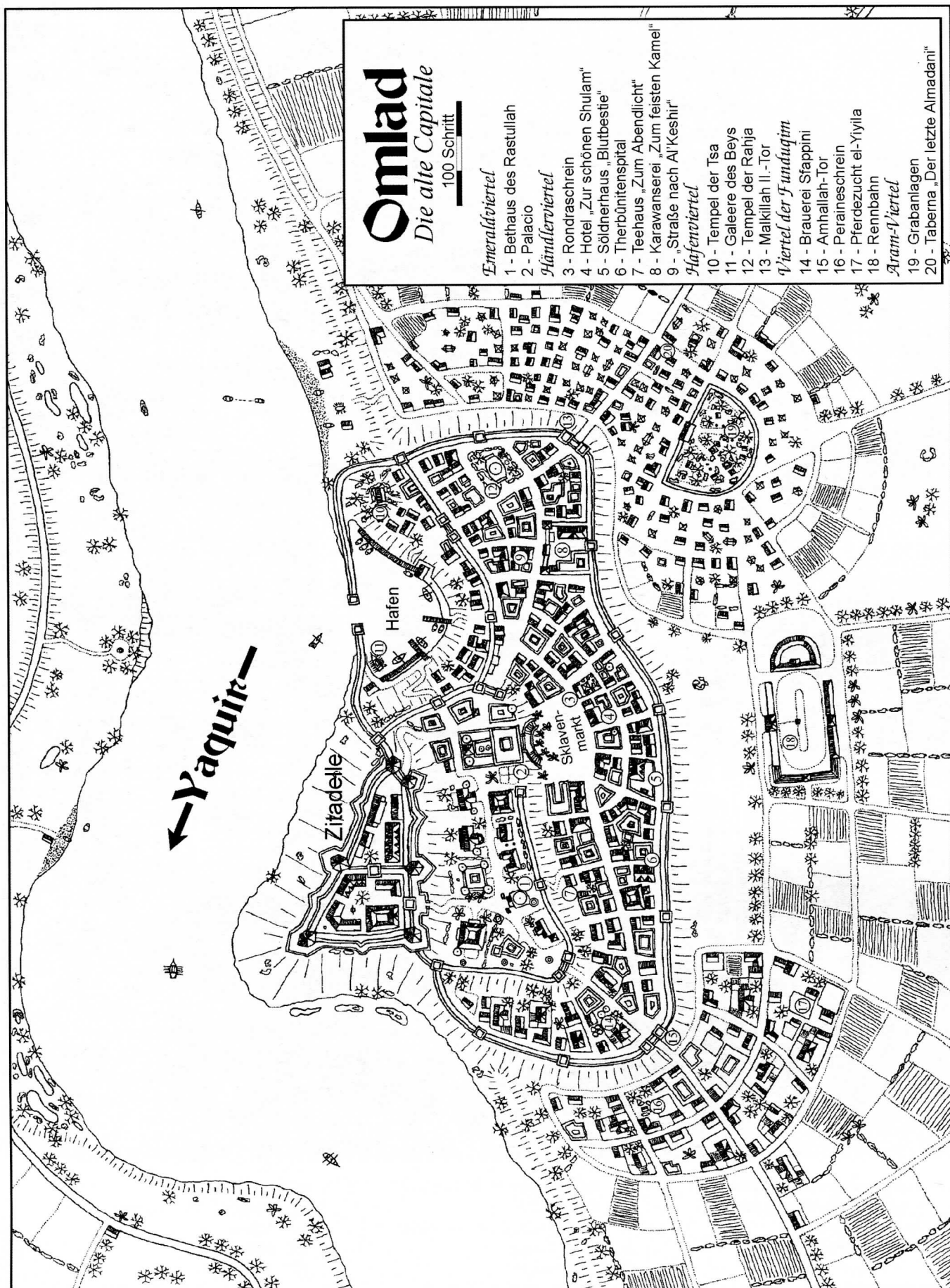
Rabanus Falk von Krähenklamm	Abt von Rabenhorst	—	95
Radobart Winhaller	Leibarzt des Kaisers	☸ *	31
Rafik von Taladur ä.H.	Kanzler von Almada	☸	13
Ralia von Geierschrei	Leiterin der Gladiatorenschule	—	32
Rashid el-Ankhra	Tulameths Leibwächter	☸ *	31
Reto von Schattenstein	chem. Heermeister der Mark	—	89
Riamalda y Cres	Rote Ritterin von Ragath	*	31
Ridolfo Albizzi	Bankier	—	32
Rohaja von Gareth	Kaiserin des Mittelreiches	—	111
Rondrigan Paligan	Reichsgroßgeheimrat	—	111
Sadrak Whassoi	der Schwarze Marschall	☸	84
Selindian Hal von Gareth	Kaiser und König von Almada	☸ ☸	13
Stirian Dschadirez	die Güldene Feder	*	31
Stordan von Culming	Baron von Culming	—	31
Surkan al'Rasim	Stierkultist	☸	16
Talfan Honoratio von Jurios	Schwertmeister	—	32
Thargrín von Arpitz	Baronin von Lodenbach	—	89
Tilldan Greifentreu von Nebelstein	Meister der Mark	☸	87
Trodero Trapani	Stallknecht	☸ *	41
Tulameth saba Malkillah	Kaisergemahlin	☸	15
Ucurian von Rabenmund ä.H.	Kronverweser von Darpatien	☸	88
Uigar Kai	Meister der drei Welten	☸ ☸	12
Valdemoro von Streitzig-Madjani	Junker von Madasee	—	31
Varmino Astuto Obiols	Informant	☸ ☸	35
Vesijo de Fuente y Beiras	Valedor von Punin	☸ ☸	17
Walthari von Leufels	Vogt von Gramstein	—	98
Yanis di Rastino	Baronin von Nordhain	☸	15
Zhandur iban Khordad	Shâr der Madabiljim	☸	104
Zhulamin ai Fasar	Vorsteherin der Marbiden	—	46

