

DSA-GRUPPENTHEMEN FÜR 3 – 5 ERFAHRENE HELDEN

ADVENTURIEREN

TR. 16
ERFAHREN

DIE SOPEPSCHERBE



Das Schwarze Auge

DIE SOPPENSCHERBE

EIN ABENTEUER IN MĤANADISTAN FÜR 3 BIS 6 HELDEN
NIEDRIGER BIS MITTLERER ERFAHRUNG

VON WULF LOH

3. PLATZ BEIM GOLDEPEN BECHER 2009: MYSTERIA ET ARCAN

MIT ILLUSTRATIONEN VON EVA DÜNZINGER

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Spieler: 1 Spielleiter und 3 bis 5 Spieler
Komplexität (Meister/Spieler): hoch / mittel
Erfahrung (Helden): Einsteiger bis erfahren
Anforderungen (Helden): Interaktion, Kampffertigkeiten, Talenteinsatz
Ort und Zeit: Fasar und MĤanadistan; in neuerer Zeit

In dieser Geschichte werden die Helden mit der Suche nach einer *Leben-Rune* konfrontiert, d.h. einem göttlich-magischen Artefakt aus der Hohlwelt *Tharun*. Die Rune stellt angeblich einen Splitter der Sonne *Glost* dar, die Ingerimm einst für die Hohlwelt schmiedete. (Näheres siehe unter **Die Rune**, Seite 9.) Dabei geraten die Charaktere zwischen die Fronten, weil eine Gruppe Zwerge, eine Wüstenelfe sowie ein Schwarzmagier aus Fasar mehr oder weniger legitime Ansprüche auf das Artefakt erheben.

Das Geschehen beginnt in Fasar, als die Helden zufälligerweise Zeugen eines Diebstahls werden. Sie geraten mit den Dieben des einzigen Exemplars einer Abhandlung über eine mysteriöse Schrifttafel aus dem *Char el Masra*, dem 'Tal der Knochen', aneinander. In der Folge verlieren die Räuber einen Teil des Schriftstücks, gleichzeitig verwechselt man die Abenteurer mit den wahren Dieben und setzt sie in Fasar fest. Zu ihrem Glück (oder auch Unglück) wird *Thomeg Atherion*, seines Zeichens skrupelloser Schwarzmagier und Spektabilität der *Al'Achami*-Akademie zu Fasar (Seite 5), auf den Zwischenfall aufmerksam und beginnt, sich für die Hintergründe zu interessieren. Auf Grund seiner Beziehungen kommen die Helden frei, müssen diesen Gefallen jedoch sogleich zurückzahlen, indem sie für den Zauberer Nachforschungen über die Herkunft und den Verbleib des restlichen Schriftstückes anstellen.

Thomeg Atherion ist kein Mann, dem man eine 'Bitte' abschlägt, und so werden die Helden wohl einwilligen. Überwacht von dem zwielichtigen *Peer Pastrana* (Seite 12), einem Vertrauten der Spektabilität, beginnen die Spieler mit ihren Ermittlungen in Fasar. Dabei können sie schlussendlich den Namen *Jindir* in Erfahrung bringen. Die Beschreibung der Schrifttafel ist zwar unvollständig, weist aber auf ein *Tal der Knochen* hin. Diese beiden Informationen sind genug, um das Puzzle zusammenzusetzen.



Thomegs Aufmerksamkeit ist vermeintlich wichtigeren Dingen zugewandt, und so unterläuft ihm ein folgenschwerer Fehler: Er schickt nicht eigene, loyale Leute, sondern die Spielergruppe zusammen mit Peer nach Jindir. Obwohl er der Schrifttafel keine größere Bedeutung beimisst, stattet er seine rechte Hand dennoch mit einer formidablen Waffe für den Notfall aus, dem Luftdschinn *Abu Nasim* (Seite 12).

In Jindir angekommen, können die Helden das Tal der Knochen recht schnell lokalisieren. Die Menschen der Gegend erzählen sich viele Geschichten über diesen Ort, von denen die meisten jedoch erfunden sind.

Das Tal der Knochen trägt seinen Namen jedoch zu Recht: Überall verstreut liegen Gebeine als Zeugen einer längst vergangenen Schlacht. Der Kalkstein hatte die Knochen unter sich begraben und konserviert, aber seismische Aktivitäten (oder das Wirken der Götter) ließen sie vor einiger Zeit wieder ans Tageslicht kommen. Ebenfalls wieder an die Oberfläche gebracht wurde der *Sonnensplitter*, der nun für unheimliche Geschehnisse im Tal sorgt.

Nach einigen turbulenten Tagen finden die drei Zwerge schließlich die Scherbe. Dies ruft sowohl die Elfe als auch Peer Pastrana auf den Plan. In dieser verfahrenen Situation bedient sich der Gauner Peer des Luftdschinn *Abu Nasim*, der ihm von Thomeg zur Verfügung gestellt worden war, und befiehlt ihm, die Rune an sich zu nehmen, koste es, was es wolle. Die Unverfrorenheit, mit der der Scherge des Erzmagiers die Entscheidung sucht, könnte die vormalis verfeindeten Parteien einen. Doch die wahren Pläne und Allianzen der Protagonisten bleiben bis zum Schluss undurchsichtig.

Abkürzungsverzeichnis

ABxx Aventurischer Bote Nr. xx
Angrosch Angroschs Kinder
Licht Aus Licht und Traum
Erste Sonne Land der ersten Sonne
Phileasson Die Phileasson-Saga; Auflage von 1999
Raschtul Raschtuls Atem
SMI Schwertmeister Set 1, Regelbuch
WdS Wege des Schwerts
WdZ Wege der Zauberei
ZBA Zoo-Botanica Aventurica

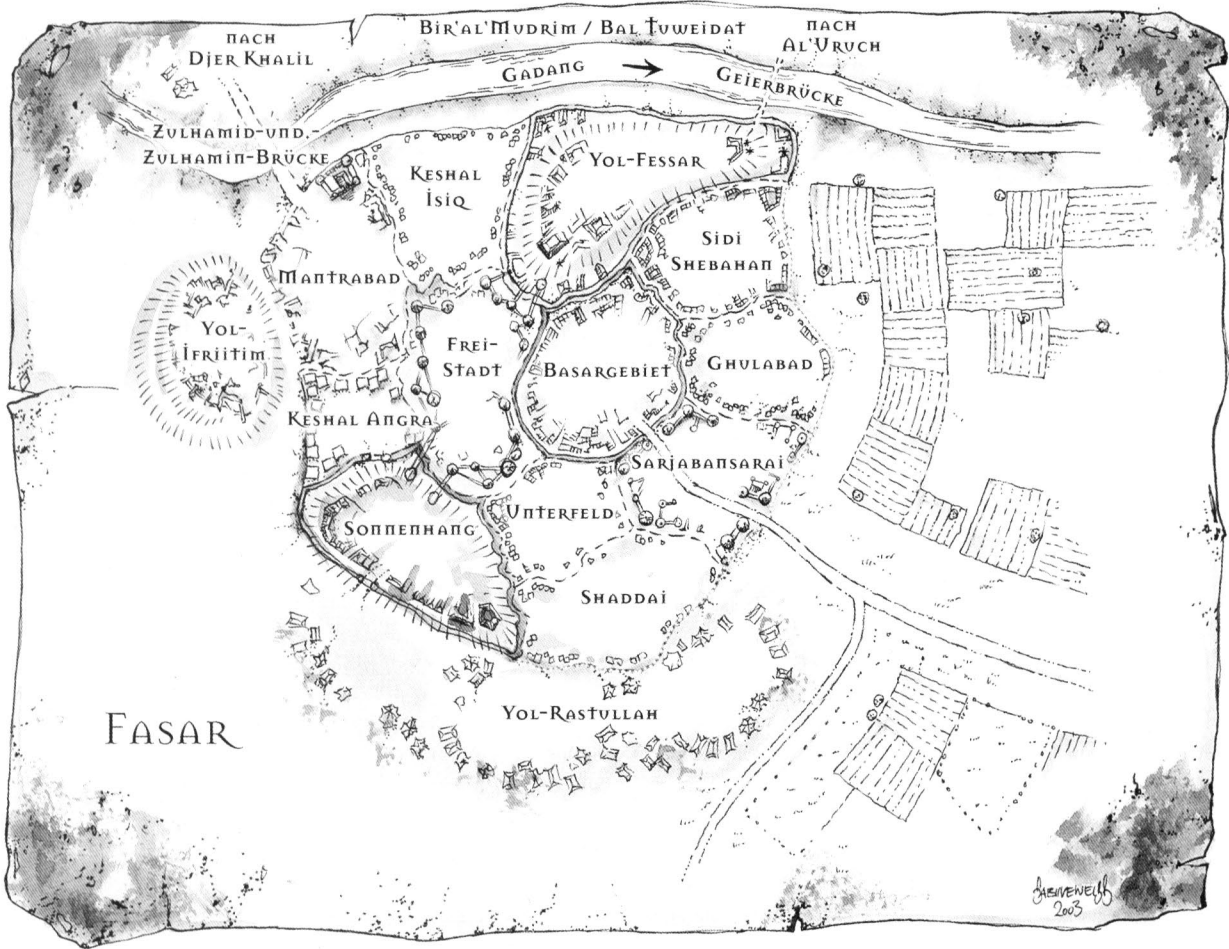
Das Abenteuer stellt einigermaßen hohe Anforderungen an den Spielleiter, da es keinen vorgefertigten Gang der Dinge bereithält. Wie die Spieler einzelne Hinweise aufnehmen, auf welche Seite sie sich schlagen und mit welchen Mitteln sie den entstehenden Konflikt lösen, bleibt ihnen selbst oder den Vorlieben des Meisters überlassen. Es ist daher entscheidend, die einzelnen Parteien und Charaktere im Verlauf der Geschichte so plastisch wie möglich darzustellen, um den Spielern einerseits eine

Entscheidung zu ermöglichen, andererseits selbige auch immer wieder zu erschweren respektive in Zweifel zu ziehen. Eine ausführliche Beschreibung der wichtigsten Protagonisten finden Sie im Kapitel **Dramatis Personae** ab Seite 12. Neben dem Regelwerk sollten Sie auch zur Ausschmückung der Ereignisse die Bände **Land der Ersten Sonne** und **Zoo-Botanica Aventurica** zur Hand haben.

GEFANGEN IN FASAR

Die Stadt am Oberlauf des Gadangs beherbergt ca. 40.000 Einwohner, von denen rund 1.200 Erz- und Brillantzwerge sind. Eine zentrale Ordnungsmacht sucht man vergeblich, vielmehr wird Fasar von einem Dutzend Oligarchen (den sog. 'Erhabenen') beherrscht, die untereinander in ständigem Konkurrenzkampf um Anhänger und Einflussgebiete stehen. Über die Zeit hat sich so ein fragiles Machtgleichgewicht herausgebildet, das jederzeit Risse bekommen kann, so dass häufig Aufstände oder gar Kleinkriege drohen. Da sich keine Zentralmacht um die Belange der Stadt kümmert, ist Fasar wohl die einzige Metropole dieser Größe ohne nennenswerte Verteidigungsanlagen. Einzelne Stadtviertel sind von mehr oder weniger soliden Mauern eingefasst, die Stadt selbst besitzt jedoch keine umfassende Stadtmauer. Vielmehr bauen sich die jeweiligen Machthaber hoch aufragende Wehrtürme, die bis zu 60 Schritt vom Boden bis zur Spitze messen können und zu den höchsten Gebäuden Aventuriens zählen. Verbunden sind die Türme, die *Aburja*, untereinander durch eine Vielzahl von Brücken und Hochstraßen, so dass sich die Potentaten nicht unter gemeine Volk mischen müssen. Verlassen die Oligarchen über Rampen doch einmal

ihre Hochstraßen, so machen ihre der Sänfte vorausgehenden Söldner im Gewirr der Gassen rücksichtslos von Knüttel und Peitsche Gebrauch. Ansonsten wird Fasar von der typisch tulamidischen Architektur dominiert. Die Häuser sind fast ausschließlich rechteckig und weiß getüncht, die Simse in den wohlhabenderen Vierteln eventuell mit bunten Glaskeramiken verziert und die Fenster mit filigranen Holzgittern anstatt mit einfachen Tüchern geschmückt. Im Zentrum haben die Häuser oft drei bis vier, am Stadtrand maximal zwei Stockwerke. Charakteristisch sind die Flachdächer, auf denen vielfach kleine Gemüsebeete angepflanzt werden oder Kleinvieh in Ställen und Verschlägen gehalten wird. Auf Grund der fehlenden Ordnungsstruktur sind nicht nur einzelne Viertel (bzw. Großteile der Stadt nach Einbruch der Dämmerung) Tummelplatz für Beutelschneider, Meuchler, Bauernfänger, Wahrsager, echte und falsche Propheten und so ziemlich jede andere Art von Halbweltgestalten – darüber hinaus lassen die Basare und fliegenden Händler auch so gut wie keine Wünsche offen. Es gibt fast nichts, was man in Fasar nicht käuflich erwerben könnte, doch Vorsicht: Auch das



Fälscherhandwerk erfreut sich großer Beliebtheit. Eine wahre Plage dagegen sind die Myriaden an Bettlern, die die Abenteurer auf Schritt und Tritt verfolgen.

