

AVENTURIEN

DIE DRACHEN CHRONIK



DRACHENSCHATTEN

FR. 170
ERFAHREN

ERSTER BAND DER DRACHENCHRONIK

Das Schwarze Auge

13050

AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION
THOMAS RÖMER

LEKTORAT
CHRISTIAN LONSIING

COVERBILD
ARNDT DRECHSLER

**UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ**
RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN
BOROS/SZIKSZA, CARYAD, IINA KRAMER,
MELANIE MAIER, ANDRÉ SCHNEIDER,
TOMEK SCHUKALLA, MIA STEINGRÄBER,
SABINE WEISS

Copyright © 2009 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 2009

ISBN 978-3-940424-31-0

Das Schwarze Auge

DIE
DRACHEN-CHRONIK



BAND I:
DRACHENSCHATTEN – AUS VERBORGENEN TIEFEN

VON

PATRICK "SWAFPIR" FRITZ, STEFAN "UMBRACOR" KÜPPERS
UND DANIEL "PAKLADOR" RICHTER

SOWIE DEN AUTOREN

CHRIS GOSSE (IM SAND VERBORGEN)
DEPPY VRAPEČIĆ (24 STUNDEN IM KHVPCOM)
ULRICH KPEIPHOFF UND JÖRG MIDDLENDORF (AUS HASS GEBOREN)

MIT DANK FÜR KRITIK, ANREGUNGEN, KORREKTUREN,
ERGÄNZUNGEN UND BEITRÄGE AN

EEVIE DEMIRTEL, PETER DIEHL, MARCO FIPDEISEN, MICHAEL MASBERG,
SUSANNE MÜLLER, KATHARINA PIETSCH, DEPPIS REICHELT, GREGOR ROT,
DEPPIS SCHMIDT-BORDEMANN, STEFAN UPTEREGGER, MARK WACHHOLZ,
TYLL ZYBURA

SOWIE DIE REDAKTION DES SCHWARZEN AUGES

GEWIDMET DEN HELDEN DES SCHWARZEN AUGES

»So lang des Pyrdacor Essenz zerstreut, und sein Karfunckel nicht befreit,
so lang dasz Beyde nicht gemeynsam, so lang bleibt Namenloses eynsam.
Doch wird er einstens nicht mehr schlafen, wird seyne Voelckerscharen strafen,
die Rache Pyrdacors wird brennen, ihn nichts vom Namenlosen trennen!«
—aus: Am 50. Tor – Von der Problematik weithreichender Prophezeyungen,
Kapitel 111: Bericht Niobaras über Rohals Gesandtschaft zu Fuldigor:
Fuldigors Antworten auf Rohals Sieben Fragen, 482–481 v.H.,
erschienen ca. 440 v.H. Exemplar des Kaiserlichen Archives zu Gareth

6
WAGNER
SPIELE

INHALT

Vorwort	5
Die Chronik beginnt	6
Übersicht und Ausblick auf die Kampagne	6
Heldenauswahl	7
Drakensang-Helden in der Drachenchronik	8
Musik und der Einsatz des Drachenchronik-Soundtracks	10
Vor der Kampagne	11
Die Verschwörung der Drachenkulte	11
Die große Widersacherin und ihre Pläne	14
IM SAND VERBORGEN	19
Handlungsübersicht	19
Kapitel I: Eine große Kampagne beginnt	20
Beginn in Khunchom	21
Auf der Reise	24
Kapitel II: Im Herzen der Wüste	29
Die Oase Birscha	29
Ressourcen beschaffen	34
Beim Stammestreffen	36
Kapitel III: Verborgene im Sand der Jahrhunderte	46
Die Ausgrabungen können beginnen	46
Zuflucht unter Tage	50
Bergung und Abtransport	56
Epilog – und das war Abenteuer beginnt!	59
ZWISCHEN DEN ABENTEUERN I:	
MITTE BIS ENDE PEREX 1033 BF	60
Die Saat des Zweifels	60
24 STUNDEN IN KHUNCHOM	61
Übersicht	61
Hasrabal ante portas	63
Alte Gesetze	65
Rakorium an die Macht!	68
Sucht Khalid!	69
In die Karfunkelkammer	72
Drachenträume	77
Lohn der Nacht	81
ZWISCHEN DEN ABENTEUERN II:	
ENDE BIS ANFANG PERAIPE 1033 BF	83
Betriebsamkeit nach den Drachenträumen	83
AUS HASS GEBOREN	86
Einleitung	86
Ein verantwortungsvoller Auftrag	87
Abschied aus Khunchom	90
Vallusa	94
Perainefurten	98
Folge der Spur	103
Der Tobelstein	111
Dracodans Befreiung	115
Freiheit	116
Reise durch die Drachensteine	118
Angriff des Nachtschmies	122
Wunden lecken und der Mühe Lohn	127
Anhang I – Geschwindigkeiten und Reisezeiten	128
Anhang II – Chronologie einer Entführung	128

ZWISCHEN DEN BÄNDERN I UND II:	
MITTE INGERIMM BIS ANFANG RAHJA	
1033 BF	130
ANHANG – DRAMATIS PERSONAE	131
Abenteuerübergreifend	131
Personen aus <i>Im Sand verborgen</i>	133
Personen aus <i>24 Stunden in Khunchom</i>	135
Personen aus <i>Aus Hass geboren</i>	133
ANHANG – FULDIGORS PROPHEZEIUNG	141
ANHANG – DIE DRACHENPEI-AKADEMIE	143
Die Geschichte der Akademie	143
Lehre und Forschung	144
Das Akademiegebäude	145
Bemerkenswerte Personen	149
Bazar der Zauberdinge	154
Der Schatz der Akademie	154
Geheimnisse der Akademie	155
KOPIERVORLAGEN	157



VORWORT

Die irdische Vorgeschichte der Drachenchronik ist lang. Bereits im Jahr 2002 entstand die Idee einer "neuen und großen Kampagne", die in Umfang und Bedeutung der Borbarad-Kampagne nachfolgen sollte. Allerdings war von Anfang an geplant, dass ihre Auswirkungen auf Aventurien bei weitem nicht so groß werden sollten, wie sie es seinerzeit bei der Kampagne um die Sieben Gezeichneten waren.

Ideen von Peter Diehn und mir bildeten das Grundgerüst der Kampagne, die fünf Jahre lang als **TNBT** – The Next Big Thing – in DSA-Kreisen firmieren sollte. Das Grundthema Drachen und ihr Wirken stand für uns dabei von Anfang an fest. Lange gab es keinen Veröffentlichungstermin für die Publikationen der Kampagne, so dass wir daran planen konnten, wenn unsere zahlreichen anderen Projekte uns die Zeit dazu ließen.

Im Jahr 2004 wurden die Planungen für die Überarbeitungen der Regionalspielhilfen zum **Herz des Reiches** und dem **Reich des Horas** konkret. Da in beiden Regionen größere Veränderungen notwendig geworden waren, wurden diese Planungen mit den Kampagnen **Jahr des Feuers** und **Königsmacher** verknüpft. In dieser Zeit ließen wir die Arbeit an TNBT weitgehend ruhen, da sich zeigte, dass viele Spieler lange Zeit mit dem Spiel der beiden großen Kampagnen beschäftigt sein würden.

Anfang 2006 ging es dann an die Planung des Computerspiels **Drakensang**. Da Drakensang und TNBT ähnliche Themen behandeln würden, bot es sich an, die Handlungen miteinander zu verknüpfen, so dass man das Computerspiel als Prolog der TNBT-Kampagne ansehen kann – ohne es zwingend spielen zu müssen.

Nachdem Peter Diehn immer weniger Zeit hatte, um das Projekt zu betreuen stieß Mitte 2006 Patrick Fritz als Kampagnenredakteur hinzu. Gemeinsam verfeinerten wir den Plot weiter, und die Geschichte von TNBT wurde reichlich innerhalb der Redaktion diskutiert und dadurch um viele Ideen ergänzt.

Anfang 2007 kam dann endlich die Entscheidung zu Umfang und Format von TNBT: Die vielfältigen Ideen, die sich inzwischen angesammelt hatten, reichten aus, um sicherlich 500–1000 Druckseiten zu füllen, zuviel für eine einzelne Kampagne, die das Gesicht Aventuriens nicht verändern sollte. So wurde beschlossen nur einen Teil der Ideen zu TNBT in der **Drachenchronik** zu verwenden. Im Rahmen dieser Planung ergänzte Daniel Simon Richter unser Redakteursteam und zusammen schlossen wir die Planungen zur Drachenchronik ab. Doch auch die Suche nach Autoren kostete noch einige Zeit, und es kamen neben der Plotplanung viele Abstimmung mit Projekten hinzu, die ebenfalls die Drachenchronik begleiten, so z.B. der **Soundtrack** zur Kampagne (natürlich wieder von DSA-Soundtracks) und die **Romane** von Michael Maßberg, die einen Teil der Vorgeschichte der Kampagne erzählen.

Nach langer und gründlicher Entwicklung können wir nun hiermit den ersten von vier Bänden der **Drachenchronik** vorlegen. Von verstaubten Gräbern unter sengender Wüstenhitze bis zu den eisigen Gletschern des Ehernen Schwertes und selbst jenseits der Dritten Sphäre gibt es Geheimnisse zu entdecken, die eine Herausforderung für echte Helden sind.

Wir wünschen viel Spaß dabei.

Stefan Küppers,
Würselen, März 2009

Quellenverweise

Verweise auf andere DSA-Publikationen sind fett gesetzt, und dienen als Hilfestellung für den Spielleiter, sofern er zu einzelnen Themen weitere Informationen sucht. Alle zum Spiel notwendigen Inhalte sind jedoch in diesem Band enthalten.

AB xxx	Aventurischer Bote Nummer xxx
Angrosch	Regionalspielhilfe Angroschs Kinder
Arsenal	Spielhilfe Aventurisches Arsenal
Basis	Das Schwarze Auge: Basisregelwerk
Bär	Regionalspielhilfe Land des Schwarzen Bären
Blutrosen	Blutrosen und Marasken aus der Box <i>Borbarads Erben</i>
Dämonenkrone	Unter der Dämonenkrone aus der Box <i>Borbarads Erben</i>
Efferd	Spielhilfe Efferds Wogen
Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne
GA	Geographia Aventurica
Großer Fluss	Regionalspielhilfe Am Großen Fluss
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches
LCD	Regelwerk Liber Cationes Deluxe
Licht und Traum	Regionalspielhilfe Aus Licht und Traum
Meridiana	Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas
Meisterschirm	Begleitheft aus dem Meisterschirm
Myranor	Regelwerk Myranor
Raschtul	Regionalspielhilfe Raschtuls Atem
Ritterburgen	Spielhilfe Ritterburgen & Spelunken
Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
SRD	Spielhilfe Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdH	Regelwerk Wege der Helden
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
Westwind	Regionalspielhilfe Unter dem Westwind
ZBA	Regelwerk Zoo-Botanica Aventurica



DIE CHRONIK BEGİNNT

ÜBERSICHT UND AUSBLICK AUF DIE KAMPAGNE

Die Drachenchronik ist als epische Kampagne konzipiert, die in insgesamt neun Abenteuern über vier Bände die Helden in uralte drachische Geheimnisse verstrickt, die aufgedeckt und enträtselt werden müssen, bevor es einer altbekannten Widersacherin der Zwölfgöttlichen Ordnung gelingt, Chaos und Zerstörung über Aventurien zu bringen.

Mittels großer Entdeckungsreisen zu legendären Orten sollen die Helden einen epischen Hauch der Vergangenheit spüren und Einblick in große Zusammenhänge und Geheimnisse der Drachen nehmen, deren Beziehung zu ihrer Vergangenheit für sie selbst noch größtenteils im Dunklen liegt. Sie spüren noch die Macht, die sie einst besaßen, doch sie

scheinen sich ihrer Vergangenheit nicht bewusst zu sein. Als Einzelgänger verfügen sie über keine Kultur mehr – einzig die Karfunkelsteine der Ahnen, die einige Drachen wie die Kaiserdrachen *Apep* und *Shafir* in den Drachensteinen und den Hohen Eternen sammeln und hüten, dienen als Versuche, das kollektive Gedächtnis einer ganzen Kultur zu bewahren, bevor die Vergangenheit für immer verloren ist.

Den Helden kommt in der Kampagne die Rolle eines *Drachenchronisten* zu: Es muss ihnen gelingen, Geheimnisse aus der Vergangenheit der heute noch lebenden Drachen zu entdecken und zu übermitteln, die für das Schicksal der geschuppten Rasse im wahrsten Sinne 'essentiell' sind

Die Helden gelangen im Herbst des Jahres 1033 BF als Begleiter einer archäologischen Ausgrabung in der Khomwüste in den Besitz einer drachischen Schriftrolle aus dem Vermächtnis des gefallenen Gottdrachens, die als Schlüssel zu

altem Wissen um Essenzlinien der Alten Drachen dient. Dabei erregen sie die Aufmerksamkeit der *Uled ash'Shebah*, einem alten Drachenkult, der eingeweihten Kreisen bereits in den letzten Jahren durch verstärkte Aktivitäten im Umfeld Pyrdacors und Umbracors aufgefallen ist (siehe *Erben des Zorns* und *Drakensang*). Bevor jedoch der Versuch einer Analyse und Übersetzung der drachischen Gylphen in Khunchom unternommen werden kann, werden die Helden in ein politisches Ränkespiel um einen gefundenen Karfunkelstein des jüngst verstorbenen Kaiserdrachen Atlassar verstrickt, das in Wahrheit von den Drachenkultisten initiiert wurde und in dessen Verlauf die Helden in die Katakomben der Khunchomer Drachenei-Akademie eindringen müssen, um eine große Bedrohung von der Stadt abzuwenden.

Da eine Übersetzung sich äußerst schwierig gestaltet, erhalten die Helden den Auftrag, die Schriftrolle zunächst zum Ordo

Defensores Lecturia nach Vallusa und schließlich zum Kaiserdrachen Apep zu bringen, um die Glyphen so akkurat wie möglich ins Garethi übertragen zu können. Auf der Reise dorthin werden sie jedoch von einer mysteriösen Gestalt namens "Dschinn der Nacht" verfolgt und angegriffen, der scheinbar mehreren Drachenkulten vorsteht.

Im weiteren Verlauf reisen die Helden auf den Pfaden von Raidri Conchobair und Niobara von Anchopal hinauf ins Eherne Schwert zum Alten Drachen Fuldigor, um weiterführende Antworten auf den Inhalt der Schriftrolle zu erhalten, doch müssen sie nach der Begegnung mit der im Guldland verschollenen Lichtvogel-Expedition erkennen, dass sie einem Geheimnis auf der Spur sind, welches die Dunkelfe Pardona, die hinter dem Dschinn der Nacht steht, für ihre finsternen Pläne ausnutzen will. Um hinter dieses Geheimnis zu kommen, reisen die Helden zu den Ruinen einer ehemaligen Trollfeste, in das Tal des Kaiserdrachen Agapyr und bis hinauf nach Drakonia und dem Konzil der Elementaren Gewalten, doch auch hier hat die Elfe bereits ihre Handlanger vor Ort.

Schließlich gelingt es den Helden, sich in ein größeres Drachenkultisten-Treffen im Wadi Yiyillah einzuschleusen, wo sie die letzten Puzzlestücke zusammensetzen können, dabei jedoch durch ein Sphärenportal im entrückten Echsenreich von Zze Tha landen, wo sie das bisher gesammelte und vor Pardona

verborgene Wissen einsetzen müssen, um die Drachen Aventuriens als Verbündete gegen die Dunkelfe zu gewinnen, bevor es ihr gelingt, die Essensträger Pyrdacors am legendären Urkessel zu vereinen und den Aufenthaltsort von Pyrdacors Karfunkel in Erfahrung zu bringen.

Die Auswirkungen auf Aventurien werden trotz der welterschütternden Pläne Pardonas (und Dank dem Einsatz der Helden) eher gering bleiben – große Drachenschwärme, die ganze Königreiche und Provinzen verheeren, um eine Herrschaft des Feuers auf Dere zu errichten, werden in dieser Kampagne nicht vorkommen. Die Auswirkungen und Umwälzungen finden hauptsächlich im Weltbild der aventurischen Gelehrten und Geweihten und natürlich den Helden selbst statt.

Im Verlauf der Handlung treffen die Helden unter anderem auf unterschiedliche Gruppierungen von Drachenkultisten wie die



© ARJAD · 87

Uled ash'Shebah (bekannt aus **Erben des Zorns** und **Drakensang**) und die *Krallen des Drachen* (**Rhianna-Romanreihe**) sowie die Mantra'kim *Yalstene* (**Erben des Zorns**, **Rastullahs Rache** aus **Pfade des Lichts**), den Echsen- und Drachenforscher *Hilbert von Puspereiken* und seinen Mentor, Erzmagier *Rakorium Mumagonus* (**Invasion der Verdammten**, **Mächte des Schicksals**, **Drakensang**), die magisch begabte Zwillingschwester der mittelreichischen Kaiserin *Yppolita von Gareth* (**Rückkehr des Kaisers**), den Dschinnen befehlenden tulamidischen Sultan *Hasrabal* (**Land der Ersten Sonne**) und den Drachling *Dracodan von Misaquell* sowie dessen Herrn, den Kaiserdrachen *Apep* (**Die Mission des Raspyrriz** aus **Drachenodem**).

Aves Pfade führt die tapferen Streiter durch das Tülamidenland, die Wüste Khôm, nach Khunchom, in die Drachensteine, die Trollzacken, den Raschtulswall, ins Eherne Schwert,

HELDENAUSWAHL

Die **Drachenchronik** richtet sich zu Beginn der Kampagne an wenig erfahrene Helden (etwa 2.000 erspielte AP), die ihre ersten Bewährungsproben bereits hinter sich haben und nun für größere Aufgaben bereit sind. Idealerweise sind die Helden dabei schon mit dem bornländischen Archäologen und Echsenforscher *Hilbert von Puspereiken*, dem Auftraggeber des ersten Abenteurers, persönlich bekannt oder haben sich im tulamidischen Raum schon einen gewissen Ruf erarbeitet, der ihnen über Gewährleute wie dem graumagischen Ordo Defensores Lecturia (Orden der Grauen Stäbe, kurz: ODL) zu Hilbert vorausleitet.

Sollten sich die Helden noch keinen Ruf erworben haben, der an Hilberts Ohr dringen konnte, so empfiehlt es sich, eine kleine Szene in einem der Kampagne vorhergehenden Abenteuer einzubauen, in der der Magister ihre Fähigkeiten kennen lernt. Dies kann durchaus etwas einfaches sein, wie ein verhinderter Überfall. Es könnte jedoch auch ein fachliches Problem sein, bei dem einer der Gelehrten aus der Spielrunde dem Bornländer hilft.

Die Kampagne mit erfahrenen Helden

Falls Sie in der Kampagne Helden zulassen wollen, die mehr als die empfohlenen 2.000 AP für Eigenschaften, Talente und Zauber ausgegeben haben, so ist das grundsätzlich möglich, doch sollten Sie in diesem Fall die Werte der Gegenspieler entsprechend anpassen, um die Herausforderung auf Augenhöhe der Helden stattfinden zu lassen. Ebenso verändern sich die in diesem Fall die Reaktionen der Nichtspielercharaktere auf die Charaktere. Die Helden haben sich bereits auf bestimmten Gebieten hervorgetan, Gesprächspartner haben bereits von vergangenen Taten erfahren und sind ihnen entsprechend freundlicher (oder auch misstrauischer) eingestellt. Figuren wie Hilbert, Spektabilität Khadil Okharim oder Sultan Hasrabal behandeln Einwände der Helden mit mehr Aufmerksamkeit.

In diesem Fall sollten sie die entsprechenden Szenen und Dialoge stärker an den tatsächlichen Ruf ihrer Helden anpassen und Handlungsverläufe entsprechend abändern. Denkbar wäre auch, einen hochstufigen Spielerhelden anstelle von Hilbert zu verwenden, der aus eigenem Interesse eine Ausgrabung in die Khôm ausrüstet und dafür seine alten **Haudegen** aus früheren Schlachten versammelt, die ihn tatkräftig dabei unterstützen sollen.

nach Drakonia sowie schließlich in die Globule des entrückten Dschungelreiches von Zze Tha.


Die Verknüpfungen mit den bereits existierenden Publikationen dienen einzig dazu, das Spiel zu bereichern, während Gelegenheitsspieler und -meister die Handlung ebenfalls begreifen können, ohne dazu längst vergriffene Abenteuer bzw. Boten studieren zu müssen. Alle handlungsrelevanten Details finden Sie innerhalb der vier Bände. Das jüngst erschienene PC-Spiel **Drakensang** bietet den Prolog zur Kampagne, aus dem einige Handlungselemente aufgegriffen und weiter vertieft werden. Auch hier gilt, dass Sie und ihre Helden die Kampagne genießen können, ohne **Drakensang** gespielt zu haben. Die meisten der neun Abenteuer können zudem ohne großen Aufwand losgelöst von der Kampagne gespielt bzw. sogar weggelassen werden, sollten Sie als Spielleiter dieses wünschen.

Es eignen sich vor allem kämpferische Professionen wie *Krieger*, *Ritter*, *Schwertgeselle* und *Söldner* (Schutz vor räuberischen Nomaden und fanatischen Novadis), reisende und Wildnisprofessionen wie *Botenreiter*, *Entdecker*, *Fernhändler*, *Fuhrmann*, *Grenzfänger*, *Großwildjäger*, *Jäger*, *Karawanenführer*, *Kundschafter* und *Prospektor* (Aufklärung, Besorgen von Wasser und Verpflegung, Schutz vor den Fährnissen der Wüste), gesellschaftliche Professionen wie *Ausrufer*, *Bardin*, *Händler*, *Herold*, *Privatlehrer*, *Schriftsteller*, *Spitzel* und *Wirt* (Kontaktaufnahme und diplomatischer Umgang mit den Herrschern an der Expeditionsroute), handwerkliche Professionen wie *Alchimist*, *Bergmann*, *Edelhandwerker*, *Gelehrter*, *Handwerker*, *Schreiber*, *Tagelöhner*, *Tierbändiger* und *Wundarzt* (Instandhaltung der Expeditionsgerätschaften, Beratung und Unterstützung der Expeditionsleitung, Versorgen der Reit- und Lasttiere, Aushilfe im Ausgrabungslager, heilkundige Hilfe), und magische Professionen wie *Magier* und *Schlangenhexen*.


Da von Puspereiken schon Dutzende Expeditionen ausgerüstet und unternommen hat, weiß er auch um den Nutzen von eher heimlich und schlitzohrig auftretenden Professionen wie *Dieb*, *Einbrecher*, *Gaukler*, *Scharlatan*, *Schmuggler*, *Streuner* und *Taugenichts*, die vor allem dann ihre Stärken zeigen, wenn etwas nicht nach Plan verläuft oder auf unkonventionelle Art gelöst werden muss.

An klerikalen Figuren sind vor allem *Hesinde-* und *Nandus-Geweihte* prädestiniert, die sowohl mit ihrer Drachenaaffinität als auch dem Drang, Geheimnissen und Mythen auf den Grund zu gehen, hier gewaltige Entdeckungen machen und Erfahrungen sammeln werden. *Aves-Geweihte* können ebenfalls mit ihrem Drang nach neuen Abenteuern nützlich sein, ebenso *Phex-*, *Peraine-* und *Ingerimm-Geweihte*. Sofern sie sich zu den moderaten Vertretern ihrer Kirche zählen lassen, können auch *Praios-Geweihte* einen wichtigen Beitrag zur Sicherung der drachischen Schriftrolle beitragen; andernfalls sind sie ebenso wie *Rondra-Geweihte* in Abenteuern mit Phex-gefälligen Missionen eher hinderlich.


Da die Helden im weiteren Verlauf der Kampagne zu großen Teilen in der Wüste oder im Hochgebirge unterwegs sein werden, haben *Efferd-* und *Swafnir-Geweihte* sowie *Bader*, *Barbiere*, *Bauern*, *Domestiken*, *Fischer*, *Höflinge*, *Hofkünstler*, *Kurtisanen* / *Gesellschafter*, *Rattenfänger*, *Seefahrer* und *Schiffer* kaum Gelegenheit, ihre maritimen oder gesellschaftlichen Spezialisierungen sinnvoll anzubringen. *Firun-* und *Ifirn-Geweihte* sowie




Charaktere mit *nivesischem* oder *norbardischem* Blut in ihren Adern werden stark unter der sengenden Khomsonne leiden, während sich *Waldmensen* und *Utulus* in den gebirgigen Regionen gewaltige Frostbeulen holen (und dabei überlegen, aus welchem Grund sie seinerzeit eigentlich an der Wüstenexpedition überhaupt teilgenommen haben).




Ein *Elf* in der Gruppe wird sich im tulamidisch-novadischen Kulturraum damit abfinden müssen, dass man ihn für einen Wünsche erfüllenden Dschinnen hält. Sobald er jedoch im Verlauf der Kampagne von den Nachtalben und Pardona erfährt, die hinter den Aktivitäten stehen, wird er aufgrund der schicksalshaften Verbindung seiner Rasse mit der Dunkelelfe und Pyrdacor motivierfähig.



Da letzterer auch der Erzfeind aller Zwerge ist, gilt dieses ebenso für *zwerghische* Helden, wobei man hier von solchen Angroschim absehen sollte, die sofort mit Axt und Armbrust bereitstehen, sobald sie eines Drachen ansichtig werden, oder nach Wegen suchen, jeden drachischen Karfunkelstein zu zerstören (weshalb von Abgängern der *Kriegerschule des Drachenkampfes zu Xorlosch* als Mitglied der Heldengruppe abzuraten ist).



Ein Abgänger der *Pentagramm-Akademie zu Rashdul* oder jeder andere Held, der sich im wohlgesonnenen Umfeld von Sultan Hasrabal befindet, wird vor allem im zweiten Abenteuer einige spannende Situationen erleben, wenn sein Herrscher im zweiten Abenteuer vor den Toren Khunchoms auftaucht und Forderungen an den Fürsten der Stadt überbringt. Genauso kann ein novadischer Held in einen Zwiespalt geraten, wenn Hilbert ihn zum Schutz vor Novadi-Überfällen anheuert und er zwischen der Expedition und den Angehörigen seines Volkes vermitteln muss.



Falls einer ihrer Spieler das Computerspiel *Drakensang* gespielt hat, kann er seinen Charakter mittels den Konvertierungshinweisen auf der rechten Seite zu Heldendokument-Papier bringen und ebenfalls an der Drachenchronik teilnehmen lassen

– in diesem Fall weiß Hilbert von Puspereiken über seinen Mentoren Rakorium Muntagonus um die Verdienste des Helden.

Für die Kampagne gänzlich ungeeignet sind Helden *echsischer*, *orkischer*, oder *goblinischer* Herkunft oder *gjalskerländischer*, *fjarningscher*, *brobimscher* oder *ferkinischer* Kultur. Das gilt gleichermaßen für novadische Helden der Professionen *Derwisch*, *Hadjinim-Orden der Al'Drakorhim* und *Stammeskrieger der Beni Dervez*.


Da jedoch die Möglichkeit besteht, nicht alle Geschehnisse der Drachenchronik mit demselben Helden zu erleben müssen, sondern für einzelne Abenteuer auf einen anderen Charakter zu wechseln, kann ein Ferkina durchaus an der Expedition ins Eherne Schwert teilnehmen oder ein Achaz im letzten Abenteuer die Wunder des entrückten Zze Thas bestaunen.

Ein paar generelle Worte zum Schluss: Bei der Auswahl der Helden für ein Abenteuer sollte man als Meister grundsätzlich immer ein Auge darauf haben, dass die Zusammensetzung der Heldengruppe den Fortgang der Handlung nicht behindert oder gar unmöglich macht. Ein Schwarzmagier und ein strenger Praios-Geweihter liefern mit hoher Wahrscheinlichkeit ziemlich schnell genug Stoff für eine alternative Handlung, bei der Sie die geplante Handlung beiseite legen können. Und während man das bei einem einzelnen Abenteuer noch unter Umständen zulassen kann, sollte man bei einer Kampagne auf solche extremen Gegenpole lieber verzichten. Das Ausspielen der unterschiedlichen Charaktereinstellungen und Weltanschauungen darf und soll ermöglicht werden, solange die grundsätzliche Bereitschaft der Zusammenarbeit unter den Helden vorhanden ist. Ein Zwerg darf ruhig seine Zwistigkeiten mit einem Elfen austragen und darüber eingeschnappt und beleidigt sein, wenn das 'Spitzohr' die eigene Lebensweise belächelt. Wird dagegen das Leben des 'Spitzohrs' bedroht, so sollte er dennoch in der Lage sein, mit seinem Felsspalter zur Hilfe zu eilen.



DRAKENSANG-HELDEN IN DER DRACHENCHRONIK


Wenn Sie das Spiel




Das Schwarze Auge: Drakensang an Ihrem PC gespielt haben, möchten Sie vielleicht mit Ihrem Drakensang-Helden nicht einfach nur auf eine Fortsetzung der Geschichte warten, sondern ihn auch in andere Abenteuer abseits virtueller Pfade führen. Im Folgenden werden wir Ihnen daher Hinweise und Anregungen geben, wie Sie Ihren Helden auf die aktuellen Regeln des Tischrollenspiels übertragen können. Der Einsatz des Charakters bietet besonders in der Drachenchronik einen Anreiz, da das Computerspiel als optionaler Prolog für die Geschehnisse der Kampagne gelten kann.



SPIELREGELN



Die Spielregeln in *Drakensang* basieren grundlegend auf der vierten Edition von DSA. Medienbedingt kam es bei der Umsetzung zu teilweisen Änderungen gegenüber den Tisch-Regeln. Als geübter *Drakensang*-Spieler sollten Sie sich daher im Vorfeld mit folgenden Spielelementen vertraut machen, da diese beim Tischrollenspiel anders gehandhabt werden:



Für die Regeneration von Lebens-, Astral- und Ausdauerpunkten werden Ruhephasen (siehe **WdS 159**) genutzt. Eine automatische Regeneration findet somit nicht statt. Die Wirkungen einiger Sonderfertigkeiten bzw. Kampfmanöver und Zauber sind verschieden (vgl. entsprechende Zau-

ber im **LC** und Sonderfertigkeiten in **WdS**). Insbesondere die Kopplung der Sonderfertigkeiten an die Ausdauer und der Wegfall negativer Auswirkungen bei einer misslungenen Manöver-Attacke ist ein spezielles Regel-Konstrukt im Computerspiel. Die Stufe des Helden ist in *Drakensang* zur weiteren Begrenzung der Talent- und Zauberwerte genutzt worden, während sie beim Tischrollenspiel keine regeltechnische Bedeutung besitzt.

Im Detail finden sich noch weitere Abweichungen von den Tisch-Regeln, die jedoch weniger umfangreich sind.

CHARAKTERWERTE

Nach den Geschehnissen auf dem Berg *Drakensang* im Amboss-Gebirge sollte Ihr Spielercharakter in etwa zwischen 15.000 und 17.000 Abenteuerpunkten besitzen, jeweils abhängig davon, wie viele Questen abseits der Hauptstory gelöst und wie viele Kämpfe bestritten wurden. Doch auch wenn Ihr Charakter noch mitten im *Drakensang*-Abenteuer steckt, erlangt er in seinem virtuellen Dasein innerhalb kurzer Zeit viele Abenteuerpunkte gegenüber einem vergleichbaren Helden, der eine "Tisch-Karriere" über viele Sitzungen bis in hohe Erfahrungsstufen absolvieren muss. Zudem sollte bedacht werden, dass die im Computerspiel erhaltenen Abenteuerpunkte auf vergleichsweise wenig Talente,

Zauber und Sonderfertigkeiten verteilt werden und somit einen effektiv höheren Wert besitzen.

Für die Drachenchronik werden Charaktere mit 2.000 erworbenen Abenteuerpunkten empfohlen, so dass ein erfolgreicher Drakensang-Held von seinen Werten in etwa auf dieses Maß angepasst bzw. neu generiert werden sollte.

KONVERTIERUNG

Zu Beginn ist es ratsam, dass Sie einen Speicherstand in Drakensang laden, der möglichst zeitnah am finalen Kampf mit Malgorra liegt, und sich alle Seiten des Charakterbogens des zu konvertierenden Helden ausdrucken. Dies kann über die Screenshot-Funktion (Standard: Taste NumPad0) geschehen, so dass anschließend die Bilder im Verzeichnis "Eigene Dateien\Drakensang\capture" ausgedruckt werden können (Voraussetzung ist mindestens die Installation des Patch 1.01). Mit diesen Informationen in der Hand können Sie den Helden nun neu generieren und manuell hochsteigern.

Wählen Sie sich hierzu als erstes eine passende Kombination aus Rasse, Kultur und Profession, die Ihrem Drakensang-Helden am ehesten entspricht und generieren Sie ihn laut den Regeln aus **WdH** (7 ff.). Als Äquivalent zu den Archetypen in Drakensang empfehlen wir folgende Wahl (die Zahlen beziehen sich auf die entsprechende Seite in **WdH**):

- Krieger: Mittelländer (25), Mittelländische Städte (40), Standard-Krieger (103)
- Bogenschütze: Mittelländer (25), Mittelländische Landbevölkerung (41), Soldat / Schütze (114)
- Soldat: Mittelländer (25), Mittelländische Landbevölkerung (41), Soldat / Schweres Fußvolk (113)
- Kampfmagier: Mittelländer (25), Andergast (42), Magier / Kampfseminar Andergast (175)
- Heilmagier: Mittelländer (25), Mittelländische Landbevölkerung (41), Magier / Seminar zu Donnerbach / Heilungszweig (177)
- Scharlatan: Mittelländer (25), Mittelländische Städte (40), Scharlatan / Jahrmarktzauberer (202)
- Streuner: Mittelländer (25), Mittelländische Städte (40), Streuner (142)
- Einbrecher: Mittelländer (25), Horasreich (47), Einbrecher (136)
- Dieb: Mittelländer (25), Horasreich (47), Dieb (135)
- Elementarist: Tulamide (25), Mhanadistan (52), Akademie zu Rashdul / Elementarer Zweig (192)
- Metamagier: Tulamide (25), Tulamidische Stadtstaaten (53), Magier / Akademie zu Punin / Punin I (191)
- Alchemist: Tulamide (25), Mhanadistan (52), Alchimist (156)
- Pirat: Thorwaler (26), Thorwal (58), Seefahrer / Pirat (132)
- Amazone: Tulamide (25), Amazonenburg (50), Amazone (96)
- Waldläufer (Elf): Auelf (30), Auelfische Sippe (75), Wildnisläufer / Auenläufer (165)
- Zauberweber (Elf): Waldelf (30), Waldelfische Sippe (78), Zauberweber (166)
- Kämpfer (Elf): Auelf (30), Auelfische Sippe (75), Auelfischer Kämpfer (164)
- Söldner (Zwerg): Ambosswerg (34), Ambosswerg (81), Söldner / Leichtes Fußvolk (116)
- Sappeur (Zwerg): Ambosswerg (34), Ambosswerg (81), Söldner / Sappeur (117)
- Prospektor (Zwerg): Ambosswerg (34), Ambosswerg (81), Prospektor (130)

Nachdem Sie Ihre Kombination gewählt haben, gehen Sie die Generierungsschritte wie im Regelwerk beschrieben durch, wobei Sie die Schritte 10 "Einkaufsbummel" und 11 "Namen- und Persönlichkeit" (**WdH** 21-22) weglassen können.

Zum Steigern Ihres Helden teilen Sie die Abenteuerpunkte, die der Drakensang-Held besitzt, durch 7,5, so dass zwischen 2.000 und 2.267 AP herauskommen. Diese Punkte können Sie dem Guthaben-Konto der Abenteuerpunkte (die 20fache Summe aus KL und IN) hinzurechnen und somit zum Steigern laut den Regeln aus **WdS** (Seite 163 ff.) nutzen.

Werte, die es beim Tischrollenspiel nicht gibt (insbesondere einige Sonderfertigkeiten), fallen dabei weg. Andererseits können Sie die neuen Wahlmöglichkeiten aus den Regelwerken (z.B. viele Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten) nutzen, wobei auch hier nur die Elemente gewählt werden sollten, die zur Persönlichkeit des Charakters passen.

AUSRÜSTUNG

Die Ausrüstung Ihres Drakensang-Helden lässt vermutlich so manchen alten Tisch-Helden blass aussehen. Natürlich können Sie auch diese möglichst komplett auf den Tisch-Charakterbogen übertragen, jedoch mit einigen Einschränkungen. Insbesondere die Drachenrüstung ist für das Tischrollenspiel zu stark ausgelegt, um sie einfach zu übernehmen. Die Eigenschafts-Boni der Rüstung entfallen bei der Konvertierung, der Gesamtrüstungsschutz beträgt 6 und die Gesamtbehinderung 5. Darüber hinaus sollten maximal zwei Waffen und Rüstungen, die als einzigartig gelten und mit permanenten Effekten versehen sind, nach Absprache mit dem Meister ins Tischrollenspiel übernommen werden.

Andere Ausrüstung kann nach den Waffen- und Rüstungswerten aus **WdS** (123 ff.) verwendet werden, wobei sie die Tragkraft des Helden (siehe **WdS** 143) beachten sollten. Obige Einschränkung gilt auch für Ringe, Amulette und Halsketten. Zu guter Letzt garantiert einem Tisch-Helden ein Vermögen von höchstens 100 Dukaten ein mehr als gutes Auskommen.

HELDENWISSEN

Der neu generierte Held hat mit dem bestandenen Abenteuer Drakensang schon einiges an Erfahrung gewonnen und sich (zwangsweise) aventurisches Wissen über die Geschuppten angeeignet. Nutzen Sie daher alles angesammelte Wissen als auch die geknüpften Verbindungen für das neue Leben Ihres konvertierten Helden. Im Folgenden möchten wir Ihnen noch eine knappe Zusammenfassung der Dinge mitgeben, auf die Ihr Held eventuell im Verlauf der **Drachenchronik** zurückgreifen mag:

Ihr Held kennt einige Personen wie z.B. Rakorium Muntagnus, Erzmagier und verwirrter Fachmann mit einigem pikanten Wissen über echsische Umtriebe, Arombolosch Sohn des Agam, Bergkönig der Ambosswerge, und Growin Sohn des Gorbosch, Graf zu Ferdok. Ebenso besitzt er, falls die entsprechende Queste in Drakensang erledigt wurde, Verbindungen ins Handelshaus Stoerrebrandt.

Im Laufe von **Drakensang** hat Ihr Held auch einiges über den mythologischen Hintergrund der Ereignisse in Erfahrung gebracht. Er weiß, dass einer der fünf Alten Drachen, Umbracor der Zerstörer, in Wirklichkeit dessen Sohn Ardakor war. Umbracor selbst wurde vor Tausenden von Jahren von seinem Sohn besiegt und so kam es, dass der Held das Skelett des Alten Drachen tief unter der Zwergenstadt Murolosch fand. Der machtbesessene Ardakor war unterdessen auf der Suche nach

dem sagenumwobenen Adamantenen Herzen, dem Karfunkelstein seines Vaters, um sein sterbliches Dasein auf Dere zu verlängern. Bei seiner Suche wurde er von Drachenkultisten unterstützt, die sowohl menschlich als auch mantra'kimscher Herkunft waren, ursprünglich aus der Khôm-Wüste stammen und von der Mantra'Ke Malgorra angeführt wurden.

Zum Ende erfüllte sich Ardakors Vorhaben jedoch zum Glück nicht, denn der Magier Rakorium Muntagonus fand einen Weg, mit dem noch schlafenden Karfunkel Umbracors zu kommunizieren und ihn aus seinem Schlaf zu reißen. Schlussendlich weiß der Held als einer von wenigen Aventurieren, dass ein ehemals toter Drache der Alten Riege wiedererstanden ist und erneut seine gewaltige Spur im Weltgefüge Deres hinterlassen wird.

Eine Abhandlung über die Geschehnisse bietet der Drakensang-Kompass im AB 131, 18 ff.

Konvertierungs-Werkzeug

Für all diejenigen, die den geschilderten Weg der Neugenerierung scheuen, wurde von DSA-Spielern ein Computerprogramm entwickelt, welches die Charakterwerte eines Drakensang-Helden in den beim Tischrollenspiel offiziell verwendeten Charakterbogen überträgt. Darüber hinaus kann eine automatische Konvertierung des Helden durchgeführt werden, wobei eine möglichst korrekte Herunterrechnung der Werte auf die empfohlenen AP genutzt wird.

Das Konvertierungs-Programm wird im Internet auf der offiziellen DSA-Seite www.dasschwarzeauge.de zum kostenlosen Download bereit gestellt.

MUSIK UND DER EINSATZ DES DRACHENCHRONIK-SOUNDTRACKS

Auch wenn Sie, lieber Meister,

Musik nicht bewusst als Hilfsmittel für ihre Runden einsetzen, empfiehlt es sich, in der Drachenchronik von diesem Verhalten abzuweichen. Musik ist immer ein direkter Zugang zur Gefühlswelt und daher kann stimmungsvolle Musik zu einem nahezu unverzichtbaren Stilmittel werden, um bestimmte Szenen zu untermalen, zu unterstützen und hervorzuheben.

Auch auf den Ihnen zur Verfügung stehenden Tonträgern finden sich sicherlich Stücke, die in Ihren Augen (oder denen Ihrer Runde) zur Untermalung oder Betonung von beschriebenen geografischen Begebenheiten oder Szenen der Handlung passt. Gerade Soundtracks von bildgewaltigen oder bekannten Filmen können passend sein, aber auch Stücke aus folkloristischer, moderner oder klassischer Musik, die Sie (oder Ihre Spieler) mit bestimmten Bildern verbinden. In der Kampagne werden wir Ihnen zu Beginn von größeren oder entscheidenden Kapiteln (die einer bestimmten Stimmung folgen) Vorschläge für die passende Musik unterbreiten.

Gleichzeitig wollen wir Sie aber auch ganz explizit auf die DSA-Soundtracks hinweisen, deren Stücke für Aventurieren in allgemeinen und für konkrete Abenteuer im Speziellen komponiert wurden. So hat auch die **Drachenchronik** einen eigenen Soundtrack, mit vielen passenden Stücken.

WAS SIND DSA-SOUNDTRACKS?