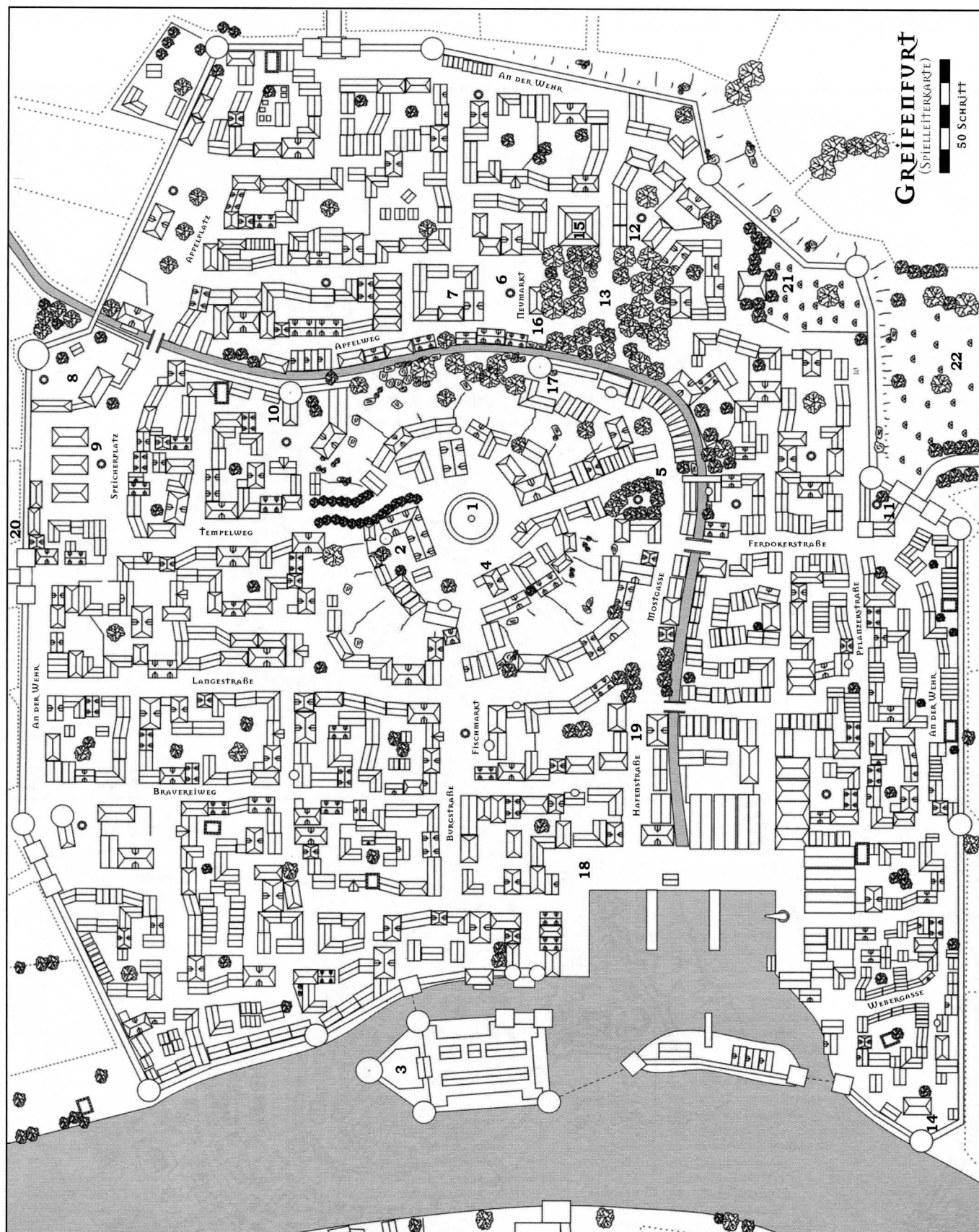




DIE WICHTIGSTEN GEBÄUDE UND LOKALITÄTEN VON PUYIN

1 Kaiser-Raul-Brücke	A 9	35 Etlienkpark	D 6	67 Glockenturm Langer Rafik	A 4
2 Gareth Tor	A 9	36 Schlangentempel (Hesinde-Tempel)	D 7	68 Palacio Madjani	A 3
3 Hotel Raschtulswall	B 8	37 Hotel Yaquirien	E 5/6	69 Palacio Taladur	B 3
4 Eisenmarkt	B 8	38 Haus Boronsruh	E 7	70 Palacio Galandi	B 3
5 Ingerimm-Tempel	B 8	39 Zunfthaus der Apotheker und Medici	D 4	71 Palacio von Bleichenwang	A/B 2
6 Zunfthaus der Grobschmiede	B 8	40 Academia der Hohen Magie u. Arkanes Institut	E 6	72 Palacio Sfandini	A 2
7 Stallburg	A 7	41 Weinstube Löwin & Einhorn	E 6	73 Eslamidische Residenz	B 2/3
8 Schmiede der Gebrüder Sfazzio	B 7	42 Haus der Mephraliten	F 5	74 Eslamidische Treppe	B 3
9 Kgl.-Grfsl. Kellerei	A 7	43 Sprach- und Schreiberschule	E 7	75 Platz des Schweigens	B/C 6
10 Gebrüder Argasch und Irgasch	C 8	44 Bardenschule Torbenia mit Avesschrein	E 7	76 Das Gebrochene Rad (Boron-Tempel)	C 6
11 Groß- und Hof-Weberei Galandi	C/D 9	45 Tempel des Rebenblutes und Eslamspark	E 3	77 Regenbogentempel	B 6
12 Zunfthaus der Lederer und Gerber	B 7	46 Tempel der Gütigen Mutter		78 Zunfthaus der Weber und Schneider	B 5
13 Kellerei Pichelstein	C 9	47 unserer Almadan. Heimat	E 3	79 Das Allbarmherzige Hospiz	
14 Geburtshaus Gilborns	C 8	47 Zunfthaus der Roßzüchter und -händler	E 3	Liebfrauen Marbos	C 6/7
15 Bognerei Abendwind	C 8	48 Zunfthaus der Küfer und Zimmerleute	D 3	80 Hofschneiderei Knabenschuh	C 7
16 Druckhaus Sfandini Erben & Cie.	D 9	49 Restaurant Süd-Almada	D 3	81 Hort der Draconiter	C 6