Lassen Sie als Spielleiter die – vorzugsweise noch nicht mit der Stadt vertraute – Heldengruppe ruhig ein bis zwei Tage die ‘Mutter aller Städte’ auf der Suche nach magischen Artefakten, Rauschmitteln u.ä. durchstreifen, die sie in anderen Gegenden nur schwerlich kaufen könnten. Die Charaktere sollten sich aber nicht wundern, wenn sie nicht nur viel Geld für wertlosen Plunder ausgeben, sondern darüber hinaus vielleicht sogar den Verlust ihrer gesamten Barschaft zu beklagen haben.

Weiterführende Informationen über Fasar finden Sie weiter unten, vor allem aber in **Erste Sonne 92ff.**

DIE VERWECHSLUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die tiefhängende Praiosscheibe wirft schon lange Schatten in die Gassen des eigentlich ‘Sonnenhang’ genannten Viertels, und nur der Widerschein der vergoldeten Kuppel des zentral gelegenen Praiostempels taucht den Tempelvorplatz noch in ein warmes Licht. Überall auf dem Platz haben Händler ihre kleinen Stände aufgebaut, es herrscht ein reges Treiben. Ihr schlendert ziellos zwischen den Buden umher, betrachtet hier ein bisschen Ramsch, dort ein paar Teppiche, als die fast schon idyllisch zu nennende Stimmung durch lautes Geschrei zerstört wird. “Haltet die Diebe! Bei Praios’ göttlichem Gesetz, haltet sie! Möge sie der Bannstrahl des Herrn treffen, so nehmt sie doch endlich fest!”

Der Lärm dringt unüberhörbar aus dem Eingang des Tempels, aus dem in diesem Augenblick eine Handvoll dunkler, verummter Gestalten flüchtet. In vollem Lauf springen, stolpern und fallen sie die Treppe zum Vorplatz herunter, rappeln sich sofort wieder auf und kommen geradewegs auf euch zu gerannt.

Bei den Dieben handelt es sich um Zwerge der *Großen Gilde* (s.u.), die von ihren brillantzwerghischen Verwandten mit der Entwendung des Protokolls beauftragt wurden, das die Untersuchung und Vernichtung der marmornen Schrifttafel dokumentiert, die auf den Kern des Abenteurers hinführt. Jene Tafel wurde zur Priesterkaiserzeit (also vor über 500 Jahren) von einem Hirtenjungen im ‘Tal der Knochen’ gefunden und in den Praiostempel zu Fasar verbracht. Dort wurde sie untersucht, als unheilig eingestuft und zerstört, eine Abschrift der Vorgänge verblieb im Archiv.

Die Räuber sind an ihrer Statur als Zwerge recht gut zu erkennen, weitere Angaben kann aber später kaum einer der Helden machen (und schon gar kein Umstehender; um in dem Trubel und der kurzen Zeit genug zu erkennen, benötigt ein Held eine erfolgreiche *Sinnenschärfe*-Probe +12). Alles geht so schnell, dass die Charaktere kaum Zeit haben, in Deckung zu hechten. Die Fasarer Bürger hingegen sind derlei schon so gewohnt, dass sie instinktiv eine Gasse für die Halunken bilden – nur die Abenteurergruppe steht im Weg! Lassen Sie die Spieler ruhig Proben auf *Körperbeherrschung* würfeln, um den heranstürmenden Dieben auszuweichen. Zumindest einen einzigen Zusammenstoß sollten Sie jedoch inszenieren, und sei es auch nur ein leichtes Anremple. Dabei verliert einer der Langfinger den unteren Teil der Schriftrolle.

Geben Sie den Spielern nur wenig Zeit zum Reagieren. Heben sie die Schriftrolle auf? Verfolgen sie die Gauner? Hier macht es

wenig Sinn, die Reaktionsfähigkeit der Helden regeltechnisch zu testen, interessanter ist es, die geistige Agilität der Spieler selbst in Augenschein zu nehmen. Sollte niemand innerhalb von 5 Sekunden gesagt haben “Ich verfolge die Flüchtigen”, ist es zu spät. Die Abenteurergruppe wird von den Tempelwachen umringt, einer der Akoluthen deutet auf die Helden und identifiziert sie als die gesuchten Diebe.

Daraufhin werden sie recht unsanft in Gewahrsam genommen und in den Tempelkerker verbracht. Machen Sie den Spielern klar, dass eine Gegenwehr gegen die Wachen (Veteranen der Sonnenlegion) hier nicht nur völlig fehl am Platze wäre, sondern darüber hinaus auch fatal ausgehen würde. Es ist ja der Keller eines Praiostempels, in den es geht, die werden die Wahrheit schon ans Licht bringen. Wenn es einem oder mehreren Helden gelingt zu flüchten, ist das auch kein Problem. Dann könnten nämlich diese Helden Thomeg Atherion (unwillentlich) auf das Problem aufmerksam machen.

DIE GROßE GILDE

Hierbei handelt es sich um eine ca. 150 Jahre alte zwergische Gemeinschaft von allerlei Gesindel, das, von seinen jeweiligen Sippen ausgestoßen, in Fasar sein Unwesen treibt. Im Zuge der Borbaradkrise wurde die Große Gilde von den in Fasar ansässigen Erzzwergen fast vollständig zerschlagen, ihre Mitglieder getötet oder vertrieben. Inzwischen hat sie viel von ihrer einstigen Macht und Bedeutung verloren (**Erste Sonne 101**). Unter *Xolgar dem Einäugigen* konnte sich die Gilde wieder einigermaßen konsolidieren und verfügt momentan über ca. 30 Mitglieder.

Die Gilde ist von den sich seit einiger Zeit in der Stadt ansiedelnden Brillantzwerghen (die erzzwergische Gemeinschaft würde sich niemals dazu herablassen) beauftragt worden, die Abschrift aus dem Tempel zu entwenden.

VERFOLGUNGSJAGD

Sollten die Spieler schnell genug reagiert haben, steht ihnen nun eine halsbrecherische Verfolgungsjagd durch die engen und überfüllten Gassen Fasars bevor. Dabei haben die Charaktere letztlich keine Chance. Zwar sind Zwerge im Allgemeinen langsamer und plumper als andere Rassen, doch dies machen die Diebe durch ihre Ortskenntnis und ihre Akrobatik mehr als wett. Gerade ihre geringe Körpergröße ermöglicht es ihnen, zwischen Menschenmassen, Ständen, Horden von Bettlern etc. sehr viel schneller durchzukommen als die Helden. Zusätzlich zu den generellen Regeln für Verfolgungsjagden (**WdS 138f.**) können Sie den Helden zunehmend erschwerte *Körperbeherrschungs*- oder gar *Akrobatik*-Proben abverlangen, da die Gegebenheiten immer unübersichtlicher werden, je mehr sich die Flüchtenden dem Basarviertel *Al’Suq* nähern. Dazu kommt, dass sperrige Gegenstände wie Waffen, Schilde, voluminöse Rucksäcke oder hervorstechende Rüstungsteile deutlich Mali nach sich ziehen. Spieler, die auf die Idee verfallen, die Verfolgung über die Dächer aufzunehmen (grundsätzlich möglich), müssen mit teilweise horrenden Abzügen auf ihre Proben rechnen, um bei voller Geschwindigkeit über Häuserschluchten zu springen, sich im Eiltempo ganze Stockwerke nach oben oder unten zu hangeln, durch Fenster zu springen und dergleichen mehr. Eine schmerzhaft (aber in keinem Fall tödliche) Bauchlandung dürfte sie bald eines Besseren belehren.

Spätestens im eigentlichen Souk (einem Gewirr aus mit Holzbalken überdachten Gässchen, in denen unzählige Stände untergebracht sind und wo vor lauter Besuchern nur noch langsamstes Schlendertempo möglich ist), dem Zentrum des Basarbereichs, ist die Verfolgung zu Ende. Die Diebe können im Gewühl der Gassen problemlos untertauchen, während die Charaktere Käufer und Händler anrennen, Warenauslagen umwerfen und so für noch mehr Aufmerksamkeit sorgen als schon zuvor.

In der Folge werden sie von einer Gruppe der *tulamidischen Reiter*, die dem Fürst und Satrap von Fasar *Khajid ben Farsid* Loyalität schulden, aufgegriffen und festgehalten. Auch in diesem Fall identifiziert man sie nach einiger Zeit als die Tempeldiebe und verfrachtet sie in den Kerker.



IM KERKER

Das Loch, in das die Gruppe gesteckt wird, sieht nur auf den ersten Blick wie ein gewöhnlicher rattenverseuchter Keller aus. Die Tür hält auch Axthieben stand, Fenster oder dergleichen gibt es nicht. Den Helden hat man, wenn sie weiter Widerstand geleistet haben, schmiedeeiserne Fußfesseln mit schweren Kugeln angelegt, offensichtlich Magiekundigen wird zusätzlich noch eine eiserne Gesichtsmaske aufgezwungen, die neben der metallischen Behinderung dem potenziell Zaubernenden darüber hinaus auch noch das Sprechen erschwert. Alle Zauberberproben sind daher mit einem Malus von 17 Punkten (**WdZ** 32) versehen.

Lassen Sie die Spieler trotzdem ruhig einige Ausbruchspläne schmieden und auch versuchen, selbige in die Tat umzusetzen. Es wird für sie eine seltene Erfahrung sein, aus einem

vermeintlich simplen Stadtgefängnis nicht ausbrechen zu können. Bevor die Spieler jedoch frustriert werden und die Helden resigniert aufgeben wollen, sollten Sie *Peer Pastrana* ins Spiel bringen, der mit einigen Söldnern erscheint, um die Charaktere zu Thomeg Atherion zu bringen.

THOMEG ATHERION

Die Spektabilität der Al'Achami-Akademie ist eine der schillerndsten Persönlichkeiten Fasars (und Aventuriens). Er gilt als höflich und zuvorkommend, gleichzeitig jedoch als äußerst skrupellos. Von der Herkunft unübersehbar tulamidisch, kleidet er sich ausgefallen, aber stilvoll. Der 1,78 Schritt große Thomeg trägt häufig einen weißen Turban, der vorne von einer teuren (magischen) Brosche zusammengehalten wird, sowie eine dunkle, mit arkanen Symbolen dezent verzierte Robe. Alles an ihm zeugt von viel Geld und einem erlesenen Geschmack.

Der Erzmagier gibt sich in Anwesenheit anderer absichtlich unvorhersehbar: Mal reagiert er freundlich oder sogar mit Gelächter, ein anderes Mal scheint er völlig die Kontrolle zu verlieren, quält Umstehende grundlos mittels **HÖLLENPEIN** o.ä. Zaubern oder lässt sie grausam hinrichten. Spielen Sie als Meister den Leiter der Akademie ruhig wie einen unberechenbaren Psychopathen. In der einen Sekunde schmeichelt er den Helden und umgarnt sie mit Hilfe eines **BANNBALADIN**, in der nächsten Sekunde schreit er sie an und droht ihnen unter Zuhilfenahme eines **HORRIPHOBUS** ...

Näheres zu Thomeg finden Sie in **Erste Sonne 151**.