Unter dem Titel **DSA-Soundtracks** werden ausgewählte DSA-Abenteuer aus dem Verlagsprogramm von Ulisses mit einer eigens für sie komponierten Begleit-Musik versehen. Diese Musik soll dem Spielleiter helfen, eine fesselnde Atmosphäre zu schaffen, ohne sich bei den Vorbereitungen für den jeweiligen Spielabend durch ellenlange Musikarchive wühlen zu müssen oder die immer gleichen Stücke zum wiederholten Mal einzusetzen.

DSA-Soundtracks erscheinen zum Teil auf CD oder sind als Download im Internet unter www.dsa-soundtracks.de erhältlich.

WIE BEWÜTZT MAN DSA-SOUNDTRACKS?

Generell gibt es zwei Sorten von Stücken:

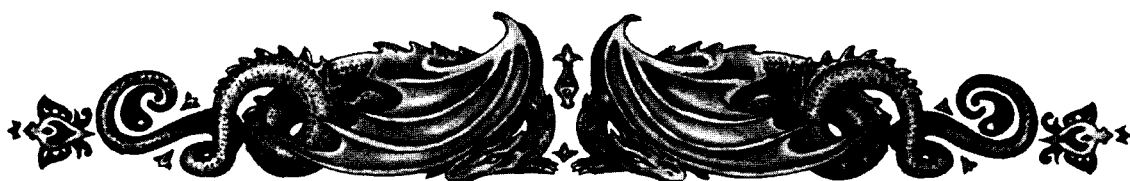
Einige Stücke dienen als konkrete Untermalung nur für einen ganz bestimmten Vorlesetext oder eine einleitende Szene. Sie sind zum einmaligen Abspielen konzipiert und werden als "Ereignismusik" mit einem "E" gekennzeichnet. So genannte "Loops" – Stücke also, die sich am CD-Player auf Wiederholen stellen lassen – werden mit einem "L" versehen. Manchmal gehen Ereignis- und Loop-Stücke nahtlos ineinander über. Der Spielleiter kann dann das Stück 1 mit dem entsprechenden Vorlesetext beginnen lassen und für die kommende Interaktionsphase das Stück 2 als Endloswiederholung verwenden. Solche Stücke tragen immer denselben Titel und sind entsprechend mit (E) und (L) gekennzeichnet.

ZUM SOUNDTRACK FÜR DIE DRACHENCHRONIK

Der Drachenchronik-Soundtrack erscheint ausschließlich als Download-Soundtrack und zwar in vier "Paketen":

Der Basis-Soundtrack enthält allgemeine Stücke, die in allen Abenteuern der Kampagne Verwendung finden können: Musik für Kämpfe, Spannungsszenen, Reisesequenzen etc. Zu jedem der vier Abenteuerbände erscheint dann zusätzlich ein ergänzender Soundtrack, der Stücke zur gezielten Untermalung abenteurerspezifischer Sequenzen enthält. Die Tracknummern der einzelnen Soundtracks werden durch ein "A" (Allgemeiner Soundtrack) bzw. eine römische Ziffer für den entsprechenden Abenteuer-Soundtrack gekennzeichnet, damit sich das entsprechende Stück schnell finden lässt.

Sie werden beim Hören des Soundtracks feststellen, dass wir für die Vertonung dieser Kampagne immer wieder auf bestimmte Melodien und Themen zurückgreifen. Dies geschieht mit dem Gedanken, miteinander inhaltlich verbundene Szenen auch musikalisch zu verknüpfen und dem Soundtrack einen eigenen Charakter zu geben. Weitere Informationen zu den Themen dieses Soundtracks und ihre Einsatzmöglichkeiten finden sie auf www.dsa-soundtracks.de.



VOR DER KAMPAGNE

DIE VERSCHWÖRUNG DER DRACHENKULTE

„Hütet Euch vor denen, die den Einen anbeten, denn sie sind die Diener der großen Echse und nicht jeder Echsenknecht hat allein geschuppte Gestalt.“

—Erzmagier Rakorium Muntagonus auf die Frage, was für eine Bedrohung die Echsen überhaupt seien

Drachen gelten als die mächtigsten aller Lebewesen, so dass es nicht verwundert, dass diese alten, magiebegabten Kreaturen von den meisten Kulturvölkern gefürchtet und bewundert, aber auch verehrt oder gar vergöttert werden. Große, alte Drachen fördern oder fordern eine solche Verehrung oft selbst, angefangen von regelmäßigen Tributzahlungen über Opferungen von Tieren oder gar Jungfrauen und Jünglingen (wie in den traditionellen Sagen) bis hin zu regelrechter Anbetung.

Seit Urzeiten gibt es verschiedene Kulte, die den Drachen (als Allgemeinheit) huldigen oder spezielle Drachen, wie z.B. Umbracor, Pyrdacor oder Naclador verehren. Diese Verehrung gilt insbesondere für Alte und Hohe Drachen. Die Kultisten entstammen verschiedenen Rassen und Kulturen, derzeit vor allem Geschuppte und Menschen.

Immer wieder gab es Wesen, die Verbindungen, Einfluss und Macht verschiedener Drachenkulte nutzen wollten oder diese für sich und ihre Zwecke einsetzten. Charismatische Führer sorgten stets für ein Aufblühen der unterschiedlichsten Ausformungen der Drachenkulte, die Verfolgung durch die zwölfgöttlichen Kirchen, die Angroschim oder den Drachen jagenden novadischen Orden der Al'Drakorhim brachte anderen Drachen-Sekten dagegen den Untergang.

Der berühmte Erzmagier und Echsenforscher Rakorium Muntagonus vertritt seit Jahrzehnten die These der „echsischen Weltverschwörung“, die hinter allen finsternen Taten der aventurischen Geschichte bis hin zu Borbarads Rückkehr und der Bildung der Heptarchien die Ränkespiele der Echsegötter und ihrer Anbeter sieht.

Wie sich in der **Drachenchronik** zeigen wird, hat er mit dieser Aussage zum Teil Recht – denn einige der kleineren und größeren Drachenkulte haben tatsächlich eine gemeinsame Führung – den **Zirkel der Frrh'n'chhz**, der im Geheimen die Funktion des vor Jahrtausenden gegründeten und mittlerweile zerfallenen **Drachenorden** weiterführt, ohne das die einzelnen Kulte davon wissen.

DER DRACHENORDEN

Im Dritten Zeitalter, der Hochblüte der drachischen Kultur und ihrer Dynastien, gründeten der Legende nach zwölf Mantra'kim einen Orden, der die Verehrung und Verbreitung um das Wesen und die Natur der sechs Alten und sechs Hohen Drachen zum Ziel hatte. Jedes neue Mitglied bekannte sich zu einem dieser Drachen und schwor unter dem Drachenbanner den Aufnahmeneid, bevor es als **Drachenritter** seine Rüstung erhielt – wahlweise einen scharlachfarbenen, rubinroten, smaragdgrünen oder kobaltblauen Vollpanzer mit Drachenhelm, deren Plattenelemente aus der Ferne wie Drachenschuppen wirkten. Der Schwur band den Ritter häufig über mehrere Generationen seiner Nachkommen an den Orden.

Die Mantra'kim

»Die Drachlinge aber sind die höchsten Diener des Drachen. Halb Mensch und halb Schuppenwesen, Intelligenz gepaart mit Niedertracht und Magie. Anders als ihr Meister konnten sie all die Jahre überstehen, indem sie sich mittels Magie ein menschliches Aussehen verliehen. Doch hält die Maskerade einer detaillierten Expertise der Kraftfäden nicht stand.

Die Mantra'kim, wie sie genannt werden, ziehen die Fäden der Macht, sie sind auf der Suche, eine Pforte zum Echsenreich von Zze Tha aufzustoßen, und sie scharen verblendete Echsendiener um sich.«


—persönliche Notizen des Erzmagiers und Echsenforschers Rakorium Muntagonus, 1026 BF

Die Mantra'kim (Einzahl: ein Mantra'ke(h), kein geschlechtlicher Unterschied) wurden von den Alten Drachen vor Urzeiten als Dienerrasse erschaffen und gelten als Bindeglied zwischen Drache und Echse. Ihr Äußeres erinnert an einen zwischen zweieinhalb und dreieinhalb Schritt großen Achaz, dessen Kopf, Wirbelsäule und Schwanz jedoch deutlich größer und reptilischer angelegt sind. Auch seine Schuppen sind wesentlich größer und gröber und erinnern eher an die eines Drachen als an die einer Echse.

Sie sind gefährliche Zauberwirker und in der Lage, durch Häutung die Gestalt von anderen humanoiden Wesen wie Menschen, Elfen und sogar Zwerge anzunehmen. Besonders mächtigen Mantra'kim ist es möglich, durch mehrfaches Abstreifen der Hülle ihre Lebensspanne von etwa 200 Jahren um ein vielfaches zu verlängern, was von ihnen als „Ritus der Wiedergeburt“ bezeichnet wird.

Die Gründung des mysteriösen **Drachenordens** geht auf diese seit dem Ende des Echsischen Zeitalters eher kleine Rasse zurück, die noch heute unter dunklen Kutten die höchsten Ränge in den Kulturen bekleiden, die zum Zirkel der Frrh'n'chhz gehören.

Über die Jahrzehntausende und dem Ende des Dritten Zeitalters verlor der Orden jedoch an Zusammenhalt, und einzelne Mantra'kim stellten die Ansprüche 'ihres' Drachen über die der anderen elf. Im Lauf der Zeitalter wechselten Bedeutung, Einfluss und Ausrichtungen des Ordens. Gruppierungen spalteten sich ab oder fanden wieder zusammen, und manches Mal stand der Orden vor dem Untergang, bevor er wieder neu entstand, denn in ihm lebt das ewig lodernde Feuer der Drachen fort. Die größte Schwächung der nahen Frühzeit erfuhr der Orden unter der Führung der Mantra'ke **Malgorra** um etwa 9.000 v. BF, als ihr Gelegegeschwister und hochrangiges Ordensmitglied **Yalstene** die Lehren Umbracors und Pyrdacors über die der anderen zehn Drachen stellte und mit einer großen Zahl Drachenrittern den Bund verlies, um in den Bergen des Raschtulsturms einem eigenen Kult um die beiden Alten Drachen vorzustehen (siehe Abschnitt **Die Uled ash'Shebah**). Wenige Jahrhunderte später führten weitere separatistische Be-



wegungen dazu, dass sich der Orden in seiner ursprünglichen Form auflöste – wenngleich Malgorra andere Wege finden sollte, ihn im Geheimen weiter führen zu können (siehe Abschnitt **Der Zirkel der Frrh'n'chhz**).

Erst die echsische Hochkultur besann sich ab etwa 4.000 v. BF wieder auf die Lehren und Werte des Drachenordens, deren mantra'kischen Gründungsmitglieder mythologischen Charakter erhielten. Die ältesten Dokumente in der heutigen Bibliothek von Selem erwähnen einen Drachen verehrenden Achaz-Bund, der sich als »die Erben einer legendären uralten Rasse zaubermächtiger Drachenmenschen namens 'Mandraken'« bezeichnete.

Ein letztes Mal als aktiver Bund wird der Drachenorden von *Pher Drodont* erwähnt, einem um 0 BF lebenden Erzmagier und Drachenkundler aus Nebachot. Er beschreibt eine Ordensgemeinschaft echsischen Ursprungs, die in den Dunklen Zeiten (ca. 550-150 v. BF) in Almada bekannt wurde und sich der Verehrung der Hohen und Alten Drachen verschrieben hatte. Menschliche und echsische Ordenskrieger herrschten in den alten Rüstungen im Zeichen des Drachen über weite Landstriche und erbauten Festungen – ihre Spuren finden sich überall zwischen Drakonia, Phecadien, Tobrien und Selem, wo heute noch Experten wie Rakorium Muntagonus oder Hilbert von Puspereiken verborgene Kultstätten, uralte Artefakte und gar verbliebene Mitglieder des Ordens vermuten. Das wichtigste Relikt des Drachenordens – das von selemitischen Echsen begonnene Ordensbuch *Draconomicon* – bleibt jedoch bis heute verschollen. In ihm schrieben Ordensmitglieder ab etwa 1.500 v. BF in seitdem als Ordenssprache geltenden Zelemya alle Lehren und Weisheiten nieder, die man über die Hochblüte des Ordens und die beherrschten Ländereien in Erfahrung bringen konnte. Dort heißt es auch, dass die aventurischen Ritter nur ein versprengter Rest sind, die das mythenhafte Haupthaus auf der *Fliegenden Insel* suchen, auf die die Hohen Drachen bei ihren Besuchen zunächst herabsteigen.

Warum die zweite Inkarnation des Drachenordens noch vor Bosparans Fall wieder untergegangen ist, ist nicht überliefert – doch berufen sich die Draconiter darauf, in dessen Tradition zu stehen (siehe **WdG 89f.**).

DER ZIRKEL DER FRRH'N'CHHZ – "DIE VIELGESTALTIGE HERRSCHAFT"

Als um etwa 8.500 v. BF die einzelnen Fraktionen und Strömungen innerhalb des Drachenordens nicht mehr willens waren, die uralten gemeinsamen Ziele zu verfolgen, entsann die damalige Anführerin Malgorra einen Plan, wie sie trotz der Auflösung der Gemeinschaft weiterhin ihre Machtposition halten und sogar noch vertiefen konnte.

Durch Jahrhunderte andauernde Intrigen, Gewalt und Gekuld gelang es ihr, die Anführer der wichtigsten Drachenkulte, darunter auch ihre 'Schwester' Yalstene und die Uled ash'Shebah, in einem Geheimbund zu vereinen, der von ihr selbst geleitet wird. Niemand außer den Mitgliedern des *Zirkel der Frrh'n'chhz* selbst wusste von dessen Existenz, und so führte die Vereinigung über Jahrtausende den Gedanken an eine erneute Herrschaft der Drachen im Verborgenen fort.

Wann immer sich ein neuer Drachenkult bildete, versammelte sich der Zirkel an geheimen Orten, um über eine geeignete Vorgehensweise zu beratschlagen. Zum einen unterwanderten Zirkelmitglieder die Vereinigung, um unerkannt deren Wissen abzuschöpfen und sie in die gewünschten Bahnen zu lenken. Bei hochrangigen und einflussreichen Kulturen wurde

zusätzlich der Anführer des Kultes aufgesucht und ihm eine Mitgliedschaft als *Drachenschatten* innerhalb des Zirkels eindringlich nahegelegt. Handelte es sich hierbei nicht um einen Mantra'kim, so wurde er getötet und durch einen bereits aufgenommenen Drachenschatten ersetzt, der das Aussehen des Getöteten annahm. So wurde es möglich, dass einzelne Zirkelmitglieder mehreren Drachenkulturen vorstehen.

Da ausnahmslos nur die Drachenschatten über die Verflechtungen der einzelnen Kulte durch den Zirkel von Frrh'n'chhz wissen und bedingt durch ein magisches Ritual nur untereinander darüber sprechen können, ahnt ein Pyrdacor verehrender Kultist im Raschulswall durchaus nichts von seinem garetischen "Bruder im Glauben", der die Alten Drachen als Gesamtheit verehrt. Es gibt weder Erkennungszeichen des Zirkels noch Aufzeichnungen der Zusammenkünfte; ebenso existiert kein Ordenshaus oder Hauptquartier.

Der Oberste Drachenschatten Malgorra nimmt sich jederzeit das Recht heraus, die zeitweilige Kontrolle über einen Drachenkult aus den Krallen des jeweiligen Drachenschatten zu übernehmen, um eine größere Aufgabe zu erledigen. Zuletzt geschah dies im Sommer 1031/1032 BF, als die Mantra'ke das Äußere ihrer Schwester Yalstene annahm und mit Kultisten der Uled ash'Shebah dem Karfunkelstein des Umbracor, dem *Adamantenen Herz*, nachjagte. Auf dieser Jagd wurde sie allerdings getötet und beendete damit ihre über 10.000 Jahre währende Existenz (siehe Computerspiel **Drakensang**).

Yalstene sollte ihre Nachfolgerin werden, doch wurde sie von Pardona in einen Kampf um die Führung des Zirkels verstrickt. Die Elfe versuchte seit einigen Jahren verstärkt Einfluss auf pyrdacornahe Drachenkulte wie die Uled ash'Shebah zu nehmen, um ihre Suche nach den Ouisaphôr ihres Schöpfers auszudehnen. Als die Mantra'ke im Travia 1032 BF schließlich ihre Pläne aufgeben musste, floh sie nach Zze'Tha (hiervon erzählt der Roman-Zweiteiler **Drachenschatten**, erschienen bei FanPro); so konnte Pardona den Zirkel übernehmen. Die Elfe herrscht nun mittels des Geheimbundes über die wichtigsten Drachenkulte der heutigen Zeit, die sie ausschließlich dazu verwendet, um nach den Nachkommen der Essensträger Pyrdacors zu suchen.

Der Einfluss des Zirkels der Frrh'n'chhz

Die nachfolgenden Kulte gehören 1033 BF zum Zirkel des Frrh'n'chhz oder stehen unter seinem Einfluss. Diese Aufzählung ist nicht vollständig, so dass Sie als Meister nach Wunsch Ihren persönlichen Lieblingsdrachenkult hier in einem größeren Umfeld präsentieren können.

Seit den Kaiserlosen Zeiten um etwa 900 BF ist die Mantra'ke *Dagor* aktiv, die aus kleinen Drachen-Kulturen ganz nach dem Vorbild des Zirkels einen Geheimbund geschmiedet hat, der sich **Die Krallen des Drachen** oder **Der Flammenbund** nennt. Obwohl der Kult bereits in der Kaiserlosen Zeit eine Niederlage einstecken musste, ist er schon seit Dutzenden Jahren wieder aktiv. Die durch Borbarads Rückkehr ausgelösten Glaubenskrisen haben ihm zusätzliche Anhänger verschafft, so dass heute viele Arten von Drachenkultisten zu diesem Bund gehören. Eine "Kralle des Drachen" ist in den tobrischen Drachensteinen zu finden, um dort im drachenreichsten Gebirge Aventuriens den Mythos des legendären Drachenordens für ihre Zwecke zu nutzen.

In der Oase Yiyimris verehrt eine fatalistische Gruppe halb im Verborgenen einen dreizehnköpfigen Drachen der Vergänglichkeit. Man munkelt von einer uralten Kultstätte, in der man den Atem der Zeit hören soll. Immer wieder kommt es zu Auseinandersetzungen mit den in der Oase ebenfalls stark vertretenen Kasimiten (siehe Raschtul 165)

Vermutlich um eine Splittergruppe der Uled ash'Shebah handelte es sich bei den Heres aetatis auri (bosp.: 'Erben des Goldenen Zeitalter'), die bis Herbst 1032 BF im Lieblichen Feld aktiv waren. Die Helden können diesem Kult in dem Szenario Erben des Goldenen Zeitalter (AB 135) begegnen, zudem spielt er eine Rolle in den Drachenschatten-Romanen.

In der Grafschaft Waldwacht lebt die vor einigen Jahren von zwergischen Drachentörtern aus dem Amboss-Gebirge vertriebene Lindwürmin Chaidarion, die von den Dörfern rund um Viryamun Tribut fordert, um als Gegenleistung Räuber und menschliche Steuereintreiber gleichermaßen in die Flucht zu schlagen. Dabei verwendet sie Baumdrachen zur Spionage. Um sie herum hat sich ein Drachenkult gebildet, in dem ein Drachenschatten den hiesigen Dörfern aus alten Schriften den Willen der Geschuppen orakeln und sie damit im Sinne des Zirkels lenkt (siehe Herz 144 und 192)

DIE ULED ASH'SHEBAH – DIE 'SAAT DES THRONES'

Um etwa 9.000 v. BF kam es innerhalb des Drachenordens zu Meinungsverschiedenheiten zwischen der Anführerin Margorra und ihrer Schwester Yalstene, die als Pyrdacors Statthalterin einen hohen Rang innerhalb der Gemeinschaft bekleidete. Während erstere weiterhin die Hohen und Alten Drachen gleichermaßen verehrte, drängte letztere auf eine stärkere Anbetung von Pyrdacor und Umbracor. Da der Drachenorden nicht gewillt war, einzelne Drachen zu bevorzugen, verlies Yalstene mit gleichgesinnten Drachenrittern die Gemeinschaft und zog in die Berge des Raschtulsturm, wo sie auf über 5.000 Schritt Höhe einen der bedeutendsten Verehrungsplätze des Pyrdacor in Form eines Monumentalpalastes in den dunkelroten Stein hauen ließ. Der Bund verehrt die "Macht des Drachen", ein Sammelbegriff für Prinzipien der Magie, des Egoismus, der Macht über andere und der zeitlosen Größe. Drachen sind ihnen als die ältesten, stärksten und intelligentesten Wesen unter den Sterblichen auch die edelsten und verehrungswürdigsten. Auch wenn sie weiterhin zu den Hohen und Alten Drachen beten, so betrachten sie sie weniger als "Hüter der Welt", sondern vielmehr als mächtige, egoistische und rachsüchtige Wesen, unter denen Umbracor ardacorion und vor allem Pyrdacor als größter der Drachengötter die höchste Verehrung zuteil wird.

In der heutigen Zeit ist diese Vereinigung als "die Saat des Thrones" (tul.: Uled ash'Shebah) bekannt, die sich als Wiedergeburt des Drachenordens empfindet und in weiten Teilen Mittelaventuriens, insbesondere in der Khôm und Almada, Anhänger hat. Während sich ganz Aventurien in den letzten Jahren auf die Folgen von Borbarads Rückkehr konzentrierte, rekrutierte die sich stets häutende Yalstene unter Mantra'kim, Menschen, Echsen und Elfen gelangweilte Adlige, Gelehrte und Magier, Kristallomanten und abgefallene Draconiter.

Initiierte treibt die Faszination, die von uralter Drachenzmagie und Jahrtausendealten Schätzen ausgeht – sowie reine Machtgier und das Versprechen von großer körperlicher und astraler Kraft, die von den angebeteten Drachen verliehen wird. Wahre Gläubige wissen aber, dass der Drachenkult vor allem die Herrschaft der Drachen über Dere unter einem wiedergeborenen Goldenen Pyrdacor und seinem Kriegsfürsten Umbracor wiederherstellen will – mit den Menschen als Dienervolk, unter denen die Uled ash'Shebah Erwählte und Anführer sein werden.

Neben unwissenden Befehlsempfängern gibt es drei Grade bei den Kultisten: *Gesellen* sind in die ersten Geheimnisse eingeweiht, *Mentoren* verbreiten höhere Lehren und sind oft selbst oder durch Artefakte magiebegabt, während *Drachennrufer* die höchsten, meist verschleierte Anführer mit großen Zauberkünsten sind. Dass sich ein Großteil der obersten Führungsebene aus Mantra'kim zusammensetzt, wissen nur die wenigsten Mitglieder.

Als Erkennungszeichen dienen metallene Armreifen mit einer Drachendarstellung, deren Augen je nach Rang des Trägers aufsteigend aus Jade, Turmalinen oder Smaragden bestehen. Teilweise tragen sie sogar die alten Rüstungen des mythischen Drachenordens und bedienen sich dessen Rituale, was die historische Forschung deutlich erschwert, sollte ein aventurischer Gelehrter einer solchen Rüstung ansichtig werden.

Auch wenn sich der Hauptsitz der Uled ash'Shebah, der Felsendom *Murd-el-Shahuleth*, im Wal-El-Khomchra befindet, wo die Kultisten die gefundenen Relikte des untergegangenen Drachenreiches von Zze Tha zusammentragen, so genießt der alte *Gründungspalast* im Raschtulsturm immer noch einen hohen Stellenwert innerhalb des Bundes. Noch immer ist die Fassade des Palastes verziert mit Steinmetzarbeiten von gigantischen Ausmaßen, die vom welterschütternden Kampf Pyrdacors gegen Farmelor im Ersten Drachenkrieg künden. Von den mannigfachen Außenterrassen der verschiedenen Ebenen führen breite, hoch gestreckte und von Galerien schlanker Säulen gesäumte Korridore direkt in den rotbraunen Fels hinein. Lichtschächte und spiegelnde Marmorflächen sorgen dafür, dass auch in den weiten, an güldenländische Bauten erinnernden Hallen ausreichend Licht vorhanden ist. Zusätzlich sind in goldschimmernden Schalen grün flackernde Ölfueer entfacht (eine detaillierte Beschreibung samt Plan können Sie dem Abenteuer *Erben des Zorns* entnehmen).

Im von heißen Quellen und Lavaglut erwärmten Inneren der Bergfestung haben sich die Kultisten in ihren kobaltblauen und scharlachroten Rüstungen niedergelassen, um dem gülden Gottkaiser Pyrdacor zu huldigen, dessen verstreute Schätze nach seinem Tod zunächst hier gesammelt wurden.

Der Drachenkult wird von der Hesinde-Kirche und der Inquisition als Ketzerei verfolgt. Entsprechend heimlich agieren die Anhänger, rekrutieren vorsichtig neue Mitglieder, stehlen Wissen und magische Gegenstände, sammeln die Karfunkel mächtiger Lindwürmer und rüsten Expeditionen aus. Sie haben keine Skrupel, gefangenen Drachen mittels eines Zauberrituals einen Dämon in den Karfunkelstein einfahren zu lassen, so dass der besessene Drache nicht nur zur Bestie wird, sondern auch bestimmte Fähigkeiten je nach Art des Dämons erhält. Örtlich versuchen sie, Hesinde-Tempel zu unterwandern, was ihnen in den kultischen Streitigkeiten Almadas leichter gelingt als anderswo.

In den letzten Jahren hat Yalstene die Aktivitäten der Uled ash'Shebah auf die Suche und Erweckung der *zrsh rrimo-rim*, der "Erben des Zorns", gerichtet. Diese Elementaren Drachen,

In der Oase Yiyimris verehrt eine fatalistische Gruppe halb im Verborgenen einen dreizehnköpfigen **Drachen der Vergänglichkeit**. Man munkelt von einer uralten Kultstätte, in der man den Atem der Zeit hören soll. Immer wieder kommt es zu Auseinandersetzungen mit den in der Oase ebenfalls stark vertretenen Kasimiten (siehe **Raschtul 165**)

Vermutlich um eine Splittergruppe der Uled ash'Shebah handelte es sich bei den **Heres aetatis auri** (bosp.: 'Erben des Goldenen Zeitalter'), die bis Herbst 1032 BF im Lieblichen Feld aktiv waren. Die Helden können diesem Kult in dem Szenario Erben des Goldenen Zeitalter (**AB 135**) begegnen, zudem spielt er eine Rolle in den **Drachenschatten-Romanen**.

In der Grafschaft Waldwacht lebt die vor einigen Jahren von zwergischen Drachentöttern aus dem Amboss-Gebirge vertriebene Lindwürmin **Chaidarion**, die von den Dörfern rund um Viryamun Tribut fordert, um als Gegenleistung Räuber und menschliche Steuereintreiber gleichermaßen in die Flucht zu schlagen. Dabei verwendet sie Baumdrachen zur Spionage. Um sie herum hat sich ein Drachenkult gebildet, in dem ein Drachenschatten den hiesigen Dörflern aus alten Schriften den Willen der Geschuppten orakeln und sie damit im Sinne des Zirkels lenkt (siehe **Herz 144 und 192**)

DIE ULED ASH'SHEBAH – DIE 'SAAT DES THRONES'

Um etwa 9.000 v. BF kam es innerhalb des Drachenordens zu Meinungsverschiedenheiten zwischen der Anführerin Malgorra und ihrer Schwester Yalstene, die als Pyrdacors Statthalterin einen hohen Rang innerhalb der Gemeinschaft bekleidete. Während erstere weiterhin die Hohen und Alten Drachen gleichermaßen verehrte, drängte letztere auf eine stärkere Anbetung von Pyrdacor und Umbracor. Da der Drachenorden nicht gewillt war, einzelne Drachen zu bevorzugen, verlies Yalstene mit gleichgesinnten Drachenrittern die Gemeinschaft und zog in die Berge des Raschtulsturm, wo sie auf über 5.000 Schritt Höhe einen der bedeutendsten Verehrungsplätze des Pyrdacor in Form eines Monumentalpalastes in den dunkelroten Stein hauen ließ. Der Bund verehrt die "Macht des Drachen", ein Sammelbegriff für Prinzipien der Magie, des Egoismus, der Macht über andere und der zeitlosen Größe. Drachen sind ihnen als die ältesten, stärksten und intelligentesten Wesen unter den Sterblichen auch die edelsten und verehrungswürdigsten. Auch wenn sie weiterhin zu den Hohen und Alten Drachen beten, so betrachten sie sie weniger als "Hüter der Welt", sondern vielmehr als mächtige, egoistische und rachsüchtige Wesen, unter denen *Umbracor ardacorion* und vor allem *Pyrdacor* als größter der Drachengötter die höchste Verehrung zuteil wird.

In der heutigen Zeit ist diese Vereinigung als "die Saat des Thrones" (tul.: *Uled ash'Shebah*) bekannt, die sich als Wiedergeburt des Drachenordens empfindet und in weiten Teilen Mittelaventuriens, insbesondere in der Khöm und Almada, Anhänger hat. Während sich ganz Aventurien in den letzten Jahren auf die Folgen von Borbarads Rückkehr konzentrierte, rekrutierte die sich stets häutende Yalstene unter Mantra'kim, Menschen, Echsen und Elfen gelangweilte Adlige, Gelehrte und Magier, Kristallomanten und abgefallene Draconiter.

Initiierte treibt die Faszination, die von uralter Drachenmagie und Jahrtausendealten Schätzen ausgeht – sowie reine Machtgier und das Versprechen von großer körperlicher und astraler Kraft, die von den angebeteten Drachen verliehen wird. Wahre Gläubige wissen aber, dass der Drachenkult vor allem die Herrschaft der Drachen über Dere unter einem wiedergeborenen Goldenen Pyrdacor und seinem Kriegsfürsten Umbracor wiederherstellen will – mit den Menschen als Dienervolk, unter denen die Uled ash'Shebah Erwählte und Anführer sein werden.

Neben unwissenden Befehlsempfängern gibt es drei Grade bei den Kultisten: *Gesellen* sind in die ersten Geheimnisse eingeweiht, *Mentoren* verbreiten höhere Lehren und sind oft selbst oder durch Artefakte magiebegabt, während *Drachenrufer* die höchsten, meist verschleierte Anführer mit großen Zauberkünsten sind. Dass sich ein Großteil der obersten Führungsebene aus Mantra'kim zusammensetzt, wissen nur die wenigsten Mitglieder.


Als Erkennungszeichen dienen metallene Armreifen mit einer Drachendarstellung, deren Augen je nach Rang des Trägers aufsteigend aus Jade, Turmalinen oder Smaragden bestehen. Teilweise tragen sie sogar die alten Rüstungen des mythischen Drachenordens und bedienen sich dessen Rituale, was die historische Forschung deutlich erschwert, sollte ein aventurischer Gelehrter einer solchen Rüstung ansichtig werden.

Auch wenn sich der Hauptsitz der Uled ash'Shebah, der Felsendom *Murd-el-Shahuleth*, im Wal-El-Khomchra befindet, wo die Kultisten die gefundenen Relikte des untergegangenen Drachenreiches von *Zze Tha* zusammentragen, so genießt der alte *Gründungspalast* im Raschtulsturm immer noch einen hohen Stellenwert innerhalb des Bundes. Noch immer ist die Fassade des Palastes verziert mit Steinmetzarbeiten von gigantischen Ausmaßen, die vom welterschütternden Kampf Pyrdacors gegen Farmelor im Ersten Drachenkrieg künden. Von den mannigfachen Außenterrassen der verschiedenen Ebenen führen breite, hoch gestreckte und von Galerien schlanker Säulen gesäumte Korridore direkt in den rotbraunen Fels hinein. Lichtschächte und spiegelnde Marmorflächen sorgen dafür, dass auch in den weiten, an gütigenländische Bauten erinnernden Hallen ausreichend Licht vorhanden ist. Zusätzlich sind in goldschimmernden Schalen grün flackernde Ölfeuer entfacht (eine detaillierte Beschreibung samt Plan können Sie dem Abenteuer **Erben des Zorns** entnehmen).

Im von heißen Quellen und Lavaglut erwärmten Inneren der Bergfestung haben sich die Kultisten in ihren kobaltblauen und scharlachroten Rüstungen niedergelassen, um dem gütigen Gottkaiser Pyrdacor zu huldigen, dessen verstreute Schätze nach seinem Tod zunächst hier gesammelt wurden.

Der Drachenkult wird von der Hesinde-Kirche und der Inquisition als Ketzerei verfolgt. Entsprechend heimlich agieren die Anhänger, rekrutieren vorsichtig neue Mitglieder, stehlen Wissen und magische Gegenstände, sammeln die Karfunkel mächtiger Lindwürmer und rüsten Expeditionen aus. Sie haben keine Skrupel, gefangenen Drachen mittels eines Zauberrituals einen Dämon in den Karfunkelstein einfahren zu lassen, so dass der besessene Drache nicht nur zur Bestie wird, sondern auch bestimmte Fähigkeiten je nach Art des Dämons erhält. Örtlich versuchen sie, Hesinde-Tempel zu unterwandern, was ihnen in den kultischen Streitigkeiten Almadas leichter gelingt als anderswo.

In den letzten Jahren hat Yalstene die Aktivitäten der Uled ash'Shebah auf die Suche und Erweckung der *zish rrimo-rrim*, der "Erben des Zorns", gerichtet. Diese Elementaren Drachen,



die Pyrdacor einst aus seiner ureigenen Essenz in kristalline Eier bannte, um mit ihrer Hilfe den löwenköpfigen Farmerlor niederzustrecken, sollen dabei helfen, den Zugang zum entrückten Echsenreich von Zze Tha aufzustoßen. Mit Hilfe der echsischen Heere, so Yalstenes Hoffnung, wird es schließlich möglich sein, den Karfunkelstein Pyrdacors wiederzuentdecken und ihn selbst zurück ins Diesseits zu rufen. Einzig der Humusdrache obliegt seit Peraine 1025 BF der Kontrolle des Kultes, während der Luftdrache von wackeren Streitern besiegt und sein Ei-Kristall in sicheren Gewahrsam genommen werden konnte (**Erben des Zorns**). Das Feuer-Ei konnte nur mit größter Mühe wiederholt den Klauen des Ordens entrissen werden und befindet sich seit 1026 BF im Kefter Rastullah-Bethaus (**Erben des Zorn** sowie **Rastullahs Rache** in der Abenteuersammlung **Pfade des Lichts**). Der Wasserdrache hingegen schlüpfte und terrorisierte, wenn auch dank Heldenmut derzeit nicht zur dauerhaften Manifestation fähig, die Gestade des Yaquir (**Elementare Vergeltung** in der Abenteuersammlung **Drachenodem**). Vom Eis-Ei vermuten Gelehrte, es würde vom Kaiserdrachen Shafir persönlich bewacht (**Im Drachenhort** in **Drachenodem**), über den Erddrachen ist kein Wissen bekundet.

Der bislang letzte größere Vorstoß der Uled ash'Shebah wurden jedoch Anfang 1032 BF im Namen Umbracors unternommen, als für einige Zeit Malgorra in der Gestalt Yalstenes im Namen des Zirkels der Frhh'n'chzz die Führung der Kultisten übernahm, um den Willen ihres Gottdrachen *Umbracor arda-corion* zu vollstrecken (**Drakensang**).

Nach dem Tod Malgorras und dem Verschwinden Yalstenes übernahm Pardona die Führung des Kultes, in dem sie die nun führerlosen Drachenrufer überzeugte, dass sie als Geschöpf Pyrdacors die gleiche Anbetung und Hingabe erhalten müsse wie ihr 'Vater'. Als Beweis für ihre rechtmäßige Führung brachte sie Wissen ein, das sie noch aus Pyrdacors Zeiten hatte, sowie Artefakte, die sie auf der Suche nach Pyrdacors Karfunkel und Erben erworben hatte, für sie selbst jedoch ohne Nutzen waren. Über den als *Dschinn der Nacht* bekannten Shakagra als Mittelsmann lässt sie die Kultisten nun verstärkt nach Relikten suchen, die ihr Aufschluss über die Nachkommen der Essenzträger Pyrdacors liefern können.

Weitere Quellen zu den Uled ash'Shebah finden Sie in **Herz 206** und in **Raschtul 182f.**, sowie in den bereits genannten Abenteuern.

DIE GROBE WIDERSACHERIN UND IHRE PLÄNE

PARDONA DIE-ALLES-VERGIFTET



Geschichte

Pardona wurde vor etwa 5.000 Jahren von dem Alten Drachen Pyrdacor mit Hilfe der Elfenkönigin Orima im mächtigsten der *Dreizehn Kessel der Urkräfte* geschaffen. Ihre Daseinsbestimmung sollte es sein, für Pyrdacor die Verehrung durch die Hochelfen zu gewinnen. Doch der Namenlose korrumpierte bereits die Erschaffung der Elfe mit den silberweißen Locken und goldfarbenen Augen, die zunächst den Namen Pyrdona trug. In Anlehnung an die dunkle Macht, die ihre 'Geburt' überschattete, erhielt sie im Isdira später den Namen Bhardona ("Begehrensauslöserin"), unter dem sie heute noch gefürchtet ist.

Auf Weisung Pyrdacors ging Pardona nach *Tie'Shianna*, förderte den Kult des Gottdrachen Pyr'Dracon und dehnte seinen Einfluss über die Hochelfen aus. Es waren ihre Intrigen, die den Einfluss Simias brachen und zur endgültigen Blendung der ebenfalls vergöttlichten Orima führten. Daraufhin sandte Pyrdacor Pardona um 3.950 v. BF zu Omethions Stadt im ewigen Eis. Doch anstatt die Stadt für den Gottdrachen zu gewinnen, trieb Pardona die Hochelfen in einen Bruderkrieg, der diese fast auslöschte. Erst Pyrdacors direktes Eingreifen stoppte den namenlosen Vernichtungsfeldzug seiner Schöpfung, der dem Elften Zeitalter den Todesstoß versetzte.

Pardona verfiel fortan dem Wahn, selbst Leben schaffen zu müssen, und so erblickte ihr eigenes Volk, die *Nachtalben* (die sich selbst *Shakagra* nennen) gegen 3.900 v. BF das Licht der Welt. Neben Borbarad und den Magiermogulen vom Gadang schuf die Dunklelfe die meisten Monstrositäten Aventuriens und ihr Schaffensdrang ist bis heute ungebrochen: Mit Hilfe gleich mehrerer Erd dämonen erschuf sie im Verlauf der Jahrhunderte immer perfektere Mischwesen. Dann jedoch unterlief ihr um 3.000 v. BF bei der Beschwörung des *Basiliskenkönigs*, mit dessen Hilfe sie Simyala vernichten wollte, ein fataler Fehler und sie wurde in die Niederhöhlen gerissen. Tausend Jahre verbrachte Pardona in der Seelehmühle des Dämonensultans und niemand kann erahnen, welche Qualen sie dort erlitt.

Dann jedoch wurde der Namenlose, der bereits ihre Entstehung befleckt hatte, erneut auf sie aufmerksam und entsandte seinen hohen Diener *Maruk-Methai*, um Pardona etwa gegen 2.000 v. BF zu retten. Seit dieser Zeit ist sie die höchste Legatin des Rattenkinds auf Dere und ihm durch einen Pakt verbunden, denn wie in jedem Zeitalter schleuderte der Dreizehnte, um sich selbst zu befreien, einen Teil seiner Existenz in die Sphären. Pardona ist heute von dieser Existenz durchdrungen und nicht weniger als die Zunge des Namenlosen, als welche sie seine goldenen Lügen verbreitet.

Nach ihrer Rückkehr in die Welt, fand Pardona weder ihren Schöpfer Pyrdacor noch eine der Elfenstädte vor und drang daher in den folgenden Jahrhunderten bis auf die anderen Kontinente vor. Sie folgte ihren Nachtalben ins Guldland, unterwarf die Zweifler unter diesen erneut und drängte ihr Volk zur Expansion. Es heißt auch, dass sie sich im Riesland mit mysteriösen Schwertmagiern und schwarzen Vulkanschraten verband. Um Bosparans Fall kehrte Pardona dann zurück in die Stadt im ewigen Eis, noch immer von Größenwahn und unsterblicher Gier getrieben. Hier war ihr 1.000 Jahre zuvor bereits die Krönung ihrer Experimente gelungen, die Schaffung der ersten drei *Gletscherwürmer*, wunderschöner silber-weißer Flugdrachen von namenloser Grausamkeit. Ihre Experimente brachten zu dieser Zeit auch die *Feylamias*, die Elfvampire, hervor. In ihrem Bemühen, die alten Elfenstädte *Isiriel* und *Mandalya* zu finden und zu erreichen, erschuf sie die daimoniden Neunaugen des gleichnamigen Sees. Die Suche nach der fliegenden Stadt *Vayavinda* hingegen brachte die wahnsinnigen Harpyien hervor.

Erst in den letzten Jahrzehnten, in denen sie als silberkralliger Gletscherwurm über den Kontinent zu reisen begann, entdeckte sie die erblühte Kultur der Menschen – einer Rasse, die alle Zeichen jener Gier trägt, die sie schon bei den Elfen erfolgreich zu schüren verstand und die sie vor neue Herausforderungen stellte. Ihr erster Versuch der Einflussnahme scheiterte jedoch: Es war Pardona, die Borbarad einen Körper schuf und ihn damit für

den Namenlosen gewinnen wollte, aber der Nandussohn schlug ihr Angebot aus. Und dennoch bereitete Borbarad ihr den Boden für die Eroberung der Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert, indem er die Wächter der Zitadelle bezwang, was bislang allein den Erzdämonen und den Trägern der Dämonenkrone gelungen war. Seit 1022 BF kann Pardona mit Hilfe ihrer Nachtalben in Ruhe ihrem Schöpferdrang neuen Ausdruck verleihen, indem sie sich die Kräfte der Dämonenzitadelle zu nutze macht und für ihre Zwecke einsetzt.

Pardonas Wesen

Pardona wird vom unbändigen Wunsch angetrieben, andere Wesen zu unterwerfen und diese ganz nach ihrem Willen oder besser ihren Launen zu formen. Wer sich ihrem Willen nicht unterwirft, den hasst sie aus tiefster Seele, und all ihr Streben gilt fortan seiner Vernichtung – und seien es ganze Völker oder Rassen. Sowohl die Erschaffung ihrer zahlreichen Kreaturen wie auch die Verfolgung durch die Firnelfen, in denen die Dunklelfe tatsächlich ein ganzes Volk zum Feind hat und die ihre tragische Existenz dem Wirken Pardonas verdanken, belegen diesen Charakterzug. Pardona sind die Hemmungslosigkeit, Skrupellosigkeit und Abgefemtheit einer wahrlich Unsterblichen zu eigen: Immer fordert sie alles bis zum Letzten. Und fast alles hat sie im Laufe ihres langen Lebens schon gewonnen; doch ebenso hat sie beinahe auch alles wieder verloren oder aufgegeben. Pardona hat Dinge erlebt und war an Orten, die kein Mensch, Elf oder Drache – lebend oder tot – jemals gesehen hat. Und ihr allein gelang es stets zurückzukehren.