17 Pferdehändler Rohfelder	D 8	50 Arsenal und Zeughaus	F 3	82 Oerstädter Tor	A 3
18 Großer Bazar	D 8	51 Zunfthaus der Conditori	F 3/4	83 Handelshaus Dallenstein	A 5
19 Hafen	D 9	52 Gesandtschaft des Kalifats	C 3	84 Palacio di Tornillo	A 5
20 Efferd-Tempel	E 9	53 Extraordinaire Gesandtschaft des Horasiats	C 4	85 Al'Mukturer Tor	D 2/3
21 Herberge Zum Scharfen Hoben	E 8	54 Kontor Kohlenbrander	C/D 4	86 Gladiatorenschule	C 2
22 Apotheke Blaemendal	D 7	55 Kontor Stoerrebrandt	D 5	87 Caralus-Stadion	C 1
23 Freudenhaus Levthans Jagd	E 7	56 Rathaus & Ratsstube	D 5	88 Taverne Skorpionstich	D 2
24 Hotel und Spielesalon Silberling	E 8	57 Station der Postillone	C 5	89 Brauhaus Zwergenglück	E 1
25 Zunfthaus der Flußfischer	E 8	58 Schule der Juristerei & Landgericht	C 5	90 Büttneri Guridi	E 2
26 Hungerturm	F 8	59 Königliche Hofkanzlei (mit Landesarchiv)	B 4	91 Haus Yaquirblick (Redaktionshaus)	E 2
27 Zunfthaus der Gewürz- und Fernhändler	D 7	60 Madathermen	B 4	92 Zunfthaus der Fleischer und Räucherer	F 1
28 Theaterplatz	D 5	61 Commandantur	B 6	93 Vinsalter Pforte	F 5
29 Yaquirbühne	D 5	62 Hotel Haus Yaquirborn	B 5	94 Haus des Blutalrik	F 6
30 Ordenshaus der Grauen Stäbe	E 6	63 Zunfthaus der Drucker und Buchbinder	B 4	95 Taverne Zum räudigen Koter	F 6
31 Königliches Kriegerseminar	E 5	64 Hallen zu Ehren des Helden Caralus		96 Phextempel	G 5
32 Zunfthaus der Wein- und Ölhändler	D 5	(Rondra-Tempel)	A/B 5	97 Geisterbeschwörer	F 6
33 Galeria der Schönen Künste	E 5	65 Reichs- und Landesmünze	A 4	98 Herberge Bei Adalbin	G 5
34 Schule des Lebens	E 4	66 Gilbornshalle (Praios-Tempel)	A 4	99 Das Haus der Azila saba Haniqis	E 1