THOMEGS VORHABEN

Auch wenn der Magier den Spielern bestenfalls wie ein launischer Misanthrop erscheinen mag, ist er in Wahrheit weder das Eine noch das Andere. Vielmehr agiert er überaus berechnend, und bei seinen Plänen kommt ihm die Heldengruppe wie gerufen: Sie hat in der Stadt einigen Staub aufgewirbelt und ist ihm daher auch weiterhin als Täuschungsmanöver höchst willkommen, um die Aufmerksamkeit seiner Konkurrenten von seinen übrigen Unternehmungen abzulenken. (Das Pergament interessiert ihn zu Beginn eher weniger.)

Dennoch geht der Zauberer dabei äußerst vorsichtig vor. So wird er versuchen, einen der Charaktere mit Hilfe seiner persönlichen Version eines permanenten **BANNBALADIN** für sich einzunehmen, gleichzeitig beauftragt er Peer, ein Auge auf die Helden zu haben, und gibt ihm für den Fall der Fälle eine kleine Kristallkugel mit auf den Weg. In ihr ist der Luftschinn *Abu Nasim* gefangen, der Peer nach Belieben einen Wunsch erfüllen wird.

Flankiert von Wachen führt Peer die Gruppe auf direktem Weg zur Al'Achami. Die Akademie liegt auf einer Klippe im Westen der Stadt und kann nur auf einem schmalen, sich den Berg hinauf schlängelnden Pfad erreicht werden. Links und rechts entlang des Weges ist eine ganze Reihe düsterer Steinstatuen aufgestellt, hinter der Eingangspforte erwartet die Abenteurer die Illusion eines 'Höllentors' (**Erste Sonne 106**). Stellen Sie als Spielleiter die Akademie in einem düsteren, unheilvollen Licht dar. Es ist nichts Greifbares, nur so eine Ahnung, aber selbst Gildenmagier wollen an diesem Ort nicht länger verweilen als notwendig.

Thomeg Atherions Arbeitszimmer, in das die Gruppe schlussendlich gebracht wird, unterscheidet sich radikal von dem Bild, das man sich im Allgemeinen von Studierzimmern macht. Es gibt keine Bücherregale, keine Laborutensilien, keine Folianten, keine Kerzen, keinen Schreibtisch... nichts.

Mitten in dem vollständig mit glattem, dunklem Marmor ausgekleideten Raum befindet sich ein einsames Stehpult, das von einer nicht zu erkennenden, diffusen Lichtquelle beleuchtet wird. Thomeg steht hinter dem Pult und liest aufmerksam in einem Buch.

Der Zauberer wird die Helden ausgiebig befragen, obwohl er eigentlich schon alles weiß, was sie zu sagen haben. Auf dem Pult liegt der untere Teil der Schriftrolle, den er der Gruppe zum Lesen kurz aushändigt. Nach einer bühnenreifen Vorstellung voll irritierender Schmeicheleien und Zornausbrüche wird er den Abenteurern ein Angebot machen, das sie nicht ablehnen können: Im Gegenzug für ihre Freiheit – und er lässt nicht unerwähnt, dass ihre Gefangenschaft ansonsten wohl mit dem Weg in die Fasarer Blutgruben endet – verlangt Thomeg, dass die Charaktere Nachforschungen über die Hintergründe des Diebstahls anstellen. Die Charaktere sollten dem Handel wohl oder übel zustimmen, vielleicht auch mit der Option im Hinterkopf, sich von den Anschuldigungen reinzuwaschen oder aber sich ihres Aufpassers zu entledigen und die Stadt zu verlassen.

Bevor sie aufbrechen, wird Thomeg einen der Abenteurer unbemerkt mit einer von ihm selbst entworfenen Version des BANNBALADIN verzaubern. Diese wirkt deutlich länger (im Rahmen mehrerer Wochen), hat aber dafür einen weit geringeren Effekt (etwa entsprechend 3 ZIP*): Die betroffene Person hält den Magier schlicht für einen netten Kerl und wird in allen Diskussionen denjenigen Standpunkt vertreten, von dem sie glaubt, dass Thomeg ihn gutheißen würde. Das Opfer merkt nichts von seiner Verzauberung, und das sollte (zumindest fürs Erste) auch für den Rest der Gruppe gelten. Nehmen sie als Spielleiter den betroffenen Spieler in einem günstigen Moment beiseite und klären Sie ihn über diese Umstände auf. Das Ziel ist, die Parteinahme für den Schwarzmagier so subtil wie möglich darzustellen, damit sich die anderen Spieler erst spät oder möglichst gar nicht wundern, warum ihr Kamerad einen so offensichtlichen Unsympathen unterstützt.

NACHFORSCHUNGEN

Aus der Zweiteilung des Dokuments entsteht nun eine Pattsituation: Während den Spielern der Hinweis auf die Gegend um die Stadt Jindir fehlt, der sich im ersten Teil der Abschrift findet, können die Zwerge ohne eine eingrenzende Ortsbeschreibung auch nicht allzu viel unternehmen. Dennoch hat man schon einen Voraustrupp zu weiteren Recherchen nach Jindir entsandt (siehe **Die Zwerge** auf Seite 13), doch Xolgars Auftraggeber sind verständlicherweise mit seiner Arbeit nicht sehr zufrieden. Aus diesem Grund sucht der Anführer der Großen Gilde die Heldengruppe mindestens ebenso dringend wie sie ihn. Die mehr oder weniger erfolgreichen Nachforschungen der Spieler führen ihn dabei auf ihre Spur und gipfeln schließlich in einem Showdown.

Was Informationen angeht, gelten in Fasar grundsätzlich zwei Gesetze:

1. Alles hat seinen Preis, und
2. zuviel Wissen kann tödlich sein.

Daher werden die Helden bei ihren Ermittlungen auf viel Ablehnung stoßen und noch mehr Unwahres zu hören bekommen. Die Fasarer machen sie mit wortreichem Lamento darauf aufmerksam, dass ohne das entsprechende Bakschisch gar nichts läuft ("Effendi, meine Familie ist groß und liegt im Sterben").

DER UNTERE TEIL DER SCHRIFTROLLE

»... dort von cynem Hirthenknaben ueberbracht, welcher sprach von cynem "Thal der Knochen", da wo er sie habe gefunden. Die Platte ist von Steyn unnd meszet drey Spann auf dero zwey. Gar wunderlich sich findten Zeychen eyngritzet auf der Tafel, welch keyn Mensch allhier koenne lesen. Beruehret eyne Handt den kalten Steyn, so ertoenet eyne Stimme, gar laut durchdringent wie dasz Bruellen eynes Leuwen. Darob unnd nach eyngehendt Inspectio und Investigatio claszifiziret ihro Magnificentia, der Custos Lumini des Tempels zu Fasarem, Gorbäl Praiosfurcht, dero Tafeln als unheyligk Zauberwerck unnd liesz sie stossen ins heyligk fiewer, auf dasz nichts Boeses koennet ausz ihr erwachsen.«

—Ergan Liebgoldt, Donator Lumini unnd Primus Bibliothekarius zu Fasarem, im Rondramond, 412 Goetterleufe nach dem Fall des hunderttuermigen Bosparan

Bei der oben beschriebenen Steintafel handelt es sich um ein hochelfisches Artefakt, das in altelfischem Asdharia ein Ritual der Göttin Nurti schildert. Die eingravierten Zeichen sind jedoch nichtssagend – erst wenn die Tafel berührt und dabei das richtige Schlüsselwort ausgesprochen wird, erscheint die tatsächliche Inschrift. Wird die Steinplatte ohne Nennung des Schlüsselworts angefasst, ertönt eine laute, drohende Stimme und fordert alle Umstehenden in Asdharia auf, sich unverzüglich zu entfernen (der Effekt ist ähnlich einem HORRIPHOBUS).

Die Tafel war Teil des Tempelschatzes von Uri'Shianna, einem (nicht-militärischen) Vorposten von Tie'Shianna und gleichzeitig Tempelanlage der Nurti. Hier wurde auch die Leben-Rune als *Träne der Nurti* aufbewahrt. Im zweiten Drachenkrieg überrannten die Horden des Namenlosen auch diese kleine Elfensiedlung und – auch wenn sich ihre Bewohner heldenhaft gegen die Feinde zur Wehr setzten – machten sie dem Erdboden gleich.

Aber auch (oder gerade) eine angemessene Bezahlung ist kein Garant dafür, nicht übers Ohr gehauen zu werden und ein tulamidisches Märchen aufgetischt zu bekommen. Immerhin sind die *Haimamudin*, die Märchenerzähler, geachtete und bewunderte Persönlichkeiten – zumindest, wenn sie gut sind.

Im Folgenden finden Sie beispielhaft einige Antworten, die die Spielergruppe auf ihre Fragen nach dem Diebstahl selbst, der Großen Gilde oder den Zwergen in Fasar im Allgemeinen erhalten kann. Dabei gilt grundsätzlich, dass die Chance, zutreffende und ausführliche Informationen zu erhalten, paradoxerweise in den ärmlicheren Stadtvierteln am größten ist. Hier haben die Menschen oft nichts zu verlieren, und das Geld der Helden besitzt einen gänzlich anderen Wert. Nicht zuletzt ist auch der Kontakt zur Unterwelt in den ärmeren Vierteln deutlich besser.

INFORMATIONEN

☞ "Ah, der Überfall... schlimme Sache. Es sollen ja Zwerge gewesen sein. Die Zwerge von *Keshal Anghra* sehen auch immer so grimmig aus."

☞ "Wer sagt Euch, dass es sich wirklich um einen Diebstahl gehandelt hat? Wenn Ihr mich fragt, das Ganze war doch inszeniert..."

- ☞ “Dieser Überfall sieht ganz nach dem Werk der Großen Gilde aus, glaubt mir.”
- ☞ “Bevor die fröhlichen Zwerge hierher gezogen sind und sich überall in der Stadt niedergelassen haben, gab es nur die misstrauischen Zwerge... Ihr wisst schon, die, die sich immer in Schwarz kleiden. Die leben alle in Keshal Anghra.”
- ☞ “Sahib, Euer Geld nehme ich gern, doch weiß ich nichts über einen Diebstahl.”
- ☞ “Das Ganze ist bestimmt eine Zwergenverschwörung. Einer ist da doch wie der andere. Alle rausschmeißen aus Fasar, sag ich.”
- ☞ “Nun ja, Ihr müsst wissen, im Allgemeinen teilt man die Zwerge in Brillant-, Erz-, Amboss- und Hügelvolk ein. In Fasar gibt es seit jeher eine respektable erzzwergische Gemeinde, die überall in der Stadt verstreut lebenden Brillantzwerge sind erst in jüngerer Zeit sozusagen zugezogen.”
- ☞ “Ja, früher wäre so eine dreiste Tat sicher das Werk der Großen Gilde gewesen, aber die gibt es ja Praios sei Dank seit einigen Jahren nicht mehr.”
- ☞ “Es wird gemunkelt, Sahib, dass die Große Gilde wieder ihr Unwesen treibt, und ein Zwerg mit Namen Xolgar soll ihr Anführer sein.”
- ☞ “Ich könnte Euch das Hauptquartier der Großen Gilde nennen, aber dann müssten wir beide sterben... kann ich Euch stattdessen für einen meiner wunderschönen Teppiche begeistern, Sidhi?”
- ☞ “Im Zwergenviertel sind Fremde nicht gern gesehen. Die haben dort alles mit diesem magischen Zwergenstein gebaut, sieht irgendwie finster aus.”