Zudem ist sie den Umgang mit den schrecklichsten Dämonen und mächtigsten Drachen eher gewohnt als den mit einfachen Sterblichen. Und normalerweise ist sie es, die in diesem Umgang den Ton angibt, die erwartet, dass ihre Wünsche widerspruchslos und umgehend ausgeführt werden. Dass ihre eigenen Schöpfungen wie die Nachtalben sie als Göttin verehren, ist für sie selbstverständlich.

Die Unsterblichkeit und das Wissen um viele Geheimnisse und Mechanismen der Welt haben dafür gesorgt, dass Pardona bei der Umsetzung ihrer Pläne keine Eile hat. Sie ist es gewohnt ihre Aktivitäten zu verschleiern und wirkt meist im Hintergrund, während sich ihren Widersachern die langfristigen Ziele meist gar nicht oder erst dann erschließen, wenn es bereits zu spät ist.

Eine ihrer Schwächen ist jedoch, dass sie Menschen und andere kurzlebige Wesen als unwichtig erachtet. Den bewegenden Heldenmut Einzelner beginnt sie gerade erst wahrzunehmen, denn ihre Bindung an die Dämonenzitadelle und die Pläne, die sie in anderen Teilen Deres verfolgt, trüben ihre Aufmerksamkeit für solche Feinheiten. Dazu kommt, dass sie selten selbst agiert, sondern ihre Handlanger – zu denen immerhin das ganze Volk der Nachtalben gehört – aussendet. Zum Nachteil gereicht ihr zudem, dass sie sich in ihrem Schöpfer-Wahn nicht nur gegen die Schöpfung der Götter stellt, sondern auch gegen die 'Ungeschaffenen' der Niederhöhlen.

Alter: ca. 5000

Größe: 1,78

Haarfarbe: silberweiß

Augenfarbe: gold

Kurzcharakteristik: vollendete Chimärologin, brillante Beschwörerin und Intrigantin aus einem früheren Zeitalter

Herausragende Eigenschaften: KL, CH, MR

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung, Lügen, Magiekunde vollendet, sehr viele körperliche, gesellschaftliche, intuitive und Wissenstalente meisterlich

Wichtige Zauberfertigkeiten/Rituale: sehr viele Zauber mit den Merkmalen *Beschwörung, Dämonisch, Eigenschaften, Einfluss, Form, Herrschaft* meisterlich, einige vollendet; zudem *alle* elfischen Sprüche meisterlich; kennt mehrere Formeln mit Merkmal *Temporal* und etliche Zauber und Zaubervarianten, die sonst unbekannt sind. Z.B.: Invercano (den Pardona nur mit silbernen aufglänzenden Augen ausführt – ohne jede weitere Geste), Adlerschwinge (Gletscherwurm). Viele ihrer Schöpfungen, Mittel und Wege sowie Wirkungsstätten zählen heute zu den Geheimnisse der aventurischen Magie.

Besonderheiten: Pardona hat einen Pakt mit dem Namenlosen geschlossen und 'Bekanntschaft' mit einigen Erzdämonen, wodurch sie hohe Beschwörungsvorteile erhält. Pardona zaubert ihre Magie oft mit unerwarteter Zaubertechnik und gerne in hochelfischer, dämonischer oder einer gänzlich anderen Repräsentation.

Beziehungen: mittel (einige Spione, die von ihr geschaffenen Nachtalben, diverse – teilweise weit verzweigte – Drachenkulte als Zuträger)

Finanzkraft: gering

Seelentier: Bei der *Zunge des Namenlosen* erkennen allein Meister des SEELENTIER ERKENNEN vage entweder ein flüsterndes Maul, dessen Schlund sich in die Tiefen der Sphären erstreckt oder einen schmeichelnd-schönen Mund, der einer immensen, gefesselten Gestalt gehört. Allen anderen vermag Pardona vorzugaukeln, was ihr selbst beliebt.


DER PLAN DER BEGEHREPAUSSLÖSERIN

»So lang des Pyrdacor Essenz zerstreut, und sein Karfunckel nicht befreit, so lang dasz Beyde nicht gemeynsam, so lang bleibt Namenloses eynsam.«


–aus Fuldigors Prophezeiung

Über die Jahrhunderte ist in Pardona die Gewissheit herangereift, dass sich *Fuldigors Prophezeiung*, die von Pyrdacors künftiger Rückkehr kündigt (siehe auch Kapitel *Fuldigors Prophezeiung* auf Seite 141), früher oder später tatsächlich erfüllen wird. Und sie ist sich bewusst, dass es von äußerster Wichtigkeit ist, ein derart mächtiges Wesen wie ihren eigenen Erschaffer, der immerhin ein Alter Drache und der Bewahrer des elementaren Gleichgewichtes war, dem Einfluss des Namenlosen zu unterwerfen, wenn er nach Dere zurückkehrt. Dabei ist ihr Ziel dafür zu sorgen, dass Pyrdacor dem Namenlosen ganz und gar verfallen ist und sich nicht nur mit dem Rattenkind verbündet, denn in Pardonas Augen birgt allein Pyrdacor die Macht, den Namenlosen Gott dereinst von seinen Ketten zu befreien.

Pardonas langfristiger Plan, dem eine ungeheure kosmologische Konsequenz innewohnt, sieht vor, dass Pyrdacor das Zwölfte Zeitalter als Marschall des Namenlosen und Herr einer neuen





Drachenheit dazu nutzen soll, die Kraft zu sammeln, derer es bedarf, um das Rattenkind aus der Sternenleere befreien, sodass dieses dann als einzig wahrer und unangefochtener Goldener Gott das Dreizehnte Zeitalter beherrschen kann.




»Doch wird er einstens nicht mehr schlafen, wird seyne Voelckerscharen strafen, die Rache Pyrdacors wird brennen, ihn nichts vom Namenlosen trennen!«

—aus der Prophezeiung Fuldigors




Allerdings ist Pardona sich ebenso sehr bewusst, dass Pyrdacors Rückkehr auch eine nicht zu unterschätzende Gefahr für den Namenlosen und sie selbst birgt. Denn der Wortlaut der Prophezeiung Fuldigors, die wie jede Weissagung von einiger Unschärfe gekennzeichnet ist, lässt erahnen, dass Pyrdacor sich von Rachedurst geblendet, den der Verrat des Rattenkindes im Drachenkrieg in ihm schürte, gegen den Namenlosen und seine Diener wenden könnte. Der daraus resultierende Kampf brächte einen Weltenbrand in die Dritten Sphäre, einen zu frühen Weltenbrand für die Pläne Pardonas und des Rattenkindes. Sollte Pyrdacor zurückkehren, ohne dass er entsprechend beeinflusst ist, würde er – darin ist sich Pardona sicher – zum größten Feind ihres Namenlosen Herrn.


Pardonas mittelfristiger Plan ist es deshalb Pyrdacors Rückkehr nach ihrer eigenen Maßgabe zu gestalten und das Wesen des Alten Drachen dabei von vornherein unter Namenlosen Einfluss zu stellen.




Die Mitteilungen eines Alten Drachen sind für Menschen nur schwer verständlich, da sie zugleich vielerlei Gedanken umfassen. Noch schwerer ist es, das zu Papier zu bringen, was die Gedanken eines Alten Drachen in das Hirn eines Sterblichen brennen. Obwohl heute allein die schriftliche Überlieferung Niobaras eine einigermaßen korrekte Darstellung der Gedanken eines Alten Drachen ist, muss man auch diese mit Vorsicht interpretieren, um die ursprüngliche Botschaft Fuldigors zu erfassen.



Aufgrund ihrer jahrtausendelangen Erfahrung und ihrer tiefen Kenntnisse über die Art und Weise, wie sich Drachen, allen voran so mächtige wie Fuldigor und Pyrdacor, ausdrücken, hat Pardona begriffen, was Niobara nur unvollständig wiedergeben konnte.



Fuldigors Worte über die Rückkehr des goldenen Drachen sind so zu verstehen, dass zunächst Pyrdacors Essenz, die nach dem Drachenkrieg über die Welt verstreut wurde, und sein Karfunkel in einer Sphäre vereint sein müssen. Nur so kann Pyrdacors Rückkehr ermöglicht werden.




Pardona hat zudem aus dem Ritual gelernt, mit dem sie einst Borbard einen Leib erschaffen wollte. Sie hat es dergestalt verändert, dass der Körper Pyrdacors zum Gefängnis seines Geistes wird. Somit kann Pardona den Drachengeist durch Schmeicheleien und Versprechungen den Lehren und Zielen ihres Namenlosen Herrn gefügig machen.

Zu guter Letzt steht die Rückkehr Zze Thas (ob mit oder ohne Pyrdacors Körper), denn die alte Festung Pyrdacors soll nach Pardonas Willen auch seine neue Heimstatt sein.



Hinter der Drachenchronik



Pardona hat bei ihren Plänen einen großen Vorteil, denn sie weiß, was sich hinter dem Begriff von *Pyrdacors Essenz* verbirgt. Die wenigen menschlichen Drachenkenner vermuten bis heute, dass mit Fuldigors Aussage schlicht Pyrdacors Körper gemeint ist, also der Teil des Alten Drachen, der dem Sikaryan zuzuordnen ist und der dem Mythos nach von Famerlor in der ganzen dritten Sphäre verstreut wurde. Pardona jedoch weiß es

VOM KARFUNKELSTEIN

Zauberherz, Seelenherz, Seelenstein, Drachenstein, Drachenei, Karfunkel – vielfältig sind die Bezeichnungen, die für die vielleicht kostbarsten magischen Objekte verwendet werden. Jeder Drache (wenn nicht sogar jedes magiebegabte Wesen) trägt einen Karfunkelstein in seinem Schädel: einen organisch gewachsenen Kristall, glatt wie eine Perle oder facettiert wie ein Diamant. (Der dreiköpfige Riesenlindwurm trägt drei mehr oder weniger stark zusammengewachsene Säulenkristalle zwischen den Schultern, wo seine Halswirbelsäulen zusammenlaufen). Die Größe des Steines variiert je nach Magiebegabung und Intelligenz ihres drachischen Trägers von Stecknadelkopfgöße (Baumdrachen) über Erbsengöße (Zwergdrachen, Frostwürmer) und Kirschgröße (Perl- und Höhlendrachen) bis hin zur Größe eines Hühnereis (Kaiserdrachen, Purpurwürmer). Selbst die Köpfe niederer Drachen bergen einen sandkorngroßen und deshalb fast unauffindbaren Karfunkelsplitter. Manchen Gelehrten zufolge bestehen Karfunkel aus *Sumryl*, dem Urstoff der Elemente, während andere sie als einen Splitter vom Stein der Weisen (**WdZ 413**) oder als den edelsten aller edlen Steine sehen. In der Tat ist er von äußeren Einflüssen kaum auch nur anzukratzen. Er trotzt selbst Königswasser, setzt Zaubern Widerstand entgegen (in Höhe der MR des Drachen), und um ihn zu zerschlagen, bedarf es schon eines kräftigen Schlages mit einem Vorschlaghammer oder vergleichbare Gewalteinwirkung. Für gewöhnlich sind Karfunkel von milchigweißer Farbe, funkeln und glühen aber in allen Farben des Regenbogens. Anhand dieser Farbe kann man, so Pher Drodont, den momentanen Gemütszustand des Drachengeistes erkennen. Das Innerste der Karfunkel ist klar und verfärbt sich, Drodont zufolge, wenn der Drache sich mit finsternen Mächten einlässt.

Tatsächlich sind Karfunkelsteine Sitz der Seele und Magie eines Drachen. In ihren Tiefen ist der Wahre Name eines Drachen gebunden, und dort leben die Seelenessenz und der Geist auch nach dem Tod des Drachenkörpers weiter. Für gewöhnlich träumen Karfunkel in einem ewigen Schlaf (in den Kundige mittels Traummagie eindringen können). Sie erwachen aber hin und wieder – zumal, wenn ihr Schlaf gestört wird – und können mittels ihrer magischen Kräfte Einfluss auf ihre Umgebung nehmen (vor allem Eigenschaften, Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung, eingeschränkt auch Antimagie, Illusion, Kraft, Metamagie und Schaden) und sich mittels der drachischen Gedankensprache mit Besuchern verständigen. Vielleicht stammt von daher auch der verbreitete Glaube, ein Drache könne dereinst wieder aus seinem Karfunkel schlüpfen und auferstehen und sei erst dann wirklich tot, wenn der Karfunkel zerschlagen wird. Letzteres ist übrigens durch die Kirche des Boron, die Karfunkel für sich zur Aufbewahrung beansprucht, verboten.

Einige regeltechnische Informationen zu Karfunkelsteinen finden Sie in **SRD 27** und **120**.

besser, denn sie ist sich der Tatsache bewusst, dass die Hohen und Alten Drachen zwei Arten von Drachen erster Ordnung schufen: die *Eikondôr* (die Formgeber) und die *Ousiaphôr* (Es-

senzträger, Usiafor ausgesprochen). Die Eikondôr gaben fortan ihre Gestalt an alle folgenden Drachen weiter, wodurch diese sich schließlich am Ende des Zweiten Zeitalters in die heute bekannten Arten wie Kaiserdrachen, Purpurwürmer, Himmels- sowie Riesendrachen und Riesenlindwürmer, aber auch in Taschen-, Perl- oder Westwinddrachen aufspalteten. Alte Drachen hingegen sind sehr wohl in der Lage ihre Form zu verändern, denn sie unterliegen keinerlei Formgebung. Die Ousiaphôr bekamen bei ihrer Erschaffung einen Teil der Essenz der Alten Drachen (es gibt keine Essenzträger der Hohen Drachen) und geben ihrerseits einen Teil dieser Essenz bei der Fortpflanzung an ihre Nachkommen weiter. Die Nachkommen von zwei Ousiaphôr mit unterschiedlichen Stammherren tragen allerdings keine der beiden Essenzlinien in sich.

Einige Worte zur Essenz

Die Bezeichnung *Essenz* wird in vielen Publikationen unterschiedlich verwendet, daher muss erklärt werden, wie die **Drachenchronik** diesen Begriff gebraucht.

Die Essenz (also das Wesen oder Sein) eines Drachen setzt sich aus zwei Teilen zusammen. Ein Teil entspringt dem *Nayrakis*, dem 'Geist des Los', und kann mit dem Begriff *Seelenessenz* umschrieben werden. Diese Seelenessenz ist in den Tiefen des Karfunkelsteins verborgen, dort wo auch der Wahre Name eines Drachen gebunden ist, und lebt mit dem Drachengeist – dem Bewusstsein – auch nach dem Tode des Drachenkörpers weiter. Der zweite Teil entspringt dem *Sikaryan*, dem 'Leben der Sumu', und ist eng mit dem Astralleib (der Essenzhülle) verbunden, kann daher als *Astralesenz* bezeichnet werden (siehe dazu auch **Drachenodem 88** und **WdG 12**).

Ein Drache kann grundsätzlich die Essenz eines anderen Drachen nur dann vollständig in sich aufnehmen, wenn er also nicht nur den Leib seines Gegners tötet, sondern auch dessen Karfunkel frisst, so wie es in **Drakensang** formuliert wird. In der **Drachenchronik** ist mit Essenz jedoch allein die Astralesenz gemeint, die sich ein Drache aus der gleichen Essenzlinie aneignen kann, wenn er seinen Widersacher einfach tötet.

Anders (und einfach) formuliert: Die Essenz eines Drachen ist die **Summe** aus Seelenessenz (im Karfunkel verborgen) und Astralesenz (im Körper gebunden).

Gerade ihr Schöpfer Pyrdacor schuf als Teil seines Planes zur Überwindung des Todes mehr Ousiaphôr als jeder andere Alte Drache und nutzte auch den mächtigsten der Kessel der Urkräfte, um seine Essenz sehr gezielt weiterzugeben. Pardona hat noch von Pyrdacor selbst von der Existenz dieser drachischen Essenzlinien erfahren, denn er wollte seine Schöpfung vor besonders mächtigen Nachkommen seiner Gegner unter den Alten Drachen warnen. Allerdings hat ihr eifersüchtiger Schöpfer Pardona nie verraten, welche Drachen zu seinen eigenen Ousiaphôr gehörten und somit seine Essenz in sich tragen. Sie kennt daher nur solche, die den Mut und die Dreistigkeit besaßen, sich selbst als Pyrdacors machtvolle Sprösslinge zu bezeichnen, wie es ihr von *Ancarion dem Roten* überliefert wurde, dem Obersten der Kaiserdrachen und Marschall der Drachenarmee, bevor dieser in der Schlacht des Himmelsfeuers um 7.200 v. BF vor den Toren von Xorlosch sein Ende fand (**Angrosch 8**). Pardona selbst hingegen und auch ihre 'Schwester' *A'sar Al'Abastra*, die Pyrdacor die Kontrolle über das Erz


wiederverschaffen sollte, sind keine Ousiaphôr und tragen auch keine Essenz des Alten Drachen in sich.

Ihre bisherigen Versuche Pyrdacors Karfunkel zu finden, den Pardona in der dritten Sphäre oder in Zze Tha vermutet, waren nicht von Erfolg gekrönt. Zwar wurde sie bereits vor Jahrzehnten auf die Drachenei-Akademie in Khunchom und deren namensgebendes Artefakt aufmerksam, doch sorgte Rohals Finte (siehe Seite 147 in der Akademiebeschreibung) dafür, dass sie heute davon überzeugt ist, dass der Karfunkel an einem anderen Ort zu suchen ist. Die Versuche verschiedenste Drachenkulte zu unterwandern, verhalfen ihr aber zu einigem weiteren Wissen und waren vor allem in jüngster Zeit äußerst erfolgreich (siehe das Kapitel **Die Verschwörung der Drachenkulte** auf Seite 11) – alleine Pyrdacors Karfunkel konnte sie nicht finden.




Nach der Inbesitznahme der Dämonenzitadelle beginnt Pardona für ihre Verhältnisse zügig damit, ihre weiteren Pläne voranzutreiben. Sie macht sich auf die Suche nach den Drachen, die die Essenz Pyrdacors in sich tragen, um diese letztlich unter ihrem Banner zu vereinen. Dabei muss sie zu ihrem großen Erstaunen feststellen, dass die heutigen Drachen selbst nicht wissen, dass es solche Essenzlinien gibt, geschweige denn aus wessen Linie sie stammen.

Hier stößt sie auf ein unerwartetes Problem, denn trotz all ihrer Erfahrung und Kenntnisse ist auch Pardona kein Mittel und Weg bekannt geworden, die es ihr ermöglichen würden zu erkennen, ob ein Drache die Essenz eines Alten Drachen in sich trägt oder sogar Essenz eines bestimmten Alten Drachen zuzuordnen. Daher hat sie ihre Shakagra zu allen mächtigen und bekannten Drachen Aventuriens gesandt, um mit ihnen in Kontakt zu treten. Pardona ist der Ansicht, dass diese Drachen nur deshalb so mächtig sind, weil sie unbewusst die Essenz ihrer Vorfahren nutzen können.



Zeitgleich versucht sie andere Wege zu finden, mehr über die alten Abstammungslinien in Erfahrung zu bringen erfahren: Dabei konzentriert sie sich zunächst auf Drachen, die noch zu Zeiten Pyrdacors gelebt haben und die sie namentlich kennt. So drang sie unter anderem deshalb ein zweites Mal nach *Simyala* vor, um den dort gefangenen *Tykrandor* zu befreien, der ein Zeitgenosse Pyrdacors war, weil sie hoffte durch ihn tiefere Einblicke in die Abstammungslinie Pyrdacors zu erhalten – auch wenn das im Vergleich zur Durchbrechung des Spiegelbanns und der Neuschöpfung des Basiliskenkönigs in unmittelbarer Nachbarschaft der bedeutendsten Menschenstadt nur ein minderes Ziel war (siehe **Im Schatten Simyalas 134** und **138**). Doch der Geist des Drachen war zu verwirrt, um ihr irgendeine verwertbare Auskunft geben zu können (**Herz 192**). Auch ihre Suche nach dem Drachen *Feracinor*, dem Roten Marschall und Sohn Ancarions, der viele Angriffe gegen die Zwerge und Trolle angeführt hatte und um 2.100 v. BF im Finsterkamm von der Zwergenprinzessin Argloscha groschna Argrescha erschlagen worden war, scheiterte. Von *Rhazzazor* jedoch erfuhr sie und konnte ihn auch finden. Allein die Präsenz des Splitters der Thargunitoth und die damit verbundene Alptraumsphäre aus den Niederhöllen (die ihr die Pein der Seelenmühle erneut vor Augen führte) hielt sie davon ab, sich direkt an den untoten Drachen zu wenden. Zwar weiß sie, wo sich Rhazzazors Karfunkel heute befindet, da dieser aber von den Zwergen bewacht wird, die ihrem Schöpfer so vehement widerstanden, sieht sie ein Eindringen nach Okdrâgosch, um den nun vom Einfluss der Erzdämonin befreiten Karfunkel direkt zu befragen, als so gefährlich und kraftraubend an, dass sie diese Möglichkeit nur als letzte Option nutzen will.




Letztlich sind also all ihre Bemühungen in dieser Richtung nicht von Erfolg gekrönt, so dass sie sich anderen Quellen zuwenden muss. Die Erschütterungen im Sikaryan-Gefüge während des Jahrs des Feuers und ihre Kenntnis, welche Zauberei derartiges vermochte, brachte sie dann auf die Idee, einen Trollschamanen zu befragen, die durch ihre Lehrmethoden ebenfalls auf äonenaltes Wissen zurückgreifen können. Auf Anraten ihres gesichtslosen Herrn entschloss sie sich den Trollschamanen *Strock* zu befragen, der lange dem Einfluss eines Lehrmeisters ausgesetzt war, der dem Namenlosen der einst verfallen war und von dessen verborgenen Wissen sie sich entscheidende Erkenntnisse erhofft. Dieser Plan Pardonas ist bereits Teil der **Drachenchronik**.




Den Drachen, die sie nicht zuordnen kann, und solchen, die sich – wie Lessankan – offen auf ihre Seite stellen, schmeichelt Pardona zunächst mit ihrer goldenen Zunge und erklärt ihnen, dass sie – zu alter Stärke erwacht – die eigentliche Herrschaft über das Zwölfte Zeitalter innehaben sollten. Wie stets versucht sie dann Zwist zwischen den Drachen und allen anderen Rassen zu säen, um die Drachen untereinander zu einen, auf dass sie sich gegen die anderen Rassen stellen und sich auf diese Weide ihrer Macht wieder bewusst werden. Pardona ködert die Drachen mit einem übergeordneten Hoffnungsschimmer, einem Sinn in der Welt – eben dem Herrschaftsanspruch der Drachen – und damit letztlich mit der Aussicht auf eine große und glorreiche Zukunft – und genau damit lockt sie die Verführten in ihr Verderben. Vorsichtig sät sie dabei in jenen, die ihr lauschen, bereits im Vorfeld die Idee, dass allein Pyrdacor, der wiederkehrende Gottdrache, ihnen allen eine neue und gemeinschaftliche Identität bringen, neue und beständige Bündnisse schmieden und alte Errungenschaften, wie zum Beispiel Drakonia, für die Drachenheit zurückerobern könne.





Pardona hat auch schon eine Möglichkeit erdacht, um die Essenz Pyrdacors zu sammeln und zu konzentrieren. Nur im mächtigsten der Dreizehn Kessel der Urkräfte, dem sie selbst von Pyrdacor erschaffen einst entstieg, kann ein derartiges Unterfangen gelingen. Und Pardona weiß auch, wo sich dieser unverrückbare Kessel befindet, denn er war eines der wichtigsten Zentren von Pyrdacors altem Palast, der sich heute im entrückten Zze Tha befindet.



Pardona plant die essenstragenden Drachen an diesem Urkessel zu versammeln, um zum richtigen Zeitpunkt mit der vereinten Essenz Pyrdacors auch einen – noch geistlosen – Körper für Pyrdacor zu schaffen.



Die Entrückung Zze Thas jedoch verhindert, dass ihr Plan gelingen kann, denn Essenz kann nicht zwischen den Sphären wirken, um so den Karfunkelgeist zu erwecken und damit in der Dritten Sphäre den Karfunkel Pyrdacors aufzuspüren. Pardonas Ziel ist es daher auch die Entrückung Zze Thas umzukehren und Pyrdacors alte Zitadelle wieder nach Dere zu bringen. Wichtiger ist jedoch die Schaffung eines Körpers für Pyrdacor, denn Pardona geht davon aus, dass er selber instinkteleitet seinen Karfunkel finden wird.



Um diesen ungeheuren Plan umsetzen zu können, hat sie nach der Entrückung Borbarads die Dämonenzitadelle erobert, die der Sphärenschänder mit der Dämonenkronen geöffnet hatte. Viele ihrer Kräfte hat sie inzwischen unter ihre Kontrolle gebracht, um mit der Macht der Zitadelle die magischen Kraftlinien, die sich hier zahlreich schneiden, so zu manipulieren, dass eine Rückkehr Zze Thas in die dritte Sphäre begünstigt wird, dabei setzt sie vor allem auf eine Stärkung der so genannten *Konzilslinie*, die sie mit Hilfe eines vom Verhüllten Meister Taphirel ar'Rahalan gestohlenen Äthrolabiums als besonders

Die Elementaren Eier

Die Suche nach der Essenz Pyrdacors, beziehungsweise den Ousiaphôr als Träger dieser Essenz, ist das zentrale Thema der Abenteuer der Drachenchronik. Pardona weiß jedoch auch um die *Elementaren Eier* (siehe dazu das Abenteuer **Erben des Zorns**) und sucht diese ebenfalls. Diese Suche wird in der Drachenchronik allerdings nicht thematisiert, kann aber jedem Meister als Hintergrund dienen, die Kampagne um eigene Abenteuer zu erweitern.

Für Pardona hat während der Geschehnisse der **Drachenchronik** zunächst das Finden und Gewinnen der lebenden Ousiaphôr oberste Priorität – sie geht nicht zu Unrecht davon aus, dass sie mit deren Hilfe die Elementaren Eier zu einem späteren Zeitpunkt einfacher in ihren Besitz bringen kann.

Zwar wohnt auch den Elementaren Drachen erhebliche Macht inne, weshalb Pardona im Verlaufe der **Drachenchronik** auch gedenkt, den Humusdrachen als zentrales Mittel zur Rückholung Zze Thas zu nutzen, jedoch hat Pyrdacor sie offenkundig nicht als Teil seines Planes zur Überwindung des Todes erschaffen, sondern explizit als Waffe gegen seinen Erzfeind Farmerlor. Und Pardona ist sich bewusst, dass sie die Elementaren Eier nicht benötigt, um mit der vereinigten Essenz des Goldenen seinen Karfunkel zu finden.

Weitere Hinweise auf die Elementaren Eier finden Sie im Kapitel **Die Verschwörung der Drachenkulte** im Abschnitt "Die Uled ash'Shebah" auf Seite 11.

wirksam für ihre Pläne erkannt hat. Auch in Zze Tha selbst wird auf Pardonas Geheiß unterdessen damit begonnen, alles für das Ritual der Körper-Erschaffung und die Rückkehr der Globule nach Dere vorzubereiten.

Bei der Rückkehr Zze Thas nimmt Pardona die Auslöschung aller Wesen, die heute an Zze Thas angestammten Platz leben, ohne Skrupel in Kauf. Was Pardona wohlweislich vor den Ousiaphôr geheim hält ist, dass diese Drachen für Pyrdacors 'Wiedererschaffung' geopfert werden müssen – etwas, dass die Dunkelelfe ebenfalls billigend in Kauf nimmt.

Darüber hinaus will Pardona sich auch die Bewohner Zze Thas zu Nutze machen, ähnlich, wie sie die verschiedenen Drachenkultisten instrumentalisiert hat, um einerseits die Ousiaphôr zu finden und andererseits um den Einfluss der Zwölgötter zu schwächen. Die Anhänger Pyrdacors und der alten Echsengötter sollen den Einfluss der Zwölgötter-Anhänger weiter schwächen, damit letztendlich der Namenlose und seine Anhänger triumphieren können, wenn die Anhänger seiner Feinde sich im gegenseitigen Zwist binden.

Damit sieht sich Pardona also zwei elementaren Herausforderungen gegenüber, die auch das Thema der gesamten Drachenchronik bestimmen:

☉ Sie muss die Essenz Pyrdacors, die in den Abkömmlingen von dessen Essenzlinie verteilt ist, ausfindig machen und vereinen, um mit dieser gesammelten Essenz den Karfunkel Pyrdacors erst zu erwecken, dann zu finden und ihn zuletzt in ihrer Eigenschaft als Zunge des Namenlosen dem Einfluss des angeketteten Gottes zu unterwerfen.

☉ Die Schaffung eines Körpers für Pyrdacor und die Erzwingung der Rückkehr Zze Thas und dazu massive Manipulationen der Kraftlinien, allen voran der so genannten *Konzilslinie*.

IM SAND VERBORGEN

ERSTES ABENTEUER DER DRACHENCHRONIK

VON CHRIS GOSSE

MIT ДАНКАН ТОВІАС НАМЕЛМАПП, HOLGER MÜLLER, DOMINIC WÄSCH SOWIE DIE TESTSPIELER DANIEL ECK, MATTHIAS GEGINAT, MIKE GERMUTH, CHRISTIAN MÜLLER UND TOBIAS RAHM

HANDLUNGSÜBERSICHT

Die Ereignisse um die Drachenchronik beginnen mit einer Einladung zu einer Expedition ins Herz der Khômwüste. Aus dem Flüstern des Windes, der über der Khom weht, wird im Laufe der nachfolgenden Abenteuer im übertragenen Sinne das Brausen eines Sturmes, der die Helden zu zermalmern droht.

Das erste Abenteuer beginnt damit, dass die Helden der Ruf des Magiers *Hilbert von Puspereiken* ereilt, der in der Wüste nach einem möglicherweise sensationellen Artefakt suchen will. In seinen Diensten reisen die Helden voraus, um mit den örtlichen Novadis Verhandlungen zu führen. Bei den Beni Schebt finden die Helden Verbündete, Freunde, stoßen aber auch auf Ablehnung und müssen auf der Stammesversammlung

komplizierte Aufgaben bestehen, bevor sie alle wichtigen Zusagen erhalten.

Mit Eintreffen der übrigen Expeditionsmitglieder müssen die Helden die Ausgrabungen beaufsichtigen und kommen dabei Saboteuren auf die Spur, die ein Interesse daran haben, dass die Ausgrabungen abgebrochen werden. Doch auch eine weitere Gruppe interessiert sich für das mysteriöse Geheimnis.

Mit dem Fund einer jahrtausendealten Schriftrolle aus dem Vermächtnis des Drachen Pyrdacor erreicht die Expedition ihr Ziel, doch die Rivalen wollen den Helden ihr Artefakt rauben. Auf der Rückreise nach Khunchom kommt es zu einem Überfall gefährlicher Kultisten, die im Auftrag eines geheimnisvollen *Dschinns der Nacht* stehen, der den Helden im späteren Verlauf der Kampagne noch begegnen wird. Mit erfolgreicher Verteidigung der Schriftrolle und dem Erreichen des Hafens von Kannemünde endet das Abenteuer.

Tulamidische Aussprache

Da in diesem Abenteuer Dutzende tulamidische Begriffe auftauchen, sei Ihnen als Spielleiter vorweg ein kleiner Ratgeber zur Aussprache anempfohlen.

Ein **(D)J** wie in *Djinn* oder *Djurkaram* wird stimmhaft gesprochen, wie in *Journal*.

Das **Y** wird als *j* gesprochen, wie in *Yacht*.

CH wird stets kehlig gesprochen, wie in *Bach*.

Das **W** wird als weicher Lippenlaut gesprochen, vergleichbar mit dem englischen *water*.

Zwischen **SH** und **SCH** gibt es keinen Unterschied, die Aussprache ist stimmlos *sch*.

Das **Z** ist immer ein weiches **S** (wie in *Nase*), das **S** wird als scharfes **S** gesprochen (wie in *Füße*).

Q kann man am ehesten mit einem *k* sprechen, es müsste eigentlich wie ein kehliges *g* gesprochen werden, aber ohne die nötige Übung fällt dies deutschen Sprechern schwer.

DIE FREIHEIT DES SPIELLEITERS

Möglicherweise werden einige Dinge in Ihrer Spielrunde nicht so ablaufen, wie sie im Abenteuer geschildert sind. Fühlen Sie sich ermutigt, die Reaktionen der Spielwelt auf die Aktionen Ihrer Heldengruppe anzupassen. Der Autor ist Ihnen nicht böse, wenn Sie Teile des Abenteuers überspringen oder ändern, damit sie zu Ihrer Spielgruppe passen. Die hier enthaltenen Informationen sollen Ihnen vor allem die Möglichkeit geben, die Wüste und die Oase Birscha so zum Leben zu erwecken, dass sie eine funktionierende und glaubwürdige Kulisse bieten.

Viel Spaß beim Spielen dieses Abenteuers und eine spannende Zeit im weiteren Verlauf der Kampagne!

Chris Gosse



KAPITEL I: EINE GROßE KAMPAGNE BEGÏPPT ...

Hilbert von Puspereiken, Magister der Festumer Halle des Quecksilbers, hat die letzten Jahre im Land der Ersten Sonne verbracht, um echsische Geheimnisse zu erforschen. Dabei ist er auf mehrere geheimnisvolle Quellen gestoßen, die auf 'etwas Großes' hindeuten. Nach mühevoller Kleinarbeit in den Bibliotheken und nach Entschlüsselung alt-tulamidischer und echsischer Schrifttafeln steht für ihn fest, dass im Herzen der Khômwüste wichtige Hinterlassenschaften Pyrdacors versteckt liegen müssen. Nach dem *Zweiten Drachenkrieg*, als Famerlor seinen Bruder Pyrdacor vernichtete und durch die Verbannung des Echsenreiches von Zze'Tha die Wüste Khôm entstand, wurden Überreste des besiegten Drachen oder mit ihm assoziierte Relikte (etwa Gegenstände aus seinen Horten oder Ähnliches), in der Nähe des Wal-el-Khomchra-Gebirges verborgen. Hilbert konnte mittels jahrhundertealter Fragmente, darunter Aufzeichnungen aus der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem und den Notizen eines Noioniten, der den Lebensbericht eines

Verwirrten aufzeichnetet, der "mit dem Drachen gesprochen hat", den mutmaßlichen Ort ausfindig machen. Nun rüstet er eine Expedition aus, um den Schatz zu bergen.

Daher sucht Hilbert vertrauenswürdige Gefährten, die ihn bei seiner Expedition begleiten und einen Großteil der komplizierten Vorarbeiten erledigen sollen. Diese Gefährten sind die Spielerhelden. Hilbert lädt sie per Brief persönlich nach Khunchom ein. Alternativ könnten Gewährsleute die Helden weiter empfehlen und ihnen die überreichen Hilberts Nachricht. Schlagen Sie hierzu auch bitte die Empfehlungen an die Auswahl der Helden auf Seite 7 nach.

Helden, die in dem Abenteuer *Erben des Zorns* oder an anderer Stelle dem Erzmagier *Rakorium Muntagonus* halfen, werden von diesem Hilbert empfohlen.

Händigen Sie den Spielern folgende Nachricht aus (oder lesen Sie sie vor):

(Direkte Adressierung)

Werte/r (Anrede und Name eines Helden),

es ist mir eine Ehre, Euch persönlich zu schreiben, denn ich habe Eure Laufbahn mit Wohlwollen und wissenschaftlicher Neugier verfolgt. Besonders mit Euren jüngsten Erfolgen habt ihr es zu einigem Ruhm und Ansehen in den Kreisen der gildenmagischen Zunft gebracht. Aus diesem Grund möchte ich ein Anliegen an Euch und Eure treuen Gefährten herantragen. Ich bin mir sicher, dass es niemand besseren gibt, den ich um Hilfe ersuchen könnte.

Wie Euch vielleicht bekannt ist, forsche ich seit geraumer Zeit an den Hinterlassenschaften und kulturellen Errungenschaften der Echsenkulturen. Meine Untersuchungen veranlassen mich nun, eine wissenschaftliche Expedition ins Herz der Khômwüste auszurüsten. Da ich von einem hohen Arbeitsaufwand ausgehe und mich gerne zuverlässiger und sachkundiger Hilfe versichern möchte, um diese Expedition erfolgreich abschließen zu können, trete ich hiermit an Euch und Eure Gefährten heran und bitte Euch, sich mir anzuschließen und gemeinsam eins der großen Geheimnisse Aventuriens zu erforschen.

Wenn Euch die Gelegenheit auf detaillierte Einsicht in die Frühgeschichte der Tulamiden und die Aussicht auf großes wissenschaftliches Ansehen reizt, so bitte ich Euch, bis zum 1. Efferd 1033 BF in Khunchom einzutreffen und mich dort aufzusuchen. Mein Aufenthaltsort ist in der Akademie wohlbekannt. Ich verbleibe mit den besten Reisewünschen und der Hoffnung auf ein baldiges Treffen von Angesicht zu Angesicht!

Hochachtungsvoll

Hilbert von Puspereiken

Post scriptum: Für geleistete Dienste werdet Ihr und Eure Gefährten selbstredend angemessen entlohnt werden, doch erachte ich bei diesem Vorhaben den immateriellen Gewinn für wesentlich bedeutsamer!

Wenn Hilbert die Helden nicht persönlich anschreiben kann, dann überreicht den Helden ein Mitglied des *Ordens der Grau-*

en Stäbe den Brief. Tauschen Sie den ersten Abschnitt oben gegen die im Folgenden abgedruckte Formulierung aus.

(Brief von einem Gewährsmann)

Meine werten Freunde,

Ihr haltet diesen Brief in den Händen, da Euch ein eindrucksvoller Ruf voraussetzt. Durch meine lange und intensive Arbeit fernab der Heimat war es mir leider nicht möglich, mir selbst ein Bild von Euren Erfolgen zu machen. Doch so Ihr den Brief aus den Händen meiner Gewährsleute erhalten habt, so nehme ich freudig ihre Empfehlung an, denn ich habe sie mit nichts Geringerem beauftragt als die zuverlässigsten und vertrauenswürdigsten Recken ausfindig zu machen, um mir bei einer komplexen, aber bedeutungsvollen Arbeit zu assistieren.

In seinem Brief, der dem gelehrtesten Helden der Gruppe überreicht wird (vorzugsweise einem Magier, Alchimisten, Entdecker oder Gelehrten), schmeichelt Hilbert den Helden. Inwieweit diese Schmeichelei gerechtfertigt ist, hängt von der bisherigen Laufbahn der Heldengruppe ab. Fühlen Sie sich durchaus ermutigt, den Brief zu verändern und neu zu verfassen, um ihn besser auf die Heldengruppe abzustimmen. Eine enge persönliche Beziehung zu Hilbert veranlasst ihn sicherlich zu einem anderen Ton im Brief.

Selbstverständlich können Sie auch das Post Scriptum herauskürzen, das nur angefügt wurde, um goldgierige Helden in die Bereitschaft zu versetzen, sich mit Hilbert zu unterhalten.

Den Helden bleibt genügend Zeit, um bis zum im Brief genannten Termin nach Khunchom zu reisen.



БЕГИП И КХУНЧОМ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Khunchom ist 'die Stadt, die niemals schläft'. Wie Bienen oder Ameisen muten die vielen Arbeiter an, die von früh bis spät durch die Straßen laufen oder auf Baustellen oder im Hafen tätig sind. Händler preisen lautstark ihre Waren an, Bettler zerren klagend an den Gewändern und Eseltreiber bahnen sich ihren Weg durch die Menge.

Auf den Märkten trifft man auf Arm und Reich, auf wohlhabende Kaufleute mit persönlichen Leibwachen, auf verhüllte Novadis und auf Seeleute aller Völker. Bisweilen sieht man auch die Robe eines Magiers aus der angesehenen Drachenei-Akademie oder die Kutte eines Geweihten. In einem bunten Wirrwarr verschiedener Sprachen feilschen Händler und Käufer um den rechten Preis.

Zur weiteren Ausgestaltung der Stadt Khunchom ist **Erste Sonne 72ff.** hilfreich, weiteres finden Sie im zweiten Abenteuer dieses Bandes (ab Seite 63). Auch wenn die Helden die Stadt bald hinter sich lassen, so werden sie doch in **Im Sand verborgen** zurückkehren, weshalb man sie bereits jetzt mit der Stadt vertraut machen sollte. Spätestens bei der Rückkehr nach Khunchom (in **24 Stunden in Khunchom**) ist es wichtig die Helden über den legendären Hasrabal zu informieren.

Erwecken Sie ebenso mit mindestens ein oder zwei der unten genannten Personen die Khunchomer Straßen zum Leben. Im dritten Teil des zweiten Abenteuers, wenn die Drachenträume durch die Straßen streifen, können diese in Gefahren geraten – und ihre Rettung wird wahrer Helden bedürfen. Zudem kann Phelinya als Verbindung zu den Grauen, der Diebesgilde der Stadt dienen.

Sollten die Helden (oder vielmehr die Spieler) noch nicht von Sultan Hasrabal, dem Großmeister aller sechs Elemente (tul.: *Sahib al'Sitta*) gehört haben, gibt der Haimamud *Abu Baresch* (tulamidischer Geschichtenerzähler, eingewickelt in Tüchern aus grellen Gelb und Orange, mit einem mächtigen Turban in dem ein übergroßer, geschliffener Glasstein steckt) einige Geschichten aus Hasrabals Lebenslauf (siehe Seite 135, Dramatis Personae) zum Besten (oder, in deutlich strafferer Form, durch von Puspereiken wiedergegeben).

Für den Haimamud gehören die Legenden um Hasrabal zu den meistgefragten Geschichten überhaupt, insbesondere weil die meisten davon wahr sind und dennoch voller märchenhafter Elemente.