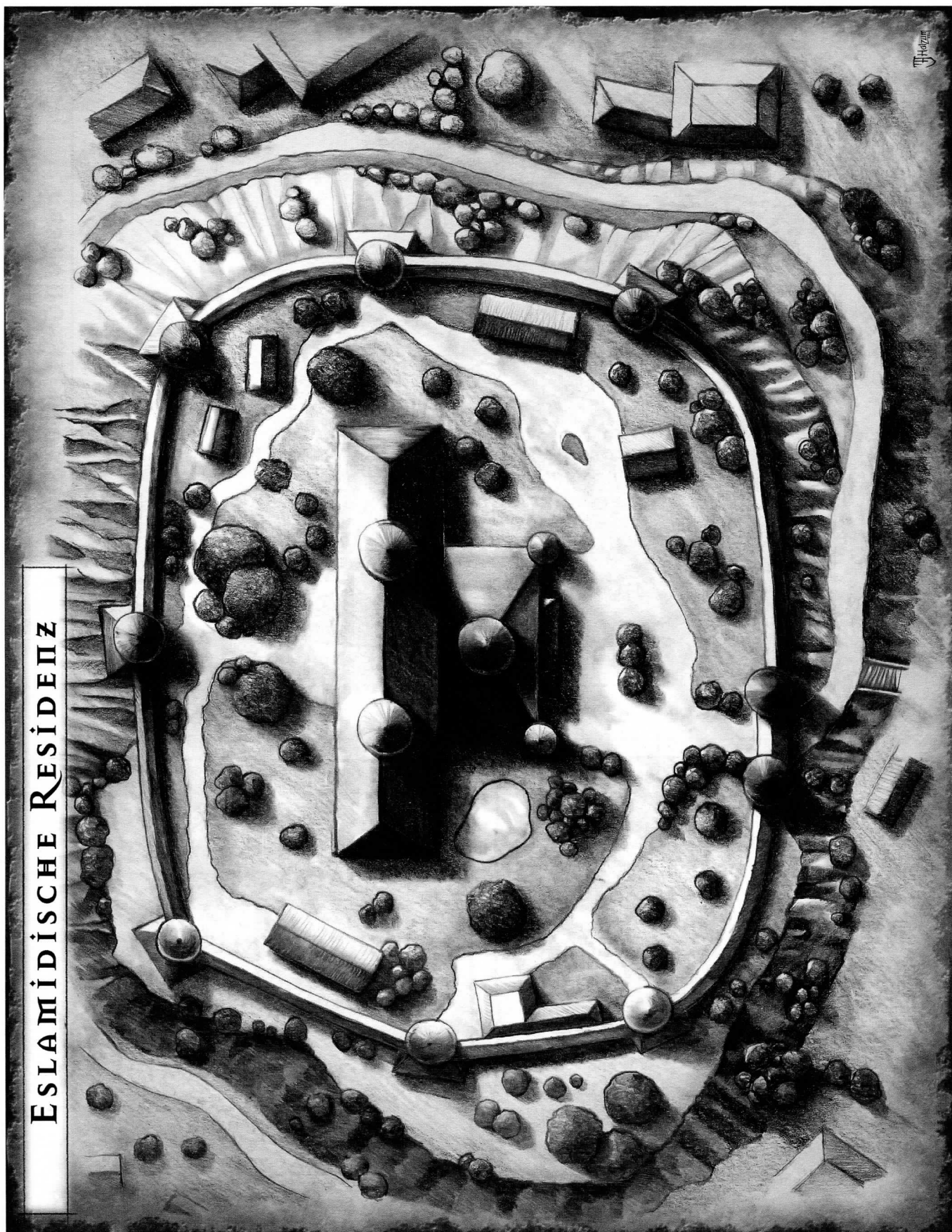




DIE WICHTIGSTEN GEBÄUDE UND LOKALITÄTEN VON GREIFENFURT

- | | | | | | |
|---|--|----|-----------------------------|----|--------------------------------|
| 1 | Tempel unseres Herrn Praios und seines getreuen Dieners Scraan | 8 | Kasernen der Stadtmiliz | 16 | Travia-Tempel |
| 2 | Neue Residenz | 9 | Kornspeicher | 17 | Ruine des Henkersturms |
| 3 | Markgräfliche Festung | 10 | Ordensturm der Bannstrahler | 18 | Hafen |
| 4 | Ingerimm-Tempel | 11 | Rondra-Burg | 19 | Hafenstraße |
| 5 | Rahja-Hain | 12 | Rübenmarkt | 20 | Viehmarkt |
| 6 | Neumarkt | 13 | Peraine-Hain mit Tempel | 21 | Boronanger mit kleiner Kapelle |
| 7 | Gebäude des Magistrats | 14 | Haus Wintertraum | 22 | Rabenäcker |
| | | 15 | Therbünitenspital | | |

ESLAMIDISCHE RESIDENZ



FESTUNG AL'MUKTUR

GEN
IFIRII

MAßSTAB 1:5000



Teure Amigos!

Der Wahn des Kaisers scheint kein Maß mehr zu kennen! Er scheint gewillt, die Kerker von Al'Muktur zu füllen, bis die Mauern bersten. Ich beginne, um mein eigenes Leben zu fürchten, denn von den jüngsten Weisungen an Vesijo de Fuente erfuhr ich nur durch Zufall, ohne sie zu Gesicht bekommen zu haben.