DIE STADTVIERTEL FASARS

Exemplarisch und überblicksartig werden im Weiteren einige Viertel der Stadt vorgestellt, um Ihnen als Spielleiter die Ausgestaltung der Detektivarbeit Ihrer Spielgruppe zu erleichtern. Sehr viel ausführlichere Hintergrundinformationen finden Sie in **Erste Sonne 102ff.**

- ☞ Das **Goldhang** genannte Viertel beherbergt den örtlichen Praiostempel, und auf dem Tempelvorplatz werden die Abenteuer vermutlich mit der Suche beginnen. Das Viertel ist von alteingesessenen mittelreichischen Familien bevölkert, hier geht es vornehmlich darum, die eigenen Besitzstände zu wahren, und so werden die Charaktere nicht viel Brauchbares in Erfahrung bringen können.
- ☞ Im **Basarviertel** finden sich vor allem Marktstände, Kontore und der zentrale Souk. Je nach Betrag lässt sich der eine oder andere mit Sicherheit auf einen Handel ein. Sollten die Charaktere die Diebe bis hierher verfolgt haben, werden sie möglicherweise versuchen, deren Spur wieder aufzunehmen. Keiner der Händler kann ihnen jedoch sagen, in welche Richtung die Schurken geflüchtet sind.
- ☞ Die **Freistadt** ist ein Handwerker- und Händlerviertel der ‘Mittelschicht’. Alles geht hier seinen gewohnten Gang, man wird nicht behelligt, sofern man keine Aufmerksamkeit erregt. Zum Einholen von Informationen völlig ungeeignet.
- ☞ **Mantrabad** hingegen gilt als mysteriös-düsteres Viertel. Auf viel älteren Ruinen erbaut, sorgt es mit seinen engen Gassen und oftmals grotesken Verzierungen an den Häusern bei vielen Besuchern für Unbehagen. Kleine Händler, Schreiber und Handwerker, aber auch jede Menge Diebe, Wahrsager, Propheten, Scharlatane bevölkern hier die Straßen.
- ☞ Als größtes Armenviertel Fasars durchzieht **Keshal Isiq** ein ständiger Gestank von den vielen Schlachtereien und Gerbereien am Flussufer. In der hier gelegenen großen Arena für

Pferderennen hausen Horden von Bettlern, ein Teil wird für blutige Gladiatorenkämpfe gebraucht. Berüchtigt sind auch die Katakomben, die sich durch das ganze Viertel ziehen.

☞ In **Yol-Rastullah**, der Zeltstadt der Novadis, ist man als Ungläubiger (d.h. Nicht-Rastullahgläubiger) selten gern gesehen. Hier herrscht ein heilloses Durcheinander aus Nomadenzelten, Pferdekoppeln, Mauerresten und hin und wieder einem einfachen Lehmhaus. Mitten in diesem Chaos hat sich der Erhabene *Malik Bey* einen dreistöckigen Palast errichten lassen. Erfahren können die Helden hier nichts Wissenswertes.

☞ Als **Keshal Anghra** schließlich wird das abgeschottete Viertel der Erzzerge bezeichnet. Die Gebäude sind niedrig, rechteckig und wurden durchgehend aus *Zwergenguss* errichtet (**Angrosch 56**). Angeblich steht das Viertel schon weit länger als der Rest von Fasar. Nicht überraschend liegt der weitaus größere Teil von Keshal Anghra unter der Erde, und so spielt sich das Leben hier denn auch überwiegend unterirdisch ab. Anders als ihre brillantzwergischen Verwandten bleiben die Erzzerge des Viertels lieber unter sich und stehen jedem Fremden äußerst misstrauisch gegenüber. Bei ihren Nachforschungen werden die Charaktere hier nur einsilbige Antworten zu hören bekommen (wenn überhaupt und eigentlich nur, wenn sich ein Zwerg unter den Helden befindet), doch spätestens an dieser Stelle wird sich Xolgar an ihre Fersen heften.

AUFLÖSUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Dämmerung bricht an und ihr beschließt, eure Untersuchungen für heute einzustellen. Im Dunkeln als Ortsfremder in Fasar unterwegs zu sein, kann tödlich enden, das wisst ihr so gut wie jeder hier. Als ihr um die nächste Ecke biegt, seht ihr vier halbhohe Gestalten nebeneinander im Dämmerlicht stehen. Mit verschränkten Armen versperren sie euch den Weg, und ein kurzer Blick zurück offenbart weitere drei Zwerge in eurem Rücken. Ihr seid umstellt.

Schließlich tritt einer der Angroschim vor. Er trägt eine Augenklappe über dem linken Auge, und seine Stimme ist dunkel und kantig, als er zu euch sagt: “Ich denke, ihr habt etwas, das mir gehört.”

Gestalten Sie als Spielleiter die nun folgenden Verhandlungen ruhig zäh und festgefahren. Zwerge können stur sein, und auch wenn beide Gruppen einander brauchen, wird es ein Weilchen dauern, bis Xolgar von seiner Maximalforderung (“Ich bekomme den unteren Teil und ihr bekommt – nichts!”) abrückt. Erschwert wird eine Einigung dadurch, dass sich keine der beiden Parteien im Besitz des jeweiligen Schriftstücks befindet. Hier muss der eine dem anderen vertrauen, ob er will oder nicht. Trotzdem sollten sich beide Gruppen schließlich irgendwann einigen können. Die Charaktere erhalten den Namen “Jindir”, die Zwerge ziehen im Wissen um das “Tal der Knochen” ab. Wenn es dennoch zu einem Kampf kommt, werden die Angroschim versuchen, einen der Helden zu entführen, um die gewünschten Informationen aus ihm herauszupressen. Darüber hinaus müssen die Spieler in einem Gefecht darauf achten, dass die Gilde bei einer drohenden Niederlage fliehen und auf Nimmerwiedersehen untertauchen wird – und dass ihre Mitglieder beides können, haben sie schon unter Beweis gestellt. Sollte es in einem Gefecht umgekehrt schlecht für die Abenteuerer aussehen, wird Peer (oder ein anderer Scherge Thomegs) ihnen mit einigen Söldnern beistehen. In jedem Fall dürfte es nach einem gewon-

nenen Kampf nicht allzu schwierig sein, mit dem drohenden Hinweis auf die Blutgruben von dem einen oder anderen verwundeten Zwerg den Namen "Jindir" zu erfahren.

Typischer Zwerg der Großen Gilde

Waffenlos:	INI 12+1W6	AT 13	PA 10	TP 1W6 (A)	DK H
Drachenzahn:	INI 12+1W6	AT 14	PA 12	TP 1W6+2	DK H
Zwergenskraja:	INI 12+1W6	AT 14	PA 13	TP 1W6+2	DK HN
Wurfdolch:	INI 12+1W6	TP 1W6+1	FK 13		
LeP 35	AuP 40	WS 7	RS 2	GS 6	MR 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Schmutzige Tricks, weitere Kampffertigkeiten nach Wahl

Xolgar der Einäugige

MU 15	KL 11	IN 11	CH 12	FF 16	GE 13	KK 13	KO 14
Waffenlos:	INI 15+1W6	AT 13	PA 12	TP 1W6+1 (A)			DK H
Drachenzahn:	INI 15+1W6	AT 14	PA 13	TP 1W6+2			DK H

Lindwurmschläger:	INI 13+1W6	AT 16	PA 14	TP 1W6+4	DK HN
Wurfdolch:	INI 15+1W6	TP 1W6+1	FK 17		
LeP 39	AuP 42	WS 7	RS 1	GS 7	MR 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (10), Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Würgegriff, schmutzige Tricks, versteckte Klinge, weitere Kampffertigkeiten nach Wahl

Sobald die Abenteurer mit dem Namen der Stadt Jindir zu Thomeg zurückgekehrt sind, wird dieser die Gruppe beauftragen, vor Ort weitere Erkundigungen einzuziehen. Auch dies ist kein Auftrag, den die Helden ablehnen sollten. Er stattet die Charaktere mit 50 aranischen Dinar (= 50 Dukaten) für zu erwartende Spesen aus, besteht jedoch darauf, dass Peer Pastrana sie begleitet. Wie die Spieler nach Jindir kommen, ist ihm egal. Im Zweifel kann jedoch Peer ein paar Hinweise geben, nach Bedarf beim Pferdekauf beraten, oder auch den Kontakt zum Kapitän eines Flusskahns herstellen.

CHAR EL MASRA, DAS TAL DER КНОЧЕН

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Träge windet sich der gelbe Fluss durch eine hügelige Steppenlandschaft, auf der weiltäufige Herden der blauschwarzen *Rashduler Drehhörner* grasen, mächtige, respekt-einflößende Rinder. Alles ist in Ockertönen gehalten: Der Gadang in schmutzigem Gelb, ebenso das trockene *Winsel-gras* der Steppen oberhalb des Flusslaufs, durch das hin und wieder laut hörbar der Wind pfeift. Wo die ärmlichen Lehm-hütten der Bauern am Ufer stehen, geht das dunkle Gelb fließend in ein helles Braun über, unterbrochen nur von den fleckigen Weizen- und Hirsefeldern. Sonne und Staub lassen sogar die Luft sandige Schlieren ziehen, lediglich die Hirten auf ihren überwiegend weißen Pferden und die mü-den Reisenden auf der alten Kronstraße bringen Unruhe in ein ansonsten an Farbeindrücken armes Bild.

Je nach Vorliebe und Zeitplanung kann die Reise nach Jindir gänzlich übersprungen oder aber auch mit Ereignissen nur so gespickt werden. Denkbar ist vieles, angefangen von Über-fällen durch Wegelagerer/Flusspiraten, Angriffe von wilden Tieren, Ärger mit Karawanen bzw. den Karawanenführern in den Karawansereien, Reiseerschwer-nisse auf Grund von Witterungsbedingungen wie *Raschtuls Atem* (Erste Sonne 8), der berüchtigte Wind aus der Khôm, der feinen Sand mit sich trägt und der schnell aufs Gemüt schlagen kann; bis hin zu Scherereien mit Gardisten und Zöllnern – immerhin liegt die Reiseroute an den Grenzen von mindestens vier mehr oder weniger unabhängigen Emiraten. (Hier kann ein Empfeh-lungsschreiben Thomeg Atherions – notfalls in den Händen von Peer – und natürlich korrekt dargebrachter Bakschisch Wunder bewirken.) Für die gut 100 Meilen von Fasar nach Jindir den Gadang flussabwärts braucht die Gruppe zwischen drei (zu Pferd, auf einem Flusskahn mit dem Strom treibend ab Floesern) und vier Tagen (zu Fuß auf der alten aranischen Kronstraße). Übernachtungsmöglichkeiten bieten die vielen Karawanse-erien entlang der gut in Schuss gehaltenen Straße, respektive die Städte Floesern und Ben-Oni. Verschiedene gefährliche Tiere wie Klapperschlange (ZBA 165) und Speikobra (ZBA 166), Khoramsbestie (ZBA 120f.) oder Sandlöwe (ZBA 128), aber auch nicht gerade seltene Zwischenfälle mit Banditen

lassen ein Übernachten unter freiem Himmel nicht unbe-dingt ratsam erscheinen (Erste Sonne 6ff., 89ff.). Für weitere Informationen sei neben der *Zoo-Botanica Aventurica* auf den Regionalband *Land der ersten Sonne* verwiesen.

JINDIR

Jindir, die Hauptstadt des gleichnamigen Kleinsultanats (Erste Sonne 91f.), erstreckt sich direkt an den Ufern des Gadangs und beherbergt ca. 1.000 Einwohner. Die Stadt ist bekannt für eine Vielzahl an großen Sägewerken, in denen die auf dem Gadang geflößten Zedernstämme aus dem Raschtulswall wei-terverarbeitet werden. Trotz seines 'Hauptstadt'-Status' ist Jin-dir im Vergleich zu Fasar ein verschlafenes Nest. Daher ist es für die Charaktere auch ein Leichtes, Erkundi-ungen über das Tal der Knochen einzuholen. Fast jeder in Jindir weiß Geschichten über das Tal zu berichten, viele Hir-ten und Bauern kennen den Weg. Allerdings sind Aberglau-be und Furcht unter der Bevölkerung so ausgeprägt, dass es schon einiger Überredungskünste bedarf, um einen Führer zu finden. Dieser wird die Helden auch nur bis in die Nähe des Tals begleiten, seinen horrenden Lohn einstreichen und dann Fersengeld geben. Bei ihren Nachforschungen in Jindir sollten Sie den Spielern nebenbei die Information zuspieren, dass vor kurzem (zwei Tage) eine Gruppe von drei bis an die Zähne bewaffneten Zwergen sich ebenfalls eingehend für das Tal der Knochen in-teressiert hat.