Wenn er von Hasrabal erzählt, sammeln sich schnell Neugierige um ihn, wie etwa das hagere Waisenkind *Shaneza* mit ihren himmelblau blitzenden Augen. Auch die sogenannte Gauklerkönigin *Salina* (das stets bereite Opfer für Gaukeleien wie Messerwerfen oder Jungfrauenzersägen) und der Schelm *Hamlok* (der stets bereite Täter für Gaukeleien wie Jungfrauenzersägen und Messerwerfen) finden sich unter den Zuhörern (ein Held oder Spieler, der die Ereignisse aus **Drakensang** oder dem Abenteuer **Zwischen den Zeilen** aus **Bardensang & Gaukelspiel** miterlebt hat, wird die beiden kennen).

Den Trubel in den Straßen und die Trauben um die Haimamud wissen die Taschendiebe der Stadt durchaus zu schätzen und zu nutzen. Die Helden dürfen die junge Taschendiebin *Phelinya* gerne erwischen, wie sie sich gerade die Geldkatze eines Gefährten aneignen möchte. Der strenge und sehr gewissenhafte Stadtgardist *Deniz ibn Seyshaban*, wird ihr auch eifrig nacheilen, sollte es nötig sein (über Deniz ibn Seyshaban können Sie mehr im Roman **Khunchomer Pfeffer** erfahren, wo er eine tragende Rolle spielt).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Magier-Akademie befindet sich im ältesten Teil der Stadt. Das imposante Bauwerk aus grünem Marmor ist leicht zu finden, denn mit seinen vielen Türmchen und Erkern ist es unverwechselbar. Der Legende nach haben Dschinne das Hauptgebäude binnen einer Nacht neu errichtet, nachdem ein Brand die alten Räumlichkeiten fast vollständig zerstört hatte. Auf dem Platz vor der Akademie bieten reisende Händler alchimistische Substanzen und Kräuter feil.

Eine mächtige Mauer umgibt das Akademiegelände, auf dem sich die Schlaf- und Unterrichtssäle, die Bibliothek und die Werkstätten befinden. Zwei Gardisten, gerüstet mit Gfelen, leichten Kettenpanzern und Helmen, bewachen das Eingangstor.

Sie haben die freie Wahl zu entscheiden, ob die Helden mit Hilbert in den Räumlichkeiten der Magieakademie zusammentreffen oder ob er sie zu einem geschäftlichen Essen irgendwo in die Stadt einlädt. Bevor er zum Geschäftlichen kommt, erkundigt sich Hilbert, ob die Helden sich bereits ein Quartier für die Nacht gesucht haben und empfiehlt gegebenenfalls das Hotel *Erhabener Mhanadi*, die beste Adresse am Ort.

Hilbert von Puspereiken – Darstellungshinweise

Erscheinungsbild: Ein schnauzbärtiger Mann Anfang 40, das mittellange hellblonde Haar an manchen Stellen bereits grau. Die Haut weist an besonders der Sonne ausgesetzten Stellen (Nase, Unterarme, Nacken) eine Braunfärbung auf, mit deutlich sichtbaren Rändern, wo die Kleidung üblicherweise beginnt. Er trägt die in Magierkreisen übliche graue Reiserobe, offenbar tulamidischer Fertigung, und zum Schutz vor der Sonne einen nicht exakt dem Codex Albyricus entsprechenden Hut mit Krempe. Sein Stab ist ein gerader, schnörkelloser Stecken mit einem eingefassten Kristall am Kopfstück.

Charakterisierung: Hilbert ist höflich und gesprächig und zeigt sich an der Meinung und den Erlebnissen der Helden aufrichtig interessiert. Er neigt zu ausführlichen Berichten – schwadronieren Sie ruhig etwas –, aber ist sehr um die Geheimhaltung seiner Forschungsergebnisse besorgt. Er schickt alle Diener fort, bevor er mit den Helden über die wichtigen Dinge spricht, und vergewissert sich, dass niemand lauscht.

Für weitere Details und spielrelevante Werte schlagen Sie bitte auf Seite 131 nach.

HILBERTS AUFTRAG

Sollten die Helden noch nicht persönliche Bekanntschaft mit dem Bornländer geschlossen haben, legt er erst Wert auf ein Gespräch in dem er sich selber ein Bild über ihre Fähigkeiten und Taten machen kann. Passen Sie die preisgegeben Informationen dem Vertrauen an, das sich zwischen den Helden und Hilbert ergibt. Sollte er nicht allen Charakteren vertrauen gibt er evtl. einige der Informationen auch erst später weiter, und berichtet anfangs nur von der Suche nach "prätulamidischen Bauten", o.ä.

Wenn Hilbert den Moment für richtig erachtet schickt er alle Bediensteten fort und schließt Türen und Fenster.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Nun denn", räuspert sich Hilbert noch einmal und setzt sich kerzengerade auf den Diwan. "Es geht um eine große Expedition, die uns mitten in das Herz der Khômwüste führen wird. Ich bin bei meinen Nachforschungen auf einige Hinweise gestoßen, die sich schließlich dahingehend verdichteten, dass im Hügelland südlich des Wal-el-Khomchra etwas verborgen wurde, das in den Quellen als das 'Vermächtnis des Drachen' bezeichnet wurde."

Hilbert macht eine kurze Pause und fährt fort: "Gemeint ist Pyrdacor, der Gottdrache, der im Zweiten Drachenkrieg von den Göttern vernichtet wurde. Seine Hinterlassenschaften oder mit ihm assoziierte Relikte wurden vor über 1.500 Jahren vergraben oder versteckt, das muss ungefähr zu Zeiten Bastrabuns oder kurz davor oder danach

gewesen sein. Dieser Ort muss eine religiöse oder okkulte Bedeutung gehabt haben, es gibt einige zum Teil recht präzise Hinweise auf dieses Versteck, was sich in der Nähe der Oase Birscha befinden muss."

Aus seiner Tasche kramt er ein zusammengerolltes Stück Leder und breitet es vor euch aus – es ist eine grobe Karte der Wüste Khôm mit ihren bedeutenden Oasen und Karawanenrouten.

"Hier, hier ist es, das Wal-el-Khomchra und da ist die Oase Birscha. Hier in diesen Hügeln auf der Nordseite befindet sich der Ort. Ach, und hier ist Keft, davon habt ihr sicherlich schon gehört!" Sein Finger fährt über die dunklen Symbole.

(Anm: Hilbert schaut in die Runde und bereitet sich vor, auf Fragen der Helden zu seinen Forschungen zu antworten. Mögliche Antworten, siehe unter diesem Kasten.

Wenn die Fragen beantwortet sind, fährt Hilbert mit der Auftragsbeschreibung fort.)

"So, und für diese Expedition wüsste ich Euch gerne an meiner Seite. Es ist nämlich so, die Wüste Khôm ist Novadi-Gebiet, da darf man nicht einfach so graben. Da darf man wohl nicht einmal mit einer größeren Expeditionskarawane an den Wasserlöchern der Scheichs rasten ohne ihr Einverständnis.

Daher möchte ich Euch bitten, der Expedition voraus zu reiten und mit den Scheichs und Sultanen Verhandlungen zu führen, dass unsere Karawane ohne Schwierigkeiten bis nach Birscha gelangen kann. Das Oberhaupt in der Oase muss auch von unserem Vorhaben informiert werden, damit er uns die Genehmigung erteilen kann, dort zu graben, wo das Versteck vermutet wird. Für die Expedition benötigen wir ausreichend Wasser und Nahrung, eine Menge Holz und idealerweise auch viele Arbeiter. Je mehr wir auf örtliche Arbeiter vertrauen können, desto kleiner kann die Karawane werden.

Um sicherzugehen, dass ich auch nichts vergesse, habe ich eine Vereinbarung mit der Spektabilität der Zauberschule des Kalifen in Mherwed getroffen, mit Mherch ben Tuleyman. Er ist ein Gilden-Collega und freut sich, uns bei der Vorbereitung der Karawane behilflich zu sein. Überbringt ihm bitte ein Geschenk von mir und er wird Euch mit gutem Rat zur Seite stehen. Er kennt die Namen der Scheichs, mit denen Ihr verhandeln müsst und er wird Euch auch mit wüstentauglicher Ausrüstung ausstatten.

Für alle nötigen Ausgaben werdet Ihr eine ansehnliche Reisekasse erhalten, über deren Verwendung Ihr frei verfügen könnt. Ich vertraue Euch."

Jetzt ist Zeit für weitere Fragen.

Fragen nach der Forschung

☛ *In was für Quellen hat Hilbert geforscht?* – In allen erdenklichen, früh-tulamidischen wie echsischen Aufzeichnungen wie Inschriften, hier in Khunchom, Rashdul, Mherwed, Selem, Fasar – überall.

☛ *Wie sicher ist die Verortung?* – Ziemlich sicher, denn durch Abgleich historischer mit aktuellen Karten konnte der Ort recht genau bestimmt werden.

☛ *Was genau ist das Vermächtnis Pyrdacors?* – Es ist unklar, ob es sich hierbei um klassische Artefakte, um Schriften, Reliquien oder gar die Gebeine handelt, ob damit Gegenstände aus seinem Hort gemeint waren.

● *Zu welchem Zweck wurden die Hinterlassenschaften dort versteckt?* – Hilbert hat keine Ahnung, aber vermutet einen Geheimbund oder religiösen Kult dahinter, eine kleine Gemeinschaft, die kein Interesse daran hatte, dass diese Sachen gefunden werden und in die Hände der früh-tulamidischen Kriegsherren fielen (den späteren Magiermogulen bzw. Diamantenen Sultanen).

● *Wie stellt sich das Versteck heute dar?* – Keine Ahnung, möglicherweise ist es metertief im Sand verborgen, vielleicht in einem Höhlensystem in den Hügeln. Vielleicht haben die Kultisten Gebäude errichtet. Da es keinerlei neuzeitliche Zeugnisse von der Existenz einer solchen Stätte gibt, dürfte sie unzugänglich und seit vielen Generationen verschollen sein.

Fragen nach dem Auftrag

● *Die Helden reisen nicht mit Hilbert?* – Nein, die Helden sollen vorausreisen und alle nötigen Schritte einleiten, dass Hilbert mit seiner Karawane anschließend von Mherwed zur Oase Birscha aufbrechen kann.

● *Weiß der Kalif von der Expedition?* – Nein. Sollte es nötig sein, ihn zu unterrichten, so mögen dies die Helden bitte tun. Aber wenn dies nicht nötig ist, dann geht es den Kalifen auch nichts an.

● *Wie geheim ist die Expedition?* – Eine Expedition dieses Ausmaßes, mit umfangreichen Grabungen, lässt sich nicht geheim halten. Der wahre Grund der Expedition könnte jedoch einige Schurken anlocken, deswegen sollen die Helden lieber erklären, nach den Zeugnissen früh-tulamidischer Besiedlung zu suchen, wenn sie gefragt werden.

● *Können sich die Helden auf Mherch ben Tuleyman verlassen?* – Ja, er ist ein angesehenes Magier und Akademieleiter und genießt auch das Vertrauen des Ordens der Grauen Stäbe. Diese wurden kürzlich aus Rashdul vertrieben (siehe AB 116) und haben sich in Mherwed niedergelassen. Mherch ist vertrauenswürdig – ganz im Gegenteil zu Sultan Hasrabal von Gorien, dem Herrn von Rashdul, vor dem sich die Helden in Acht nehmen sollten.

● *Warum keine Hilfe von der Khunchomer Akademie?* – Oh doch, ein paar Hilfestellungen gibt es schon, aber die Khunchomer Spektabilität Khadil Okharim ist sehr mächtig und Hilbert befürchtet, dass Okharim sich zu stark in die Expedition einmischen könnte, wären seine Khunchomer Magier maßgeblich daran beteiligt.

● *Was ist mit Sultan Hasrabal?* – Hasrabal ist ein machtvoller Zauberer. Wenn er von dem wahren Ziel der Expedition erföhre, dann könnte er sich die Erkenntnisse und möglichen Schätze selbst unter den Nagel reißen. Aus diesem Grund dürfen die Helden nichts von ihrer Mission erwähnen, wenn sie durch Rashdul reisen. Auch in Khunchom hat Hasrabal möglicherweise Informanten, immerhin lebt seine Enkelin Madaya als Ehefrau des Kronprinzen hier.

● *Wie lange wird die Expedition dauern?* – Bis Ergebnisse vorliegen oder sich die Mutmaßungen als Fehlschlag herausgestellt haben. Die Helden können ruhig Wochen bzw. Monate einrechnen.

● *Gibt es einen Lohn für die Helden?* – Natürlich! Hilbert kann nur noch nicht sagen, wie viel es sein wird, denn er muss abwarten, was die Expedition ergibt. Einen wöchentlichen Lohn lehnt er ab, er möchte nicht als Auftraggeber auftreten, sondern die Helden als Kollegen an der Expedition beteiligen (ja, das bedeutet auch Beteiligung am Risiko des Scheiterns). Er gibt jedoch sein Ehrenwort als bornischer Graf, dass er die

Helden nach bestandener Queste angemessen entlohnen wird, wenn sie darauf bestehen.

● *Wo sollen die Helden die Arbeiter/das Holz herbekommen?* – Das ist eine Frage, die die Helden bitte Mherch ben Tuleyman oder den Scheichs und Sultanen vor Ort stellen sollen. Solche Fragen zu lösen ist Teil der Aufgabe der Helden.

● *Wie hoch ist die Reisekasse, die die Helden mitnehmen werden?* – Sehr hoch, ungefähr 500 Dukaten Dukaten in Münzen und Edelsteinen. Hilbert hat im Stoerrebrandt-Kontor finanzielle Hilfe gefunden aber weist darauf hin, dass das Geld nur geliehen ist.

● *Wann sollen die Helden losreisen?* – Sobald sie fertig sind. Hilbert hat für die Reise der Helden alles bereits in die Wege geleitet. Für seine eigene Karawane braucht er noch etwas Zeit, aber die Helden müssen ja erstmal das Nötige in die Wege leiten.

Wenn die Helden sich einverstanden erklären, können sie sich für die Reise ausrüsten. Hilbert drängt sie nicht zur Eile, denn auf ein, zwei Tage kommt es angesichts der bevorstehenden Wochen nicht an.

DER ABSCHIED PAHT

Am Vorabend der Abreise der Helden lädt Hilbert sie zu einem Festessen ein ("damit Ihr noch ein letztes Mal die guten Speisen Khunchoms kosten könnt"). Er kündigt an, dass die Helden das Mahl in hoher Gesellschaft genießen werden und sie sich daher bitte darauf vorbereiten sollten.

Tatsächlich werden die Helden in exklusiver Gesellschaft speisen. Hilbert hat veranlasst, dass die Helden sich der Tafel der Magister der Drachenei-Akademie anschließen dürfen. Hilbert stellt die Helden der versammelten Magierschaft kurz vor und dankt dem Lehrkörper noch einmal für die Unterstützung bei den vorbereitenden Bibliotheksforschungen.

Diese Szene mit den versammelten Magistern der Drachenei-Akademie soll einen Vorgeschmack bieten auf das zweite Abenteuer dieses Bandes. Die Helden können sich mit einigen Personen bereits bekannt machen:

● **Spektabilität Khadil Okharim:** Der betagte Akademieleiter (ca. 70 Jahre, die Falten dezent geschminkt, vermutlich schwarz gefärbte Haare, sorgfältig getrimmter Oberlippenbart, Wohlstandsbäuchlein) ist ein umgänglicher Gastgeber. Höflich wechselt er mit jedem der Helden ein paar Worte und unterhält ansonsten die Tafel mit Anekdoten aus früheren Tagen.

● **Erzmagier Rakorium Muntagonus:** Der schrullige Greis (hager, ca. 90 Jahre, lange graue Haare und ein eindrucksvoll langer Vollbart) nimmt augenscheinlich kaum am Tischgespräch teil, doch wenn das Thema auf magische Belange kommt, mischt er sich oft unwirsch ein. Dabei beendet er seine Sätze nur halb und springt von einem Thema zum anderen. Die Expedition überlässt er alleine Hilbert, mahnt aber vor "Dingen unter dem Sand die man besser nicht weckt" – und damit generell vor der Gefahr der Echsichen Verschwörungen.

● **Prinz Stipen Kulibin:** Der Khunchomer Erbprinz (Ende 20, lockige Haare, Oberlippenbart, viele Ringe an den Fingern und ein ansehnlicher Bauch) ist kein Magister der Akademie, aber wie selbstverständlich scheint er dazuzugehören. Er beteiligt sich am allgemeinen Gespräch stärker als an magischen Diskussionen.

(weitere mögliche Personen siehe Seite 149)

Wenn Sie das ausführliche Spiel lieben, dann können Sie schon die Reibereien der einzelnen Fakultäten (wie in der Beschreibung der Drachenei-Akademie auf Seite 144 dargestellt) vorstellen. Die Gesellschaft unterhält sich während des Essens – einem Fünf-Gänge-Menü – über alle möglichen Dinge rund um die Akademie und das alltägliche Leben, was die Helden vermutlich in die Rolle der Außenseiter drängt. Beim abschließenden gemeinsamen Rauchen wird die Sitzordnung aufgelöst und es entsteht die Möglichkeit zum privaten Gespräch.

Wollen Sie die Helden noch nicht in die Ränkespiele der Khunchomer Akademie mit hineinziehen, so können Sie den Abend auch einfach übergehen.

Einige bestimmte Szenen bieten sich an, um den Helden einen Vorgeschmack auf das zweite Abenteuer zu geben:

- Hilbert wird gefragt, was genau er denn erforschen wolle. Wie mit den Helden vereinbart antwortet er: "Wir suchen nach früh-tulamidischen Siedlungs-Zeugnissen in der Khôm". Für Irritationen sorgt der in den Bart hineingemurmelte, aber dennoch deutlich vernehmliche Kommentar Rakoriums: "Nicht etwa spät-echsische Siedlungen?". Rakoriums Kommentar wird von den neben ihm sitzenden Magiern nicht weiter beachtet, einige schmunzeln kurz.

- Stipen Kulibin fragt Khadil Okharim: "Eure Spektabilität, Ihr seid früher doch auch auf solche Forschungsreisen gegangen. Es wäre doch schön, wenn sich die Akademie an Magister Puspereikens Vorhaben beteiligen würde, oder nicht?" Erst nach erneuter Anrede durch Stipen antwortet Khadil Okharim etwas widerwillig: "Oh, wir unterstützen die Expedition durchaus, nur können wir kein Personal abstellen, da unsere

Akademie bekannterweise andere Forschungsschwerpunkte besitzt. Macht Euch da nur keine Sorgen, die Expedition des Collega Puspereiken wird schon ihren Erfolg zeitigen!" (*Menschenkenntnis*+5: Zwischen Khadil und Hilbert gibt es ein paar Spannungen, Stipens Frage hat wohl einen wunden Punkt getroffen).

- Bei der abschließenden Wasserpfeife versucht Khadil Okharim den Helden etwas mehr Details über ihre Mission zu entlocken. Er kleidet seine geschickten Nachfragen in scheinbar interessierte Fragen zur Person der Helden und hofft darauf, dass sie ihm mehr erzählen, als es Hilbert getan hat.

Am nächsten Morgen, bevor die Helden aufbrechen, sucht Hilbert sie auf, um sich von ihnen zu verabschieden. Er übergibt ihnen außerdem die Reisekasse, ein paar hilfreiche Utensilien und das Geschenk an Mhered. Pferde erhalten die Helden nicht. Bis Mherwed müssen sie mit ihren persönlichen Reittieren oder zu Fuß reisen, dann werden sie von Mhered mit Kamelen ausgerüstet.

Folgende Gegenstände können sich die Helden aufschreiben:

- kleine hölzerne Truhe mit ziselierten Eisenbeschlägen, Griffen an der Seiten und einem Schloss (mit Schlüssel). Inhalt: Münzen im Wert von 200 Dukaten und Edelsteine im Wert von 300 Dukaten.

- Kästchen aus Elfenbein, umwickelt mit einer Brokatborte und versiegelt – ein Geschenk von Hilbert an Mhered ben Tuleyman.

- (Anzahl der Helden) Heiltränke aus Khunchomer Fertigung mit der bestätigten Qualität C (3W6+6 LeP)

AUF DER REISE

Es ist den Helden überlassen, ob sie einen Flusskahn den Mhanadi hinauf bis Mherwed nehmen oder ob sie auf der Straße reisen wollen. Sie finden die notwendigen Informationen zur Ausgestaltung der Reise im Folgenden.

REISE AUF DEM MHAADI

- Entfernung: ca. 200 Meilen
- mit einem Flusskahn: 10 Tage. Kosten: 6 Dukaten (keine Einzelkabinen) inklusive Speisen
- mit einem Flussegler: 7 Tage. Kosten: 8 Dukaten (24 Dukaten für Einzelkabine) inklusive Speisen
- mit einer Flussgaleere: 6 Tage. Kosten: 9 Dukaten (27 Dukaten für Einzelkabine) inklusive Speisen

REISE AUF DEN STRAßEN

- Entfernung: ca. 210 Meilen (der größte Teil durch hügeliges, teils bewaldetes Land)
- Reisegruppe zu Fuß: 9 Tage
- Reisegruppe zu Pferd: 7,5 Tage
- Proviant: siehe Meisterschirm S. 31: zwischen 4 Heller und 4+ Silbertaler pro Tag.
- Übernachtungen: für beste Ausnutzung des Tageslichts zum Reisen oftmals in der Wildnis. Ansonsten zwischen 2 und 5 Heller in den Dörfern und in Rashdul nach oben offen.

Dieser Reiseabschnitt ist nicht von großem Belang, deswegen wird ihm hier auch nur ein geringer Platz gewidmet. Wenn Sie die Reise ausführlich ausspielen wollen, so sei Ihnen die Beschreibung des Mhanadi in der Spielhilfe *Land der Ersten Sonne* (Seite 81ff.) empfohlen.

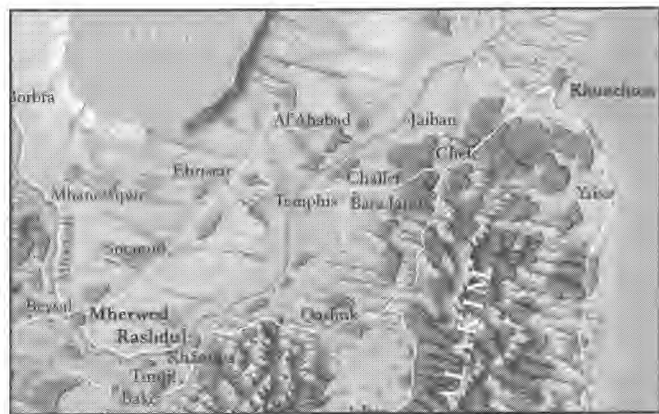


STATION IN RASHDUL

Hilbert hat den Helden möglicherweise eingeschärft, insbesondere im Reich Sultan Hasrabals nichts von der Expedition zu berichten. Seine Furcht, der Zaubersultan könne plötzlich auf den Plan treten, ist sicherlich etwas irrational, denn Hasrabal lässt gewiss nicht jeden Neuankömmling bespitzeln. Sollten sich die Helden länger in Rashdul aufhalten wollen, finden Sie eine genaue Stadtbeschreibung in *Erste Sonne* 83ff.

MHERWED – DIE STADT BASTRABUIS

Mherwed liegt am Nordufer des Mhanadi und wirkt auf den ersten Blick wesentlich ärmlischer als das imposante Rashdul. Der Großteil der Bevölkerung haust in winzigen Lehmhütten, vornehme Stadtpaläste gibt es nur wenige zu bewundern. Doch auch Mherwed hat seine prunkvollen Seiten. Am anderen Ufer,



über die Bastrabun-Brücke, liegt die erhabene, aus hellem Marmor und Sandstein errichtete Palaststadt. Auch das Gebäude der Magieakademie befindet sich in einem gepflegten Palast, die goldene Haube des Kuppeltürmchens strahlt in der Sonne.

Mherwed unterscheidet sich auch in einem weiteren Punkt von den bisher besuchten Städten Rashdul und Khunchom – es gibt keinen öffentlichen Tempel der Zwölfgötter, Garethi wird nur vor einigen Händlern und Bediensteten gesprochen, dafür sieht man viele mit Kopftüchern verschleierte Novadis auf Pferden und Kamelen in der Stadt.

Für eine nähere Beschreibung der Örtlichkeiten Mherweds sowie für eine Karte der Stadt schlagen Sie bitte in **Raschtul 63ff** nach. Die Magieakademie ist dort unter der Nummer (14) verzeichnet.

Wenn sich die Helden an der Pforte zur Zauberschule anmelden und eine Audienz mit der Spektabilität Mherch ben Tuleyman wünschen, so wird er sie gegen Abend nach Beendigung des Lehrbetriebs empfangen. Den Helden werden bis dahin Räumlichkeiten im Gästetrakt der Akademie angeboten (je ein Raum für Männer und Frauen), sie können sich dort umziehen, ihre alten Kleider den Sklaven zur Reinigung mitgeben und ein Bad nehmen. Wenn die Helden schon mittags eingetroffen sind, so werden sie verköstigt und man bietet ihnen an, sich auf einem Diwan auszuruhen oder sich in den Gartensalon zu setzen, von wo aus man einen schönen Blick über den glitzernden Mhanadi genießen kann oder die Stadt zu erkunden.

Schließlich hat Mherch ben Tuleyman Zeit für die Helden.

Mawdli Mherch ben Tuleyman ben Haschabnah – Darstellungshinweise

Erscheinungsbild: Ein schlanker Mann um die 50, mit etwas dünnem, aber pechschwarzem Haar und kurz gestutztem Vollbart. Seine Stirn ist von vielen Falten zerfurcht, die dichten Augenbrauen und die fast nachtschwarzen Augen verleihen ihm einen strengen Blick. Sein sandfarbenes Gewand ist nach dem Schnitt novadischer Kaftane mit einer braunen Schmuckborte verziert. Auf dem Kopf trägt er einen Fés. Er trägt Halsketten und Ringe als Schmuck. Der Zauberstab besteht aus einem dunklen Holz, das ab der Hälfte eine leichte Korkenzieher-Form aufweist und am Kopfende von einer flachen Silberfassung abgeschlossen wird.

Charakterisierung: Wort- und gestenreich. Mherch verhält sich beinahe anbiedernd, da er in der Kooperation mit Hilbert von Puspereien und der Beteiligung an möglicherweise bedeutsamen wissenschaftlichen Forschungen die große Gelegenheit sieht, die Akademie vor der Grauen Gilde in einem guten Licht zu präsentieren. Er wird den Helden – sollten sie sich höflich genug verhalten (*Etikette-Probe*) – so manchen Zusatzwunsch erfüllen.

Eine ausführlichere Personenbeschreibung finden Sie in **Raschtul 153**.

Wenn die Helden Mherch das Geschenk Hilberts überreichen, wird er es in ihrem Beisein öffnen. In dem hübschen elfenbeinernen Kästchen befindet sich eine Schriftrolle mit einer Dankesschrift Hilberts (die Helden bekommen den Inhalt nicht zu lesen) und eine in einen Samtbeutel eingeschlagene Brille. Die Brillengläser bestehen aus schmalen Bergkristall-Scheiben, auf deren Außenseite mit Golddraht arkane Symbole angebracht

wurden – offenbar ein magisches Artefakt. Auf Nachfrage der Helden wird Mherch erklären, dass es eine Hellsicht-Brille ist, die die magischen Fäden offenlegen kann (OCULUS). Dieses Artefakt war offenbar Teil des Handels zwischen Hilbert und Mherch. Nun wird sich die Mherweder Spektabilität bemühen, die Helden bestmöglich auf die bevorstehende Expedition vorzubereiten.

AUSRÜSTUNG DER VOR-EXPEDITION

Wenn es an der Zeit ist, bittet Mherch die Helden in den Hof. Dort haben bereits Bedienstete die Ausrüstung für die Expedition zusammengetragen. Stolz zählt Mherch auf, was er den Helden mit gibt:

- [Anzahl der Helden]+4 Kamele; Qai'Chelar aus der bekannten Zucht des Abu Rayyif. Zwei von ihnen dienen als reine Lastkamele, die anderen überzähligen beiden Kamele sind für die beiden Wüstenführer bestimmt.
- Mherchs Schwager Ramil und sein Neffe Saayif werden die Helden begleiten und als Führer durch die Wüste fungieren.
- Jedes Kamel trägt einen Wasservorrat von 10 Maß, auch die Lastkamele zur Sicherheit. An Nahrung steht ein ganzer Sack trockene Hirse bereit, ein paar Brote für die ersten Tage sowie getrocknetes Fleisch und Dörrobst. Für die Kamele gibt es säckeweise Wurzeln und Palmblätter.
- Für die Helden wurden weiterhin eine Schlafunterlage aus Schaffell, eine Woldecke sowie Stangen und Stoffbahnen für ein Nomadenzelt bereitgestellt. Essnapfe, einen Kochtopf für die Hirse und einen Teekessel, genügend Zunder und Brennholz, Beile und Schaufeln und was man sonst so alles für eine Reise durch die Wüste braucht. Passende Kleidung, weite Umhänge und das typische *Keffiya*, das Kopftuch der Wüstennovadis, gehört auch zur Ausstattung.
- Jeder Held bekommt außerdem einen kleinen Beutel mit hilfreichen Mittelchen. Zwei Fläschchen mit jeweils drei Anwendungen Chonchimis-Milch (gegen Sonnenbrand) sowie pro Person eine Antidot-Salbe auf Kräuterbasis, wirksam vor allem gegen Schlangen- und Skorpion-Gifte (zwei Anwendungen).

Kräuter-Antidot

Da das magische Elixier Antidot viele seltene (und zum Teil verbotene) Zutaten benötigt, haben die Alchimisten in Mherwed und Unau nach einer einfacheren Lösung gesucht, sich gegen die giftigen Tiere aus Wüste und Savanne zu schützen. Das Kräuter-Antidot ist ein Geheimrezept auf Basis von Hiradwurz und Olginwurz und soll vor allem bei tierischen Blutgiften, wie etwa Schlangenbissen und Skorpionstichen verabreicht werden.

Wird die Salbe nach einer Vergiftung auf den Bereich der Wunde aufgetragen, so senkt sie die Giftstufe um 3, was sich sofort auf die Dauer des Giftes und die mögliche Behandlung durch *Heilkunde Gift* auswirkt. Gifte der Stufe 3 und geringer werden neutralisiert. Außerdem wird bei einer *Behandlungsprobe* (siehe **WdS 36**) die doppelte Anzahl Lebenspunkte zurückgegeben.

Dies gilt jedoch nur für tierische Blutgifte. Bei Giften anderer Art (Einnahmegift, Kontaktgift) oder anderen Ursprungs (alchimistisch, pflanzlich) muss mit 1W20 gewürfelt werden: Bei 1-2 ist die Salbe wirksam, bei 3-16 unwirksam und bei 17-20 kommt es zu einer allergischen Reaktion und einmalig 2W6 SP.

Charakterisierung: schüchtern. Spricht von sich aus nie direkt mit den Helden, kann aber Vertrauen fassen, wenn die Helden ihn freundlich ansprechen (auf Tulamida, er beherrscht kein Garethi). Weibliche Mitglieder der Heldengruppe beglötzt er bisweilen, wenn er sich un beobachtet wähnt. Saayim ist seinem Onkel Ramil treu ergeben und verrichtet alle ihm aufgetragenen Arbeiten ohne Murren.

Regeln und Richtlinien für die Wüstenreise

● **Erschöpfung:** Ein Held kann so viel Punkte Erschöpfung ansammeln, wie seine KO beträgt. Diese beeinträchtigt ihn noch nicht.

● **Überanstrengung:** Punkte Erschöpfung, die über die KO des Helden hinausgehen. Der KO-Wert wird für alle (!) Proben um die Anzahl der Punkte Überanstrengung reduziert. Im Kampf

zählen die Punkte Überanstrengung als zusätzliche BE. Jeder Punkt Überanstrengung reduziert die AuP des Helden um 2.

Erreichen die Überanstrengungspunkte die Höhe der KO des Helden, so bricht dieser bewusstlos zusammen.

● **Regeneration:** Pro Stunde Rast kann man 1 Punkt Überanstrengung bzw. 2 Punkte Erschöpfung abbauen, pro Stunde Schlaf das doppelte.

Entnehmen Sie bitte die ausführlichen Regeln zur Reise in der Wüste der Regionalspielhilfe **Raschtuls Atem**, Seite 10. Der Autor empfiehlt Ihnen insbesondere die Regeln zur Erschöpfung und Überanstrengung und Wasserverbrauch, damit die Spieler einen Eindruck vom Klima der Khôm erhalten und im Verlauf des Abenteuers ihre Helden von alleine glaubwürdig agieren lassen, ohne dass jederzeit irgendetwas nachgerechnet werden muss.

Wasserbedarf

● Weniger als 5 Maß Wasser / Tag: leichte Halluzinationen, KO -1, (bis ausreichend Wasser getrunken werden konnte.)

● Weniger als 3 Maß Wasser / Tag: Halluzinationen. Alle körperlichen Eigenschaften -2, (Wiederherstellung nach einem Tag Ruhe und ausreichend Wasserversorgung)

● Weniger als 1 Maß Wasser / Tag: Schwere Halluzinationen. Alle körperlichen Eigenschaften -7. (Wiederherstellung nach einer Woche Ruhe und ausreichend Wasserversorgung)

Fällt eine der körperlichen Eigenschaften unter 5, so kann sich das Opfer ohne Hilfe nicht mehr alleine fortbewegen. Es kommt zum Delirium. Fällt eine der Eigenschaften gar auf 0, so stirbt es an Auszehrung.

DIE REISE UND IHRE GEFAHREN

Ramil wählt die südliche Route durch die Khôm: entlang der Unauer Berge zur Oase Tarfui und von dort über Keft nach Birscha. Ramil erklärt, dass die Route wohl die sicherste sei, da der Karawanenweg die bevorzugte Verbindung von Mherwed und Unau ist. Patrouillen des Kalifen und der Beni Novad vertreiben die Wüstenräuber. Allerdings ist die Reisegruppe recht lange dem heißen Klima und den Wüstenwinden ausgesetzt.

Tabelle soziale Interaktion mit Novadis

Würfeln Sie auf dieser Tabelle, wenn die Helden mit zufälligen, nicht im Abenteuer genannten Personen interagieren, sei es bei der anfänglichen Reise und den Verhandlungen über die Passage und die Nutzung der Wasserlöcher oder sei es auf der Chorbash der Beni Schebt.

W6: Geschlecht

1-6 männlich

7+ weiblich

Für Angehörige der Beni Schebt:
addieren Sie +2 zum Würfelwurf

W6: Alter

1 jugendlich (16-20)

2 jung (21-30)

3 im besten Alter (31-45)

4 im gesetzten Alter (46-60)

5 alt (60-70)

6 Greis (>70)

W6: Größe und Macht der Sippe

1 unbedeutend oder sippenlos.

2 arme, kleine Nomadensippe.

3 Sippe besitzt Wasserlöcher.

4 große, weit verbreitete Sippe mit vielen Kontakten.

5 Sippe mit erfahrenen Stammeskriegern.

6 bevorzugte Sippe, Günstlinge des Sultans.

W6: Einstellung

Zählen Sie unter allen Helden Ihrer Heldengruppe Nachteile wie *Randgruppe*, *Stigma* und ähnlich offensichtliche Nachteile. Die Summe ergibt den Zuschlag auf die folgende Probe. Für jeden rastullahgläubigen Helden ziehen Sie einen Punkt ab.

0 großherzig

1 freundschaftlich

2 zuvorkommend

3 reserviert

4 argwöhnisch

5 voreingenommen

6 abweisend

7 feindselig



W20: Sippenname

Damit Sie sich nicht mühsam Sippennamen ausdenken müssen, haben Sie hier die Auswahl aus zwanzig verschiedenen Möglichkeiten. Für Vornamen konsultieren Sie bitte die Namensliste aus **WdH 311f.** oder **Raschtul 75.**

1	Beni Afasiy	11	Beni Neiradi
2	Beni Baruhf	12	Beni Owallahim
3	Beni Chorim	13	Beni Qeshir
4	Beni Djembalah	14	Beni Rafiya
5	Beni Falliya	15	Beni Schazorom
6	Beni Ghibar	16	Beni Tofizam
7	Beni Hajra	17	Beni Ukhra
8	Beni Izar	18	Beni Wayza
9	Beni Kerthum	19	Beni Yomma
10	Beni Morrakha	20	Beni Zaifas

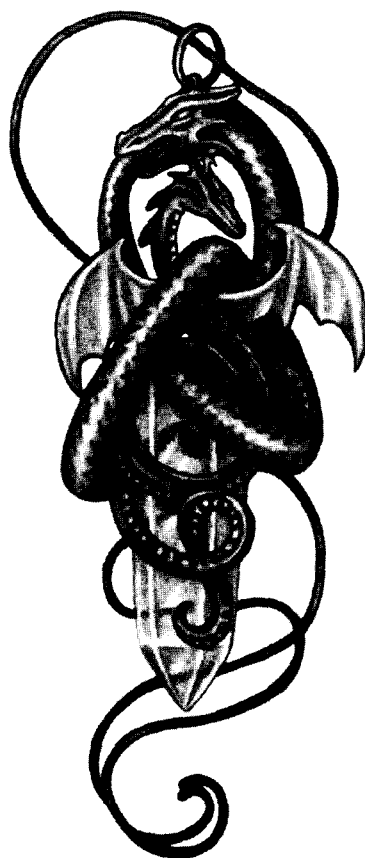
MÖGLICHE EREIGNISSE

Um den Helden auf der Reise einige Erlebnisse zu bieten, können Sie sie mit einigen Gefahren konfrontieren. Die genaue Ausgestaltung bleibt Ihnen überlassen, um eine gute persönliche Einbindung Ihrer Helden zu gewährleisten.

Nutzen Sie die Ereignisse auf der Reise, um den kämpferischen und wildniserfahrenen Helden ein paar Herausforderungen zu bieten, denn in der Oase Birscha überwiegt der soziale Teil.

Mögliche Ereignisse auf der Reise

- Bei einem Sandsturm reißt sich ein Kamel los und läuft davon. Zur Rettung der wichtigen Vorräte und Ausrüstung müssen die Helden es im Sturm wieder einfangen.
- Der Wüstenräuber *Zhandukan* (**Raschtul 155f.**) will am Karawanenführer Ramil Vergeltung üben, weil dieser ihn einst verraten hatte. Er attackiert die Helden aus dem Hinterhalt oder greift einen Kundschafter der Karawane an.
- Kriegerische Novadis erschrecken die Karawane mit einer *Fantasia* (einem wilden Ritt auf die Karawane, der auf den ersten Blick einem Angriff gleicht) – und wenn die Helden standhaft bleiben, laden die Krieger die Helden zu einem Fest.
- Die Helden finden einen bewusstlosen Mann in der Sonne liegend. Er ist vom Kamel gestürzt und dem Tode nah.
- Aufgrund konkreter Räuberwarnungen reist die Karawane abseits durch ein Tal, in das sich auch einige wilde Tiere zurückgezogen haben.
- Ramil verliert durch ein Unglück (Sturz, Krankheit, Sonnenstich) die Besinnung, einer der Helden muss die Führung übernehmen.



KAPITEL II: IM HERZEN DER WÜSTE

Die Ankunft in der Oase Birscha markiert den Beginn des neuen Kapitels.

In den folgenden Tagen oder gar Wochen ist es die Aufgabe der Helden, für Hilberts Ausgrabungen die Erlaubnis zu erhalten, sich mit den örtlichen Sippen zu arrangieren und Ressourcen für die Ausgrabung zu besorgen.

Beim alljährlichen, in Kürze stattfindenden Stammestreffen, dem *Chorbash*, nehmen die Helden als Gäste des Scheichs der Oase teil. Hier können sie mit verschiedenen Parteien verhandeln und Absprachen treffen. Es kommt zu dieser Gelegenheit aber auch zu ersten Konfrontationen. Nicht alle Novadis sind glücklich über die Anwesenheit der Helden und die baldige Expedition, außerdem tritt ein Mitglied des Drachenordens als Gegenspieler auf.

Sobald Hilbert von Puspereiken mit seiner Karawane in der Oase eintrifft, können die Ausgrabungen beginnen, in die auch die Helden einbezogen werden. Sie werden vor einige Probleme gestellt, die es zu lösen gilt und kommen einer möglichen Verschwörung auf die Spur.

Hinweis zur Struktur des Kapitels

Da die Spieler in diesem Kapitel viele Entscheidungen treffen und Initiative zeigen müssen, gibt es keine festgeschriebene Reihenfolge. Viele Abschnitte sind optional und finden dann statt, wenn die Helden sich bestimmten Aufgaben zuwenden.

DIE OASE BIRSCHA

Die Oase liegt im Schutz auf der Westseite eines kleinen Felsmassivs. Reisende identifizieren die Felsen oft fälschlicherweise als *Wal-el-Khômchra*, doch das fast in der Mitte der Khômwüste liegende Gebirge liegt von diesem Punkt aus rund 30 Meilen nördlich. Die Felsen hier sind die südlichen Ausläufer jenes Gebirges und bieten den Oasenbewohnern Schutz vor dem Wüstenwind und ausreichend Wasser.

Ungefähr 600 Menschen leben und arbeiten in der Oase Birscha. Sie bewirtschaften die Felder, ernten Früchte und halten Vieh. Zu verschiedenen Zeiten im Jahr kehren auch die Nomadensippen in der Oase ein und schlagen ihre Zelte auf, dann leben hier sicherlich bis zu 200 Personen mehr.

Einige Bewohner haben ihre Wohnstätten in die Felsen geschlagen, das weiche Gestein ermöglicht diese Wohnhöhlen. Aus Spalten im Felsen speist sich der See, der das Zentrum der Oase bildet und dessen Wasser durch Kanäle auf die Felder geleitet wird.

Birscha befindet sich an einer Karawanenroute, die von Keft aus nach Nordwesten führt bis ins Horasreich oder ins Amhallasih. Es ist die zweitgrößte Oase in Besitz des Stammes der Beni Schebt, deren Gebiet von der wichtigsten Oase Shebah im Nordwesten bis fast nach Keft heranreicht, bis auf die Westhänge des Manekh-Chanebi.

Einwohner: um 600

Herrschaft: Scheich Alim al'Mosja (*der Mildtätige*)

Militär: 20 Ehrengardisten des Scheichs

Wichtige Gebäude: Funduq (Palast des Scheichs), Karawanserei

Die Helden werden nach ihrer Ankunft die Oase sicherlich erkunden wollen. Aus diesem Grund werden im Folgenden die wichtigsten Orte und Persönlichkeiten beschrieben.