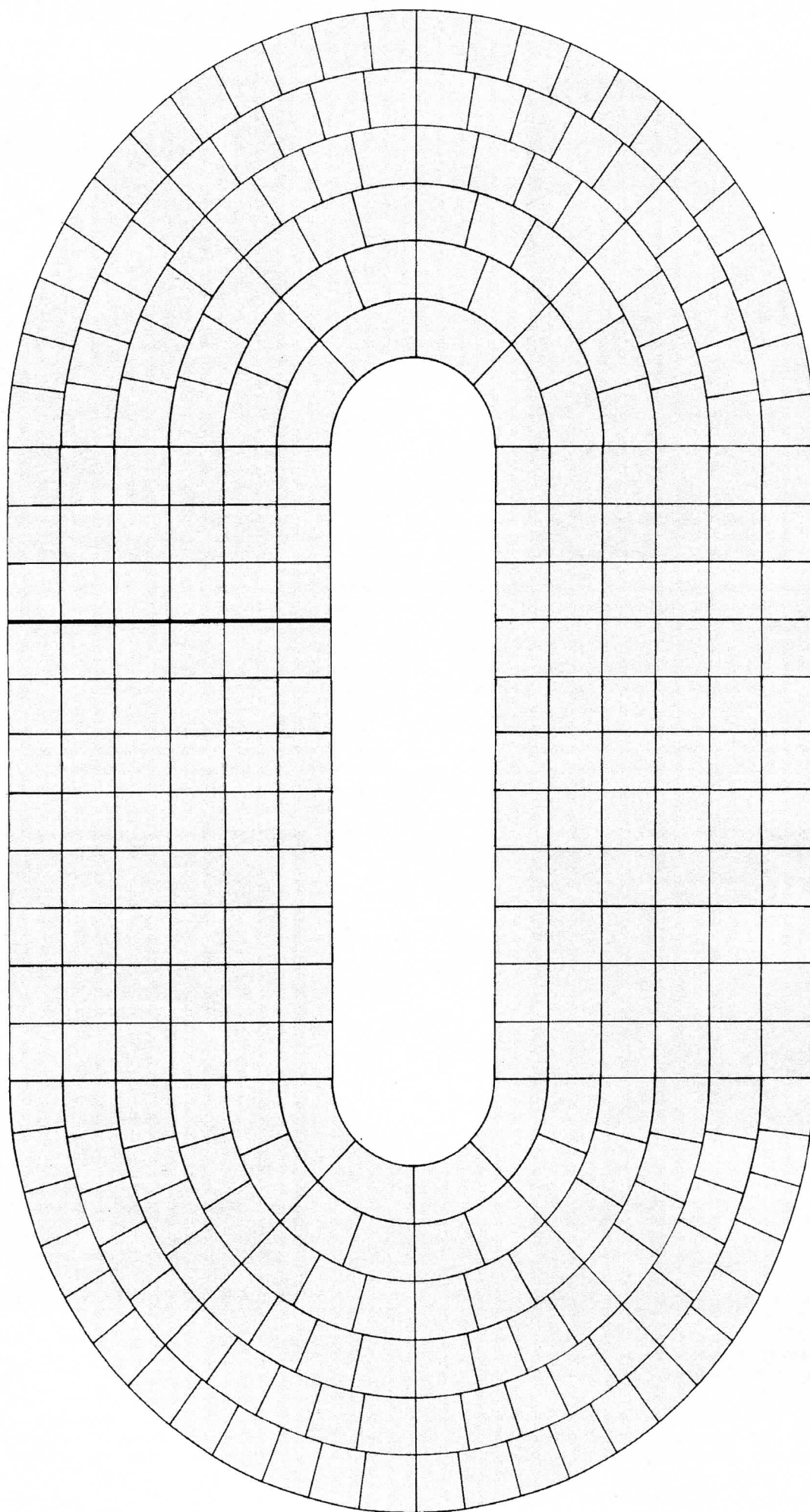
Der Kaiser plant etwas Großes, Gewaltiges. Und ich habe eine Spur, die uns zur Erkenntnis führen mag: Ohne mein Wissen entsandte er zu Jahresbeginn mehrere Caballeros in verschiedene Gebirge, deren Namen er in den Schriften des Emirs Alman al'Sfahor fand. Ich kenne nicht alle Ziele der Campaña, weiß aber, dass Amballassih-Kuppen und Trollzacken unter ihnen waren.