DAS TAL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Spitze des Hügels erreicht, hat euer überängst-licher Führer schon lange das Weite gesucht. Direkt vor euch wirkt die Hügelkuppe wie abgebrochen, als hätte ein riesiges Schwert eine gewaltige Schneise in die Landschaft geschlagen. Das schräge Licht der Nachmittagssonne wird von der gegenüberliegenden Bruchkante zurückgeworfen und blendet euch fast. Mit zusammengekniffenen Augen erkennt ihr tief unter euch den Boden einer Schlucht, die von weißen Kalksteinwänden eingefasst wird. Auf den

zweiten Blick könnt ihr überall Formen entdecken, die tatsächlich wie Knochen aussehen, in den Wänden, auf dem Grund der Talsohle, einzeln, oder zu ganzen Haufen gruppiert, große Knochen, kleine Knochen, lang, kurz, gebogen oder gerade, intakt oder zu kleinen Splittern zer-mahlen.

Ihr habt das Tal der Knochen gefunden.



Das Char el Masra liegt ca. 20 Meilen (einen strammen Tagesmarsch über Hügelpfade) nördlich von Jindir. Wenn die Gruppe dort eintrifft, haben die drei Zwerge schon im Schatten der Klippen ihr Zeltlager aufgeschlagen und mit den Grabungsarbeiten nach der Rune begonnen. Auch Naïma, die Wüstenelfe, ist inzwischen auf den umliegenden Hügeln in Beobachtungsposition gegangen.

Sollten sich die Helden ebenfalls im Tal häuslich einrichten, haben sie ab Tag 4 (siehe unten) mit unheimlichen Zwischenfällen zu kämpfen, wenn einzelne Knochen (denn es handelt sich tatsächlich um solche) ein Eigenleben entwickeln. Kleine, spitze Knochen bzw. -splitter schleichen sich unter ihre Kleidung, in den Schlafsack und in Schuhe, lange Gebeine ragen unvorhersehbar vom Boden auf, so dass man über sie stolpert – bis hin zu Händen, Klauen oder gar Gebissen, die die Charaktere bei jeder Gelegenheit festhalten, kratzen und beißen. Die Knochen rühren von einer epischen Schlacht während des *Zweiten Drachenkriegs* her, und der Kalkstein hat sie bis heute am Verwittern gehindert: Vor über 3.000 Jahren verteidigte sich hier eine Hundertschaft von Wüstenelfen erbittert gegen die

riesigen Armeen des Namenlosen. Die *Shiannafeya* hielten die Region und das sich darin befindliche Heiligtum der Nurti mit Namen Uri'Shianna mehrere Wochen gegen eine überwältigende Übermacht. Keiner der Elfen überlebte das Massaker, und mit dem Untergang Tie'Shiannas geriet auch das Wissen um den Heldenmut der Bewohner von Uri'Shianna in Vergessenheit.

Ab dem siebten Tag kommen lästige, aber vor allem beklemmende Störungen durch die im Tal herumstreunenden *Steinlinge* (siehe Seite 11) hinzu. Man hört zuweilen das Prasseln kleinerer Geröllabgänge oder das Bersten von Fels, Gegenstände verschwinden oder werden zerstört, und bei jedem Schritt über vermeintlich festen Untergrund können die Helden bis über den Knöchel einsinken. All diese gespenstischen Begebenheiten dürften die Helden recht schnell dazu veranlassen, ihr Lager außerhalb des Tales aufzuschlagen.

DIE RUNE

Alle übernatürlichen Geschehnisse sind auf die Anwesenheit der *Leben-Rune* zurückzuführen. Das Artefakt wurde in hochelfischer Zeit im Nurti-Tempel von Uri'Shianna als *Träne der Nurti* verehrt. Tatsächlich handelt es sich hierbei um einen Splitter der Sonne *Glost*, die Ingerimm einst für die Hohlwelt *Tharun* schmiedete (SM1 35; AB103, Seite 15). Als *Arkan'Zin*, der Erste unter den mit den Zwölfgöttern verfeindeten *Neugöttern*, *Glost* vom Himmel riss und zerstörte, zersprang die Sonne in Tausende von Scherben, die überall in der Globule *Tharun* (WdZ 362) verstreut wurden. Die Tharuner begannen in der Folge, magische Zeichen in die Sonnensplitter zu ritzen und so ihre göttliche Kraft zu kanalisieren.

Wie genau der (neben der *Tod-Rune*) wohl mächtigste und selbst in *Tharun* nur selten anzutreffende Runenstein ausgerechnet in die Hände der *Shiannafeya* gelangte, kann nicht mehr geklärt werden. Möglicherweise wurde er von limbusreisenden Aventurieren mitgebracht, wahrscheinlicher ist allerdings, dass er seinen Weg durch den geheimnisvollen Vulkan auf einer kleinen Insel weit draußen im Meer der Sieben Winde fand und vielleicht von Elfen auf dem Weg zu den Inseln im Nebel entdeckt wurde. Sicher ist jedoch, dass die 'Sonnenscherbe' die Vernichtung Uri'Shiannas überstanden hat und vor einiger Zeit auf Grund seismischer Aktivitäten (oder auch göttlichen Wirkens) zusammen mit den Überresten der damaligen Schlacht nahe an die Oberfläche befördert wurde.

Die *Leben-Rune* beeinflusst ihre Umgebung, indem sie tote Materie belebt oder – einfacher – ehemals lebende Materie *wiederbelebt*. Hierbei handelt es sich um keinen in Aventurien bekannten Effekt, sondern eine einzigartige Mischung aus magischer und karmaler Kraft. Die wandelnden Skelette und die *Steinlinge* sind ein direktes Resultat dieser Kraft, daher ist ihnen mit den herkömmlichen Bannsprüchen nicht (oder, je nach Ihrem Meisterwillen, nur unter erschwerten Umständen) beizukommen.

Obwohl der Runenstein wie eine unscheinbare Glasscherbe aussieht, von der lediglich ein schwaches Schimmern ausgeht, wirkt das Artefakt auf Aventurier irritierend und beunruhigend. Die von ihm ausgehende Kraft ist etwas 'erkennbar Außerweltliches'. Lediglich für Zwerge ist die Ausstrahlung der Rune nicht nur angenehm, sondern wird auch auf Grund der ihnen eigenen Wahrnehmung (Angrosch 31) mit einer weitaus größeren Intensität erfahren. Diese Wahrnehmung ermöglicht es den drei Zwergen letztendlich, den Splitter aufzuspüren.

Die Zwerge jedenfalls machen sich nichts aus den Störungen und graben unbeirrt an verschiedenen Stellen im Tal. Bei die-

sen Probegrabungen werden sie *spätestens nach zehn Tagen* auf den Sonnensplitter stoßen. Sobald sie die Rune gefunden haben, brechen sie ihre Zelte ab und machen sich auf den direkten Weg zurück in die Bergfreiheit *Xorlosch*.

Der Aufbruch der Zwerge markiert den heikelsten Moment des Abenteuers, denn sowohl Naïma als auch Peer werden spätestens dann versuchen, die Angroschim aufzuhalten. Wie sich die einzelnen Protagonisten während der Schatzsuche verhalten und welche Motive sie leiten, entnehmen Sie bitte dem Kapitel **Dramatis Personae**.

ESKALATION

Die folgenden Ereignisse sind jeweils nach einzelnen Tagen aufgeteilt und spitzen sich fortlaufend zu, bis am zehnten Tag mit dem Fund der Rune die Entscheidung bevorsteht. Diese zehn Tage stellen eine hohe Anforderung an Sie als Spielleiter, da Sie einerseits der Spielergruppe Zeit geben müssen, die handelnden Figuren kennen zu lernen und die Hintergründe zu enträtseln (immerhin wissen die Charaktere bisher nur von einer ominösen Steintafel). Andererseits darf den Spielern natürlich auch nicht langweilig werden. Zu guter Letzt müssen die Helden beschließen, wen (wenn überhaupt) sie unterstützen. Aller Voraussicht nach fällt diese Entscheidung zwischen Naïma und den Zwergen, denn vermutlich wird nur der unter dem BANNBALADIN stehende Spieler die Ansicht vertreten, Thomeg Atherion bzw. seinem Lakaïen Peer die Scherbe auszuhandigen.

Halten Sie sich daher nicht allzu sklavisch an die Einteilung in Tage, sie stellt lediglich einen Vorschlag dar. Wenn Sie es für dramaturgisch wichtig erachten, ein Ereignis vorzuziehen, wegzulassen oder den ganzen Zeitraum zu raffen, tun Sie sich keinen Zwang an. Um die Dramatik zu steigern, wäre es auch denkbar, dass Naïma am achten Tag mit einer Handvoll Elfen, darunter vielleicht sogar einem weiteren Wüstenelfen, zurückkehrt, das Zwergenlager umstellt und die Angroschim gefangen nimmt. In diesem Fall sind die Machtverhältnisse umgekehrt, nicht mehr die Zwerge, sondern die Elfen bestimmen das Geschehen. Die zusätzlichen Akteure könnten gerade bei großen Spielergruppen das Machtgleichgewicht etwas besser ausbalancieren.

TAG 1

Ein Rudel Khoramsbestien streicht durch das Tal und greift die arbeitenden Zwerge an. Wenn die Gruppe den Zwergen hilft, ergibt sich hier eine erste Möglichkeit zur vorsichtigen Kontaktaufnahme. Sie werden dann zu einem kargen, aber wohl-schmeckenden Mittagessen eingeladen. Besonders die beiden Erzzwerge sind jedoch sehr zurückhaltend, was die Gründe für ihren Aufenthalt und ihre Grabungen angeht.

1W6 +10 Khoramsbestien (ZBA 120)

INI 9+1W6 PA 8 LeP 27 RS 2 KO 15

Biss: DK H AT 13 TP 1W6+5*

GS 18 AuP 60 MR 1 GW 6

Besondere Kampfregele: Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (5)

*) Wer durch Bisse mehr als 10 SP erleidet, erkrankt mit 5% Wahrscheinlichkeit an einer der folgenden Krankheiten: Wundfieber (1–6), Schlachtfeldfieber (7–14), Rascher Wahn (15–17), Lutas (18–19), Tollwut (20), wenn der entsprechende Resistenzwurf nicht gelingt.

TAG 2

Keine besonderen Vorkommnisse.

TAG 3

Sobald einer der Charaktere sich auch nur kurz von der Gruppe absondert, wird Naïma versuchen, mit ihm Kontakt aufzunehmen. Nach anfänglichem Misstrauen wird sie den Helden alles erzählen, was sie weiß. Sie ist davon überzeugt, dass ihre Argumente die Abenteurer von ihrer Sicht der Dinge überzeugen, und die Gruppe sie unterstützen wird. Weitere Informationen siehe bei ihrer Personenbeschreibung auf Seite 14.

TAG 4

Groteske skelettartige Gestalten wanken, humpeln oder schleppen sich durchs Tal. Die Kraft der Rune hat vielen der überall verstreut liegenden Knochen eine Form von Eigenleben eingehaucht. Einige der Gebeine haben sich zu fast vollständigen Skeletten zusammengefunden, an anderen Stellen ist es nur ein Arm oder ein Bein, die über den kargen Boden kriechen. Bei manchen Skeletten passen Gliedmaßen, Rumpf und Kopf zueinander, bei anderen hingegen sind Gliedmaßen vertauscht oder gehören teilweise zu ganz anderen Spezies. Einige wenige Skelette führen rostige Waffen oder tragen noch die Überreste von Rüstungen. Allen Untoten ist jedoch gemein, dass sie der namenlosen Seite des ehemaligen Konflikts angehören, d.h. es gibt keine Elfengebeine. Dies erklärt auch, warum die Skelette allesamt immer noch einen mörderischen Hass auf alles Lebendige verspüren und wahllos angreifen.

Hier sind Ihnen als Spielleiter keine Grenzen gesetzt. Lassen Sie sich in Bezug auf die Anatomie Ihrer Skelette ruhig von den Protagonisten eines Hieronymus-Bosch-Gemäldes inspirieren, immerhin sind die fraglichen Knochen in den Jahrtausenden unter der Erde ordentlich durcheinander geraten. Zu den Schergen des Namenlosen zählten seinerzeit Zwerge, Ferkinas, Orks, Trolle und Oger, ja sogar Riesen und Purpurschwärmer. Übertreiben sollten Sie jedoch auch nicht, so lustig der Orkrumpf mit Zwergenbeinen, Drachenhals und Echsen-schwanz auch anmuten mag. Denken Sie daran, dass es darum geht, die Spieler zu beunruhigen und zu erschrecken, nicht darum, sie zu belustigen.