ÖRTLICHKEITEN DER OASE

Die Oase erstreckt sich in einem länglichen trockenen Flusstal in Ost-West-Richtung. Im Osten begrenzen die Felsen des *Djurkaram*-Massivs (tul. ungefähr: *bebende Felsen*) die Oase, einige Gebäude sind in den Felsen hineingeschlagen, auch der Funduq, die Palastburg des regierenden Scheichs ist an den Felsen gebaut und nutzt einige Höhlen.

Um einen See herum haben sich die Hütten der Oasenbewohner gruppiert. Zwischen den Lehmhäusern stehen Feigen-, Mandel- und Granatapfelbäume, die die Gemüsebeete schützen. Hirse, Gurken und Melonen werden hier angebaut. Etlche Dattelpalmen, die das gesamte Oasental säumen, spenden Schatten.

Über unzählige kleine Kanäle, die die Oase wie ein Netz durchziehen, wird das Wasser des Sees auf die Felder transportiert, die die Oase vor allem im Süden wie ein Gürtel umgeben. Zum Schutz vor dem Sand umgibt die gesamte Oase eine stachelige Hecke aus Kakteen und Ginster.

DER FUNDUQ (1)

Von weitem schon ist der Funduq als herausragendes Gebäude der Oase zu sehen. Trutzig wie eine Burg erheben sich die rund 8 Schritt hohen Außenmauern vor einer steilen Felswand. Mit dem Berg im Rücken konzentriert sich die Verteidigung auf das massive Torhaus. Doch nur in Kriegszeiten ist das Tor geschlossen, derzeit steht es offen. Zwei Wächter mit goldenen Schärpen bewachen den Eingang. Sie tragen leichte Kettenpanzer, Helme mit goldenem Federbusch und gewaltige Doppelkunchomer – die Gardisten des Scheichs.

Der Funduq dient den Oasenbewohnern als Rückzugsort im Falle eines Krieges. In den Höhlen des Felsens finden sie gedrängt Zuflucht. Außerdem beherbergt der Funduq die **Stallungen für die Pferde und Kamele der Novadis (1b)** sowie die **Unterkünfte der Ehrengarde (1c)**. Das dominante Gebäude, wie ein Turm fünf Stockwerke hoch an die Felswand gebaut, ist der **Palast des Scheichs**, wie alle Gebäude der Oase lehmfarben verputzt, doch mit einem Dach aus gebrannten Ziegeln (**1a**).

In einer Höhle befindet sich ein Ziehbrunnen, mehrere Sklaven bewegen ein Drehrad und fördern von früh bis spät das benötigte Wasser zu Tage, dass über eine gemauerte Rinne bis in den Stall fließt. Der Funduq ist unabhängig vom See als Quelle.

DIE KARAWANSEREI (2)

Reisende kehren in der Karawanserei von *Khorim ben Yolrak* ein, in deren Innenhof auch durchreisende Händler ihre Waren anpreisen. Der Hof wird von mehreren hohen Kalifpalmen vor gesäumt, so dass man mittags hier im Schatten Schutz vor der größten Hitze finden kann. Die Alten aus der Oase,



die nicht mehr auf den Feldern arbeiten können, treffen sich hier, rauchen eine Wasserpfeife oder kauen etwas berauschenden Cheriacha-Kaktus und unterhalten sich. So ist der Hof der Karawanserei abgesehen von der Schöpfstelle des Sees wohl der Ort, an dem man die meisten Neuigkeiten aufschnappen kann.

Khorim bietet den Reisenden nur Einzelzimmer an, kleine Kammern, die kaum mehr Platz bieten als für ein Bett und etwas Platz am Fußende für Gepäck. Einige dieser Kammern sind etwas breiter und werden auch als "Zweier-Zimmer" vermietet, für den Fall, dass Reisende mit persönlichen Dienern oder Sklaven unterwegs sind. Allerdings wird erwartet, dass die Diener dann auf einer Strohmatten auf dem Fußboden nächtigen.

In einem Raum der Karawanserei finden gelegentlich auch Schlachtungen von Großtieren, etwa Kamelen, statt. Wenn Khorims Gäste nach einer besonderen Spezialität verlangen, so serviert er ihnen eingelegte Kamelzunge.

DIE GERBEREI (3)

Das größte Gewerbe der Oase ist die Herstellung von Leder. Es gibt mehrere Familien, die die Gerberei betreiben. Sie haben sich am südöstlichen Rand, in den Wohnhöhlen im Fels angesiedelt und haben Terrassen in den flachen südlichen Felsen gehauen, um ihrer Arbeit nachzugehen. Der Gestank der Gerbflüssigkeit wird von Reisenden aus Richtung Süden früh bemerkt, doch umso erleichterter sind sie, wenn sie feststellen, dass er in der Oase nicht so penetrant in der Luft liegt. Die Randlege und die zumeist von Nordwesten kommenden Winde bieten ideale Bedingungen.

Aus dem Leder von Kamel und Ziege fertigen ein paar ansässige Handwerker Schuhe, Mäntel, Sättel und Gürtel. Außerdem liefern die Gerber Pergamenthäute ins Bethaus, wo Gelehrte rastullahgefällige Schriften vervielfältigen.

Die Gerber können den Helden im weiteren Verlauf des Abenteuers sehr behilflich werden (siehe Seite 32).

DIE SCHMIEDE (4)

In Birscha befindet sich eine recht große Schmiede, in der sowohl Werkzeuge für die Oasenbewohner hergestellt werden wie auch Waffen und Rüstungen. Das Eisen, das *Ruyad sal Araham* und seine Gesellen verarbeiten, stammt aus einer Eisenhütte aus den westlichen Hohen Eternen etwa 100 Meilen entfernt. Ein breiter Kanal zur Bewässerung der Felder führt an der Schmiede vorbei. Einige Ochsen treiben die Blasebälge für die zwei Essen und für die Drahtwalze an.

Mehrere Sklaven arbeiten für Meister Ruyad, dessen Spezialität Kettengeflechte aller Art sind, obwohl streng genommen sein Bruder *Arif* die Ringe zusammenknüpft. Das Geräusch der Walzen und das Hämmern hört man bis spät Abends.

DAS BETHAUS (5)

Das Rastullah-Bethaus liegt in der Nähe der Reisewege direkt am See. Es hat einen fast quadratischen Grundriss, schmale Fenster, aber ein offenes Tor. Es ist nur ein kleines Gebäude, ohne eigene Rechtsschule, denn Keft, das bedeutende Zentrum des Rastullah-Glaubens ist nur wenige Tage entfernt. Das Bethaus wird betrieben und gepflegt von *Abu Hairir*, einem Schriftgelehrten, der einige Schüler in der Kunst des Schreibens und der Kalligraphie unterweist. Hier werden Abschrif-

ten der 99 Gesetzes Rastullas sowie anderer rastullahgefälliger Sinnschriften gefertigt und an Reisende, vornehmlich Pilger, verkauft.

Einheimische nutzen das Bethaus selten, sie sieht man im Schatten der Palmen für sich alleine beten, das Haupt nach Ost-südost, Blickrichtung knapp an den Felsen vorbei, gerichtet nach Keft. Vorwiegend Pilger beten im Hof des Bethauses, doch zu den fünf Festtagen lässt der Scheich *Alim al'Mosja* große Feste im Bethaus feiern.

Der See (6)

Der längliche See speist sich aus einer artesischen Quelle und führt das ganze Jahr Wasser. Durch durchlässige Schichten tritt das Grundwasser hier an die Oberfläche, da die Oase in einem etwas tiefen Becken liegt. In Jahren, in denen es wenig regnet im Wal-el-Khômchra oder am Djurkaram, sinkt der Wasserspiegel merklich. Über mehrere Schöpfträder wird Wasser in die gemauerten Kanäle geleitet und fließt dann zu den Feldern.

Magische Phänomene

Birscha liegt in der Nähe einer Kraftlinie, der *Konzilslinie*. Seit kurzem ist ein Kraftanstieg in dieser Linie zu verzeichnen (Hintergründe hierzu siehe Seite 16, *Hinter der Drachenchronik*). In Birscha und der Umgebung treten seitdem einige magische Phänomene auf, die die Novadis verunsichern: Elementare Mindergeister, die rätselhafte Spuren im Sand hinterlassen und Geistererscheinungen von armen Seelen die keine Ruhe finden können.

Auch den Helden können einzelne Phänomene widerfahren.

PERSÖNLICHKEITEN DER OASE

Die hier genannten Persönlichkeiten stellen die bedeutenden Einwohner der Oase dar. Doch jede Familie hat ein Oberhaupt, jede Sippe einen Hairan. Die Helden werden möglicherweise auch mit einigen Familien oder Sippen verhandeln müssen, zu diesem Zweck bedienen Sie sich bitte der Tabelle auf Seite 27f.

Titulatur bei den Novadis

Sultan: das Oberhaupt eines Stammes, Anführer über mehrere tausend Novadis.

Scheich: Herrscher über eine Oase und gerichtliches Oberhaupt für die in der Oase (auch zeitweise) ansässigen Sippen, in der Regel ein paar Hundert Personen.

Hairan: Oberhaupt einer Sippe, zumeist von 50-100 Personen.

Scheich Alim al'Mosja

Seinen Beinamen 'Der Mildtätige' trägt Scheich Alim, seit er die Kriegsbeute einer Stammesfehde mit den Beni Novad zu gleichen Teilen unter den Familien seiner Krieger (inklusive der Hinterbliebenen der Getöteten) verteilte. Er führte außerdem seine Sippe vor rund zwanzig Jahren in den Krieg gegen die Al'Anfaner und erntete einigen Ruhm. Vor einigen Jahren trat der bald 50-Jährige die Nachfolge seines Onkels als Scheich der Oase an, bei seinen Untertanen ist er sehr beliebt.

Erscheinungsbild: Alim wirkt auf den ersten Blick nicht wie ein Krieger, seine stattliche Figur hat etwas Fett angesetzt und er hat eine Vorliebe für teure Stoffe. Gekleidet in Brokat und Seide erscheint er wie ein Höfling aus Unau. Er hat kurze schwarze Haare, eine hohe Stirn und eine unverkennbare Warze auf der Nasenwurzel.

Charakterisierung: Die Eitelkeit ist seine größte Schwäche, aber auch die beste Chance für die Helden, mit Alim Geschäfte zu machen. Fremden gegenüber ist er aufgeschlossen, solange sie ihm keinen Ärger machen. Er ist zuvorkommend, interessiert sich für die Aufgabe der Helden und ist ihnen nach Möglichkeit behilflich – natürlich mit dem Gedanken, dass die Helden oder Hilbert im Falle eines Falles auch ihm behilflich sein könnten.

Scheich Alim al'Mosja

MU 14 KL 14 IN 13 CH 13 FF 11 GE 11 KO 13 KK 12 MR 4
besondere Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Eitelkeit 6
Talente: Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 6, Sinnen-schärfe 5, Überreden 10

Sprachen und Schriften: Khom-Tulamidyä (Muttersprache), Garethi (wenig), Schrift Geheiligte Glyphen, Tulamidyä
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Reiterkampf

Khorim ben Yolrak,

Betreiber der Karawanserei

Erscheinungsbild: Mittelgroßer Mann Anfang 40, leicht gebückter Gang, hagere Gestalt. Er trägt ein Paar sehr weicher Schuhe und bewegt sich leise, so dass man den Eindruck hat, er schleiche sich an. Reisenden gegenüber ist er freundlich, aber ein passionierter Feilscher. Er setzt alle Preise viel zu hoch an, damit er sich herunterhandeln lassen kann.

Charakterisierung: Khorim ist neugierig und belauscht gerne Gespräche. Er handelt auch mit Informationen und spioniert manchmal seine Gäste aus, wenn sie außer Hauses sind. Er ist der Meinung, dass er als Herr der Karawanserei das Recht hat, alles nachzuprüfen, aber er weist bei Anschuldigung alles von sich und lässt lieber einen Knecht für dessen 'Ungezogenheit' auspeitschen.

Khorim spioniert die Helden aus

Die Karawanserei ist der komfortabelste Ort für die Helden, während ihrer Zeit in der Oase zu nächtigen. Bei Scheich Alim gibt es keine Gästezimmer. Daher kommt Khorim möglicherweise zu der Gelegenheit, in den Sachen der Helden herumzuwühlen.

Möglich ist auch, dass er sich bestechen lässt, den Helden bestimmte Dinge zu stehlen oder ihnen schädliche Substanzen unterzumischen.

Khorim ben Yolrak

MU 12 KL 12 IN 13 CH 14 FF 14 GE 12 KO 12 KK 12 MR 3
besondere Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Goldgier 5
Talente: Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 4, Sinnen-schärfe 8, Überreden 15

Sprachen und Schriften: Khom-Tulamidyä (Muttersprache), Garethi (wenig), Schrift Geheiligte Glyphen, Tulamidyä
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis

UMM'WARIMA SABA BELSHEH, DIE 'MUTTER DER GERBER'

Erscheinungsbild: Die greise Warima kann nur noch mühsam am Stock gehen. Sie lässt sich bisweilen auch von Familienangehörigen huckepack tragen, denn sie ist abgemagert bis auf die Knochen. Die grauen, wirren Haare verbirgt sie hinter einem Kopftuch, auch ihr Gesicht ist in der Regel verschleiert. Da sie kaum noch Zähne besitzt, ist sie schwer zu verstehen.

Charakterisierung: Die Gerberei ist Familiensache in der Oase Birscha und die Familienälteste wacht über die Produktion und trifft alle wichtigen Entscheidungen. Warima ist eine listige alte Frau und außerordentlich geizig. Daher ist es sehr schwer, mit ihr zu verhandeln, außerdem pocht sie oft auf die Autorität des Alters. Mit ihren Kindern, Enkeln und den anderen Familienmitgliedern spricht sie in einem seltsamen Kauderwelsch, einer Art Kurzsprache, die kaum zu verstehen ist.

Das Medium

Umm'Warima hat das Zweite Gesicht. Seitdem in der Nähe der Oase verstärkt magische Erscheinungen gesichtet wurden, verhält sich auch die Greisin zunehmend wunderlicher. Sie kann die Helden auf die seltsamen Veränderungen aufmerksam machen. Wenn die Helden ihr bei einer Geisterbesessenheit helfen, zeigen sich die Gerber und Lederwerker wesentlich freundlicher.

UMM'WARIMA SABA BELSHEH

MU 10 KL 12 IN 14 CH 11 FF 13 GE 7 KO 9 KK 7 MR 2
besondere Vor- und Nachteile: Magiegespür 5, Viertelzauberer (Schutzgeist, Meisterhandwerk Gerber/Kürschner, Lederarbeiten), Medium, Miserable Sinnschärfe (Sicht)

Talente: Gerber/Kürschner 20, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnschärfe 5, Überreden 5

Sprachen und Schriften: Khom-Tulamida (Muttersprache)
Sonderfertigkeiten: Berufsgeheimnis (Gerber/Kürschner)

RUYAD SAL ARAHAM, SCHMIED

Erscheinungsbild: Der Schmied dürfte an die 60 Jahre alt sein. Er ist von gedrungenem, breiter Statur und erinnert mit seinem struppigen Vollbart ein wenig an einen Zwerg, auch wenn er jeden Angroscho um eine halbe Kopfslänge überragt. Seine Hände sind riesige Pranken, mit Schwielen und Dreck ein Zeichen seiner harten Arbeit. Ruyad ist einer der wenigen Novadis in der Oase, die kein Kopftuch tragen – allenfalls, wenn er seine Schmiede verlässt, bedeckt er seine Halbglatze mit einem Leinentuch. Die herunterhängenden Tuchzipfel verleihen ihm ein komisches Aussehen, doch aus Angst vor Schlägen lacht kein einziges Kind über ihn.

Charakterisierung: Der mürrische Meister Ruyad spricht nicht viel. Er verständigt sich mit seinen Gehilfen in der Schmiede per Zeichensprache – erlernt hat er sie einst, um seinen taubstummen Bruder Arif zu unterstützen. Wenn er seine Stimme erhebt, klingt sie kratzig vom vielen Staub. Ruyad ist etwas langsam, überlegt lange, wenn man ihn fragt oder wenn er sich äußern will und hegt einige Vorurteile gegen Fremde – Al'Anfanern in der Heldengruppe begegnet er mit offenem Hass und verweigert ihnen und ihren Freunden jegliches Geschäft. Nur mit Mühe lässt er sich umstimmen (siehe hierzu den folgenden Kasten).

Ruyad sal Araham

MU 15 KL 13 IN 9 CH 10 FF 14 GE 12 KO 15 KK 15 MR 5
besondere Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Jähzorn 6, Vorurteile (Al'Anfa) 10

Talente: Grobschmied 18, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 12, Sinnschärfe 8, Überreden 6

Sprachen und Schriften: Khom-Tulamida (Muttersprache), Schrift Geheiligte Glyphen

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Reiterkampf, Waffenlos: Unauer Ringen, Wuchtschlag

Ruyads Vertrauen zurückgewinnen

Wenn die Helden es sich mit Ruyad verscherzt haben – zum Beispiel, weil einer der Helden erklärte, aus Al'Anfa zu stammen (oder dort eine Zeit verbracht zu haben) oder wenn einer der Helden über die Zwölfgötter und insbesondere Ingerimms Gaben Feuer und Eisen gepredigt hat – dann verweigert Ruyad jegliche Zusammenarbeit mit ihnen und auch mit Hilberts Expedition. Die Ausgrabungen machen es allerdings erforderlich, dass ein Schmied Werkzeuge repariert oder Hilfsmittel herstellt. Die Helden müssen also versuchen, Ruyad umzustimmen.

Er lässt sich nach harter Diskussion auf einen Kompromiss ein: Wenn die Helden nach Keft reisen, von dort einen Beutel Sand vom Feld der Offenbarung mitbringen und ihm eine Abschrift des 41. Gesetzes Rastullahs (*„Der Gottgefällige hemmt niemals seinen Zorn, wenn seine Ehre verletzt, gekränkt oder gar in Frage gestellt wurde.“*) aus der Rechtsschule vorlegen, ist er bereit zur Versöhnung.

Für diese Episode sei auf die Stadtbeschreibung Kefts in **Raschtul 34f.** verwiesen. Die Reisezeit entnehmen Sie bitte den Angaben aus dem obigen Abschnitt. Die besondere Schwierigkeit dieser Aufgabe besteht darin, dass die strenggläubigen Rastullah-Jünger in Keft nicht zulassen werden, wenn Ungläubige ihre Rituale in den Schmutz ziehen. Helden, die ganz naiv dorthin gehen, werden an der Rechtsschule abgewiesen, und wenn sie auf dem Feld der Offenbarung angetroffen werden, dann droht ihnen Prügel von Seiten der Anwesenden (und das können drei Dutzend Pilger sein). Die Helden müssen also mit Verhandlungsgeschick oder List Ruyads Aufgabe lösen.

ABU HAIRIR, SCHRIFTGELEHRTER

Erscheinungsbild: Obwohl Abu Hairir gerade einmal vierzig Jahre zählt, so wirkt er viel älter. Er trägt einen voluminösen schwarz-grauen Vollbart, der sein Gesicht umrahmt, und kneift aufgrund einer Sehschwäche die Augen stets zusammen, so dass sich viele Falten bilden. Seine Kleidung aus hellem Kaf-tan und dunkler Keffiya trägt er nach strenger Keft-Mode, um seiner Erscheinung mehr Würde zu verleihen.

Charakterisierung: Abu Hairir ist ein frommer Mann, der den Oasenbewohnern das Lesen und Schreiben beibringt, damit sie selbst die rastullahgefälligen Schriften studieren können. Doch viele Anhänger hat er nicht gefunden, die meisten begnügen sich damit, zuzuhören, wenn er Texte vorträgt. Daher halten sich stets nur eine knappe Handvoll Schüler – oft Kinder, die zu ungeschickt für die Feldarbeit sind – auf. Als gläubiger No-

vadi der Keftar Schule legt er die 99 Gesetze so aus, dass er die Helden bei einer Konversation nicht ansieht und sich nach jedem Gespräch vor Rastullah entschuldigt.

Abu Hairir und der Drachenorden

Abu Hairir weiß, dass in der Nähe der Oase ein Geheimnis verborgen liegt und er versucht Scheich Alim zu überzeugen, die Helden wieder fortzuschicken. Doch weil dieser ein gutes Geschäft wittert und dem Ansinnen eine Absage erteilt, nimmt Abu Hairir zum Drachenorden, bzw. zu Rohul Kontakt auf, der die Helden verjagen sollen.

Abu Hairir

MU 13 KL 14 IN 14 CH 13 FF 13 GE 11 KO 12 KK 11
MR 4 (7)

besondere Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, kein Jähzorn
Talente: Menschenkenntnis 14, Rechtskunde 16, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 8, Überreden 7

Sprachen und Schriften: Khom-Tulamidyä (Muttersprache), Ur-Tulamidyä (wenig)

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I

DIE AUSGRABUNGSSTÄTTE

Das Gebiet, in dem Hilbert graben will, befindet sich einige Meilen östlich der Oase, am nördlichen Rand des Djurkaram. Die Gegend ist karg und steinig, aber hat einen soliden Boden, so dass Buschwerk wachsen kann. Vor den heißen Wüstenwinden und den Dünenwanderungen ist das Gebiet durch die Berge einigermaßen geschützt.

Traditionell gehört dieses Gebiet zu den Weidegründen der Sippe der *Beni Schuf*, das nahe Wasserloch sowie das Gebiet westlich davon wird von den *Beni Achawi* beansprucht. Es steht nicht in Scheich Alims Macht, den Hairanen der beiden Sippen zu befehlen, dieses Gebiet für die Expedition der Helden zu räumen. Sicherlich könnte er den Hairanen Gold für ihren Verzicht bieten, aber diese Verhandlungen überlässt er den Helden.

DIE BENI SCHUF

Die Sippe der Beni Schuf lebt als nomadische Ziegenhirten und gehört zu den ältesten Sippen innerhalb des Stammes der Beni Schebt. Der Hairan der Beni Schuf, Faisal ben Schuf (alle Männer der Sippe tragen den Vaternamen des Sippengründers anstelle den ihres leiblichen Vaters), ist ein einflussreicher Mann, eine seiner Töchter ist dem jüngsten Sohn des Sultans Ferzef ben Hafir zur Hochzeit versprochen (siehe Seite 44). Die Sippe besteht aus rund 80 Personen und besitzt eine unüberschaubare Anzahl von Ziegen, dazu ein paar Kamele und Esel. Der ganze Stolz der Sippe ist aber ein prächtiger alter Kamelbulle. Der Bulle wurde dem Hairan vor 25 Jahren zum Geschenk gemacht und wird ehrfurchtsvoll 'Abu Bazir' genannt.

Ausgewählte Werte Faisal ben Schufs

KL 13 IN 14 CH 12 MR 5

TaW Überreden 11, TaW Menschenkenntnis 8

KRAFTLINIEN

Der Ort der Ausgrabungsstätte ist von der magischen Energie zweier Kraftlinien durchsetzt. Hier trifft der 'Elfenfaden' (siehe Herz 205; Stärke 4) auf eine in Ost-West-Richtung verlaufende Kraftlinie, die unter anderem durch den Palast von Al'Ahabad, Borbarads Schwarze Zitadelle, das Tal des Abu Terfas, mutmaßlich Tie'Shianna und Shafirs Hort verläuft (siehe **Meister der Dämonen** 122), Affinität Dämonisch (Asfaloth)). Die zuvor erwähnte Konzilslinie verläuft in Nordöstlicher-Südwestlicher Richtung, schneidet die Asfaloth-Linie einige Meilen östlich und den Elfenfaden einige Meilen südlich der Ausgrabungsstätte.

Helden mit dem Vorteil **Magiegespür** (Mindest-TaW 5) bemerken eine diffuse magische Ausstrahlung, ebenso wie Tiere oder Artefakte mit einem magischem Wahrnehmungssinn. Mittels einschlägiger Hellsichts-Magie (ODEM, ANALYS, OCULUS, das Objektritual *Weisung des Dolches*, Schamanenkeule; weitere Informationen **WdZ 366**) lassen sich grob die Eigenschaften der beiden Linien bestimmen. Der Nodix befindet sich unter der Erde im Fels des Djurkaram-Massivs und durch die dort ausströmende magische Energie wird das Versteck (siehe 50) gesichert.

Faisal ben Schuf – Darstellungshinweise

Erscheinungsbild: ein schwächlicher Mann mit dunkler, ledriger Haut. Fast sein komplettes Gesicht wird von einem dunkelgrauen Vollbart verdeckt, der hoch bis auf die Wangen wächst. Die Augenbrauen sind zusammengewachsen und verleihen den dunklen, von unzähligen Falten umkränzten Augen einen strengen Zug. Faisal ist Anfang 50, wirkt aber behände wie ein 20-Jähriger.

Charakterisierung: Faisal ist äußerst gerissen. Wenn er mit den Helden verhandelt, so vermeidet er letztendlich, eine deutliche Zusage zu geben, sondern hüllt seine Entscheidung in wohlklingende Worte (etwa "möge der allweise Rastullah über Eurem Vorhaben schützend wachen"), die den Helden Zustimmung signalisieren sollen, ihm aber die Gelegenheit geben, weitere Nachforderungen zu stellen. Hierfür sucht er sich die Stammesversammlung, der Chorbash, aus.

DIE BENI ACHAWI

Die Sippe der Beni Achawi besitzt die Hoheit über die Wasserstelle in der Nähe der Ausgrabungsstätte und lebt auf dem Gebiet westlich davon Richtung Oase. Deswegen müssen Versorgungs-Karawanen das Gebiet der Beni Achawi oft durchqueren. Hairan der Sippe ist *Djermila Sheika-al-Wahid*, Witwe des während einer Blutfehde getöteten Hairans *Samih*. Sie führt die Geschicke der Sippe so lange, bis der erstgeborene achtjährige Sohn *Sarrawi* das Mannesalter erreicht.

Wie die Beni Schuf leben auch die Beni Achawi nomadisch. Sie züchten Kamele und Ziegen und sind bekannt für Beinschnitzereien. Die Sippe umfasst ungefähr 55-60 Mitglieder, darunter bemerkenswert wenige Männer im mittleren Alter. Viele von ihnen fielen einer Blutfehde zum Opfer. Die Beni

Achawi sind auf der Suche nach ungebundenen Männern, die sich ihrer Sippe anschließen wollen, die adoptiert werden können und auf diese Weise das Überleben der Sippe sichern können.

Djermila Sheika-al-Wahid – Darstellungshinweise

Erscheinungsbild: eine stolze, stets verschleierte Frau von ungefähr 35 Jahren. Sie hat dichte Augenbrauen, braungrüne Augen und einen dunklen, von der Sonne

gebräunten Teint. Ihr Auftreten ist wenig herrschaftlich, denn sie ist eine einfache Nomadin. Sie hat ein ruhiges, in sich gekehrtes Wesen.

Charakterisierung: klug und umsichtig. Djermila ist sich der prekären Lage ihrer Sippe bewusst und führt sie gewissenhaft, so wie sie zuvor schon faktisch die lästige Arbeit für ihren Mann Samih erledigt hat. Wenn die Helden ihr Vertrauen gewinnen, unterstützt Djermila sie nach Kräften.

RESSOURCEN BESCHAFFEN

Die Suche nach den benötigten Ressourcen wird die Helden anfangs vorrangig beschäftigen. Einen strikten Zeitplan gibt es nicht, auch müssen die Helden längst noch nicht alle Absprachen getroffen haben, wenn sie die magische Botschaft zurückschicken. Allerdings sollten sie spätestens beim Eintreffen von Hilberts Karawane die Versorgung gesichert haben, damit die Ausgrabungen zügig beginnen können.

Dieser Abschnitt stellt mehr oder weniger eine regeltechnische Zusammenfassung der Arbeit der Helden dar. Sie finden hier Begriffe und Mechanismen, mit denen Sie die Spieler konfrontieren können, je nach Belieben. Um die Verhandlungen nicht zu einer allzu mühevollen Prozedur werden zu lassen, können Sie auch ruhig ein paar passende Würfel-Proben verlangen und danach das Ergebnis bestimmen.

DIE RESSOURCEN IM EINZELNEN

Die Helden müssen die Versorgung der Expedition mit einigen Ressourcen sicherstellen. Um welche es sich handelt und wie die Versorgung aussieht, wird im Folgenden erklärt. Ziel sind jeweils 100%.

WASSER

Die wichtigste aller Ressourcen in der Wüste. Jeder Arbeiter trinkt um die fünf Liter Wasser am Tag, auch die Arbeitstiere müssen versorgt werden, und das tage- und wochenlang. Wasser bekommen die Helden entweder von nahegelegenen Wasserlöchern oder aus der Oase. In der Prozentzahl für die Wasserversorgung ist bereits der Transport des Wassers zu seinem Bestimmungsort einberechnet.

NAHRUNG

Natürlich müssen auch Arbeiter und Tiere etwas essen. Hierfür müssen die Helden für eine regelmäßige Versorgung mit Fleisch, Gemüse, Obst und Getreide sorgen. In der Oase Birscha werden zwar all diese Nahrungsmittel angeboten und gehandelt, aber die Helden müssen sicherstellen, dass täglich genügend Bedarf vorhanden ist. Sie können Nomadenstämmen ihr Vieh abkaufen und können mit Händlern und Karawanenführern Abkommen schließen, dass sie regelmäßig aus den Nachbaroasen beliefert werden. Die Verarbeitung der Nahrung, die Tierschlachtung oder das Brotbacken, sind in diesen Wert integriert.

ARBEITER

Die Schultern der vielen Arbeiter tragen die Expedition. Ohne sie könnten Hilbert und die Helden Jahrzehnte in der Wüste suchen. 100% Arbeiter stellen eine Menge von 200 Personen dar.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, genügend Arbeiter zu bekommen. Die Helden können Nomaden anwerben, die allerdings nur saisonal oder wochenweise in der Ausgrabung schuften wollen. Die Helden können aber auch Sklaven ankaufen – wenn sie keine moralischen Bedenken dabei haben.

HOLZ

Bauholz ist wohl der schwierigste Aspekt der Ressourcenbeschaffung, denn zum Abstützen der Tiefgruben, zum Bau von Kanälen oder mechanischen Apparaten, zum Stabilisieren der Erdmassen und für vieles mehr wird eine große Menge Holz benötigt. Holz aber ist rar in der Wüste und selbst der großzügige Scheich Alim wird sich weigern, wenn die Helden sämtliche Palmen der Oase Birscha umholzen wollen.

Auch bei der Holzbeschaffung sind der Tierbedarf und der Transport bereits eingerechnet.

WERKZEUGE

Intensive Arbeiten führen zu einem Verschleiß an Werkzeugen. Schaufeln und Spitzhacken, Meißel und Hämmer werden in rauen Mengen gebraucht. Auch wenn ein Teil aus Khunchom mitgebracht wird, so müssen die Helden Schmiede für weitere Reparaturen und Spezialanfertigungen engagieren, Stahl besorgen lassen oder mit Händlern Vereinbarungen über weitere zu liefernde Werkzeuge treffen.

TIERE

Für Last und Zugarbeiten am Bau selbst lassen sich Tiere oft besser einsetzen als menschliche Arbeiter. Hierfür müssen die Helden genügend Arbeitskamele- und Esel zusammenbringen sowie Ersatztiere, falls einige von ihnen während des Einsatzes sterben.

Beachten Sie bitte, dass Transportkamele für die anderen, weiter oben verzeichneten Ressourcen nicht unter diesen Punkt fallen.

WICHTIGE AUFGABEN IM EINZELNEN

Die erste Aufgabe haben die Helden gelöst, wenn sie Scheich Alim al'Mosja auf ihre Seite gebracht haben. Als Herr über die Oase kann Scheich Alim den Helden schon ein paar Ressourcen zur Verfügung stellen:

Wasser 30%	Nahrung 30%	Arbeiter 40%
Holz 5%	Werkzeug 0%	Tiere 30%
Kosten die Arbeiter sollen mit 8 Zechinen täglich (gesamt für vier Monate: 192 D) entlohnt werden, der Rest ist eine Spende Scheich Alims.		

Die Wasser- und Nahrungsvorräte sind das, was die Oase ansonsten als Überschuss produziert und mit dem (zumindest mit der Nahrung) Händler woanders ihre Geschäfte treiben. Die Arbeiter müssen einzeln angeworben werden, aber es finden sich einige Oasenbewohner bereit für die Knochenarbeit, weil sie gut bezahlt werden. Ebenso verleihen andere ihre Arbeitstiere den Fremden gegen gutes Geld.

VERHANDLUNGEN MIT DEN BENI SCHUF

Die Beni Schuf, die an der Stelle der Ausgrabungen ihre Weidegründe haben, wurden bereits auf Seite 33 beschrieben.

Die Aufgabe der Helden ist es, mit dem Hairan zu verhandeln und zu erreichen, dass die Sippe für die Zeit der Ausgrabungen auf ihr angestammtes Weideland verzichtet. Hierbei sind mehrere Möglichkeiten denkbar:

● Die Helden bewegen die Beni Schuf dazu, fortzuziehen und dieses Jahr auf anderen Weidegründen zu leben. Zum Ausgleich für das Leben auf den karger Gebieten fordert der Hairan Faisal ben Schuf eine Zahlung von 30 Marawedi. Die Beni Schuf sind fortan auf die Helden schlecht zu sprechen.

Wasser 50%	Nahrung 0%	Arbeiter 0%
Holz 0%	Werkzeuge 0%	Tiere 0%
Kosten einmalig 60 D		

● Die Helden bringen die Beni Schuf dazu, am Rand der Ausgrabungen weiterzuleben. Als Ausgleich für das von den Expeditionsteilnehmern benutzte Land fordert Faisal lediglich 20 Marawedi als Anreiz, denn er rechnet sich aus, Geschäfte durch den Verkauf von Ziegen zu machen. Weil im Laufe der Ausgrabungen das Gras für die Ziegen knapp wird und durch den erhöhten Wasserbedarf das nahe Wasserloch nicht mehr alle Personen versorgen kann, müssen die Beni Schuf schließlich doch die Region verlassen. Faisal verlangt von den Helden weitere 10 Marawedi, weil er sich sicher ist, dass die Helden die einmal begonnene Ausgrabung nicht abbrechen werden. Erfüllen die Helden Faisals Forderungen, sind die Beni Schuf fortan gut auf die Helden zu sprechen.

Wasser 25%	Nahrung 30%	Arbeiter 0%
Holz 0%	Werkzeuge 0%	Tiere 0%
Kosten einmalig 40 D + 20 D		

● Die dritte Lösung lautet: die Beni Schuf bleiben auf dem Gebiet der Ausgrabungsstätte, hüten ihre Schafe so gut es geht und einige von ihnen können sich als Arbeiter für die Ausgrabungen verdingen. Anfangs sind zwar etwa 25 Marawedi an 'Überzeugungskraft' nötig, um den Nomaden einen Wechsel ihres alljährlichen Lebens reizvoll zu machen. Weil die ansässigen Beni Schuf bereits einen Teil der benötigten Arbeiter stellen und aufgrund ihres anständigen Lohnes in der Lage sind, ausreichend Ziegen schlachten zu können (sie können für nächstes Jahr auf dem Viehmarkt in Keft neue Ziegen für die Zucht kaufen), kommt es nicht zu kritischen Wasser- oder Nahrungsgipfeln.

Wasser 25%	Nahrung 25%	Arbeiter 15%
Holz 0%	Werkzeuge 0%	Tiere 0%
Kosten einmalig 50 D und insgesamt 36 D an Arbeitslohn		

VERHANDLUNGEN MIT DEN BENI ACHAWI

Von den Beni Achawi müssen die Helden die Genehmigung erhalten, regelmäßige Versorgungskarawanen aus der Oase Birscha durch ihr Gebiet führen zu dürfen und die Wasserstelle mitzubeneutzen.

Hairan Djermila zeigt sich allzu gerne bereit, den Helden diese Erlaubnis zu teilen, allerdings verbindet sie sie mit einer besonderen Bedingung: Auf dem kommenden Chorbash sollen die Helden Djermila helfen, für die heiratsfähigen sieben Mädchen der Sippe Ehemänner zu finden, die gleichzeitig bereit sind, sich der Sippe der Beni Achawi anzuschließen. Djermila ist anfangs zu keiner 'Ersatzleistung' in Form von Gold bereit, lässt sich aber widerwillig durch Überredungskünste (Probe +5) von ihrem Vorhaben abbringen, ist den Helden aber nicht mehr wohlwollend gesonnen und verlangt 25 Marawedi.

Haben die Helden in den Handel eingewilligt, aber waren trotz Bemühungen nicht in der Lage, Ehemänner für die jungen Frauen zu finden, akzeptiert Djermila die Summe von 10 Marawedi, um nächstes Jahr die Mitgift der Mädchen zu erhöhen.

Wasser 25%	Nahrung 0%	Arbeiter 0%
Holz 5%	Werkzeuge 0%	Tiere 10%
Kosten s.o.		

RUAYAD DER SCHMIED

Der in der Oase ansässige Schmied Ruyad ist der ideale Ansprechpartner für die benötigten Werkzeuge. Die kann er auch in ausreichender Anzahl liefern, allerdings reagiert er in o.g. (Seite 32) Weise sehr sensibel. Wenn die Helden ihn also durch behutsame Verhandlungen dazu gebracht haben, für sie zu arbeiten, haben sie keine Sorgen mehr mit dem Nachschub der Werkzeuge.

Wasser 0%	Nahrung 0%	Arbeiter 0%
Holz 0%	Werkzeuge 100%	Tier 0%
Kosten 160 D		

SERHAM BENI FURKAS SKLAVEN

Wenn Serham ben Furka auf dem Chorbash erscheint (siehe Seite 38), können die Helden mit ihm Geschäfte machen. Als Scheich der Oase Terekh kann er den Kontakt zu örtlichen Händlern vermitteln, die vor allem Nahrungsmittel und Werkzeuge liefern können.

Wasser 0%	Nahrung 30%	Arbeiter 0%
Holz 5%	Werkzeuge 50%	Tiere 10%
Kosten 200 D		

Er kann zudem den Viehzüchtern seines Stammes mitteilen, dass die Helden Arbeitskamele und Esel suchen. Auf diese Weise kann ein großer Teil des Bedarfes an Arbeitstieren befriedigt werden.

Wasser 0%	Nahrung 0%	Arbeiter 0%
Holz 0%	Werkzeuge 0%	Tiere 50%
Kosten 500 D		

Sein großes Angebot besteht allerdings darin, dass er in der Lage ist, den Helden um die 100 Arbeitssklaven zu beschaffen,

die er für die Dauer der Ausgrabung verleihen kann (ein Kauf wäre zu teuer). Die Helden können dieses Angebot annehmen oder ablehnen, es würde ihnen jedenfalls einen großen Vorteil verschaffen.

Wasser 0%	Nahrung 0%	Arbeiter 50%
Holz 0%	Werkzeuge 0%	Tiere 0%
Kosten 120 D		

DIE GROßE HOLZ-KARAWANE

Holz stellt sich als das größte Problem heraus, doch der Chorbash ist für die Helden eine Möglichkeit in Erfahrung zu bringen, wo es eine große Menge guter Baumaterialien gibt. Sie erhalten zur Antwort, dass an den Osthängen der Hohen Eternen stabile Zederbäume wachsen. Es gibt dort kleinere Siedlungen, etwa 90 Meilen von Birscha entfernt.

Es ist eine schwierige Aufgabe, große Baumstämme durch die Wüste zu transportieren, auch wenn sie in handlichere Stücke zerteilt werden. So etwas ist alles andere als üblich und die No-

vadis, die die Helden damit betrauen, müssen erst überzeugt werden. Die ersten Lieferungen werden die Helden überwachen müssen, damit alle Kamelführer diszipliniert arbeiten, aber wenn die ersten Karawanen eingetroffen sind, wissen die Novadis, was zu tun ist.

Wasser 0%	Nahrung 0%	Arbeiter 0%
Holz 100%	Werkzeuge 0%	Tiere 0%
Kosten 75 D		

KLEINERE ABSPRACHEN

Vor allem beim Chorbash können die Helden eine Vielzahl kleinerer Absprachen treffen und Ressourcen einkaufen. Lassen Sie sich von den obigen Preisen inspirieren.

Wenn Sie Lust haben, bereichern Sie die Verhandlungen mit Anekdoten, skurrilen Meisterfiguren und typischen Feilschereien. Manch ein Geschäftspartner versucht vielleicht insgeheim, die Helden zu betrügen, andere verlangen horrende Wucherpreise.

BEIM STAMMESTREFFEN

Anfang Travia findet das große, alljährliche Stammestreffen der Beni Schebt, der *Chorbash*, statt. Sultan Alim al'Mosja lädt die Helden ein, daran teilzunehmen, Kontakte zu knüpfen und Helfer für ihre Ausgrabungen zu finden.

Auch die übrigen Novadis des Stammes sind neugierig, was die Helden in der Oase so treiben, ihnen sind die Ankunft der Helden und ihre mutmaßlich großen Pläne nicht verborgen geblieben. Es wird viel getratscht und so finden sich die Helden als große Attraktion der Versammlung wieder.

DIE VERSAMMLUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon Tage vorher versammeln sich die Sippen in der Oase. Man kennt sich – und offenbar hat jede Sippe einen angestammten Platz, wo sie ihre Zelte aufschlagen kann. Binnen kurzer Zeit versperren etliche Stoffbahnen die bekannten Wege und es bilden sich neue, schmale Pfade mitten durch die Lager. Mensch und Tier rücken enger zusammen, von überall schnauft und blökt es und es gibt wohl kaum noch ein einziges ruhiges Plätzchen.

Für das Stammeszelt am See wurden Stoffbahnen zwischen den Palmen gespannt, unzählige Schrittlampen, im Wind flatternden Stoffes. Und für den Sultan wird ein fast ebenso großes Zelt errichtet, mit abgetrennten privaten Bereichen, die größer sind als die meisten Hütten hier in der Oase.

Auch viele junge Frauen sind zu sehen, Mädchen im Alter von 15 bis 18 Jahren, die auf den Heiratsmarkt warten. An den Verhandlungen dürfen sie nicht teilnehmen, deswegen versammeln sie sich untereinander an der Schöpfstelle des Sees oder unter Palmen, um Geschichten, Märchen und Klatsch auszutauschen.

Höhepunkt der Vorbereitungen ist die Ankunft des Stammesultans, Ferzef ben Hafir. Mit großem Gefolge reitet er auf einem strahlend weißen Shadif-Schimmel zu seinem Quartier, flankiert von herausgeputzten Kriegern, an deren Lanzenbändern bunte Bänder flattern. Ihm folgen die

Bediensteten und die Sklaven, auf etlichen Kamelen wird ein ganzer Hausrat transportiert und in das Zelt des Sultans geschafft. Morgen wird der Sultan die Versammlung, den *Chorbash*, eröffnen.