Die Amballassih-Kuppen sind am nächsten. Ich weiß, dass die besagten Caballeros – angeführt von einem zwergischen Prospektor mit Namen Fratelgat – im Praios nach Omlad reisten. Dort mögt ihr ihre Spur aufnehmen können.

Gebt auf Euch Acht! Vivat Almada!

... ZOG DER KRIEGER
BHERAIMI AL-MHAGUR,
GESANDTER DES EMIRS
ALMAN AL'SFAHOR, AM
SCHMETTERLINGSFELSEN
VORBEI NACH SUEDEN.
ZURUECK KEHRTEN JEDDOCH
NUR SEINE BEGLEITER, DIE
BERICHTETEN, BHERAIMI HABE
VERSAGT UND MIT DEM TOD
VON EIGENER HAND SEINER
SCHANDE EIN DENKMAL
GESETZT. SIE BESTATTETEN
IHN DREI TAGE SÜDLICH IM
GEBIRGE, AUF DER KUPPE
DER LAEMMER, IN EINEM
GRAB, DAS SIE NACH SEINEN
WÜNSCHEN ERBAUTEN.

START



AVENTURIEN®

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen
Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen
Sie Spionage-Aufträge im Land der
bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel 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 MONDENKAISER

AUTOREN: MICHAEL MASBERG UND DANIEL SIMON RICHTER

Ein tiefer Riss geht durch das Mittelreich. Während Kaiserin Rohaja von Gareth im
Norden versucht, ihr zerrüttetes Reich zu ordnen, beansprucht ihr Bruder Selin-
dian Hal ebenfalls die Kaiserwürde. Das Volk in Almada liebt und verehrt ihn wie einen
Heiligen, doch im Rest des Reiches belächelt man den blassen Jüngling, der seit frü-
hester Kindheit von Geheimnissen und düsteren Prophezeiungen umgeben ist. Doch
der *Mondenkaiser*, wie ihn seine Gefolgsleute nennen, ist nicht länger gewillt, auf sein
Schicksal zu warten: Er fordert die Anerkennung ein, die ihm zusteht – und scheint
dafür gewillt, ein ganzes Reich in den Krieg zu reißen.

Während die Helden im Reich des Mondenkaisers unterwegs sind, kommen sie einem
hinter Träumen und Schleiern verborgenen Geheimnis auf die Spur. Und sie erhalten
eine Ahnung, welche ungeheuren Mächte im Hintergrund nur darauf lauern, dass die
Situation eskaliert und das Mittelreich in einen neuen Bürgerkrieg stürzt.

Der Mondenkaiser enthält neben dem eigentlichen Abenteuer um das Schicksal des
almadanischen Königs umfangreiche Hintergrundinformationen, mit denen Sie eine
eigene, umfassende Kampagne im Königreich am Yaquir ausgestalten können.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege
der Götter* sowie den Ergänzungsband *Zoo-Botanica Aventurica*. Für die Kenntnis der zu erlebenden Regionen
und der Situation dort sind die Regionalspielhilfen *Herz des Reiches* und *Schild des Reiches* hilfreich.

€ 23,00 [D]



9 783868 890396



www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-86889-039-6

13079

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 179

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)
HOCH / HOCH

ERFAHRUNG

(HELDEN)
ERFAHREN BIS EXPERTE

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
INTERAKTION,
HINTERGRUNDKENNTNIS,
ZAUBEREI

DAS KÖNIGREICH ALMADA,
DIE WILDERMARK UND
DIE MARKGRAFSCHAFT
GREIFENFURT,
RONDRA BIS HESINDE
1034 BF