Gehen Sie also sparsam mit diesem Effekt um und konzipieren Sie Ihre Wesen mit Bedacht. Analog zu den Regeln für Untote in **WdZ 226f.** können Sie einfach die Werte der jeweils lebenden Kreatur modifizieren (INI und PA –4, TP und GS je –2, AT –1); bei grotesken Kombinationen sollten die Abzüge drastischer ausfallen. Denken Sie daran, dass Skelette nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden können. Schwerer, Säbel und Stäbe richten den halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile überhaupt keinen Schaden an. Die hier erweckten Skelette können nicht *Schlafkrankheit* oder *Paralyse* übertragen, was die Helden aber kaum erfahren werden.

Anbei finden Sie Beispielwerte für ein humanoides Skelett.

Skelett

INI 10+1W6 PA 3 LeP 30 RS 0 KO 11

Hände: DK H AT 9 TP 1W6+2

Waffe: DK – AT 9 TP nach Waffe

GS 5 AuP unendlich MR 5 GW 7

TAG 5 UND 6

Die Häufigkeit von Skelettsichtungen nimmt zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die letzten Tage schon haben sich immer wieder einzelne Gesteinsbrocken aus den Wänden gelöst und sind donnernd zu Tal gepolt. Das Grollen und Prasseln ist schon fast zur Gewohnheit geworden, der Kalkstaub schon vor Tagen in Nase, Mund und Augen gekrochen.

Doch irgendetwas ist diesmal anders als sonst. Nachdem die kleine Lawine mit lautem Rumpeln abgegangen ist, wartet alles darauf, dass sich die Staubwolke verzieht. Doch das tut sie nicht, genauso wenig, wie die Geräusche verstummen. Ein Pochen, Dröhnen und Knacken ist aus der Wolke vernehmbar, wo eigentlich Stille herrschen sollte. Plötzlich scheint sich der Boden zu bewegen, und eine Flut faustgroßer, frisch zersplitterter Kalksteine rollt aus dem Kalkstaub heraus, zieht ihn gleichsam hinter sich her und kullert den kleinen Hang hinauf.

en Brocken nur mit schweren, stumpfen Hieb Waffen effektiv bekämpft werden. Zum anderen gibt die ganze Meute unverzüglich ihr zielloses Umherstreifen auf, sobald einer der ihren getroffen wurde, und wendet sich geschlossen gegen den Angreifer.

Einzelner Steinling

INI 9+1W6	PA 0	LeP 4	RS 10	KO 11
Rempeln: DK H	AT 5	TP 1W6-3		
GS 8	AuP unendlich	MR 4	GW 1	

Tag 8 und 9

Auch die Anzahl der 'lebenden Lawinen' nimmt zu, was wiederum auch den Skeletten nicht gut bekommt...

Es ist nun fast nicht mehr möglich, sich im Tal aufzuhalten, geschweige denn, dort zu arbeiten. Die Zwerge drängen die Helden nun, ihnen beim Graben zu helfen.



Tag 10

An diesem Tag finden die drei Angroschim schließlich die *Leben*-Rune. Bevor sie jedoch ihre Zelte abgebrochen haben, tritt Naïma mit gespanntem Bogen auf den Plan und fordert die Rune für sich. Kurz darauf mischt sich auch Peer in das Geschehen ein. Als er den Ernst der Lage erkennt, lässt er den Luftdschinn Abu Nasim frei und befiehlt ihm, sich der Rune zu bemächtigen.

Im günstigsten Fall (d.h. sofern die Helden schon einiges an Überzeugungsarbeit auf beiden Seiten

Auch die *Steinlinge* sind das Produkt des Sonnensplitters. Die Rune hat ihnen – ebenso wie den Knochen – eine äußerst primitive Form von Leben eingehaucht. Aber auch wenn sie nur ziellos im Tal hin und her rollen, sind sie deshalb keineswegs ungefährlich. Die Steinlinge können eine beachtliche Geschwindigkeit erreichen, sie sind hart und teilweise scharfkantig. Darüber hinaus handelt es sich nach wie vor um eine Lawine, d.h. um mindestens 20W20+10 Steine.

Gerät ein Held in den Steinhagel, muss ihm eine *Körperbeherrschungs*-Probe +10 (ersatzweise ist auch ein *Ausweichen* bzw. eine *Schildparade* +10 erlaubt) gelingen, um den größten Brocken zu entgehen. Misslingt die Probe, erleidet er 3W6 Trefferpunkte. Beachten Sie bei der Bestimmung des RS, dass die Steine nur bis ca. Kniehöhe Schaden anrichten.

Unter diesen Umständen ist natürlich an ein geregeltes Arbeiten im Tal nicht mehr zu denken. Spätestens jetzt werden die Zwerge daher die Spielergruppe um Hilfe bitten. Dabei spielt es keine Rolle, ob sich die Abenteurer zu erkennen gegeben haben oder nicht, die Angroschim haben sie in den letzten Tagen so oder so bemerkt.

Der Kampf gegen die Steinlinge gestaltet sich jedoch schwieriger als zunächst erwartet. Zum einen können die faustgroß-

geleistet haben), gehen Zwerge, Helden und Elfe gemeinsam gegen den Dschinn vor. Auch der unter Thomegs BANNBALADIN stehende Charakter wird seine Gefährten nicht im Stich lassen. Möglicherweise versucht er zunächst, Peer von der vermeintlichen Irrationalität seines Tuns zu überzeugen, doch wenn er merkt, dass Argumente hier keine Früchte tragen, wird er kämpfen.

Aber auch andere Konstellationen sind denkbar. Naïma könnte in dem überraschenden Auftauchen des Dschinns ihre Chance sehen, die Zwerge und die lästige Abenteurergruppe loszuwerden. Sie wird dann unmittelbar nach dem Kampf versuchen, Peer in ihre Gewalt zu bringen, um die Kontrolle über den Dschinn zu erlangen.

Wenn Sie Naïma und die Zwerge ausreichend selbstgerecht und sturköpfig darstellen, entscheidet sich die Spielergruppe eventuell auch dafür, Thomeg bzw. Peer zu unterstützen. Immerhin ist Ersterer ein mächtiger Magier, mit dem es sich zu verscherzen man sich erst einmal leisten können muss.

Sie sollten jedoch auf jeden Fall verhindern, dass die Helden versuchen, das Artefakt zu behalten. Dazu ist es einerseits viel zu mächtig, andererseits in den Händen der Abenteurer völlig nutzlos. Ohne das tharunische Wissen um die Runenmagie (und ohne zwei andere Runensteine, mit denen die

Leben-Rune ein magisches Dreieck bilden könnte; siehe **SMI 35**) können die Charaktere nichts mit der Sonnenscherbe anfangen.
Machen Sie den Spielern daher klar, dass sie mit dem Einbehalten des Splitters im günstigsten Falle (d.h. es handelt sich 'nur' um die *Träne der Nurti*) eine Fehde der verbliebenen Wüstenelfen gegen sich heraufbeschwören, im schlechtesten Falle (d.h. es ist tatsächlich Teil des größten Artefakts, das Ingerimm je erschaffen hat) eine Blasphemie erster Klasse begehen.

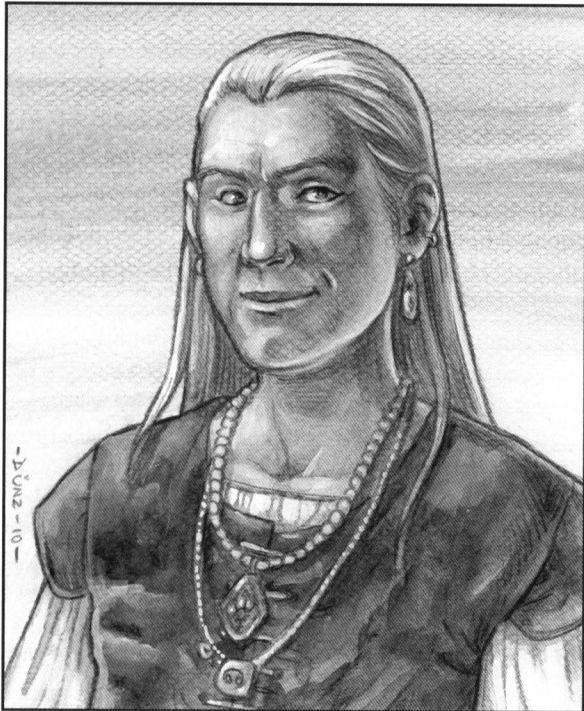
DER MÜHEN LOHN

Für die wie auch immer geartete Lösung dieser verzwickten Situation haben sich die Helden **350 Abenteuerpunkte** verdient, und noch einmal **50 AP**, wenn der Konflikt um den Runenstein weitestgehend unblutig gelöst wurde.

DRAMATIS PERSONAE

PEER PASTRANA

Als Sohn einer verarmten Adelsfamilie aus Perricum versuchte Peer schon "seit frühester Kindheit", die Familie der Pastranas "wieder zu angestammtem Ruhm und Reichtum zu führen." Bald musste er jedoch erkennen, dass er nicht der Richtige war, um Ruhm anzuhäufen, und so versuchte er es mit Reichtum. Im Alter von gerade einmal 14 Jahren war er gezwungen, das heimatliche Perricum hinter sich zu lassen und vor dem Arm des Gesetzes zu fliehen. Es verschlug ihn nach Fasar, und kurz darauf nahm sich Thomeg seiner an.
Peer ist ein 1,73 Schritt großer Mittelreicher mit blondem, langem Haar und braunen Augen. Er trägt relativ viel Schmuck, besonders Ohringe und Halsketten, und kleidet sich nach tulamidischer Mode, um nicht über Gebühr aufzufallen – oder 'in der Art eines Magiers', um an den entsprechenden Stellen Eindruck zu schinden. Seine Vorliebe für weite Kleidung lässt ihn häufig zu bauschigen Hemden und weiten Pumphosen greifen. Darüber trägt er für gewöhnlich eine kurze Weste, von Rüstungen oder dergleichen hält er jedoch wenig. Muss er unentdeckt bleiben, setzt er einen Fez auf, um seine blonden Haare zu verbergen.



Sollte es einem der Abenteurer gelungen sein, Sirlitana (siehe Seite 15) auf welchem Wege auch immer an sich zu bringen, so hat er nicht nur eine Waffe erbeutet, die Ihresgleichen sucht und viele (begehrliche) Blicke auf sich zieht, sondern ist darüber hinaus vermutlich unwissentlich zum Ziel einer Hetzjagd geworden. Alle noch in der Khôm verbliebenen Shiannafeya werden erbarmungslos Jagd auf ihn machen und unter allen Umständen versuchen, die Sandfeder zurückzuerobern. Dies kann – je nach Ausgestaltung durch den Spielleiter – eine nervenaufreibende und hochgefährliche Unterbrechung im ungünstigsten Augenblick darstellen oder auch als Ausgangspunkt für eine eigene spannende Kampagne dienen.
Der unter dem **BANNBALADIN** stehende Charakter behält seine Affinität zu Thomeg noch einige Zeit bei. Vielleicht sollten die Helden Fasar in den nächsten Wochen meiden ...

PEERS ROLLE

Peer wird versuchen, die Protagonisten gegeneinander auszuspielen. Zunächst wird er alles daransetzen, das Misstrauen der Helden gegen Naïma – aber vor allem gegen die Zwerge – zu schüren. Unterstützt wird er dabei wissentlich unwissentlich von dem Charakter, der unter Thomegs Einfluss steht. Später, wenn die einzelnen Gruppen miteinander in Kontakt gekommen sind, wird er in einem unbeobachteten Moment auch die Zwerge (möglicherweise auch Naïma) vor den Helden warnen.
Wenn alle Stricke reißen, wird Peer mittels einer kleinen Kristallkugel, die ihm Thomeg mitgegeben hat, den Luftdschinn Abu Nasim rufen und ihm befehlen, die Rune zu holen und nach Fasar zu bringen. Gelingt es dem Dschinn, Hand an den Runenstein zu legen, kann nur noch eine Klinge an Peers Kehle Abu Nasim zurückrufen.