Für den Chorbash kommen Vertreter aller Sippen der Beni Schebt zusammen. Die Oase Birscha wächst auf diese Weise zu einem unüberschaubaren Meer aus Zelten (mit ca. 1800 zusätzlichen Bewohnern) heran, die alle innerhalb des Schutzringes der Dornenhecke aufgebaut werden. Es gibt nur wenige, schmale Wege durch das Zeltgewirr. Das große Stammeszelt, in dem die Versammlung stattfinden wird, wird am See, nahe des Funduq aufgespannt. Sultan *Ferzef ben Hafir* residiert mit seinem Gefolge in einem geräumigen Zelt in direkter Nähe.

Von den einzelnen Sippen erscheinen die Hairane und ihre engsten Vertrauten und Verwandten, sowie heiratsfähige Männer und junge, unverheiratete Frauen zum Chorbash. Geselliger Höhepunkt des Chorbash ist nämlich der Hochzeitsmarkt der Beni Schebt, ein unter allen Novadis einzigartiges Ereignis. Doch es wird auch verhandelt, in vielen großen und kleinen Gesprächsrunden über mehrere Tage.

PERSÖNLICHKEITEN DER BENI SCHEBT

Neben den Helden gibt es eine Reihe weiterer Akteure auf dem Chorbash. Die wichtigsten von ihnen werden im Folgenden vorgestellt. Für weitere Verhandlungspartner können Sie die Würfeltabelle von Seite 27f. verwenden.

SULTAN FERZEF BEN HAFIR

Sultan Ferzef hält nicht viel von der Anwesenheit der Helden. Für ihn ist der Chorbash eine wichtige Angelegenheit, er möchte nicht, dass Fremde daran teilnehmen. Die Helden können seine Haltung jedoch mit guten Argumenten und Zuwendungen erweichen, aber das ändert nichts daran, dass dem Sultan die Helden völlig egal sind. Da er auch nicht riskieren will, sich gegen die Mehrheit der Hairane zu stellen, erhalten die Helden von ihm zu keinem Zeitpunkt eine Unterstützungs-Garantie.

Erscheinungsbild: Der gegenwärtige Sultan ist ein junger Mann, noch keine 30 Jahre alt. Er ist kräftig gebaut und trägt stets einen kostbaren Ringelpanzer als Zeichen seiner Macht. Er trägt eine Augenklappe über dem linken Auge, eine Narbe spaltet die linke Augenbraue – doch was wie eine Kampfverletzung aussieht, ist zur Schmach des Sultans die Folge eines missglückten Übungskampfes und weithin bekannt.

Charakterisierung: Es scheint, als läge ein Fluch auf den Sultanen der Beni Schebt – in den letzten 20 Jahren verloren Ferzefs vier Vorgänger durch Kampf oder Unfall das Leben. Ferzef setzt alles daran, diesem Fluch zu entgehen, durch Sicherheit und Passivität. Er ist kein Draufgänger, Krieger anderer Stämme belächeln ihn und nennen ihn heimlich Feigling. Diese persönliche Führungsschwäche kompensiert Ferzef durch einen Kreis von Vertrauten, die ihm bei Entscheidungen zur Seite stehen und ihm manchmal unbequeme Entscheidungen abnehmen.

Sultan Ferzef ben Hafir

MU 11 KL 13 IN 13 CH 12 FF 11 GE 14 KO 15 KK 12 MR 4
besondere Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Schlechter Ruf 3
Talente: Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung, Sinnen-schärfe, Überreden

Sprachen und Schriften: Khom-Tulamidyä (Muttersprache), Schrift Geheiligte Glyphen, Tulamidyä

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Ortskenntnis (Stammesgebiet), Waffenlos: Unauer Schule

WEZIRA ZOURIMA ASH-MA

Die Hauptfrau des Sultans ist gleichzeitig seine einflussreichste Beraterin. Sie war schon die Frau des vorvormaligen Sultans und ist damit auch Ferzefs Großtante. Zourima wurde für Ferzef als Frau ausgesucht, damit dieser sich als Sultan behaupten kann. Für die Helden ist sie die beste Ansprechpartnerin, um den Sultan zu überzeugen.

Erscheinungsbild: Gewandet in Frauenkleider, jedoch unver-schleiert. Ein dunkles Kopftuch bedeckt Zourimas graues Haar, die Falten auf ihrem Gesicht legen ein Alter von Ende 40 nahe. Zourima ist etwas fülliger und besitzt eine recht große Nase, doch ihrer dezenten, eleganten Erscheinung schadet dies nicht.

Charakterisierung: Zourima ist eine besonnene, ruhige Person. Sie ist zwar nicht frei von Eitelkeit, aber sie lässt sich nicht leicht täuschen. Trotz ihrer freundlichen Art spricht sie Dinge manchmal sehr direkt an und scheut sich auch nicht, Männern unangenehme Dinge auf den Kopf zuzusagen.

Wezira Zourima Ash-Ma

MU 13 KL 14 IN 14 CH 13 FF 13 GE 11 KO 13 KK 10 MR 4
besondere Vor- und Nachteile: Guter Ruf 2

Talente: Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 10, Sin-nenschärfe 5, Überreden 15

Sprachen und Schriften: Khom-Tulamidyä (Muttersprache), Garethi (wenig), Schrift Geheiligte Glyphen

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Stammesgebiet)

SCHEICH ALIM AL'MOSJA

Der Scheich der Oase Birscha tritt als Fürsprecher der Helden auf, auch wenn er befürchten muss, dass die Stimmung gegen die Fremden und somit auch gegen ihn kippen könnte. Er versucht den Sultan zu überzeugen, dass die Ausgrabung für den Stamm von Vorteil ist.

Fürchten muss Alim vor allem seinen Rivalen, Scheich Beremal, der auf dem Chorbash einen Sturz des Scheiches herbeiführen will.

Werte und eine Beschreibung finden Sie auf Seite 31.

SCHEICH BEREMAL BEN SAÏD

Beremal ist Scheich der Oase Manesh, am südlichsten Rand des Stammesgebietes. Gerüchten zufolge soll nahe der Oase Manesh im Manekh-Chanebi-Gebirge ein Mysterium bewahrt werden, und nun ist Beremal ziemlich erbost, dass ausgerechnet bei seinem Rivalen Alim fremde Gelehrte nach Geheimnissen suchen. Er macht aus seiner Abneigung gegen Alim keinen Hehl, aber spinnt seine Intrigen lieber im Hintergrund. Zu diesem Zweck hat er sich die Unterstützung des zwielichtigen Magiers *Zulqaman al'Ghulshach ay Rashdul* gesichert.

Erscheinungsbild: Der Scheich lässt sich nur in besten Gewändern und mit goldenen Ringen an den Fingern sehen, auch wenn er und seine Sippe als nicht besonders wohlhabend gilt. Er will mit dem zur Schau getragenen Reichtum für sich werben. Beremal, mit Ende 30 im besten Mannesalter, ist ein fähiger Kämpfer, muskulös und agil, er fechtet jeden Morgen zu Sonnenaufgang den Schattenkampf.

Charakterisierung: Beremal will demnächst zu den Vertrauten des Sultans gehören. Er beneidet insbesondere Scheich Alim um die Aufmerksamkeit die dieser erhält, weil die Helden in der Oase ihr Quartier aufgeschlagen haben. Sein Plan, die Helden zu verjagen, ist rein egoistisch, denn er will Scheich Alim damit diskreditieren. Die Helden sind ihm völlig egal – so egal, dass er seinem magischen Berater Zulqaman freie Hand in der Wahl der Mittel lässt.

Scheich Beremal ben Said

MU 15 KL 11 IN 14 CH 9 FF 10 GE 14 KO 14 KK 15 MR 4
besondere Vor- und Nachteile: Eisern, Eitelkeit 7, Neid 8, Rachsucht 7

Talente: Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 14, Sinnen-schärfe 7, Überreden 7

Sprachen und Schriften: Khom-Tulamidyä (Muttersprache), Garethi (wenig), Schrift Geheiligte Glyphen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I-II, Fin-te, Kriegsreiterei, Reiterkampf, Waffenlos: Unauer Schule, Wuchtschlag

ZULQAMAN AL'GHULSHACH AY RASHDUL

Der ehemalige Magister für Dämonologie aus Rashdul (siehe *Raschtul 154*) wurde von Scheich Beremal angeworben, um die Unternehmung der Helden zu sabotieren und sie zu verjagen.

Erscheinungsbild: Zulqaman ist etwa 60 Jahre alt, wirkt aber viel älter – ausgemergelt, mit spitzen Finger und einem faltigen Hals. Sein Kopfhaar ist bis auf einen schütterten weißen Kranz fast komplett verschwunden, gegen die Hitze schützt er sich mit einem Turban. Gesprächspartner fixiert er mit einem stechenden Blick. Er trägt eine weiße Robe mit arkanen Symbolen und einem hohen Kragen. Die Spitze seines Magierstabes zeigt die Miniatur einer brüllenden Bestie.

Charakterisierung: Zulqaman ist ein geschickter Diplomat ohne jede Skrupel. Nicht nur beim Brettspiel liebt er es, seine Gegenspieler in eine Zwickmühle zu bringen, er erfreut sich an ihrer Not. Wird er intellektuell oder magisch herausgefordert, will er um jeden Preis gewinnen und nutzt schmutzige Tricks.

Zulqaman al'Ghulshach ay Rashdul

MU 17 KL 15 IN 14 CH 14 FF 12 GE 11 KO 11 KK 10
MR 11 AsP 53

besondere Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration II, Hohe MR 3

Talente: Magiekunde 17, Menschenkenntnis 14, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 6, Staatskunst 10, Überreden 14
Sprachen und Schriften: Tulamida (Muttersprache), Ur-Tulamida (gut), Zhayad (gut), Garethi (wenig), etliche Schriften
Zauber: Invocatio Minor 18, Invocatio Maior 15, Gardianum 15, Nekrophia 14, Blick in die Gedanken 12, Bannbaladin 12, Transversalis 9

Sonderfertigkeiten: Form der Formlosigkeit, Merkmalskenntnisse Dämonisch (Gesamt), Einfluss, Regeneration I-II, Stabzauber Bindung, Ewige Flamme, Kraftfokus, Merkmalsfokus, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberroutine

FAISAL BEN SCHUF, HAIRAN DER BENI SCHUF

Der gerissene Hairan der Beni Schuf möchte die Helden schröpfen. Er nimmt an, dass sie gezwungen sind, mit ihm Einigkeit in den Verhandlungen über die Bodennutzung zu erzielen. Daher nutzt er die Zeit des Chorbash um bereits getroffene Vereinbarungen mit lautem Klagen aufzukündigen und zu behaupten, die Helden hätten ihn betrogen und (wenn er dreist genug ist) bezaubert.

Werte und eine Beschreibung finden Sie auf Seite 33.

DJERMILA SHEIKA-AL-WAHID

Für Djermila ist der Chorbash sehr wichtig, um junge Männer anderer Sippen zu überzeugen, in ihre Sippe der Beni Achawi einzuheiraten. Sie möchte dabei die Hilfe der Helden. An den politischen Ränken ist sie weniger interessiert, kann aber auf Bitten ein gutes Wort für die Helden einlegen.

Eine Beschreibung finden Sie auf Seite 34.

SCHEICH SERHAM BEN FURKA

Scheich Serham aus dem Stamm der Beni Terkui ist Gast bei diesem Chorbash, denn er sucht eine Frau für seinen Harem. Auf diese Weise will er die Bindungen zu den Beni Schebt verbessern und will seinen Einfluss auf den Nachbarstamm hinaus ausdehnen. Serham gilt als einer der mächtigsten Männer der westlichen Khôm, da viele junge Stammeskrieger seinem Vorbild nacheifern und ihm treu folgen. Zum Chorbash kommt er auf einem prächtigen Rappen und in einschüchternder Begleitung von 27 Stammeskrieger der Beni Terkui.

Erscheinungsbild: Serham ist von attraktivem Äußeren, groß gewachsen, kräftig, mit einem markanten Kinn und einem gepflegten schwarzen Schnurrbart. Er wirkt trotz seiner knapp 40 Jahre noch recht jugendlich. Ohne seine prunkvollen Waffen, Waqqif und Khunchomer, sieht man ihn selten, sie unterstreichen seinen Status.

Charakterisierung: Serham ist ein machthungriger und räuberischer Schurke, aber aufgrund seines Amtes als Scheich versteckt er dies hinter einer ehrenhaften Fassade der Höflichkeit und des Respektes. Er greift gerne auf das Mittel der Einschüchterung zurück, subtil und dezent. Wenn er sich ein Ziel gesetzt hat, dann verfolgt er es mit Konsequenz, die bis zur Heimtücke reicht.

Scheich Serham ben Furka

MU 15 KL 12 IN 12 CH 14 FF 10 GE 13 KO 13 KK 13 MR 4
besondere Vor- und Nachteile: Gutaussehend, Hitzeresistenz, Resistenz (tierische Gifte), Eitelkeit 5, Goldgier 6
Talente: Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 3, Überreden 11

Sprachen und Schriften: Khom-Tulamida (Muttersprache), Garethi (wenig), Schrift Geheiligte Glyphen
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I-II, Scharfschütze (Kurbogen), Waffenlos: Unauer Schule, Wuchtschlag

ASCH'NA GAR

Asch'na Gar hatte bereits in Keft von den 'Ungläubigen', den Helden, und ihrem Reiseziel gehört. Er reist ihnen nach, um sich mit ihnen über Rastullah und seine Wunder zu unterhalten. In der konfliktgeladenen Atmosphäre des Chorbash kann er sowohl zu einem Unterstützer der Helden werden wie auch zu einem ihrer Gegner, mehr dazu auf Seite 42.

Erscheinungsbild: Asch'na Gar hüllt sich in dunkle Gewänder und ist üblicherweise bis auf die Augen verschleiert. Diese Augen allerdings, hell wie der Tageshimmel über der Khôm, sind sehr ungewöhnlich für einen Novadi. Zeigt er sein Gesicht, so sieht man einen jungen, vielleicht zwanzig Jahre alten blonden Mann. (Asch'na Gar entstammt einer Liebesnacht einer Sharisad mit dem Khômkriegs-Veteranen Leomar vom Berg, mehr hierzu siehe **Raschtul 155**).

Charakterisierung: Als Missionar kommt Asch'na Gar zu den Helden und macht sie mit Rastullahs Wunder und seinen Lehren bekannt. Er ist fromm und neugierig zugleich, bleibt beharrlich bei ihnen, so lange sie ihm nicht drohen und ist ein angenehmer Gesprächspartner.

Asch'na Gar

MU 13 KL 13 IN 14 CH 15 FF 12 GE 11 KO 13 KK 11 MR 4
besondere Vor- und Nachteile: Gutaussehend, Begabung (Überzeugen)
Talente: Menschenkenntnis 11, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 5, Überreden 7, Überzeugen 15

Sprachen und Schriften: Khom-Tulamida (Muttersprache), Garethi (gut), Schrift Geheiligte Glyphen, Kusliker Zeichen
Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Hitze)

ROHUL AL'ACHA BEN JALIF

Rohul trifft erst nach Beginn der Chorbash ein und hält sich im Hintergrund. Er ist Mitglied der *Bruderschaft von Harmad*, die das letzte Überbleibsel des vor über 1000 Jahren verschwundenen Drachenordens bildet und durch Geburt und Ausbildung verpflichtet, das Heiligtum des Ordens, welches in der Nähe der Oase verschüttet liegt und welches die Helden zu entdecken suchen, zu beschützen.

Früher einmal gab es regelmäßige Wechsel unter den Wächtern. Doch irgendwann kam die Ablösung nicht mehr, die letzten Wächter blieben bis zu ihrem Tod. Ihre Nachkommen beschränkten sich darauf, die Entdeckung der Zuflucht zu verhindern.

Er hat Kontakt zu Abu Hairir, dem Schriftgelehrten der Oase (siehe Seite 32) und arbeitet gegen die Helden (seine Pläne und Aktionen siehe ab Seite 39). Er ist keine unauffällige Gestalt und kann von den Helden am Rande des Chorbash durchaus erkannt werden.

Erscheinungsbild: Knapp zwei Schritt groß, kräftige Statur. Rohul trägt unter seinen weiten Gewändern eine leichten Spiegelpanzer. Auf seiner Brust prangt eine große bläulich schimmernde Körperplatte aus Stahl mit dem Reliefabdruck eines Drachkopfes. Sein Gesicht verhüllt Rohul mit einem kobaltblauen Keffiya-Tuch, sichtbar sind jedoch auch dann Teile seiner Tätowierungen auf Stirn und Wangen. Sein Alter ist schwer zu schätzen, vermutlich zwischen 30 und 40 Jahren.

Charakterisierung: Rohul ist streng zu sich und zu anderen. Da er nicht auf Unterstützung hoffen kann ist er alleine auf sich gestellt. Ihm sind Zweifel an den für ihn nicht greifbaren Zielen des Ordens gekommen, die sich im Laufe der Abenteuerhandlung vertiefen werden.

Rohul al'Acha ben Jalif

MU 14 KL 12 IN 13 CH 11 FF 10 GE 13 KO 14 KK 14
MR 4 (11)

besondere Vor- und Nachteile: kein Jähzorn, Eisern

Talente: Geschichtswissen 12, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 8, Überreden 4

Sprachen und Schriften: Khom-Tulamidyä (Muttersprache), Ur-Tulamidyä (gut), Schrift Geheiligte Glyphen, Tulamidyä

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I-II, Finte, Kampfreflexe, Reiterkampf, Waffenlos: Unauer Schule, Wuchtschlag



EREIGNISSE AUF DEM CHORBASH

Die Festlichkeiten und Verhandlungen des Chorbash nehmen etwa fünf Tage in Anspruch. Das ist nicht viel Zeit, müssen doch allerhand Absprachen getroffen und Verhandlungen geführt werden. Es gibt sowohl die große Stammesrunde, an der alle Hairanim, Scheichs und der Sultan teilnehmen wie auch

mehrere kleinere Gesprächsrunden zwischen befreundeten oder benachbarten Sippen, an denen alle erwachsenen Männer einer Sippe anwesend sind.

Die Helden müssen zusehen, dass sie sich einbringen, denn es ist nicht selbstverständlich, dass Gäste anwesend sind, zumal wenn es sich um Ungläubige handelt. Scheich Alim ist ein vertrauenswürdiger Gewährsmann, aber muss sich auch einem Mehrheitsbeschluss beugen. Über ihn ist es den Helden jedenfalls möglich, stets zu erfahren, was vor sich geht.

Die folgenden Ereignisse sind Vorschläge, was auf der Versammlung passieren kann. Es steht Ihnen frei, den Ablauf zu ändern, Ereignisse abzuwandeln oder herauszunehmen und gänzlich neue Ideen einzubringen. Der Chorbash erfüllt im Abenteuerverlauf die Funktion eines Hindernisses. Die Helden werden vor ein paar Hürden gestellt, hatten sie doch bisher den Eindruck, dass alles sehr einfach lief. Hier müssen sie sich beweisen, sowohl in den Verhandlungen als auch gegen üble Nachstellungen.

Ablaufplan des Chorbash

0. Tag (am Vorabend): einige private Festlichkeiten und Begrüßungen.
1. Tag: offizielle Begrüßung der Sippen durch den Sultan, erstes Treffen der Hairanim. Abends Freizeit.
2. Tag: Vormittags Vorstellung der Helden bei der Versammlung der Hairanim. Die Helden sollen ihr Projekt rechtfertigen. Nachmittags und Abends weitere Verhandlungen. Scheich Serham ben Furka veranstaltet eine Feier. Rohul al'Acha trifft ein.
3. Tag: Morgens Ausbruch einer Fehde. Hairan-Versammlung, Helden sollen ausgeschlossen werden. Abbruch der Versammlung und Fortsetzung am Nachmittag. Abends Besuch von Asch'na Gar.
4. Tag: Morgens anonyme Warnung an die Helden (kommt von Rohul). Tagsüber Verhandlungen unter den Sippen. Intrige Scheich Beremals gegen die Helden.
5. Tag: Morgens zweite Intrige gegen die Helden. Letztes Hairan-Treffen, nachmittags Heiratsmarkt. Gegebenenfalls Abreise von Scheich Beremal (sollten die Helden ihn als Drahtzieher entlarven). Abends große Abschlussfeier.
6. Tag: offizielle Verabschiedung nach dem gemeinsamen Morgengebet.

BEGRÜßUNG DER SIPPEN

Sultan Ferzef eröffnet mit einer kurzen Ansprache den Chorbash. Die Rede ist nicht bemerkenswert, Ferzef ist kein guter Redner und spricht lediglich eine Reihe von offenbar auswendig gelernten traditionellen Formeln. Er beschwört die Einigkeit des Stammes, begrüßt die Ältesten namentlich und bittet die Stammeskrieger um Frieden.

Anschließend treffen sich die Hairanim aller Sippen zur ersten Versammlung der Oberhäupter. Die Helden dürfen hier noch nicht teilnehmen, Scheich Alim bringt das Thema aber zur Sprache und kann erreichen, dass sich die Helden am nächsten Vormittag vorstellen dürfen.

VORSTELLUNG DER HELDEN

Scheich Alim benachrichtigt die Helden noch am ersten Tag, dass sie sich bei der Hairans-Versammlung persönlich vorstellen sollen und für ihre Expedition werben können. Er warnt

sie, dass viele der Anwesenden eher abgeneigt sind und sie versuchen sollten, die Hairanim gewogen zu stimmen. Am nächsten Tag ist es dann soweit:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als Scheich Alim al'Mosja euch in das Stammeszelt hereintritt, wird es still im Innern. Ihr tretet in die Mitte der im Kreis auf bequemen Kissen sitzenden und liegenden Hairanim des Stammes. Dutzende Blicke verfolgen euch, niemand spricht ein Wort. Das Misstrauen ist fast zum Greifen spürbar. Der Sultan Ferzef ben Hafir hat sein Kinn in die Handfläche gelegt und löst seinen Kopf nur langsam.

Scheich Alim durchbricht das Schweigen, als er euch ankündigt: "Meine lieben Stammesbrüder. Zur Zeit habe ich Besuch von ein paar guten Freunden. Sie haben etwas Besonderes vor und dafür können sie noch Unterstützung gebrauchen – Eure Unterstützung. Doch bitte, ich übergebe das Wort." Er nickt euch zu und setzt sich.

Die Vorstellung der Helden wird schweigend quittiert, Ausführungen über ihre Expedition werden – je nach Detailgrad – mit Raunen und Flüstern begleitet. Sultan Ferzef bedankt sich förmlich bei den Helden und bittet sie anschließend wieder heraus. Die Versammlung muss entscheiden, ob die Helden weiter teilnehmen dürfen oder nicht.

Leider hängt es nicht von der Qualität der Vorstellung der Helden ab, ob die Novadis überzeugt werden. Der Großteil der Hairane ist neutral oder aufgrund von Vorurteilen leicht gegen die Helden eingenommen, so dass Stimmen gegen die Helden leichter Gehör finden. Scheich Alims Argumente werden von den fast wütenden Entgegnungen Scheich Beremals beantwortet. Er pocht auf die Tradition, er beharrt darauf, dass kein Stammesfremder an den Besprechungen teilnehmen darf. Unterstützt wird er durch Hairan *Faisal ben Schuf*, der sich über den Geiz der Helden beklagt (egal wie großzügig sie ihm gegenüber waren). *Djermila Sheika-al-Wahid* von den Beni Achawi kommt kaum zu Wort.

Wenn die Helden nicht schon im Vorfeld gute Geschäfte mit einigen Hairanim getätigt haben, wird die Entscheidung gegen sie fallen. Hilfreich ist dabei ebenfalls, wenn sie in der Fehde am letzten Abend vermittelt haben. Als Faustregel sei empfohlen, dass die Novadis dann für eine Teilnahme der Helden stimmen, wenn die Helden die Fehde schlichten konnten und mit einem der Hairanim bereits erfolgreich verhandelt haben oder bereits zwei erfolgreiche Verhandlungen mit den Hairanim führen konnten.

Gesprächsthemen bei der Hairan-Versammlung

Es gibt vier Treffen der Sippenoberhäupter auf dem Chorbash. Die Helden haben die Gelegenheit, ab dem zweiten Treffen anwesend zu sein, deswegen seien hier die Themen genannt, mit denen sich die Hairanim beschäftigen.

1. Treffen: Begrüßung durch Scheich Ferzef. Bekanntgabe, welche Hairanim und Sippenältesten verstorben sind und wer die Nachfolge angetreten hat. Weiter informelle Gespräche zum Aufbau einer angenehmen Atmosphäre für die kommenden Verhandlungen.
2. Treffen: Die Helden stellen sich vor und präsentieren ihr Projekt. Gespräche über stammesinterne Angelegen-

heiten. Hier haben Hairanim die Möglichkeit, Klage gegen andere Sippen zu erheben und den Sultan zu bitten, zu vermitteln.

3. Treffen: Darlegung der Ernte- und Zuchterfolge, Bevölkerungsschätzung sowie Verhandlungen über Art und Höhe der Abgaben an die Scheichs und den Sultan.

4. Treffen: Berichte von anderen Stämmen. Freundschaftsangebote, mögliche Konflikte und gegebenenfalls Beratschlagung über einen Kriegszug. Berichte vom Kalifenhof.

OPTIONAL: EINE ENTFÜHRUNG

Harpyien aus dem Gebirge haben eine Sippe überfallen und zwei Kinder geraubt. Die Suche der Stammeskrieger blieb erfolglos. Scheich Alim ruft die Helden zu sich und unterrichtet sie von diesen Vorkommnissen. Er glaubt, dass die Stammesführer beeindruckt sein werden, wenn die Helden die Kinder aufspüren und ihren Eltern zurückbringen.

Die Suche nach den Kindern gestaltet sich schwierig. Die Harpyien leben hoch in den Bergen, doch kundige Helden können mit *Fahrtensuchen* oder *Tierkunde* ein paar Stellen finden, die sie regelmäßig besuchen. Erfolgversprechend ist auch die Idee, die Harpyien mit Beute anzulocken und sie dann zu verfolgen.

Mit *Orientierung* behalten die Helden bei der Verfolgung den richtigen Weg durchs Gebirge, unter Umständen müssen sie etwas *Klettern*, bevor sie das Nest erreichen, in dem die fünf Harpyien die Menschenkinder gefangen halten.

Mit Heimlichkeit, Versteckspiel und Ablenkung können die Helden den Harpyien die Kinder stehlen, ohne sich in Gefahr zu bringen. Es hängt dabei alles vom Einfallsreichtum der Spieler ab.

Mit der Rückkehr der Kinder haben die Helden den Hairan der Sippe tief beeindruckt. Er setzt sich im Folgenden sehr für den Verbleib der Helden auf den Hairansversammlung ein.

Werte einer Harpyie

INI 9+1W6	PA 7	LeP 35	RS 1	KO 14
Klaunen: DK N	AT 14	TP 1W6+5		
GS 15 / 2*	AuP 50	MR 12 / 5	GW 9	

Besondere Kampffregeln: 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.

SERHAM BEI FURKAS FEIER

Nicht nur die Helden, sondern auch der andere Ehrengast, Scheich Serham ben Furka, hat ein ganz bestimmtes Ziel auf dem Chorbash: Er sucht nach einer Braut und auf diesem Wege sucht er nach machtvollen Verbündeten aus dem Stamme der Beni Schebt.

Er veranstaltet am zweiten Abend eine Feier in der Karawanserei von Khorim ben Yolrak, zu der er jeden Mann und jede Sippe einlädt (das heißt, auch Frauen sind erwünscht, natürlich nur in Begleitung ihrer Brüder oder Väter). Es gibt auf dem offenen Feuer gegrilltes Dromedar und dazu einige süße Beilagen, horasischen und süd-almadanischen Wein, mehrere Musiker spielen zur Unterhaltung der Gäste. Auch die Helden erhalten eine Einladung, denn Scheich Serham hat erfahren, dass sie Geschäftspartner suchen (seine Quelle, den redseli-

gen Khorim ben Yolrak, gibt er nicht preis). Im Verlaufe des Gesprächs macht er den Helden deutlich, dass er in der Lage ist, große Mengen ihres Bedarfs herbeizuschaffen. Die Helden erhalten drei unterschiedliche Angebote (siehe Seite 35) von Scheich Serham und können sich im Verlauf des Chorbash entscheiden, ob sie sie annehmen wollen.

ROHUL AL'ACHA TRIFFT EIN

Im Trubel der Feier Scheich Serhams wird die Ankunft Rohul al'Achas vermutlich nicht weiter beachtet werden. Besonders aufmerksame Helden, die beispielsweise erklärt haben, dass sie wachen Auges das Geschehen in der Oase beobachten, nehmen jedoch noch am Abend seiner Ankunft von dem Ordenskrieger Notiz. In den folgenden Tagen machen jedoch Gerüchte über den *Hadjin* (Ordenskrieger) und seine Begleiter – 4 Männer unterschiedlichen Alters, die ihrem Herrn sichtbar hörig sind und sich nicht ohne ihn durch die Oase bewegen – die Runde. Die Helden werden ihm auch ein- oder zweimal begegnen, scheinbar zufällig. Gute Beobachter (*Menschenkenntnis* +4) haben den Eindruck, dass er sich für die Helden interessiert. Sollte Rohul darauf angesprochen werden, streitet er es ab und weicht den Helden aus. Ein Magier mit Kristallkugel kann weder Mordlust noch Hass spüren, allerdings dürfte bei einer so großen Ansammlung von Stammeskriegern auf so engem Raum sicherlich mindestens einer dabei sein, der so große Vorurteile gegen Ungläubige besitzt, dass die Magierkugel vor Hass aufleuchten wird. Dieses Verfahren dürfte also in Birscha wenig Aussicht auf Erfolg haben.

Rohul und seine Begleiter sind Gäste von *Abu Hairir*, der aber nicht bereit ist, über seine Gäste zu plaudern.

AUSBRUCH EINER FEHDE

Durch das Fest Scheich Serhams und den Wein kommt es zu einem folgenschweren Ereignis. Als am frühen Morgen ein Mädchen (würfeln Sie wie üblich die Sippe aus) zum Wasserschöpfen hinausgeht, wird es von einem betrunkenen Stammeskrieger (auch hier würfeln Sie die Sippe aus) überwältigt und missbraucht.

Die Rache folgt schnell, noch am Vormittag wird der Übeltäter von dem Bruder des Mädchens und ihrem Cousin gestellt und es kommt zum Kampf. Lautes Geschrei und Hilferufe von umstehenden Frauen alarmieren die Helden. Auch wenn sie sich beeilen, der Kampf findet ein schnelles und blutiges Ende, noch bevor die Helden den Schauplatz erreichen. Ihnen bietet sich ein chaotisches Bild:

Der Übeltäter und der Bruder des Mädchens liegen blutüberströmt am Boden, der Cousin, hasserfüllt und in unbändige Wut verfallen, wird von fast einem Dutzend Frauen festgehalten. Er hat seinen blutgetränkten Khunchomer noch in der Hand und stößt üble Verwünschungen gegen einen der am Boden Liegenden aus. Die Waffen der anderen beiden Kämpfer sind zu Boden gefallen, auch sie sind blutig. Andere Frauen knien bei den Blutenden und halten ihre Köpfe, weinen und jammern.

Heilkundige Helden stellen fest, dass der Bruder zwar einen schweren Hieb abbekam, einen Streich entlang der linken Kopfseite, der das Ohr abtrennte und die Wange bis zum Hals aufriß (regeltechnisch: ein Glückstreffer gegen den Kopf mit zwei Wunden und der Abtrennung der Ohrmuschel), dass er aber geheilt werden kann, während sein Gegner, da ohne Rüstung, durch zwei Brusttreffer und einen am Arm tödlich verwundet ist (regeltechnisch: zwei Brustwunden, eine am Arm und –2 Lebenspunkte). Hier ist die Heilung zwar auch möglich, aber erfordert eine hohe Sachkenntnis.

Heilung in Regeln

Die Behandlung der Wunden ist nicht eingerechnet, dies erfordert zusätzliche Proben. Beachten Sie weiterhin, dass eine Versorgung auf dem Kampfplatz, mitten im Sand, eine Erschwernis von +3 Punkten auf die *Heilkunde*-Probe mit sich bringt. Um diesen Malus zu verhindern, reicht es, die Verwundeten in ein Zelt zu bringen oder auf eine Decke oder einen Mantel zu legen, um den Sand fernzuhalten.

Bruder: *Heilkunde Wunden* +9 zur Versorgung der Blutung; *BALSAM* zum Anflicken des Ohrs kostet einen permanenten AsP.

Gesuchter: *Heilkunde Wunden* +16 (12 für die schlimmste Wunde und 4 aufgrund der Minus-Lebenspunkte); alternativ *BALSAM* +4 mit einem AsP permanenter Kosten.

Zeugen berichten, dass zwei Männer (gemeint sind der Bruder und der Cousin) nach dem anderen Mann gesucht hätten. Ohne Vorwarnung hätte einer von ihnen (der Bruder) dann die Waffe gezogen und den Gesuchten attackiert. Der wehrte sich jedoch und traf den Bruder mit einem Hieb am Kopf, woraufhin dieser zu Boden ging. Der andere Mann (der Cousin) ging dann auf den Gesuchten los und hieb ihm den Säbel zweimal quer über die Brust. Als er dann dem zu Boden gefallenen Wehrlosen einen weiteren Hieb verpassen wollte, fielen ihm ein paar Frauen in den Arm und zerren ihn weg.

Für die Rekonstruktion des Vorgangs kommt erschwerend hinzu, dass am Tatort zwar einige Frauen der Sippe des Übeltäters anwesend sind (und die für ihn natürlich Partei ergreifen), aber keine weiteren Mitglieder der Sippe der beiden Angreifer.

Der wutschäumende Cousin wird von den Wachen Scheich Alims abgeführt, während er immer noch den Blutenden verwünscht und auch gegen die Helden, sollten diese jenem helfen, Drohungen ausstößt. Kurz darauf treffen Vertreter beider Sippen auf dem Kampfplatz ein. Die Angehörigen des Gesuchten fordern Blutrache, als Vergeltung für den Angriff Zweier gegen Einen, die Verwandten der beiden Angreifer hingegen wünschen dem Gesuchten den Tod und fordern auch die Helden auf, ihre Heilbemühungen einzustellen.

Über die Ursache für den Streit spricht niemand, denn von den Angehörigen der Angreifer will niemand eingestehen, dass ein Mädchen der Sippe ihrer Ehre beraubt wurde und die Angehörigen des Gesuchten wissen nichts von dessen Übeltat.

Die Helden haben hier die Gelegenheit, die Ursache für den Angriff herauszufinden und somit die drohende Fehde zu schlichten. Denn allein aufgrund der Aussagen der Augenzeugen wird Scheich Alim als Richter der Oase zu dem Urteil kommen, dass der Angriff gegen das Friedensgebot verstieß und dass der Angegriffene das Recht hatte sich zu erwehren. Somit wird er folgendes Urteil fällen: Der erste Angreifer, der Bruder, hat durch seine Verletzung die unmittelbare Strafe für sein Tun erhalten und wird zusätzlich aus der Oase verbannt. Er hat nicht mehr das Recht, an Stammestreffen oder an Kriegszügen teilzunehmen. Der zweite Angreifer, der Cousin, hat eine schwerere Strafe zu befürchten: gemäß dem Recht der spiegelnden Strafen dürfen die Angehörigen des Gesuchten ihn mit Waffengewalt zu Tode bringen (oder schwer verwunden, je nachdem, wie erfolgreich die Helden waren).

Bringen die Helden dagegen das wahre Motiv des Angriffs ans Licht, ändert sich die Lage. Dann wird der Gesuchte zum

Schuldigen, der Angriff wird als Teil der Strafe angerechnet. Sollte der Gesuchte überlebt haben, ereilt ihn das Schicksal der Verbannung, darüber hinaus muss er oder müssen seine Hinterbliebenen dem Vater des Mädchens den doppelten Brautpreis zahlen.

Wichtig ist allerdings zur Verhinderung der Fehde, dass die Helden beide Sippen davon überzeugen, dass in der Sache ausreichend Recht gesprochen wurde. Die Sippe des Übeltäters muss anerkennen, dass er eine schwere Straftat begangen hat und dafür zu Recht attackiert wurde, die Sippe des Mädchens muss anerkennen, dass die Rache komplett vollzogen wurde. Gelingt den Helden diese Vermittlung, so haben sie ihr Ansehen bei den meisten Hairanim weiter verbessert, so dass die folgenden Intrigen gegen die Helden möglicherweise scheitern.

HELDEN SOLLEN AUSGESCHLOSSEN WERDEN

Am heutigen Tag sollen auf der Stammesversammlung finanzielle Dinge besprochen werden und Scheich Beremal stellt sich wieder gegen die Helden. Er argumentiert, dass es die Helden nichts angeht, was die Hairanim über Steuern und Abgaben besprechen. Er fürchtet, dass die Helden ihr Wissen den Feinden des Stammes verkaufen könnten, scheinen sie doch ziemliche Händlernaturen zu sein. Er spricht indirekt von möglicher Spionage.

Dieser bedrohlich vorgetragene Vorwurf erregt viele Hairanim und es wird erneut abgestimmt, ob die Helden weiter teilnehmen. Die Entscheidung fällt zugunsten der Helden aus, wenn:

- sie Sultan Ferzef auf ihre Seite bringen konnten (auf welche Art auch immer; Magie, reiche Geschenke oder anderes)
- sie mit mindestens vier Sippen gute Handelsbeziehungen geschlossen haben.
- sie die drohende Fehde abwenden konnten und zwei weitere Errungenschaften aufweisen können (Handelsbeziehungen oder die Schlichtung der Fehde am ersten Tag).

Wenn den Helden das nicht gelingt, dann müssen sie wieder draußen warten, während drinnen vor allem Scheich Beremal die Gelegenheit nutzt, Stimmung gegen die Helden zu machen.

ABSAGE VON DEN BENI SCHUF

Im Lauf des Chorbash werden die Helden – vermutlich durch eine Nachricht von Scheich Alim – erfahren, dass Hairan *Faisal ben Schuf* von den Beni Schuf seine Zusage zurückziehen will und stattdessen befreundete Hairanim um Waffenhilfe geben hat, damit sie die anrückenden Ungläubigen von ihrem Grund und Boden vertreiben können.

Da die Expedition von der Zusage der Beni Schuf abhängt, müssen die Helden versuchen, Faisal ben Schuf zum Einlenken zu bringen. Auf welche Weise ihnen dies gelingt, ist völlig egal. Die Helden können alle moralischen und unmoralischen Methoden nutzen.

- Versprechen sie Faisal ben Schuf mehr Geld, so akzeptiert er, wird aber kurz bevor die Ausgrabungen beginnen können, wieder jammern, da er glaubt, dass er die Helden um weiteres Gold erleichtern kann.
- Erfolgreicher dagegen ist, wenn die Helden Faisal ben Schuf zu einer definitiven Aussage und möglichst einem Schwur vor Zeugen (etwa Scheich Alim oder der Schriftgelehrte Abu Hairir) bringen, dass er seine Zusage gibt. Im persönlichen Gespräch weicht er gerne aus und behauptet später, nie eine Zusage gegeben zu haben.

• Die Helden können den Beni Schuf ihren hoch geehrten Kamelbullen stehlen und den Hairan damit zur Zusage bewegen. In diesem Fall muss er anerkennen, dass die Helden ebenso ruchlos sind wie er.

• Magie oder Liturgien hat Faisal ben Schuf nichts entgegenzusetzen – wenn allerdings der Magier *Zulqaman al'Ghulshach*, der Diener von Scheich Beremal, davon erfährt, kann er den Zauber durchaus brechen und die Helden abermals vor Probleme stellen.

BESUCH VON ASCH'NA GAR.

Berichte von den Helden und Gerüchte über sie haben den Weg auch in andere Oasen gefunden. Aus Keft ist daher Asch'na Gar, ein wandernder Prediger, in die Oase Birscha gekommen, um mit den Helden über Rastullah zu sprechen. Er schickt über einen Botenjungen einem der Helden (wenn keine Hierarchie auszumachen ist, fragt er den Karawanserei-Besitzer Khorim ben Yolrak um Rat) ein briefliches Gesuch um eine Unterredung.

Geschätzter [Name des Helden],
Euer Vorhaben ist gegenwärtig in aller Munde. Daher entbiete ich, Asch'na Gar, Euch meine untertänigsten Grüße und möchte für eine Stunde, nicht länger um die Gunst Eurer Ohren und derer Eurer Freunde bitten. Sendet mir bitte einen Boten zurück mit einer hoffentlich geneigten Antwort. Ihr findet mich im Bethaus.

Asch'na Gars Ziel ist klar: er möchte den Helden die Größe Rastullahs nahe bringen, er möchte sie bekehren. Dabei ist er nicht verbissen oder belehrend, er möchte vielmehr die Helden teilhaben lassen, was Rastullah für die Novadis bedeutet.

Lassen sich die Helden auf ein Gespräch ein, so besucht sie Asch'na Gar – er möchte nicht, dass die Helden zu ihm kommen müssen. Freundlich erkundigt er sich zunächst nach dem Wohlbefinden und dem Verlauf ihres Vorhabens und stellt dann ein paar höflich formulierte Fragen, wie die Helden sich unter so vielen Novadis fühlen, was es für ein Gefühl ist.

Sollte einer der Helden selbst rastullahgläubig sein, bemüht sich Asch'na Gar ganz besonders um sein Vertrauen und bindet ihn in das Gespräch oft ein, denn er hofft, auf diese Weise leichter Zugang zu den Gemütern der anderen Helden zu erhalten.

Asch'na Gar ist ein kompetenter Redner und wirbt um Verständnis für den Glauben der Novadis. Er vermeidet Anschuldigungen gegen die Zwölfgötter (und lässt sich auch nicht dazu provozieren) und entgegnet auch allzu bohrenden Fragen nach vergangenen Kriegen gegen das Liebliche Feld oder Almada mit der höflichen Antwort, dass in Rastullahs Offenbarung kein Wort vom Krieg fällt, dass Kriege Menschenwerk sind und dass sich niemand einer fleckenlosen Unschuld rühmen könne.