Peer Pastrana

MU 14	KL 12	IN 13	CH 13	FF 14	GE 14	KO 12	KK 12
Waffenlos: INI 11+1W6		AT 14	PA 14	TP 1W6 (A)		DK H	
Schwert: INI 11+1W6		AT 15	PA 14	TP 1W6+4		DK N	
LeP 31	AuP 33	RS 1	WS 6	GS 6	MR 7		

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade, Wuchtschlag
Besonderheiten: Wenn Sie es als Meister für sinnvoll erachten, könnte Peer von Thomeg Atherion noch mit dem ein oder anderen Artefakt oder Trank (nichts Weltbewegendes) ausgestattet sein, was seine Erfolgswahrscheinlichkeiten erhöht.

ABU NASIM

Der 'Vater der Winde' ist ein Luftdschinn, wie er im Buche steht. Über 5 Schritt groß und mit einer donnernden Stimme erhebt sich der Oberkörper des Elementarwesens aus einem Wirbelsturm.

Abu Nasim

INI 13+1W6	PA 18	LeP 30	AsP 60	RS 0
Luft: DK H		AT 18	TP 2W6+2	
GS 30	AuP unendlich	MR 11		

Besondere Fähigkeiten: Angriff mit Luft (21 Schritt; WdZ 203).

Die ZWERGE

Bolrosch und Bengrox, Söhne des Balgram, sind erzzwergische Zwillinge, die im Auftrag des Sippenrates von Xorlosch (vgl. AK 94) direkt aus den Ingrakuppen bis nach Fasar gereist sind. Komplettiert wird das Zwergentrio von dem Brillantzwerg Tergil, dem Sohn des Tulgat; er wurde den Brüdern in Fasar von der brillantzwergischen Delegation als Führer aufge-drängt. Alle drei haben eine für Zwerge recht normale Größe (zwischen 1,30 und 1,40 Schritt) und Statur (stämmig, kräftig, etwas untersetzt). Während die beiden Erzzwerg ihre langen kupferroten Haupt- und Barthaar offen tragen und ihm außer Wasser und einem Kamm äußerlich keine kosmetischen Maßnahmen angedeihen lassen, ist Tergils flachsblondes Haar kunstvoll zu Zöpfen verknotet und wird – wo nötig – sogar regelmäßig gestutzt. Als einziger trägt er keine schwere Rüstung, sondern (abgesehen von den Arm- und Beinschienen aus schwerem Leder) helle Wanderkleidung und einem grünen Umhang. Die Zwillinge hingegen fühlen sich unter dem weiten Himmel naturgemäß unwohl, sehen sich Angriffen von allen Seiten schutzlos ausgeliefert und tragen daher zu allen Zeiten ihre schweren Kettenhemden. Dabei bevorzugt Bolrosch eine einfache, lange Kettenrüstung, die ihm bis über die Knie geht und in der Mitte von einem breiten Gürtel gehalten wird. Bengrox hingegen trägt nur eine Kettenweste und schützt seine Beine mit einem Streifenschurz. Beide Erzzwerg besitzen einen Helm, wohingegen der Brillantzwerg auch hier auf einen Schutz verzichtet und stattdessen einen breitkrempigen Hut bevorzugt. Während Bengrox und Bolrosch mit Felsspalter und Zwergenschlägel traditionelle Waffen führen, vertraut Tergil auf ein einfaches Schwert. Schon allein dieses Traditionsbruchs wegen verachten die Erzzwerg den Brillantzwerg innerlich. Umgekehrt kann dieser dafür ganz hervorragend mit seiner Windenarmbrust umgehen.

Die Rolle der Erzzwerg

Auf die Vision eines Angrosch-Priesters hin bestimmte der Sippenrat von Xorlosch zwei erfahrene Kämpfer, um eine Schriftrolle in Fasar zu suchen, denn "wo die Schrift fehlt, kann das Feuer aus Ingerimms Esse gefunden werden." In Fasar wandten sich die beiden sofort an die dortige Zwergengemeinde, die einen großen Rat einberief und schließlich auch einige vertrauenswürdige Brillantzwerg hinzuzog. Deren Vorschlag, die Große Gilde mit der Suche des Dokuments zu beauftragen, stieß naturgemäß auf überwiegende Ablehnung. In Ermangelung besserer Ideen wurde jedoch schließlich der Kontakt über



die Brillantzwerg hergestellt und die Gilde beauftragt. Es dauerte nicht lange, und das Schriftstück war lokalisiert und – zumindest zum Teil – im Besitz der Zwerge. Die beiden Erzzwerg sind humorlos, einsilbig und völlig auf ihre Mission fokussiert. Sie haben die Stollen und Gänge von Xorlosch noch nie zuvor verlassen und sind dementsprechend verwirrt und misstrauisch. Ihr Auftrag lautet, die Sonnenscherbe zu finden, zu bergen und unverzüglich zurückzubringen, damit sie in den heiligen Hallen von Xorlosch in Sicherheit ist. Diese Anweisung werden beide befolgen, und wenn es sie das Leben kostet.

Stellen Sie die beiden Zwerge als stur und misstrauisch dar. Anders als Naïma jedoch tauen sie während der Tage im Tal der Knochen zusehends auf. Besonders wenn die Helden die Zwerge im Kampf gegen Skelette und Steinlinge unterstützen, werden sie von den beiden Angroschim zumindest nicht mehr als Feinde betrachtet. Im Kampf sind beide ein eingespieltes Team und decken sich gegenseitig (analog zur SF Formation; WdS 68).

Bolrosch, Sohn des Balgram

MU 14	KL 12	IN 12	CH 10	FF 16	GE 14	KK 15	KO 15
Waffenlos:	INI 14+1W6		AT 14	PA 12	TP 1W6+1 (A)		DK H
Drachenzahn:	INI 14+1W6		AT 16	PA 13	TP 1W6+2		DK H
Zwergenschlägel:	INI 13+1W6	AT 17	PA 14	TP 1W6+5			DK N
Leichte Armbrust:	INI 15+1W6		FK 17	TP 1W6+6			
LeP 38	AuP 45	RS 4 (6 mit Helm)	GS 6	MR 8			
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (10), Finte, Formation, Gegenhalten, Kampfreflexe, Hammerschlag, Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung III; weitere Kampffertigkeiten nach Wahl							

Bengrox, Sohn des Balgram

MU 16	KL 11	IN 12	CH 9	FF 14	GE 15	KK 16	KO 15
Waffenlos:	INI 16+1W6		AT 13	PA 10	TP 1W6+1 (A)		DK H
Zwergenskraja:	INI 14+1W6		AT 17	PA 14	TP 1W6+3		DK HN
Felsspalter:	INI 15+1W6	AT 16	PA 13	TP 2W6+2			DK N
LeP 42	AuP 41	RS 3 (5 mit Helm)		GS 6	MR 7		
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Gegenhalten, Kampfreflexe, Hammerschlag, Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung II; weitere Kampffertigkeiten nach Wahl							

Die Rolle des Brillantzwergs

Tergil ist mehr oder weniger in seine Rolle als 'Führer' der beiden Erzzwerg hineingerutscht. Der Rat der Brillantzwerg von Fasar hielt es für klug, jemanden mit ein wenig Weitblick, Einfühlungsvermögen und Kenntnis der Tulamidenlande dabei zu haben, wenn es darum geht, ein so wichtiges Artefakt zu bergen. Tergil besitzt zwar weder das Eine noch das Andere im Übermaß, aber er war der Einzige, der sich bereit erklärte, sich vordergründig von zwei Erzzwergen herumkommandieren zu lassen. Im Gegensatz zu den beiden verkörpert er jedoch geradezu diplomatisches Gespür und gesunde Neugier in Reinform. Ein Annäherungsversuch zwischen der Elfe und den Angroschim kann nur über Tergil funktionieren. Auch er ist stark vorurteilsbeladen, doch seine natürliche Neugier siegt früher oder später, und so wird er sich nach anfänglichem Zögern Naïmas Standpunkt zumindest anhören. Sobald die größten Missverständnisse ausgeräumt sind, kommen Brillantzwerg im Allgemeinen recht gut mit Elfen aus (Angrosch 134).

Im Kampf verlässt sich Tergil gerne auf seine Fähigkeiten mit der Armbrust, nur im Notfall wird er sich in einen Nahkampf verwickeln lassen.

Tergil, Sohn des Tulgat

MU 13	KL 14	IN 13	CH 13	FF 14	GE 15	KK 13	KO 14
Waffenlos: INI 15+1W6		AT 12	PA 12	TP 1W6+1 (A)		DK H	
Schwert: INI 15+1W6		AT 15	PA 14	TP 1W6+4		DK HN	
Windenarmbrust: INI 15+1W6			FK 21	TP 2W6+6			
LeP 37	AuP 39	RS 2	GS 6	MR 8			

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Scharfschütze; weitere Kampffertigkeiten nach Wahl

NAÏMA WÜSTENWIND

Beni Geraut Schie, "Söhne derer ohne Gesicht", werden die Wüstenelfen von den Novadis genannt, und auf Naïma trifft dies im Besonderen zu. Die ca. 1,70 Schritt große und über 400 Jahre alte Elfe trägt zu jeder Zeit einen schwarzen Turban, der ihre spitzen Ohren verbirgt und in einen Gesichtsschleier übergeht. Nur ihre großen, bernsteinfarbenen Augen mit dem elfentypischen Funkeln sind erkennbar. Naïmas restliche Kleidung besteht aus einer weiten, dunkelblauen Hose und einem wallenden, bis zu den Knöcheln reichenden Übergewand in der gleichen Farbe, unter dem sie ihre Waffe *Siriltana* verbirgt (s.u.). Die weiten Ärmel dienen als Versteck für zwei gebogene Dolche. Auffällig für den mittelländischen Beobachter sind ihre nackten Füße. Als *Shiannafeya*, wie sich die Wüstenelfen selbst bezeichnen, ist Naïma eine der letzten ihrer Art, die sich nicht auf die *Inseln im Nebel* zurückgezogen haben (**Phileasson, Licht**). Vielmehr halten die Zurückgebliebenen mit geradezu fanatischem Eifer an ihrer vermeintlichen Bestimmung fest, die unter dem Sand der Khôm begrabenen Überreste der ehemaligen Hochelfenstadt *Tie'Shianna* zu bewachen. Dieser Aufgabe ordnet Naïma alles unter, der Zweck heiligt für sie fast jedes Mittel. So wird sie nicht vor Mord, Verrat oder Intrige zurückschrecken, allein ein Pakt mit den Niederhöhlen steht nicht zur Diskussion. Auch sonst will Naïma so gar nicht in das Bild passen, das man sich im Allgemeinen von Elfen macht. Sollten der Spielergruppe Charaktere elfischer Abstammung angehören, werden sie schnell bemerken, dass sie mit der Wüstenelfe irritierend wenig verbindet. Dies liegt zum einen an dem schon als krankhaft zu bezeichnenden Wahn, mit dem Naïma auf ihren 'Auftrag' fixiert ist. Vor allem aber erklärt sich die Andersartigkeit der Shiannafeya durch die jahrtausendelange Isolation, die sie von den anderen Elfenvölkern entfremdet hat. So spricht Naïma bspw. einen elfischen Dialekt, der mehr mit dem altelfischen *Asdharia* gemein hat als mit dem neuelfischen *Isdira*. Elfen-Charaktere ohne Asdharia-Kenntnisse werden Naïma nur sehr schwer verstehen. Daneben spricht die Elfe das Tulamidya, wie es in der Khôm verbreitet ist, doch auch hier ist ein altertümlicher Dialekt deutlich zu bemerken. Die Shiannafeya haben sich nicht so deutlich und endgültig von der hochelfischen Kultur abgewandt wie die anderen El-



fenvölker. So genießt der Gedanke des *badoc* bei ihnen einen völlig anderen Stellenwert, viele von ihnen (so auch Naïma) verehren z.B. nach wie vor die alten hochelfischen Götter Nurti, Zerzal und Orima (**Licht 38f.**). Voller Sehnsucht erträumen sie sich einen Wiederaufbau *Tie'Shiannas* und die Rückkehr der Elfenvölker zu alter Macht und Herrlichkeit. Auf der anderen Seite jedoch hat ihr Jahrtausende währendes isoliertes Dasein als Wüstennomaden dazu geführt, dass ihnen diese Lebensweise in Fleisch und Blut übergegangen sind. Dies gilt umso mehr für die in der Khôm verbliebenen Elfen, deren trotziger Verweis auf ihre 'Bestimmung' sich genauso gut als Unfähigkeit interpretieren lässt, sich auf Neues einzulassen und Veränderungen anzunehmen.