Asch'na Gar berichtet den Helden **in jedem Fall (!)** vom *Wunder von Keft*, dass sich 1026 BF ereignet hat. Damals gab es in der Nähe von Keft einen echsischen Überfall, der durch Rastullahs Macht zurückgeschlagen wurde. Ein plötzlicher Hagelschauer mit dicken Körnern und kaltem Wind kam aus einer dunklen, zeltförmigen Wolke und ließ die Echsen förmlich erstarren. Asch'na Gar bezeichnet dieses Wunder als "die Zweite Offenbarung Rastullahs".

Die Echsen seien aus einem seltsamen dschungelbewachsenen Tal am Wadi Yiyila gekommen. Der Kalif, der mit seinen Kriegern die Gegend erkundete, musste dort ein schweres Gefecht gegen echsische Wesen führen.

Um die Unterredung mit Asch'na Gar fundiert zu unterlegen, sei die Lektüre der einschlägigen Kapitel aus **Raschtul 91ff.** und **WdG 215ff.** empfohlen. Verläuft die Unterhaltung mit Asch'na Gar freundlich und friedlich, so wird der Prediger künftig für die Helden ein gutes Wort einlegen, sollte es zu Streitigkeiten kommen. Außerdem trifft man sich immer mehrmals im Leben und Asch'na Gar wird sich dann an die Helden und das freundliche Gespräch sicherlich erinnern.

ΑΠΟΠΥΜΕ ΒΑΡΠΥΠΓ ΑΠ ΔΙΕ ΗΕΔΕΠ

Morgens überbringt ein Botenkind eine Nachricht für die Helden. Wenn es nach dem Absender der Nachricht gefragt wird, kann es nicht viel erzählen, außer dass es ein Novadi war. Der Bote hat von einem der vier Begleiter *Rohul al'Achas* den Auftrag und die Botschaft erhalten, aber kann ihn nicht eindeutig identifizieren.

Die Botschaft wurde mit herkömmlicher Tinte auf ein Papyrus geschrieben. Die Schrift ist flüssig, der Urheber ist ein geübter Schreiber. Geschrieben ist der Text in Tulamidya-Schriftzeichen, nicht den 19 Geheiligten Glyphen. Keine Unterschrift, kein Siegel.

Es ist uns nicht verborgen geblieben, was Euer wahres Vorhaben ist. Haltet ein! Beendet Eure Bemühungen und kehrt dorthin zurück, von wo Ihr gekommen seid! Ihr habt keine Ahnung, welcher Gefahr Ihr die Welt aussetzen werdet. Was verborgen liegt, ist für keines Wesens Augen bestimmt. Dieser Brief ist die einzige und letzte Warnung, die Euch zuteil wird. Solltet Ihr von Eurem Vorhaben nicht Abstand nehmen, werdet Ihr die Konsequenzen Eures Handelns tragen müssen.

ΔΙΕ ΙΝΤΡΙΓΕ ΣΧΕΙΧ ΒΕΡΕΜΑΛΣ

Scheich Beremal will endlich wissen, was die Helden wirklich antreibt. Zu diesem Zweck bietet er ihnen ein 'Friedensgespräch' an, er lädt die Helden in sein Zelt ein. Bei diesem Gespräch gibt er sich höflich, entschuldigt sich für sein Betragen zu Beginn des Chorbash und umschmeichelt die Helden.

Das Gespräch zieht sich etwas, Scheich Beremal erzählt ein paar belanglose Dinge, fragt die Helden ebenfalls recht belanglose Fragen. Helden mit einer guten *Menschenkenntnis* (Probe +7 erforderlich) haben den Eindruck, dass Scheich Beremal zu warten scheint.

Das ist auch richtig, denn Scheich Beremal wartet auf seinen Magier *Zulqaman al'Ghulshach*, der in der Zwischenzeit die Quartiere der Helden durchsucht hat (sein Vorgehen wird im folgenden Abschnitt erläutert). Zulqaman lässt Scheich Beremal nur kurz eine Nachricht seines Eintreffens zukommen, lässt sich nicht persönlich im Zelt blicken, und hockt sich dann in den Nebenraum, wo er sich auf einen der Helden einstimmt und einen **BLICK IN DIE GEDANKEN** (Variante *Keine Sicht*) vorbereitet. Scheich Beremal stellt dann erstmals ein paar Fragen zu der Unternehmung der Helden, um Zulqaman zu ermöglichen, aus den Gedankenbildern ein paar interessante Dinge zu lesen. Aufmerksamen Helden kann der Zusammenhang zwischen der Nachricht und den neugierigen Fragen des Scheichs auffallen (*Menschenkenntnis*-Probe +5).

Der Magier Zulqaman im Quartier der Helden

Sollte eine Wache das Quartier der Helden bewachen, versucht Zulqaman sie entweder durch Magie (**BANNBALADIN** oder **IGNORANTIA**) oder mit einem Wurfstern mit Schlafgift (**WdS 149**: Alchimistisches Gift Stufe 5. Tiefschlaf für 7 SR oder bei gelungener KO-Abwehr Betäubung und Handlungsunfähigkeit für 1 SR) zu überwinden. Dann durchsucht er alles, was er finden kann, zaubert notfalls verschlossene Truhen mit **FORAMEN** auf. Mittels **ODEM ARCANUM** untersucht er zunächst, ob die Helden magische Fallen eingebaut haben oder ob hier Artefakte liegen. Er lässt alle Wertsachen und beschriebene Dokumente mitgehen und beauftragt dann einen Krieger aus Beremals Gefolge, die Sachen erst mal in der Nähe der Oase irgendwo zu vergraben – damit sie niemand findet.

Mit den gestohlenen Unterlagen will sich Zulqaman informieren, was die Helden genau planen. Außerdem hofft er, dass durch den Verlust der Dokumente und der Reisekasse die Helden schwer zurückgeworfen werden.

Die Helden werden nach ihrer Rückkehr auf jeden Fall bemerken, dass ihre Unterkunft durchsucht wurde und dass wichtige Sachen fehlen. Doch die Suche nach dem Urheber ist schwierig. Zeugen gibt es keine (dafür hat Zulqaman gesorgt), wenn sie Scheich Beremal beschuldigen, weist er dies als Frechheit zurück und bezeichnet die Helden als undankbar, weil sie die Gastfreundschaft nicht achten würden.

Aber unmöglich ist es nicht, die Intrige aufzudecken. Wenn sie zum Beispiel gezielt den Magier Zulqaman im Verdacht haben, findet sich möglicherweise jemand, der den Magier zur Zeit, während die Helden bei Scheich Beremal waren, in der Oase hat herumstreunen sehen. Auch eine magische Untersuchung kann Belastendes zutage fördern. Hier ist der Einfallsreichtum der Helden gefragt.

Fragen die Helden nach Zulqaman, teilt ihnen die Wache Scheich Beremals mit, dass der Magier früh zu Bett gegangen ist und nicht gestört werden will. Nur mit Waffengewalt können die Helden sich Zutritt verschaffen (das sorgt aber für Unruhe in der Oase), aber Zulqaman, der nach seinem Diebstahl den ganzen Tag und die ganze Nacht damit verbringt, die Do-

kumente der Helden zu entziffern, entzieht sich den Helden notfalls durch einen TRANSVERSALIS, wobei er vermutlich einen Großteil der Dokumente zurücklässt (entscheiden Sie selbst, was er noch mitnehmen konnte).

ZWEITE INTRIGE GEGEN DIE HELDEN

Es hängt vom Verhalten der Helden bei der gestrigen Intrige ab, wie sich die zweite Intrige gestaltet.

• Ist die erste Intrige durch gute Vorkehrungen der Helden misslungen, so entscheidet Zulqaman, dass er die Helden beseitigen lassen will. Er lockt sie mit einer fingierten Nachricht einer vertrauenswürdigen Person (z.B. fälscht er einen Brief von *Djermila Sheiqa-al-Wahid*) in die Wüste, wo eine Überzahl an Stammeskriegern den Helden einen Hinterhalt gelegt hat.

• Sind die Helden noch auf der Suche nach dem Dieb, erhalten sie eine (ebenfalls gefälschte) Nachricht, dass ein Informant einen der Helden – nur einen – außerhalb der Oase treffen will. Dort warten dann wieder einige Stammeskrieger, die dem einzelnen Helden eine unbewaffnete Abreibung verpassen und ihn anschließend laufen lassen mit den drohenden Worten, er und seine Freunde mögen verschwinden!

• Haben die Helden schon am gestrigen Abend Zulqaman und Scheich Beremal als Drahtzieher der Intrige identifizieren können, so müssen die Enttarnten in erster Linie Schadensbegrenzung betreiben. Der Magier Zulqaman allerdings lässt es sich nicht nehmen, den Helden zur Rache einen Dämon (zum Beispiel einen *Zant*) auf den Hals zu hetzen.

Je nach Verlauf dieser zweiten Intrige kann es zu einer verfrühten Abreise Scheich Beremals kommen, der mit seinem ganzen Gefolge fluchtartig den Chorbash verlässt. Dies tut er, wenn er von den Helden bloßgestellt wird. Da er als Scheich über etliche Gefolgsleute und Stammeskrieger gebieten kann, gibt es keine Möglichkeit, ihn festzunehmen, denn Sultan Ferzef befiehlt, dass sich die anderen Novadis (also auch die Gardisten von Scheich Alim al'Mosja) aus der Sache heraushalten sollen.

Stammeskrieger

Khunchomer: INI 10+1W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+4 DK N

Ring: INI 10+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+1 DK H

LE 32 AU 35 KO 14 GS 8 RS 1 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Reiterkampf, Rüstungsge-
wöhnung I, Waffenlos: Unauer Schule, Wuchtschlag

HEIRATSMARKT

Ein Höhepunkt der Festlichkeiten ist der Heiratsmarkt der Beni Schebt. Möglicherweise lassen sich die Helden dieses Spektakel nicht entgehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Heute ist ein besonderer Tag. Das bemerkt ihr sofort, als ihr nach draußen tretet. Männer und Frauen tragen ihre besten Gewänder, viele Frauen sind außerordentlich geschmückt und geschminkt. Auch den Kamelen und Pferden hat man bunte Schmuckbänder angelegt.

Jung und Alt trifft sich auf dem großen Platz am See, wo das Zelt der Hairans-Versammlung stand. Es ist abgebaut worden, ebenso wie einige andere Zelte, damit es Platz genug für alle Menschen gibt.

Ganz vorne in der Nähe des Sultans sitzen einige ältere Männer mit jungen unverschleierten Frauen. Das sind die Hairanim der einzelnen Sippen und die Mädchen, die hoffen, heute einen Ehemann zu finden.

Das Ritual ist einfach, aber erfordert eine Menge Mut. Jeder heiratswillige Mann muss vortreten und mit lauter Stimme vor allen Menschen seine Heiratsabsicht mit einem bestimmten Mädchen erklären. Dann können auch andere Männer ihre Absicht erklären und daraufhin beginnt ein munteres Gefeilsche zwischen den Kontrahenten. Sie überbieten sich gegenseitig mit dem Preisen der Schönheit der Angeboteten und erklären, wie viele Kamele, wie viele Ziegen oder Esel ihnen die Hochzeit wert wäre. Der Vater der jungen Braut muss demjenigen, der am meisten geboten hat, dann sein Einverständnis geben und unter großem Jubel verkündet der Sultan: "Rastullah ist Euer Zeuge, hiermit sei Dir, Abdul ben Jarif aus der Sippe der Beni Tufan, die reizende Fadime aus der Sippe der Beni Gawani zur Frau gegeben. Mögest Du sie allezeit achten und beschützen. Und mögest Du, Fadime, Deinem Ehemann Abdul eine gute Frau sein!"

Die hübschsten Frauen werden als erste verheiratet, während die nicht so begehrten Mädchen weiter auf Heiratsangebote warten. Doch sie sind nicht trübselig oder traurig, sondern freuen sich mit jedem Gebot. Denn den Brautpreis erhält zur Hälfte der Hairan der Sippe, der dann diesen unbeachteten Mädchen die Ziegen, Esel und Kamele zum Geschenk macht, so dass diese für eine Heirat interessant werden. Auf diese Weise finden die meisten jungen Frauen heute einen Ehemann.

Wenn die Helden auf das Angebot von *Djermila Sheiqa-al-Wahid* eingegangen sind (siehe Seite 34), für die unverheirateten Mädchen ihrer Sippe Ehemänner zu finden, so können sie heute stolz miterleben, wie die von ihnen überzeugten Novadi-Männer tatsächlich zu ihrem Wort stehen.

Bei dieser Gelegenheit wird auch Scheich *Serham ben Furqa* vortreten und um Hand einer jungen Frau anhalten, einer Tochter des Bruders von Sultan Ferzef. Mit dieser (politischen) Entscheidung will er die Beni Schebt näher an sich binden und will seine Einflussphäre vergrößern.

DIE ABSCHLUSSFEIER

Die Abschlussfeier wird ebenfalls auf dem freigeräumten Feld abgehalten. Mit diesem Fest endet auch für die Helden die Zeit der anstrengenden Verhandlungen. Sie können sich den Abend über verwöhnen und haben möglicherweise auch einige Freunde gefunden, mit denen sie die Zeit verbringen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der letzte Abend, der Chorbash neigt sich dem Ende entgegen. Nach all den langen Verhandlungen und dem erfreulichen Ergebnis des Heiratsmarktes sind die Novadis in Feierlaune, doch es liegt auch ein Hauch von Abschied in der Luft. Viele Novadis sehen einander zum letzten Mal für ein ganzes Jahr. Und es bedeutet auch Abschied zu nehmen von den Annehmlichkeiten der Oase – frisches Wasser, frische Nahrung und Schutz vor Kälte und Wildnis.

Ein Meer aus Fackeln erleuchtet den Festplatz. Im Hintergrund spielt eine sicherlich zehnköpfige Kapelle heitere Lieder. Die Trommeln klingen weit, die hellen Flötentöne

KAPITEL III: VERBORGEN IM SAND DER JAHRHUNDERTE

Etwa drei bis vier Wochen, nachdem die Helden die goldene Brieftaube mit der Nachricht fortgeschickt haben, trifft die Karawane mit Hilbert von Puspereiken und seinen Mitarbeitern in der Oase ein.

Scheich Alim al'Mosja lässt es sich nicht nehmen und lädt die Neuankömmlinge gemeinsam mit den Helden zum Kennenlernen zu sich ein. Währenddessen können die Arbeiter bereits das Lager für die Expeditionsteilnehmer herrichten

ZUM AUFBAU DES KAPITELS

Das Kapitel besitzt einen starken linearen Verlaufsrahmen. Innerhalb dieses Rahmens können Sie sich jedoch frei bewegen anhand der hier getätigten Informationen. Zunächst wird das Personal, das bei den Ausgrabungen eine Rolle spielt, und die Örtlichkeit vorgestellt. Anschließend finden Sie eine Auflistung möglicher Ereignisse, die während der Ausgrabungen stattfinden können. Wählen Sie so viele davon, wie Sie für interessant erachten. Mit dem Fund des Eingangs schließlich beginnt die Erkundung der Zuflucht unter Tage. Nach Bergung des Fundes können die Helden schließlich der Wüste den Rücken kehren.

DIE AUSGRABUNGEN KÖPPEB BEGİPPEB

Die Arbeiter schlagen auf dem Gebiet der Beni Schuf das Lager auf. Einige der Nomaden finden sich eher widerwillig mit der Situation ab und behindern den Aufbau des Lagers. Zeternd verlassen sie schließlich den Ort.

Für den Expeditionsleiter Hilbert wird ein großes Novadizelt aufgebaut. Die Arbeiter zimmern einen hölzernen Schreibtisch zusammen, an dem der Magier arbeiten kann, und bauen aus mehreren Bohlen Holz einen breiten Konferenztisch zusammen. Die Materialien wurden unter großen Anstrengungen auf den Kamelen von Mherwed hierher transportiert.

Ein zweites Zelt beherbergt die anderen 4 bedeutenden Expeditionsteilnehmer, deren einzelne Schlafstätten durch Stoffvorhänge voneinander getrennt sind. Auch die Helden erhalten ein solches Zelt mit kleinen einzelnen Schlafbereichen. Den Arbeitern bleiben mehrere große Zelte, in denen sie zu rund 10 Leuten jeweils nächtigen, eng aneinander liegend, ohne jeden Luxus.

Desweiteren werden ein Kochzelt, eins als Lager für Werkzeug und Material und eins für die Holzwerkstatt aufgebaut. Für die Arbeitstiere werden Pferche errichtet, die ebenfalls mit Planen überspannt werden, um das Vieh vor der zu heißen Sonne zu schützen.

Tatsächlich hat Pargonus sich sehr darum bemüht, dass Hilbert auf ihn aufmerksam wird.

Pargonus, ein Schüler aus Gerasim, absolvierte vor drei Jahren seine Zweitausbildung an der Akademie der Verformungen in Lowangen. Er besitzt teilweise exzellente Kenntnisse in den Merkmalen Eigenschaften, Form und Telekinese.

Erscheinungsbild: Pargonus ist ein drahtiger, sportlicher Typ, der in der weiten Magierrobe etwas verloren wirkt. Er hat kurze graue Haare, die das einzige Anzeichen für die knapp 50 Jahre sind, die er inzwischen alt ist. Ansonsten wirkt er bis zu 15 Jahre jünger, sicherlich ein Zeichen seiner langen Reisen durch ganz Aventurien.

Charakterisierung: Pargonus ist schwer zu durchschauen. Er wirkt stets etwas geistesabwesend, in seinem Kopf scheint immer etwas vorzugehen. Er ist beherrscht, furchtlos, aber in der Wüste auf die Hilfe der Helden angewiesen, deren Vertrauen er zu gewinnen sucht. Er nimmt Helden bisweilen gerne mit auf Erkundungen für seine kartographischen Studien. Seine reservierte Haltung ist Ausdruck für Pargonus' Versteckspiel. Er ist bedacht darauf, keinen Hinweis auf seine verräterische Tätigkeit bei den *Uled ash'Shebah* zu geben und steht oft unter Einwirkung der Sonderfertigkeit *Eiserner Wille*, um sich abzusichern.

TEILNEHMER DER EXPEDITION

Hilbert hat in Khunchom und Mherwed ein paar Fachkräfte für die Expedition gewinnen können, die ihn begleiten. Die Helden werden mit diesen Personen früher oder später zu tun bekommen.

HILBERT VON PUSPEREIKEN

Der bornländische Magier (zu Erscheinungsbild und seiner Persönlichkeit siehe Seite 131) scheint das heiße Klima in der Khôm nicht besonders gut zu vertragen. Er hat einen roten Kopf und fächelt sich gelegentlich frische Luft zu. Aber er beißt die Zähne zusammen, denn vor ihm liegt möglicherweise seine größte Entdeckung.

PARGONUS VON GERASIM, KARTOGRAPH

In Mherwed traf Hilbert auf den weitgereisten Magier Pargonus, der bei den dortigen Zauberern des Ordens der Grauen Stäbe hospitierte. Da Pargonus ein erfahrener und in Fachkreisen bekannter Kartograph ist, bat Hilbert ihn mitzukommen.

Pargonus von Gerasim

MU 14 KL 15 IN 11 CH 12 FF 11 GE 14 KO 13 KK 11

Zauberstab: INI 11 + 1W6 AT 12 PA 12 TP 1W6 + 1 DK S

LeP 29 AsP 42 GS 8 RS 0 MR 6

besondere Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer

Talente: Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnen-schärfe 10, Überreden 13

Sprachen und Schriften: Garethi (Muttersprache), Isdira (Zweitsprache), Bosparano (mittelmäßig), Nujuka (mittelmäßig), Alaani (wenig), Schriften Kusliker Zeichen, Isdira Zauber: Armatruz 12, Attributo 11, Axxeleratus 12, Corpofesso 10, Motoricus 10, Paralysis 15, Psychostabilis 11, Visibili 10, dazu einige Zauber der Merkmale Eigenschaften und Form kompetent bis meisterlich

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Eigenschaften, Form, Telekinese

CHADIM SAL MHERECH AY MHERWED, STUDIOSVS UND PERSÖNLICHER ASSISTENT HILBERTS

Um Hilbert bei den allfälligen Verwaltungsaufgaben zu entlasten, hat *Mherech ben Tuleyman* ihm seinen Meisterschüler Chadim mitgeschickt. Der junge Mann befindet sich kurz vor dem Examen an der Akademie, ist also noch kein anerkannter Magier. Deswegen zaubert er nur in Notfällen.

Erscheinungsbild: Der siebzehnjährige Chadim ist in einer Menschenmenge leicht zu entdecken, denn er ist rund zwei Schritt groß und hager. In der Witterung der Khôm trägt er den ortsüblichen Kaftan und die Keffiya und ist für Uneingeweihte nicht als Zauberer zu erkennen, denn er besitzt noch keinen Magierstab.

Charakterisierung: Für den gelehrigen Chadim ist die Expedition eine Belohnung seines Lehrmeisters und der Studiosus ist sehr begierig, so viel zu lernen, wie er nur kann. Wenn die Helden mit Hilbert konferieren, hört er aufmerksam zu und kann selbst intelligente Vorschläge einbringen. Auch Spieler-Magiern schaut er gerne über die Schulter, stellt ihnen magietheoretische Fragen und notiert sich die Antworten. Allerdings ist er ein wenig naiv und könnte den Feinden der Ausgrabung ein leichtes Opfer sein.

Chadim sal Mherech ay Mherwed

MU 13 KL 14 IN 13 CH 14 FF 11 GE 11 KO 13 KK 11 MR 7
besondere Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren, Akademische Ausbildung (Magier), Gutes Gedächtnis Vollzauberer
Talente: Menschenkenntnis, Selbstbeherrschung, Sinnen-schärfe, Überreden

Zauber: Adamantium 5, Dschinnenruf 6, Klarum Purum 6, Odem Arcanum 4

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Elementar (Erz)

YUSSUF SAHIB BEN JAMIL, BAUMEISTER UND MECHANICUS

Yussuf ben Jamil hat sich im Kalifat bei mehreren größeren Bauprojekten einen Namen gemacht, so etwa, als er nach dem Khômkrieg den Kalifenpalast renovierte. Auch im Brückenbau gibt es wohl derzeit niemand Besseren. Yussuf Sahib hat selbst in Fasar und Khunchom gelernt, hat gleichermaßen tulamische wie mittelländische Baukunst studiert und richtet sein Augenmerk besonders auf hilfreiche mechanische Konstruktionen, die den Bau erleichtern.

Erscheinungsbild: Der rund 60-jährige Baumeister, der üblicherweise ehrfurchtsvoll als "Yussuf Sahib" angesprochen wird, hat von den vielen Jahrzehnten auf Baustellen ein wettergegerbtes Gesicht. Er benutzt einen Gehstock, da er auf dem linken Bein humpelt. Das Haar ist von dunklem Grau, die Stirn wirft tiefe Falten, da Yussuf oft die Augen zusammenkneift, wenn er Vermessungsgeräte benutzt. Stets in seiner Nähe findet sich sein persönlicher Diener, der kahlköpfige Waldmensch *Zari*, den er einst aus der Sklaverei kaufte. Jener trägt Messinstrumente, Notizbuch und das Kartenmaterial für Yussuf.

Charakterisierung: Yussuf ist wortkarg und knurrig. Er ist ein Einzelgänger, der nicht mit vielen Worten erklärt, was er tut. Wie ein Feldherr schreitet er über die Baustelle und gibt den Vorarbeitern Befehle. Rückschläge und Misserfolge lassen ihn in Zorn geraten, grobe Fahrlässigkeiten seitens der Arbeiter bestraft er mit körperlichen Züchtigungen. Die Kommunikation übernimmt für ihn in der Regel *Zari*, der seit knapp 20 Jahren für Yussuf arbeitet und intuitiv weiß, was er zu tun hat.

Yussuf Sahib ben Jamil

MU 12 KL 15 IN 13 CH 11 FF 13 GE 10 KO 14 KK 13 MR 5
besondere Vor- und Nachteile: Lahm

Talente: Baukunst 17, Bergbau 11, Mechanik 14, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 10, Überreden 6
Sprachen und Schriften: Tulamidya (Muttersprache), Bosparano (mittelmäßig), Garethi (mittelmäßig), Schrift Tulamidya, Kusliker Zeichen

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation

ALRIK REMOSTIN, ZIMMERMANN

Alrik entstammt einer mittelreichischen Familie, die in Khunchom heimisch wurde und eine große Schreinerei betreibt. Der Familienbetrieb existiert seit rund 150 Jahren und Alrik ist Zimmermann in der siebten Generation. Da er noch ungebunden ist, konnte er dem Ruf Hilberts in die Khômwüste folgen, während sein Vater den heimischen Betrieb leitet.

Erscheinungsbild: Alrik ist Anfang 30, hat rotbraune Haare und deutliche Sommersprossen. Seine helle Haut wird stark von der Wüstensonne in Mitleidenschaft gezogen, so dass er ständig einen Sonnenbrand hat. Er weigert sich, einen Kaftan zu tragen, denn er ist der Meinung, dass ihn der Stoff bei der Arbeit behindert. So steht er in Hemd und Beinkleidern mit lederner Schürze in seinem Zelt und wird von den Novadis misstrauisch beäugt.

Charakterisierung: Alrik freut sich sehr über die Anwesenheit der Helden und nutzt die Gelegenheit, sich oft mit ihnen zu treffen. Dabei will er vor allem plaudern, denn der Khôm-Dialekt, den die Novadis hier sprechen, ist ihm ziemlich fremd. Er kann sich nur mühsam mit seinen Arbeitshelfern verständigen, da er auch das Khunchomer Tulamidya nur mittelmäßig beherrscht. Anfangs ist er noch begeistert von der Ausgrabung, mit zunehmender Dauer bereut er jedoch seinen Entschluss, in die Wüste gegangen zu sein.

VERLAUF DER AUSGRABUNG

Das Gebiet für die Ausgrabung wird anfangs vermessen und mit Holzpfosten in verschiedene Sektoren unterteilt. Yussuf Sahib und Alrik konstruieren mechanische Gerätschaften, die die Grabungen unterstützen sollen, so etwa ein Förderrad, mit dem die Gräber Sand aus einer Grube nach oben transportieren können.

Anschließend graben die Arbeiter systematisch in jedem Sektor mehrere Löcher, um die Tiefe und den Verlauf der Bodenschichten zu dokumentieren und eventuelle Felsschichten freizulegen. Trotz dieses geordneten Vorgehens wird es knapp vier Monate dauern, bis die Expedition zum Durchbruch gelangt.

Auch wenn die Ausgrabungen vier Monate dauern, so müssen Sie nicht ewig daran herum spielen. Den Helden fallen ein paar besondere Aufgaben zu, Hilbert möchte, dass sie Teile der Ausgrabung beaufsichtigen oder die vereinbarten Handel mit den Novadis durchführen. Setzen Sie einige Schwerpunkte, bieten Sie jedem Helden die Gelegenheit, tätig zu sein und springen Sie ansonsten auch mal einige Tage oder Wochen.

Im Folgenden werden Ihnen einige Highlights vorgestellt, die während der Ausgrabungen so passieren können. Einige dieser Ereignisse sollten auf jeden Fall stattfinden, da sie das Finale vorbereiten (diese finden Sie zuerst), die weiteren Ereignisse können Sie als Vorschläge auffassen.

Magie bei der Ausgrabung

Die Helden haben möglicherweise die Idee, Magie zur Hilfe der Ausgrabungen zu verwenden. Hierzu sei bemerkt, dass aufgrund der Größe des Ausgrabungsgebietes die meisten Möglichkeiten nicht im Rahmen des Möglichen liegen. So können beispielsweise beschworene Elementare mit dem Dienst *Suche* nur dem Beschwörer bekannte Orte finden. Erst die Eigenschaft *Suche nach dem Unbekannten* (WdZ 235), die dem Dschinn dann bei der Beschwörung verliehen werden muss, ermöglicht weitere Einsatzmöglichkeiten. Der Dienst *Kontrolle über ein Element* hilft nur gerade mal einen Radius von einigen Schrittformen. Dämonen sind ebenso vielseitig aber der Zusatzdienst *Durch [Element] bewegen* ermöglicht ihnen keine schnelle Bewegung durch Sand und Gestein. Außerdem wird Hilbert eine solche Vorgehensweise zutiefst verurteilen.

Im Ergebnis soll bei der Expedition ein bodenständiges Flair im Stile der trojanischen oder ägyptischen Ausgrabungen im 19. und 20. Jahrhundert aufkommen, weswegen magische Lösungen zur schnellen Suche seitens des Abenteurers auch nicht erwünscht sind.

Expeditionsleiter Hilbert verlässt sich lieber auf "sichere" mechanische Lösungen, anstatt Dschinne für den Transport zu verwenden.

Beachten Sie außerdem bitte mögliche Störungen seitens der beiden Kraftlinien (siehe Seite 33), die sich im Ausgrabungsgebiet befinden (aber größtenteils unter der Erde verlaufen).

AUFRUHR BEI DEN ARBEITERN

Da neben den 200 Bauarbeitern auch immer einige Kamelführer und Händler mit Lieferungen beschäftigt sind und Obstverkäufer aus der Oase Birscha die Ausgrabungsstätte aufsuchen, ist auf der Baustelle immer etwas los.

Im Verlauf der Ausgrabungen gibt es mehrere Aufrührereien bei den Arbeitern, die teilweise von sich heraus entstehen, teilweise aber auch von *Rohul al'Acha* vom Drachenorden inszeniert werden.

- Ein von Rohul bestellter Haimamud erzählt den Arbeitern bei der abendlichen Zusammenkunft Schreckgeschichten. Daraufhin laufen einige der abergläubischen Novadis davon.
- Rohul beauftragt einen Händler, Arbeiter abzuwerben. Jener verhandelt mit einem der Wortführer und die beginnen ihre Zelte abzubrechen.
- Ohne Zutun Rohuls geraten Arbeiter zweier Sippen in Streit und prügeln sich oder bedrohen einander mit Waffen.
- Rohul kauft beim Schmied *Ruyad* einige schwere Zangen und lässt sie durch einen Laufburschen ins Lager der Sklaven bringen. Die können auf diese Weise ihre Ketten durchkneifen und davonlaufen

In welcher Weise die Helden das Problem der fehlenden Arbeiter lösen, ist völlig offen. Sie können neue Arbeiter anwerben oder die alten überzeugen, zurückzukehren. Ebenfalls offen ist, ob die Helden dahinter kommen, dass Rohul hinter einigen der Schwierigkeiten steckt.

Der Urheber jedenfalls hat sich für den Fall des Falles abgesichert. Rohul wird ständig von vier Gefolgsleuten begleitet und trifft die Helden nur an öffentlichen Orten, damit sie ihm keine tödliche Falle stellen können. Rechtlich sind Rohuls Tä-

ten ohnehin im Graubereich, so dass die Helden körperliche Gewalt gegen Rohul nicht mit der Billigung von Scheich Alim durchführen können.

Sofern Kampfwerte benötigt werden, orientieren Sie sich an den Werten der Anhänger der Uled ash'Shebah, auf Seite 38.

SABOTAGE AN DER MECHANIK

Da die Ausgrabungen weiter voran gehen, besticht Rohul einen jungen Arbeiter, dass dieser Nachts eine Sabotage an einer der mechanischen Gerätschaften vornimmt, zum Beispiel dem Förderrad.

Wenn es am nächsten Tag in Betrieb genommen wird, klemmt die Mechanik und infolge der Kräfte bricht das Rad an wichtiger Stelle, so dass es für mehrere Tage still steht, weil es an Ersatzteilen mangelt.

Helden mit guter Kenntnis in *Holzbearbeitung* oder *Mechanik* können herausfinden, dass hier Sabotage vorliegt, aber es hat niemand jemanden hier werkeln gesehen.

FEUER IM WERKZEUGZELT

Die dritte Störung, die Rohul al'Acha durchführt, wiegt schwerer. Einer seiner Gefolgsleute schleicht sich nachts ins Lager und legt Feuer im Werkzeugzelt. Vorher spioniert er ein paar Tage lang die Wachen und die Gebräuche aus, damit er nicht entdeckt wird. Er legt das Feuer an einem Holzstapel, den er mit Öl trinkt, so dass dieser gut brennt. Bis das Feuer bemerkt wird, hat es den Bauholzstapel schon weitgehend entzündet.

Da auch die Schaufeln, Hacken und andere Werkzeuge Feuer gefangen haben, haben die Helden keine Werkzeuge, um Sand auf die Feuerstelle zu schippen. Wie sie das Feuer löschen, bleibt ihnen überlassen – Fakt ist, dass sich niemand erklären kann, wie in dem Werkzeugzelt ein Brand ausbrechen konnte. Der Verlust der Werkzeuge verzögert die Ausgrabungen erneut, aber nach der Pause wird die Arbeit wieder aufgenommen.

OPTIONAL:

DIE HELDEN STELLEN ROHUL AL'ACHA ZUR REDE

Wenn die Helden genügend Hinweise auf eine Täterschaft Rohul al'Achas haben, können sie ihn mit den Vorwürfen konfrontieren. Er ist in der Oase Birscha anzutreffen, wo er immer noch bei Abu Hairir lebt. Er streitet anfangs seine Beteiligung ab, aber lässt sich zu Scheich Alim vor ein Eilgericht zitieren. Sollten die Helden in einem Akt von Selbstjustiz Rohul erschlagen wollen, ohne ihn anzuhören, so tritt Abu Hairir für seinen Freund ein und verlangt ein Gericht vor Scheich Alim. Wenn die Helden ihre Vorwürfe schlüssig darlegen (*Überzeugungsprobe*), räumt Rohul zerknirscht seine Taten ein, rechtfertigt sein Tun aber damit, dass er geschworen habe, das Geheimnis, dass die Helden erkunden wollen, zu verteidigen. Nach seinem Geständnis lenkt er das Gespräch mehr und mehr auf die Expedition der Helden und auf etwaige Ungereimtheiten ihrer Geschichte, die sie in der Oase Birscha vorgebracht haben könnten. Um seinen Worten Gewicht zu verleihen, klärt er die Helden über seine Identität (siehe Seite 38) auf, Abu Hairir ist für diese Angaben sein Zeuge. Obwohl er von der Lauterkeit der Motive der Helden überzeugt sei, müsse er sich ihnen in den Weg stellen.

Scheich Alim entscheidet im Sinne der Helden. Ihre Grabung ist rechtens und Rohul hatte kein Recht sie zu stören. Der Ordenskrieger wird verpflichtet, für den verursachten Schaden Haftung zu leisten. Er akzeptiert das Urteil und bittet darum, selbst einen Vorschlag zur Kompensation machen zu dürfen, den er als "das teuerste, was ich besitze" bezeichnet:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich entschuldige mich für mein Handeln“, räumt Rohul niedergeschlagen ein, „und ich möchte Euch zum Ausgleich für die erlittenen Schäden das hier geben!“

Mit einem Griff zieht er ein Amulett hervor, das er um den Hals trägt. Es ist eine Mondenscheibe aus reinem Gold. Als Rohul Euch das Amulett mit Kette in die Hand drückt, spürt ihr die Wärme, die von dem Kleinod ausgeht.

Auf beiden Seiten sind Schriftzeichen eingraviert, schwer zu entziffern, aber sicher tulamidischen Ursprungs.

„Ich konnte Euch nicht aufhalten und daher werde ich Euch den Zutritt zur Zuflucht meines Ordens ermöglichen, damit ihr euch selber davon überzeugen könnt, dass manches besser im Verborgenen bleibt. Ihr benötigt dieses Amulett, um den magischen Schutz zu überwinden! Ich habe mich nicht würdig erwiesen, es zu tragen, möge es Euch dagegen zum Ziel bringe. Doch seid gewarnt! Die Feinde, vor denen wir das Heiligtum beschützt haben, unsere gemeinsamen Feinde, werden Kenntnis erhalten und sie werden zu Euch kommen, irgendwann, wenn Ihr es nicht erwartet! Wappnet Euch, denn schon bald werdet Ihr verantwortlich sein für den Schutz des Heiligtums!“

Rohul bringt den Helden außerdem zwei ur-tulamidische Schlüsselwörter bei, die sie an passender Stelle aufsagen sollen. Eins bedeutet soviel wie „Übergang“, das andere „Einlass“. Fragen nach den Feinden, vor denen er warnt, beantwortet er mit ausweichenden Antworten, er weiß selbst nicht genau, in welcher Gestalt und wann sich die Feinde zeigen werden. Sie besitzen viele Gesichter. Er hat vom *Dschinn der Nacht* (tul. *Djinn-al-laila*) gehört, der nach dem Geheimnis suchen soll und den er als einen der Feinde fürchtet.

ERSTE FUNDE

Um die Suche spannender zu gestalten können im Vorfeld und Verlauf der Grabungen kleinere Funde gemacht werden: Grundmauern einer verschütteten Siedlung, Überreste einer Statue, Stufen, die im Nichts enden, unidentifizierbare mumifizierte Überreste, ein alter Wachturm von Rohuls Ordens, in dem sich eine Drachenstatue befindet, o.ä.

Spätestens dies ist der Zeitpunkt, an dem Hilbert das wahre Ziel seiner Grabung verrät.

WERKZEUG VERSCHWINDET

Dieses Ereignis ist das erste, das von Pargonus ausgelöst wird. Es findet ziemlich früh während der Ausgrabungen statt. Pargonus' Verbündete stehlen sich nötige Materialien zusammen. Den Helden kommt ein Streit unter Arbeitern zu Ohren. Zwei Gruppen beschuldigen einander, Werkzeug gestohlen zu haben. Die Gruppen hatten in der Mittagshitze pausiert und als sie wieder an die Arbeit gingen, gerieten sie in Streit. Das Diebesgut ist nicht im Lager zu finden.

Andere Arbeiter beschwerten sich, dass jemand ihre Wasser-schläuche gestohlen habe, wieder andere vermissen Kleidung oder Felle beziehungsweise Decken.

Im Trubel der Ausgrabung besteht keine Möglichkeit, die Spuren der Diebe zu verfolgen. Zu viele Personen laufen hier durcheinander. Besitzt ein Held die Möglichkeit, auf magischem Wege das Diebesgut aufzuspüren, so führt ihn die Ma-

gie an einen Ort am Rand der Berge, abseits des Lagers. Hier wurden die Werkzeuge und das andere Diebesgut in Decken eingewickelt halb im Sand vergraben, offenbar eine Art Lager.

Wenn die Helden das Werkzeug finden: Die Diebe beobachten den Werkzeugfund von ihrem Versteck in den Bergen aus und besorgen sich in den darauf folgenden Tagen auf anderem Wege, z.B. über die Karawanserei das nötige Werkzeug.

SPION IM KARTENZELT

Als zweites nimmt Pargonus nachts einen ungestörten Blick in Hilberts Karten und Aufzeichnungen. Das Ereignis findet ebenfalls recht früh im Verlauf der Ausgrabungen statt.

Möglicherweise wollen die Helden vor Hilberts Zelt Wache halten. Erinnern Sie aber die Helden bitte an die Auswirkungen durch *Erschöpfung* und *Überanstrengung* – vermutlich werden die Helden die Nächte als Ruhezeit brauchen, um die Anstrengungen des Tages zu verkraften. Sollten sie dennoch darauf bestehen zu wachen, so erschweren Sie die erforderlichen Proben gemäß den Regeln von Seite 27.

Pargonus will nicht auffallen und wird bei aufmerksamen Helden keinen Versuch unternehmen. Wenn allerdings die Möglichkeit besteht, dass die Wache einschläft oder vor Erschöpfung kaum mehr etwas mitbekommt, dann nutzt er die Situation und schlüpft in das Zelt. Dort entzündet er eine kleine Abblendleuchte, um die Karten durchzusehen und sich durch Hilberts Unterlagen zu wühlen.

Hilbert (oder ein Held mit einem hervorragenden Gedächtnis) fällt die nächtliche Spionage eines Morgens auf, wenn bestimmte Dinge nicht an ihrem Ort liegen, die Briefe durchwühlt sind oder in der Eile Gegenstände wie etwa ein Tintenfass heruntergeworfen wurden. Es wurde offenbar nichts gestohlen, der Täter scheint allerdings großes Interesse an Hilberts Privataufzeichnungen zu haben, die er niemandem sonst zugänglich macht.

Wenn die Helden sich auf die Lauer legen, wird Pargonus es vermutlich entdecken, denn er kundschaftet vorher mit dem Stabzauber SCHUPPENHAUT (Speikobra) das Ziel aus.

Wird Pargonus von den Helden ertappt: Er flüchtet mit einem TRANSVERSALIS. Dann begibt er sich schon frühzeitig zu seinen Gefolgsleuten und gräbt an eigener Stelle weiter (siehe unten), so dass er ungefähr zur gleichen Zeit, als die Helden die Zuflucht erkunden, durch den Kamin (siehe Seite 53) das Gewölbe erreicht.

AUSGRÄBER AUF EIGENER SPUR

Der mögliche dritte Zwischenfall, der auf Pargonus zurückgeht. Wenn er ein paar Spuren in Hilberts Aufzeichnungen gefunden hat, befiehlt er seinen Gefolgsleuten, die im Schutz des Djurkaram-Gebirges auf ihn warten, nachts an bestimmten Stellen zu graben. Anfangs fällt das noch nicht auf, aber je tiefer die Löcher werden (die anfangs mit gestohlenen Holzlatten und Decken getarnt werden) und je mehr Aushub die Gräber produzieren, desto höher ist die Chance, dass die Löcher entdeckt werden.

Wenn die Helden die Löcher sehen, stellen sie fest, dass jemand, der offenbar Hilberts Plan kennt, bewusst an ganz anderen Stellen gegraben hat, nämlich an solchen, die Hilbert infolge der ersten Grabungen als mögliche interessante Flecken notiert hat, die er aber noch nicht hat graben lassen, weil er systematisch vorgeht.

Die Ausgräber verwischen morgens immer ihre Spuren, so dass nur ihre Hinterlassenschaften zu sehen sind. Sie selbst verstecken sich in Felsspalten und Höhlen weiter oben im Gebirge, der Pfad hinauf ist ebenfalls gut getarnt.

Wenn die Helden an diesem Punkt Pargonus' Plan vereiteln: Die Ausgräber flüchten vor den Helden, Pargonus flüchtet ebenfalls, wenn er enttarnt wird. In diesem Fall können die Helden das noch zu findende Versteck alleine auskundschaften, sie werden erst auf dem Rückweg von Pargonus und seinen Leuten überfallen.