Als Spielleiter sollten Sie Naïma daher als spröde, arrogante und halsstarrige Rechthaberin präsentieren. Sie würde nie auf die Idee kommen, die Helden bspw. mittels eines Freundschaftsliedes zu umgarnen, ihnen zu schmeicheln oder sie gar mithilfe eines **BANNBALADIN** für sich einzunehmen, da sie von der offensichtlichen Wahrheit ihrer Sicht auf die Dinge überzeugt ist. Sie kann sich gar nicht vorstellen, dass ein einigermaßen vernünftiges Wesen (Zwerge zählen für sie ganz offensichtlich nicht dazu) zu anderen Schlüssen und Ergebnissen kommt als sie. Durch die Darstellung als Unsympathin par excellence sollen die Helden auf eine falsche Fährte gelockt werden und zunächst die Elfe für den Bösewicht halten.

NAÏMAS ROLLE

Die Elfe wird seit einiger Zeit von einem immer wiederkehrenden, äußerst verworrenen Traum heimgesucht, den sie als Auftrag der Göttin Nurti höchstpersönlich deutet, die *Träne der Nurti* zu finden und zu beschützen. Aus alten Überlieferungen hat sie die Lage von Uri'Shianna rekonstruiert und beobachtet zunächst aus sicherer Distanz die Ereignisse. Sie wird unter allen Umständen versuchen, die *Leben*-Rune an sich zu bringen, um zu verhindern, dass das vermeintliche Artefakt der Nurti entweicht wird. Auf keinen Fall darf die Rune in die Hände der "kleinen Bartmurmeler" geraten. Sobald die Elfe bemerkt, dass sich die Spielergruppe in den Konflikt einmischt, wird sie sich zu erkennen geben und versuchen, die Helden auf ihre Seite zu ziehen. Dabei geht sie jedoch so ungeschickt vor, dass die Charaktere fast keine andere Wahl haben als ihr zu misstrauen. Sollte es zu einer gewaltsamen Auseinandersetzung kommen, stellt sich Naïma als formidable Gegnerin heraus. Ihre ganze Kampferfahrung, ihre geschmeidigen, schnellen und effizienten Bewegungen, zusammen mit ihrem Säbel *Siriltana*, machen sie zu einer Schwertkämpferin, die es auch spielend mit mehreren Gegnern aufnimmt. Sofern sie die Gelegenheit dazu hat, verstärkt sie sich vor einem Kampf noch mit einem **AXXELERATUS** und erhöht ihren **RS** mithilfe eines **ARMATRUTZ** auf 7. Wird sie überrascht, greift sie mit einer schnellen Bewegung in die weiten Ärmel ihres Gewandes und zieht die beiden darin verborgenen *Waqqif*. Sollte sie trotz allem in eine aussichtslose Lage geraten, wird sie versuchen, mittels eines modifizierten **AEOLITUS** eine kleine Sandwolke aufzuwirbeln

und in ihrem Schutz zu verschwinden. Die Elfe kehrt dann auf schnellstem Weg (WEISSE MÄHN) in die Khôm zurück und holt Verstärkung (Shahira Sandrose und Yasriel Schattensender folgen ihrem Ruf; Werte ähnlich wie Naïma).

Naïma Wüstenwind

MU 13	KL 12	IN 12	CH 9	FF 11	GE 16	KK 10	KO 14
Waffenlos: INI 15+1W6			AT 11	PA 9	TP 1W6 (A)		DK H
Sirltana: INI 15+1W6			AT 17	PA 15	TP 1W6+6		DK N
Waqqif: INI 13+1W6			AT 16	PA 14	TP 1W6+2		DK H
Elfenbogen: INI 15+1W6			TP 1W6+5		FK 23		
LeP 31	Asp 38	AuP 40	RS 1(7)	WS 5	GS 9	MR 7	

Wichtige Zauber: Adlerschwinge (Falke) 7, Aeolitus 8, Armatutz 12, Axlelatus 8, Exposami 6, Nebelwand 5, Gedankenbilder 10, Movimento 4, Spurlos 5, Weiße Mähne 8; etliche weitere Elfenzauber kompetent

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (17), Finte, Gezielter Stich, Kampfrelexe, Scharfschütze, Waffe zerbrechen, Umgang mit Sirltana (Blendung); weitere Kampffertigkeiten nach Wahl

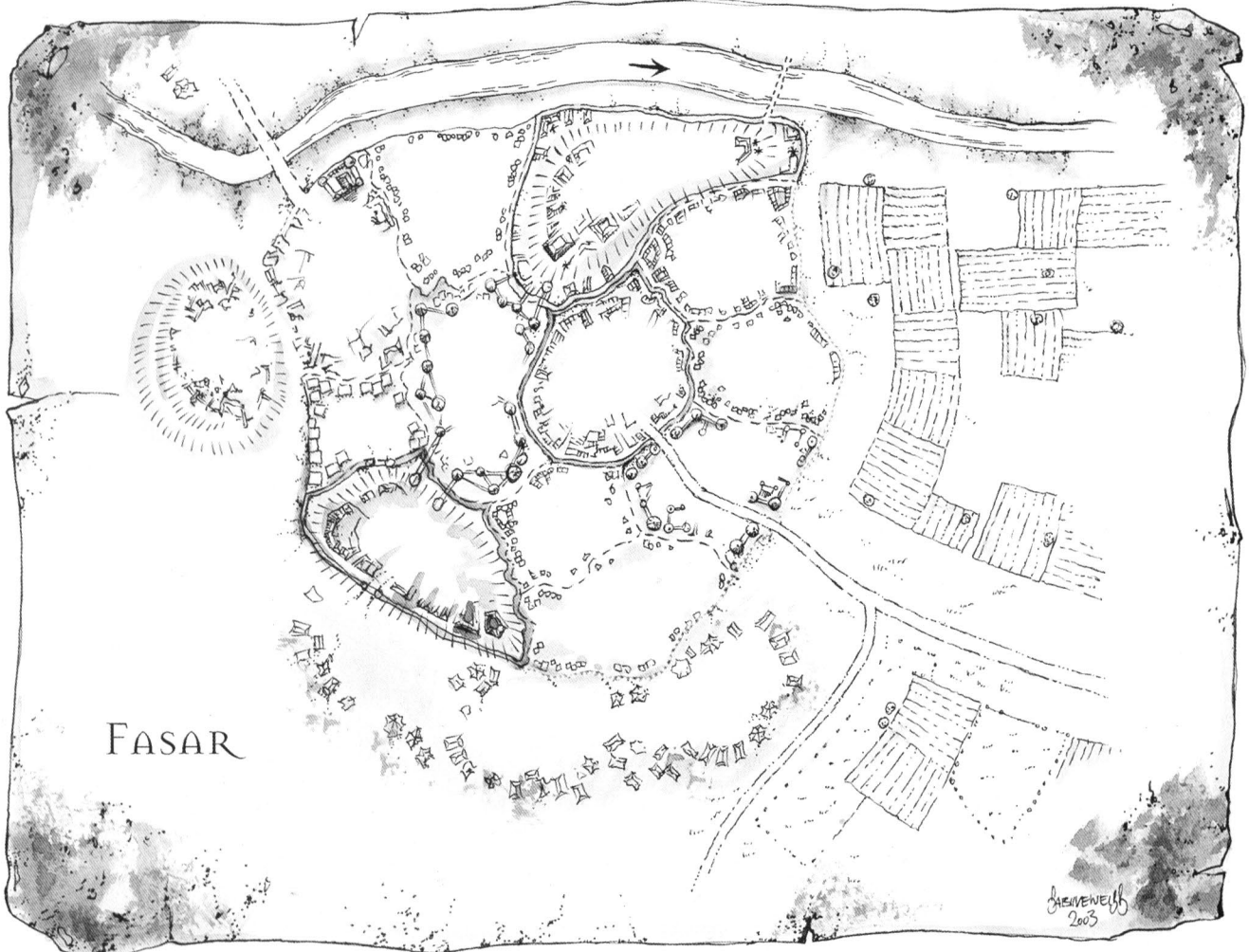
SIRILTANA, DIE 'SANDFEDER'

Der äußerst leichte Säbel, einem schmalen Kunchomer ähnlich, ist ein Kleinod hochelfischer Schmiedekunst. Ganz aus einem gleißenden Material gefertigt, das wie Silber anmutet, der Griff aus schimmernden Perlmutter-Einlegearbeiten, lässt sich die Waffe auf Grund ihres geringen Gewichts und ihrer Elastizität fast wie ein Rapier führen. Die Parierstange ist auf der Seite der Schneide zu einem Bügel geformt, der den Griff einfasst und so die Schwerthand schützt. Auf der anderen Seite biegt sie sich ausladend nach oben Richtung Klinge, um gegnerische Waffen abfangen und zerbrechen zu können.

In der Klinge der Sandfeder kann man sich problemlos spiegeln. Während eines Kampfes wirft sie einfallendes Licht kaleidoskopartig in alle möglichen Richtungen zurück, oder – je nach Lichteinfall – spaltet es gleich einem Prisma in alle Farben des Regenbogens auf. So schön dieses Lichtspiel aus der Ferne anzuschauen ist, im Kampf ist es mehr als störend. Alle Kombattanten erleiden im Gefecht gegen den Träger der Sandfeder einen Abzug von je 1 Punkt auf AT, PA und INI. Würfelt Naïma mit Sirltana eine 5 oder weniger (egal, ob bei AT oder PA), wird der Gegner so geblendet, dass entweder seine AT als missglückt gilt (bei einer PA Naïmas), oder seine Abwehraktion (PA, Ausweichen) misslingt.

Sirltana ist deutlich schärfer als ein normaler Kunchomer (1W6+6), aber trotz der magischen Härtung, die der Säbel bei seiner Entstehung erfahren hat, ist er recht anfällig für Kratzer, Scharten o.ä. Naïma wird daher darauf achten, nur im äußersten Notfall gegnerische Angriffe mit der Klinge zu parieren. Sie wird sich vielmehr auf ihre Wendigkeit und Schnelligkeit verlassen, oder gelegentlich versuchen, mit der Parierstange der Sandfeder feindliche Waffen abzufangen und zu zerbrechen. Auch im Angriff wird sie sich darauf konzentrieren, mit einer dem *gezielten Stich* vergleichbaren Attacke Schwachstellen in der gegnerischen Rüstung auszumachen. Regeltechnisch wird die Anfälligkeit des Säbels durch einen BF von 3 dargestellt. Bei einem missglückten Bruchtest zerbricht die Waffe nicht (der tatsächliche BF Sirltanas liegt unter Null), verliert aber ihre spiegelnde Oberfläche auf Grund von zu vielen Kratzern und damit ihre Blendeigenschaften. Beachten Sie als Spielleiter, dass letztere natürlich nur bei Sonnen- oder Mondschein zum Tragen kommen.

HANDOUT VON FASAR



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

DIE SONNENSCHERBE

VON WULF LOH

Fasar und die Ränke der Erhabenen können für ortsfremde Besucher schnell gefährlich werden und zu ungeahnten Komplikationen des Heldenlebens führen, wenn man seine Schritte nur einmal falsch gewählt hat. Andererseits sind mit diesem Risiko auch enorme Möglichkeiten verbunden, zu Ruhm und Reichtum zu gelangen. Und so gelangen die Helden zwischen den widerstreitenden Interessen von zwergischen Abenteurern und selbsternannten Erben der Magiermogule auf die Spur eines Artefakts, das weit über Aventurien und die Neuzeit hinaus weist.



Dritter Platz beim Goldenen Becher 2009:
Mysteria et Arcana

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die DSA-Basisregeln. Dieser Band enthält alle Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch dieses Abenteuer zu führen. Kenntnis der erweiterten Regeln sowie der Bände Land der ersten Sonne und Zoo-Botanica Aventurica ist hilfreich, aber nicht unbedingt erforderlich.



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge
BSAclassics

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 16

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)
EINSTEIFER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT

FASAR UND
MHAHADISTAN;
IN NEUERER ZEIT