OPTIONALE ZWISCHENFÄLLE

Damit nicht jedes Ereignis auf der Baustelle das Werk eines Verschwörers ist, können Sie weitere zusätzliche Zwischenfälle inszenieren. Lassen Sie sich von der folgenden Liste inspirieren und führen Sie die Ereignisse so weit aus, wie die Spielrunde Interesse daran findet:

- ein Wasserloch trocknet aus
- Unfall auf der Baustelle
- einige Beni Schuf bereiten Ärger
- Hetzprediger aus Keft wettet gegen die Ungläubigen Ausgräber
- Harpyien entführen Arbeiter

DER DURCHBRUCH

Es sieht ganz nach einem Fehlschlag aus. In einem groben Raster wurde das ganze Gebiet bereits erkundet, aber die Probe-Grabungen haben keinen Erfolg zutage gebracht. Doch in den ersten Tagen des Tsamondes gibt es plötzlich einen Durchbruch, die Arbeiter stoßen auf eine Gesteinschicht, auf eine frühere offen liegende Bergflanke, die unter Unmassen an Sand begraben lag. An ihr kann man grobe

Formen eines Portals erkennen, mit Symbolen und Bildern umkränzt. Hier liegt offenbar der Eingang zu dem gesuchten Versteck.

Das Paradoxon der Grabungsdauer

Der Durchbruch und die Dauer der Ausgrabungen sind willkürlich vom Autor bestimmte Ereignisse. Da es nach diesem Abenteuer noch einige weitere Kampagnenteile gibt, ist leider eine Festlegung der Dauer unumgänglich. Die Spieler haben hierauf keinen Einfluss, aber um sie dennoch für gute Arbeit zu belohnen, gibt es bei den Ausgrabungen ein paar Möglichkeiten, den Verlauf zu modifizieren, ohne dabei den Durchbruch zeitlich zu verschieben.

- Bei guter strategischer Verteilung der Grabungsstellen gewinnt die Expedition frühzeitig die Erkenntnis, dass die bisherigen Grabungen nicht tief genug waren. Daraufhin graben sie die weiteren Probe-Löcher wesentlich tiefer und können an einem ausgewaschenen Flussbett entlang graben.
- Haben die Helden im Vorfeld nicht alle Ressourcen beigebracht, können sie nachträglich das benötigte Material besorgen, so dass auf der Ausgrabung eine flüssige Arbeit stattfinden kann.
- Ebenfalls ein guter Erfolg für die Helden ist die frühzeitige Enttarnung und Vertreibung des Verräters Pargonus aus dem Lager.

ZUFLUCHT UNTER TAGE

Mit der Entdeckung des Portals hat die lange Suche ein Ende und alle Arbeiter werden zusammengerufen, um das Portal und die Felswand freizulegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem die Arbeiter in einem tiefen Trichter das Portal zur Gänze freigelegt haben, könnt ihr es euch genau anschauen. Es ist eine riesige Pforte, breit genug für einen Wagen und so hoch wie zwei Menschen. Auf Hilberts Kommando bringt ein Arbeiter eine Messlatte herbei, vier-einhalb Schritt ist die höchste Stelle und rund zweieinhalb Schritt misst der Durchgang in der Breite.

Rings um das Portal haben die Erbauer Zeichen in den Stein geritzt, keine Schrift, es sind Symbole. Um sie genau zu entziffern, muss man erst die Erdreste entfernen.

Das Portal besitzt keine Türen, man kann weder Schleifspuren noch Zargen erkennen. Der Durchweg ist durch gewaltige Massen Erdreich versperrt. Was auch sich hinter diesem Portal befindet, es ist seit langer Zeit verschüttet.

Im Laufe der Jahrhunderte hat der Wind den Sand bis tief in das Gewölbe hinein geblasen und jede noch so feine Ritze ausgefüllt, so dass es eine unglaublich aufwendige Arbeit ist, den Gang freizulegen.

An dieser Stelle können die Helden den Beschwörungsring verwenden, den Spektabilität Mherech ben Tuleyman ihnen mitgegeben hat (siehe Seite 133), der hierdurch gerufene Erdschinn räumt den Sand auf Wunsch umgehend fort.

Haben die Helden den Dienst des Dschinns bereits aufgebraucht und haben auch keine anderen magischen Mittel zur Verfügung, so müssen wohl oder übel wieder die Arbeiter zu Werke gehen. Es dauert ein paar Tage, bis der Tunnel so weit freigeschaufelt ist, dass sich ein Mensch ins Innere des Gewölbes hindurchzwängen kann.

Beachten Sie bitte bei der folgenden Beschreibung des Eingangstunnels den Umstand, dass in diesem Fall Sandreste verbleiben.

I – DER EINGANGSTUNNEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie ein schwarzer aufgerissener Schlund liegt der freige-räumte Gang vor euch. Er ist beachtlich groß und führt beinahe schnurgerade tief in den Berg hinein. Der unebene Boden ist leicht abschüssig. Die früheren Bewohner dieses Ortes haben Boden, Decke und Wände bearbeitet, haben die größten Unebenheiten abgeschlagen und Engstellen aufgebrochen. So senkt sich die Decke im Gang nie unter drei Schritt Höhe.

Schließlich geht es wieder leicht bergauf, aus der Ferne ist ein trübes Glimmen zu erkennen, wie eine einzelne Kerze nachts in einem großen Saal.

Im Eingangstunnel lassen sich keine Besonderheiten finden. Aufgrund der totalen Dunkelheit müssen die Helden eine Lichtquelle mitnehmen. Sollte einer der Helden die Länge des Tunnels ausmessen wollen, teilen Sie ihm ein Ergebnis um die 200 Schritt mit. Der Gang endet in der Großen Höhle.

DIE GROBE HÖHLE

Diese Höhle ist das Zentrum des ganzen Systems. Sie hat einen grob runden Grundriss mit einem zwischen 12 und 20 Schritt wechselnden Durchmesser. Etliche Risse und größere Gänge führen zu dieser Haupthöhle. Die früheren Bewohner haben sich ein kompliziertes Netz an Gängen ausgebaut, mit denen sie diese Höhle durchqueren konnten.

Aufgrund ihrer Größe ist es schier unmöglich, die Höhle zur Gänze mit Licht zu erhellen. Der Lichtschein herkömmlicher Fackeln und Laternen reicht kaum bis an die gegenüberliegende Wand, ganz zu schweigen vom Boden oder der Decke. Haben die Helden magische, hochwertige Lichtquellen zur Verfügung, können sie sich besser orientieren und frühzeitig Gefahren erkennen.

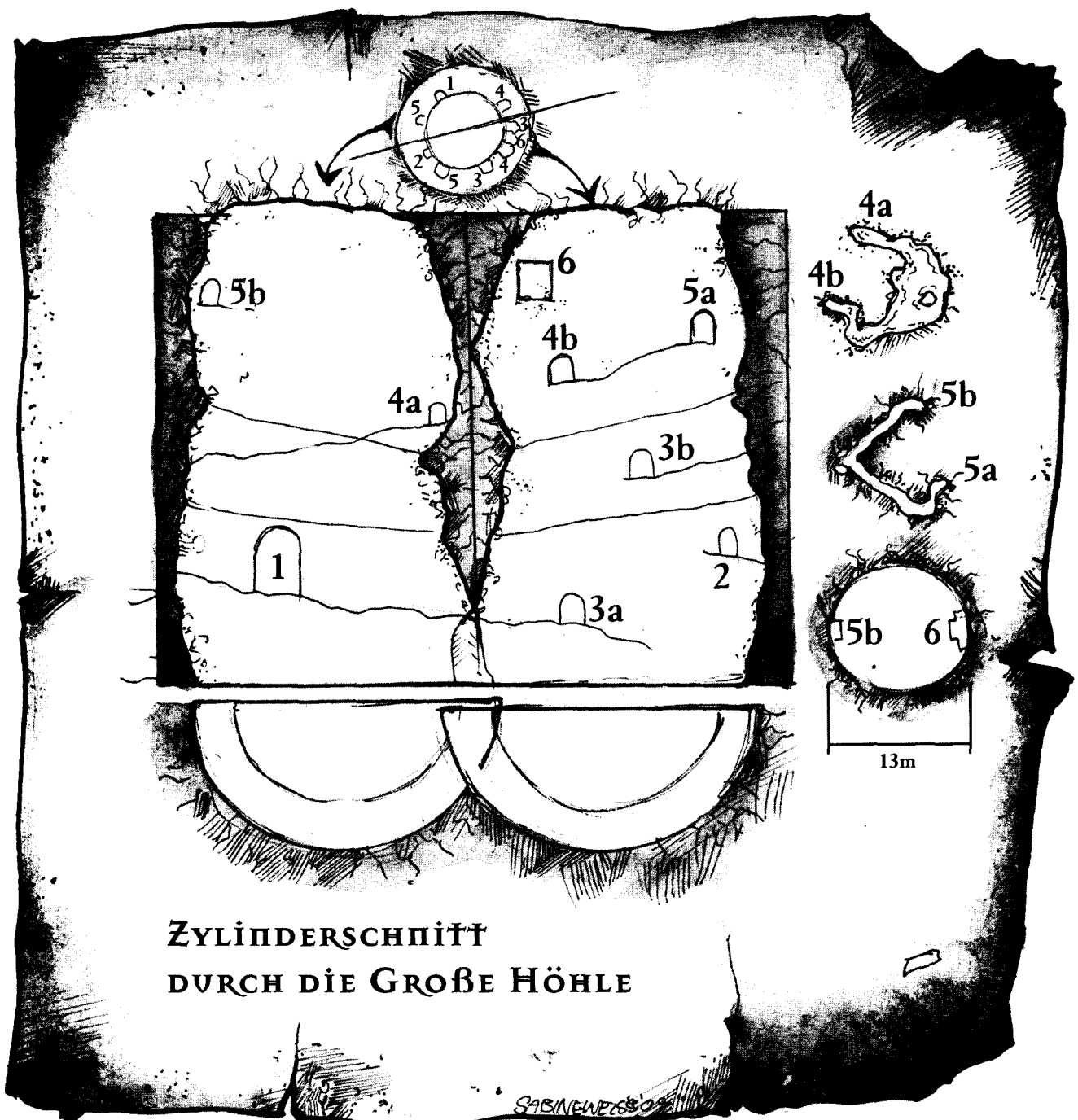
Entlang der Wände haben die früheren Bewohner einige schmale Simse aus dem Fels gemeißelt, mit dem einzelne Höhlen verbunden worden sind.

Von der Großen Höhle aus können alle weiteren Höhlen und Gänge erreicht werden. Orientieren Sie sich bitte an den Be-

schreibungen der einzelnen Örtlichkeiten. Auf dem Boden der Großen Höhle befindet sich die **Kadavergrube**. Hier liegen die Überreste von unzähligen Tieren, zumeist Ratten oder Fledermäuse. Aasfresser haben sich hier eingenistet, Käfer, Fliegen und Ratten. Helden mit einem Ekel vor Dreck, Krankheiten oder Leichen sind hier vor große Herausforderungen gestellt. Hier ist nichts von Wert zu finden.

Einige **Hakenspinnen** haben ihre Netze in der Großen Höhle gebaut, um die herumfliegenden Insekten und Fledermäuse einzufangen. Bei diesen Spinnen handelt es sich um eine Abart der Höhlenspinnen, die sich hier – über Jahrhunderte eingeschlossen – weiterentwickelten. Sie sind sehr agil und verstecken sich in Felsschichten. Die klebrigen Netze sind nur schwer auszumachen (*Sinnenschärfe* +5 +Licht-Modifikator), und wenn sich ein Held erst einmal verheddert hat, kann er versuchen, sich mit einer GE-Probe +7 wieder zu befreien. Währenddessen attackiert die Spinne das Opfer, beißt es und vergiftet es.

Es gibt mehrere Netze, die über dem tiefen Schacht ausgespannt sind, aber jeweils liegt immer nur eine Spinne auf der Lauer.



INI 7+2W6 PA 5/0** LeP 22 RS 3 KO 12

Biss: DK H AT 10/18** TP 1W6+2(+Gift)*/**

GS 7 AuP 20 MR 9/8 GW 7

Besonderen Kampfregelein: Hinterhalt (6), Netz (7), Gelände (Höhle/Baum), Widerhaken **

*) Verursacht der Biss SP, kommt zusätzlich das Gift der Spinne zum Tragen (mehrmalig). Stufe: 4, Wirkung: Pro Biss 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.

**) Das Fell der Spinne ist mit Widerhaken ausgestattet, ihr es ihr erlauben, sich wie eine Klette an unebene Flächen anzuhängen. Die Hakenspinne ist so in der Lage, größere Gegner zu bezwingen, da sie sie nicht abschütteln können und die Spinne in Ruhe den Panzer des Tiers knacken und das Gift injizieren kann. Wenn die Hakenspinne an einem Opfer hängt, gelten die Kampfwerte hinter dem Schrägstrich. Bei der Trefferpunkt-Berechnung wird nur der halbe RS gezählt.

2 – DER VORPOSTEN

Diese Höhle hat nur einen schmalen Eingang, den man einst mit einem großen Stein verschließen konnte. Die Helden können vom Eingangstunnel über ein schmales Sims hierhin gelangen. Zur Großen Höhle hin gibt es einen Durchbruch, eine Art Beobachtungsluke. Im Bodendreck der Höhle (an der Decke haben sich ein paar Fledermäuse eingenistet) finden die Helden eine rostzerfressene Metallscheibe, die bei Berührung droht, in mehrere Teile zu zerfallen – sie war der Form nach zu urteilen früher ein Gong.

3 – DER SCHLANGENGANG

Der Schlangengang kann über ein Sims vom Eingangstunnel aus erreicht werden. Er ist ein Geflecht aus schmalen Gängen und nachträglich erweiterten Gesteinsspalten und führt weit in den Berg hinein, dreht und windet sich, bis er an einer anderen Stelle wieder in die Große Höhle einmündet.

Der Schlangengang ist nicht schwierig zu erklettern (normale *Klettern*-Probe; bei Misslingen stößt sich ein Held den Kopf oder rutscht ab und erleidet 1W6 SP), problematisch sind allenfalls die Lichtverhältnisse, da es hier so eng und verwinkelt ist, dass Lichtquellen nicht weit reichen.

Der richtige Weg durch den Schlangengang ist für die Helden leicht zu finden, er zeigt nämlich noch Gebrauchsspuren aus vergangenen Zeiten.

Helden mit dem Nachteil *Raumangst* bereitet das Klettern und Hindurchzwängen durchaus einige Probleme, so dass Sie die Auswirkungen der Schlechten Eigenschaft bei der obigen *Klettern*-Probe berücksichtigen sollten.

4 – DER KALTE SEE

Ein steinernes Sims verbindet den Ausgang des *Schlangengangs* mit dem Zugang zum *Kalten See*, das Sims windet sich um ungefähr 270° an den Mauern der *Großen Höhle* nach oben.

Die Helden spüren bereits beim Eintritt in den niedrigen Durchgang ein Gefühl von Kälte. Ein Fühltest auf den Felswänden bestätigt den Eindruck. Die Kälte kommt aus der vor den Helden liegenden Höhle, die von einem fahlblauen Licht erhellt wird.

Eine Untersuchung aus der Ferne, vom Höhleneingang aus, lässt die Quelle des Lichts erkennen, ein dicker Brocken offenbar komplett aus einem Mineral (*Gesteinskunde*: Bergkristall) liegt inmitten eines kleinen Sees, der offenbar aus irgendeiner

Quelle aus den Felsen gespeist wird und auch irgendwo einen Abfluss besitzen muss. Dieser Brocken hat ungefähr die Größe eines Wein- oder Regenwasserfasses (etwa 300 Maß) und leuchtet aus dem Innern heraus.

Der Boden der Höhle befindet sich etwa einen Spann unterhalb des Wasserspiegels, das Wasser stellt sich als sehr kalt heraus – gerade knapp über dem Gefrierpunkt.

Mit einer magischen Analyse entpuppt sich der Mineralbrocken als die Quelle für die Kälte des Wassers und für das Licht. In ihm (*ANALYS* +4) ist ein elementarer Spruch unbekannter (für Experten-Helden: trollischer-frühtulamischer) Repräsentation als Matrixgeber gespeichert, der das Wasser abkühlt. Er wird durch einen astralen Zufluss aus der hier verlaufenden Kraftlinie gespeist, das Leuchten ist ein Nebeneffekt. Der Brocken ist prinzipiell beweglich, wiegt allerdings um die 700 Stein (selbstverständlich können die Helden den Brocken auch zerteilen, dadurch verliert er seine Magie, kann aber verkauft werden und der Finanzierung der Expedition dienen).

Wechselwarme Wesen kühlen beim Durchqueren des Raumes deutlich ab und drohen, in Kältestarre zu verfallen. Die Kälte lässt nur sehr langsam nach, auch Helden, die eine Hand ins Wasser getaucht haben, müssen dies feststellen.

Am Ende der Höhle befindet sich ein schmaler Gang, der einige Höhenmeter überwindet und schließlich wieder in die *Große Höhle* mündet.

5 – DER GANG DER WÄCHTER

Über einen weiteren Sims gelangt man noch höher, vom *Kalten See* zum *Gang der Wächter*. Dies ist eine vertikale Felsspalte, deren Boden durch Einfüllen von Erde begehbar gemacht worden ist. Der Spalt verläuft kerzengerade und endet vor einem bearbeiteten Fels – eine Wächterstatue, etwa menschengroß mit mächtigem Bart und Helm, auf eine Axt gestützt, blickt den Helden entgegen. Eine zweite Wächterstatue steht rechtwinklig zur ersten und blickt den zweiten Abschnitt der Felsspalte hinunter, die direkt vor den beiden Statuen einen Knick vollzieht.

Wer aufmerksam den Gang der Wächter von seinem Eingang beobachtet, bemerkt, dass die Figuren offenbar Augen aus dunklen Edelsteinen besitzen (*Sinnenschärfe* +3: dunkelroter Karneol). Eine magische Analyse enthüllt deutliche Magie (*ANALYS*: Schadensmagie mit Hellsicht-Komponente, Ähnlichkeit zum ZORN DER ELEMENTE, Repräsentation unbekannt wie zuvor, Energiequelle offenbar eine Kraftlinie, Ladungen unzählige, Fernauslöser).

Die Statuen sind eine magische Falle, die ausgelöst wird, wenn sich ein Lebewesen auf 5 Schritt nähert. Aus den Augen der Figur schießt eine Ladung geballter magischer Kraft auf den Eindringling zu, die beim Auftreffen 2W6+6 SP verursacht. Da das magische Geschoss auf jenes Körperteil zielt, das zuerst in 'Sichtweite' kommt, zielt es bei einem ahnungslosen Helden vermutlich auf die Beine.

Sobald ein Held in den Blickradius der zweiten Figur kommt, schießt auch sie ein solches Geschoss ab. Die Schussfrequenz beträgt 2 Aktionen, wenn sich ein Held dann immer noch in der magischen Zone befindet, wird er ein erneut attackiert.

Es ist den Helden möglich, dem Angriff auszuweichen, durch eine *Ausweichen*-Probe +3. Bewegliche Helden können auch akrobatisch durch den Gang turnen (*Akrobatik* +3) und so gleich beiden Angriffen entgehen. Zuletzt ist es möglich, die Funktionsweise zu entschlüsseln und die Fallen bewusst so auszulösen, dass man beispielsweise durch Bücken oder Krabbeln dem Geschoss entgeht.

Sobald die Helden durch beide Teile der Falle hindurch sind, gelangen sie über einen ansteigenden Gang zu einem gemauerten Sims in der *Großen Höhle*, das abrupt endet.

6 – DIE FEHLENDE BRÜCKE

An einem rund 1,5 Schritt breiten Sims endet der Weg vom *Gang der Wächter*. Hier ist weder links noch rechts ein Weg am Rande der *Großen Höhle* entlang, zu erkennen. Gegenüber allerdings in rund 13 Schritt Entfernung, gibt es ein zweites solches Sims vor einem geschlossenen Steinportal. Die Sims werden an beiden Seiten durch große behauene Ecksteine begrenzt. Sie zeigen menschliche Köpfe, die nach gegenüber blicken.

Der Schacht der Großen Höhle führt noch einige Meter höher, aber mit gutem Licht kann man die Decke erkennen. Fledermäuse leben hier in großer Zahl. Aus zwei einander gegenüber liegenden Löchern in der Wand ragen die fauligen Reste eines längst vom Zahn der Zeit durchgefressenen Holzbalkens.

Wer die Simse und insbesondere die Ecksteine näher betrachtet (*Sinnenschärfe* +5, *Herausragender Tastsinn* anwendbar), findet sechs sich fortlaufend Zeichen dort eingeritzt, sowohl auf dieser wie auf der gegenüberliegenden Seite (wenn man diese untersucht). Diese sechs Zeichen erinnern mit einer *Magiekunde*-Probe +3 an die alchemistischen Symbole für die Elemente. Eine passende magische Analyse kann hervorbringen, dass die vier Köpfe mit einem magischen Band verbunden sind, über die Simskanten und durch die Luft. Ein Zauber unbekannter Repräsentation und gesamt-elementaren Merkmals als Matrixgeber lässt sich finden. Zur Auslösung bedarf es offenbar eines Schlüssel-Artefakts und eines Schlüsselwortes (beide im Besitz von **Rohul al'Acha**).

Die elementare Brücke

Mit dem Amulett und der Nennung des Wortes "Übergang" manifestiert sich knisternd eine astrale Brücke zwischen den beiden Sims. Sie besteht aus leuchtender Materie, einem Amalgam aus der Festigkeit des Erzes mit den Trageeigenschaften der Luft. Die 1,5 Schritt breite Brücke ist stabil und trägt jedes Gewicht.

Allerdings erweckt die magische Elementarkraft einen gefährlichen Gegner: Einen durch alt-tulamidische Beschwörungsmagie geschaffenen *Fliegengolem*, der die elementare Brücke und diejenigen, die über sie schreiten, attackiert. Siegel und Kennwörter helfen hier leider nicht, die Abwehr dieses Wächters wurde bereits vor Generationen von den Anhängern des Drachenordens vergessen.

FLIEGENGOLEM

Der Fliegengolem ist ein aus abertausenden von Insekten bestehendes magisch belebtes Wesen. Es kann seinen unförmigen Körper stark verformen, so dass es weit entfernte Gegner attackieren kann und Angriffen ausweichen kann.

Fliegengolem

Stichangriff: INI 13+1W6 AT 15 TP 1W6+2 SP DK NSP

Umschließen*: INI 13+1W6 AT 17 TP 2W6+6 SP DK H

LE 50 PA 10 KO 30** GS 10 RS 0 MR 20***

Besondere Kampfregeln: 2 AT / KR (eine AT nur zur Distanzverkürzung), Formänderung, Verwundbarkeit gegen Elementar Luft, großer Gegner

* Der Umschließen-Angriff wird nur angewendet, wenn sich ein Ziel in der DK H befindet. Das Ziel hat keine Parade frei, kann aber mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe dem drohenden Ersticken entgegenwirken. Jeder TaP* verhindert einen SP.

** Erzielt ein einziger Waffentreffer (kein Zauber) mindestens 15 TP, wird der Golem in zwei Teile geteilt (die verbliebenen LeP werden gleichermaßen auf beide Teile aufgeteilt). Der Golem verliert die Umschließen-Fähigkeit und kämpft als zwei einzelne Gegner weiter.

*** Da der Golem durch magische Energie belebt wurde, setzt er Schadensmagie auf Kraft-Basis (zum Beispiel FULMINICTUS) einen RS von 10 entgegen. Diese Eigenschaft ist durch einen ODEM ARCANUM mit 5 ZfP* erkennbar.

Ohne die magische Brücke müssen die Helden auf anderem Wege zum anderen Sims gelangen, hierbei können sie sowohl *Klettern* (ohne Hilfsmittel +4, mit Hilfsmitteln und Sicherungsleine bis zu -3) wie auch mechanisch oder magisch eine Ersatzbrücke konstruieren (bitte passende Proben fordern).

Das Tor lässt sich durch grobe Gewalt aufbrechen oder einrammen (*Härte* 15, *Struktur* 17, *Strukturpunkte* 60), kann aber auch mechanisch oder magisch ausgetrickst werden (*FORAMEN* +2 und 10 AsP). Am Einfachsten ist jedoch die Anwendung des Amulettes von Rohul und des Wortes "Einlass". Hinter dem Tor liegt die Zuflucht der Wächter des Drachenordens, das Ziel der Helden.

WEITERE HÖHLEN

Es existieren noch einige andere Höhlen, ohne dass die jedoch von Bedeutung wären. Ob sie erreichbar sind und ob Sie als Spielleiter den Helden diese toten Enden präsentieren wollen, sei Ihnen freigestellt.

DER KAMIN

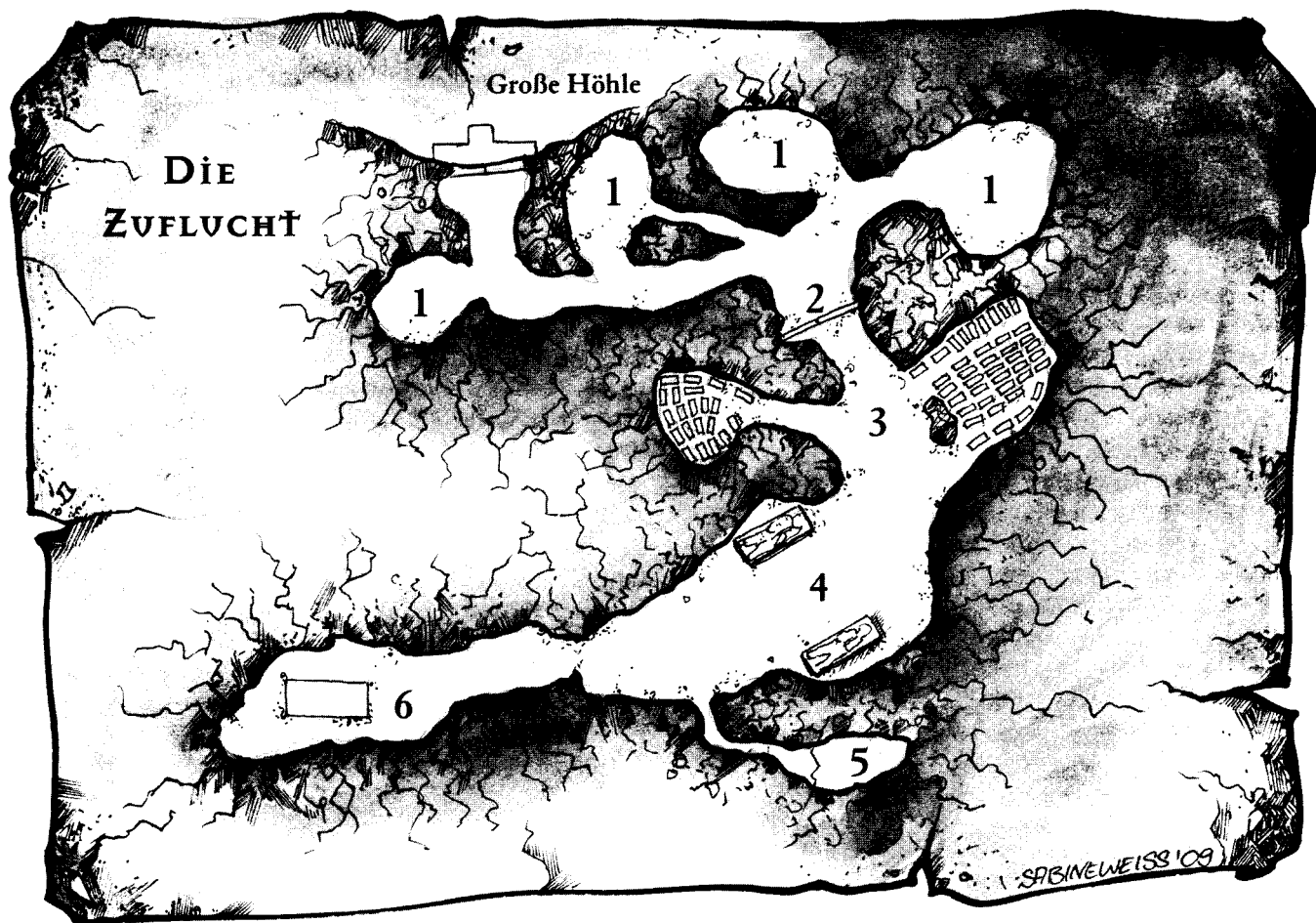
In einer der Höhlen abseits des Aufstieges zur Zuflucht besitzt der Fels eine schmale Spalte, einen so genannten *Kamin* zur Oberfläche. Die Gruppe des Verräters Pargonus gräbt abseits in den Bergen und wird – so sie von den Helden nicht gestört wird – auf diesen Kamin stoßen und ihn freilegen.

Konfrontation unter Tage

Wenn Pargonus und seine Gehilfen durch den Kamin hinabsteigen, kommen sie etwa zur gleichen Zeit in der Großen Höhle an, wie die Helden. Es kann hier zu einer Verfolgungsjagd und bewaffneten Konfrontation über mehrere Stockwerke, auf schmalen Sims und entlang der Fallen kommen. Pargonus entzieht sich den Konsequenzen durch eine Flucht per TRANSVERSALIS, die anderen Eindringlinge können von den Helden vertrieben oder gefangen genommen werden. Ihre Werte finden Sie auf Seite 58, sie können jedoch nur Auskunft geben, dass sie von einem Zauberer angeworben wurden.

DIE ZUFLUCHT

Die Zuflucht der Bruderschaft von Harmac ist eine sehr genüssig eingerichtete Befestigung unter Tage, in der schon lange niemand mehr lebt. Im Laufe der Jahrhunderte sind fast alle Gegenstände von Wert zerstört worden. Die Helden finden hier allenfalls ein paar rostige Metallgegenstände und Töpferwaren sowie verfaulte Holz- und Tüchreste.



I – DIE WOHNVARTIERE

Die vorderen Höhlen nahe dem Eingangstor dienten den Wächtern des Ordens als Heimstatt. Die in den Höhlen wachsenden Phosphorpilze spenden ausreichend Licht, um eine dauerhafte Bewohnung zu ermöglichen. In der Küche gibt es eine gemauerte Feuerstelle und einige Gefäße aus Keramik, die die Zeit überdauert haben. Die übrigen Höhlen enthalten dem Augenschein nach nur Plunder. Wer mittels *Sinnenschärfe* die Reste und den sandigen Boden durchwühlen will, kann einige Schätze finden: 1 *TaP**: eine korrodierte bronzene Schnalle, ein gutes Sammlerstück (10 D); 4 *TaP**: mehrere uralte Münzen aus Kupfer und Silber (Materialwert 2 D, für Interessierte bis 30 D); 8 *TaP**: ein überraschend wenig korrodiertes Bronzedolch (Wert: 20 D, magisch (schwer erkennbar), Kampfwerte wie Dolch mit BF 0. Wer mit *ANALYS*+35 (sammelbar) die Ladungsformel rekonstruieren kann, besitzt ein wiederaufladbares Artefakt mit je 3 Ladungen *CORPOFRIGO* (Auslösung bei Attacke).

Der auch bei flüchtiger Suche bemerkenswerteste Fund sind die Überreste eines Ordenskriegers. Bei ihm findet man eine verrottete Lederrüstung, den bronzenen Kopf eines Beils sowie einige andere Habseligkeiten. Mit einer einfachen *Sinnenschärfe*-Probe zu finden ist eine annähernd runde Bronze-Scheibe mit einer Öse für ein Band – offenbar die Darstellung des Mondes. Das Amulett ist durch eine Analyse als magisch zu erkennen und dient als Schlüssel für ein magisches Schloss.

2 – DAS VERSCHLOSSENE PORTAL

Ein zweites Tor versperrt den Helden den Weg. Es ist aus einem Guss – und Untersuchungen bringen hervor, dass es sich offenbar tatsächlich um eine elementar hergestellte Platte handelt, denn die Struktur des Gesteins ist vollkommen ebenmä-

Big. In der Mitte des Tores, dem Schnittpunkt der Diagonalen, befindet sich eine kreisrunde Vertiefung, etwa einen Finger tief.

In die Vertiefung passt das Bronzeamulett, das die Helden finden konnten. Ein Rumpeln ist zu hören und das Portal öffnet sich langsam nach oben.

Ohne das Amulett hilft elementare oder destruktive Magie oder stumpfe bzw. mechanisch unterstützte Gewalt. Mangels Schloss ist ein *FORAMEN* nicht möglich, der Öffnungsmechanismus funktioniert rein magisch. Mit Meißel oder Bohrer kann man das Tor destabilisieren und mit einem Rammbock auseinanderbrechen oder mit einer Seilkonstruktion aus der Höhlenwand hebeln (*Mechanik*+3), mit purer Gewalt ist wenig auszurichten, wenn die Helden sich nicht übermenschliche *KK*-Werte verschaffen können (mit einem Rammbock *KK*-Proben +40 aufteilbar).

Die Höhlen hinter dem Portal sind zur Gänze erfüllt von Magie, denn hier betreten die Helden den Ort, an dem die *Basilius-Kraftlinie* (mit Stärke 4 eine der stärksten in ganz Aventurien) das Gestein durchströmt. Alle Gegenstände, alle herumliegenden Steine, die Wände, der Boden und auch die Luft werden von Hellsichtzauberei und Liturgien als magisch erkannt, eine konkrete Identifizierung und Analyse einzelner magischer Phänomene ist aufgrund der Kraft der *Basilius-Linie* hier nicht möglich, sondern muss woanders erfolgen.

Bereits vor dem Tor ist für sensible Helden – oder entsprechende Zauber – die magische Wirkung zu spüren, das das Portal diese nicht abschirmen kann.

3 – DIE GRABSTELLEN

Die Höhlen hinter dem Tor wurden von den Ordenskriegern genutzt, um verschiedene Mitglieder der Gemeinschaft zu be-

statten. So wachen die Toten über das Heiligtum, das sich in der hintersten Höhle befindet. In zwei kleinen Höhlen links und rechts des großen Durchgangs sind menschliche Leichen offen auf steinernen Podesten aufgebahrt. Durch das Klima in den Höhlen erinnert ihr Zustand an Mumien. Die rund 40 Krieger wurden mit Rüstungen und Waffen – vorwiegend Beile, nur wenige Schwerter – als Grabbeigaben bestattet. Anderen weltlichen Besitz hat man ihnen nicht mit ins Grab gelegt. Der Wert der Grabbeigaben liegt bei ein paar Dukaten (bei einfachen Händlern) oder bis zu 200 Dukaten (interessierte Sammler, tulamidische Potentaten, Magicakademien und andere Fachleute und Verrückte). Interessant sind die von den meisten getragenen smaragdgrünen, oder kobaltblauen Metall-Panzer exotischer Machart. In der zentralen Höhle liegen zwei besonders zu nennende Mumien (4).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Links und rechts in angedeuteten Nischen liegen zwei riesenhafte Mumien auf eigens für sie errichteten Steinpodesten von rund dreieinhalb Schritt Länge. Es handelt sich offenbar auch um bestattete Krieger dieses Verstecks, denn der Schmuck ihrer Rüstungen gleicht dem, den ihr bereits gesehen habt. Die beiden Leichname sind menschenähnlich, nur von fast doppelt so großen Ausmaßen. In diesen Dimensionen sind auch ihre Rüstungen gehalten, archaische Panzer mit zahlreichen Bronzeplatten, die durch die Mumifizierung eine feste Verbindung mit den Körpern eingegangen sind. Beide Krieger tragen dichte Bärte, die obere Hälfte ihrer Köpfe wird größtenteils von gewaltigen bronzenen Helmen verdeckt. Man hat ihnen die Hände auf die Brust gelegt, sie umklammern klobige Bronzeschwerter von der Länge eines Wurfspeers.

Durch eine *Anatomie*-Probe kann ein Held die Mumien zweifelsfrei als Trolle identifizieren, auch für kleinere, und gedrungene Vertreter ihres Volkes. Die Art der Rüstung und die Helmzier deuten an, dass beide Kämpfer wichtige Mitglieder der Ordensgemeinschaft gewesen sein müssen, denn die meisten menschlichen Krieger besaßen nicht so gut gearbeitete Grabbeigaben.

In der hochmagischen Umgebung der Höhle haben sich die Seelen der beiden Trollkrieger als Geister niedergelassen, um das Heiligtum zu bewachen. Sobald sich die Helden an die Öffnung der Kammer des Vermächtnisses machen, fahren die Geister in die Mumien ein und bekämpfen alle lebenden Anwesenden mit unerbittlicher Gewalt.

Trollmumie*

Bronzeschwert:** INI 12+1W6 AT 7 PA 7 TP 3W6+10 DK NS

LE 60 KO 26 GS 5 RS 5 MR 15

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff / Niederwerfen (8), Verwundbarkeit durch Feuer

*Trolle gelten als große Gegner (nur Schildparade und Ausweichen möglich)

** Jeder Angriff ist ein Angriff zum Niederwerfen (**WdS 63**)

5 – DER ASTRALFOKUS

Ein schmaler Spalt im Felsen wird durch eine undefinierte Lichtquelle erleuchtet. Die Helden können hier hineinklettern und so in eine nahe liegende kleine Höhle gelangen, in der man sich nur auf allen Vieren fortbewegen kann. Über den Köpfen scheint das Gestein zu glühen, ein helles gelbes Licht

dringt aus dem Gestein heraus. Jeder Held mit einem Gespür für Magie (die Gabe *Magiegespür*, aber auch *Lästige Mindergeister* oder *Schwacher Astralkörper* oder *Zauberhaar* bzw. *Körpergebundene Kraft*) kann ohne Probleme feststellen, dass er hier der Magie, die diesem Ort innewohnt, am nächsten ist.

An dieser Stelle trifft die magische Kraft der Basilius-Linie mit der Asfaloth-Linie zusammen. Das Gestein, in dem sich der Nodix befindet, dient als astraler Fokus, der für sämtliche magischen Effekte dieser unterirdischen Befestigung verantwortlich ist und durch Abschirmung nach außen eine magische Entdeckung verhindert. Als die Ordenskrieger diese Höhlen erkundeten und ihre magische Wirkung erkannten, ließen sie das Vermächtnis, das sie zu bewahren geschworen hatten, hierhin bringen, um es für alle Zeiten vor den echsischen Feinden zu verbergen.

Das durchscheinende Mineral lässt sich nicht zerschlagen, seine Härte (lässt sich nur von Diamanten ritzen) erfordert die Spezialwerkzeuge eines Steinschleifers.

6 – DIE KAMMER DES VERMÄCHTNISSES

Am Ende der Höhle befindet sich eine glatte Wand. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Magiekunde*, *Gesteinskunde* oder *Bergbau* lässt sich umgehend erkennen, dass die Wand keines natürlichen Ursprungs ist, sondern mutmaßlich nachträglich eingefügt wurde – allerdings aus einem Stück und nicht gemauert.

Um die Wand zu durchbrechen, ist viel Gewalt nötig. Die *Strukturpunkte* betragen 80, die *Härte* 27 und die *Struktur* 19 – die Erschaffer dieses Hindernisses haben ganze Arbeit geleistet. Um das beste Verfahren und die richtigen Werkzeuge zu verwenden, muss einer der Helden eine *Bergbau*-Probe ablegen. Andernfalls bleibt nur der langsame, mühevoll und kräftezehrende Weg des Ausprobierens. Baumeister *Yussuf Sahib* kann den Helden theoretische Hilfestellung geben, aber der gehbehinderte alte Mann wird den Weg zur Arbeitsstelle im hintersten Bereich des Höhlensystems nicht mehr bewältigen können.

Hinter dem Durchbruch öffnet sich eine weitere Höhle, mit flacher Decke, das Heiligtum. Die Helden sind am Ziel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Zentrum der Höhle befindet sich ein großer steinerner Sarkophag, knapp viereinhalb Schritt lang, etwas unter zwei Schritt breit und genauso hoch. Auf der massiven Grabplatte liegen etliche Steine der verschiedensten Größe in seltsamen Anordnungen herum. Die Fugen zwischen der Platte und dem Sarkophag sind mit dunklem Baumharz verklebt. Es finden sich keine weiteren Verzierungen oder Meißelarbeiten am Gestein.

Die beschriebenen Steine auf der Sarkophag-Platte sind Hinterlassenschaften in trollischer Sprache. Wenn ein Held der Schrift mächtig ist (*Lesen/Schreiben*-Probe für Trollisch +7), kann er sie entziffern: **„Das Vermächtnis des alten Feindes soll für immer verborgen bleiben.“** Zum vollen Verständnis dieses Satzes ist eine trollische *Sprach*-Kenntnis von mindestens 8 Punkten erforderlich.

Das Öffnen des Sarkophages ist nicht mit großen Schwierigkeiten verbunden. Mit etwas helfender *Mechanik* gelingt es, die Grabplatte unbeschädigt herunterzulassen. Im Innern des Sarkophages liegt gut eingepasst ein zylindrischer Behälter aus Leder, der eine Schriftrolle aus dem Vermächtnis des gefallenen Hohen Drachen Pyrdacor enthält.

Die Schriftrolle

Der zylindrische Behälter ist knapp über 4 Schritt lang und besteht aus gehärteten Leder (*Tierkunde* +3: Drachenleder; bei mehr als 7 TaP*: Kaiserdrache). Die beiden Kopfstücke, die den Behälter als Kapsel verschließen, wurden aus Gold (*Alchimie* +7 oder Liturgie bzw. Schalenritual: es ist eine Legierung mit Zwergengold, daher weit höherer Schmelzpunkt) gefertigt und haben die Form eines Kegels. Eine dicke schwarze Schicht Leim wurde zur Befestigung der Kopfstücke verwendet.

Im Innern befindet sich ein riesiges aufgerolltes Pergament (*Tierkunde* +7 oder *Gerber/Kürschner*: Echsenhaut), das aus den Häuten von ca. 50 Tieren zusammengenäht wurde. Ausgebreitete hat es die Maße von 25 Schritt auf 4 Schritt.

Das Pergament wurde mit einem metallisch-silbrigen Kalk grundiert (*Alchimie* +5 oder Liturgie bzw. Schalenritual: dem Kalk wurden Titanspäne beigemischt), was zu einer silbernen Färbung führt. Die Schriftzeichen sind von violetter Farbe, sie leuchten und pulsieren leicht in ihrer Helligkeit und verändern kontinuierlich ihre Größe, Form und Position (Kenner der Schrift *Drakned* können an einigen Zeichen bekannte Elemente wiedererkennen, es handelt sich offenbar um eine mit dem *Drakned* verwandte Schrift). Aufgerollt ist das Pergament auf ein Rundholz, das die Zeit überdauert hat (*Pflanzenkunde*: es ist aus hierzulande seltener Steineiche).

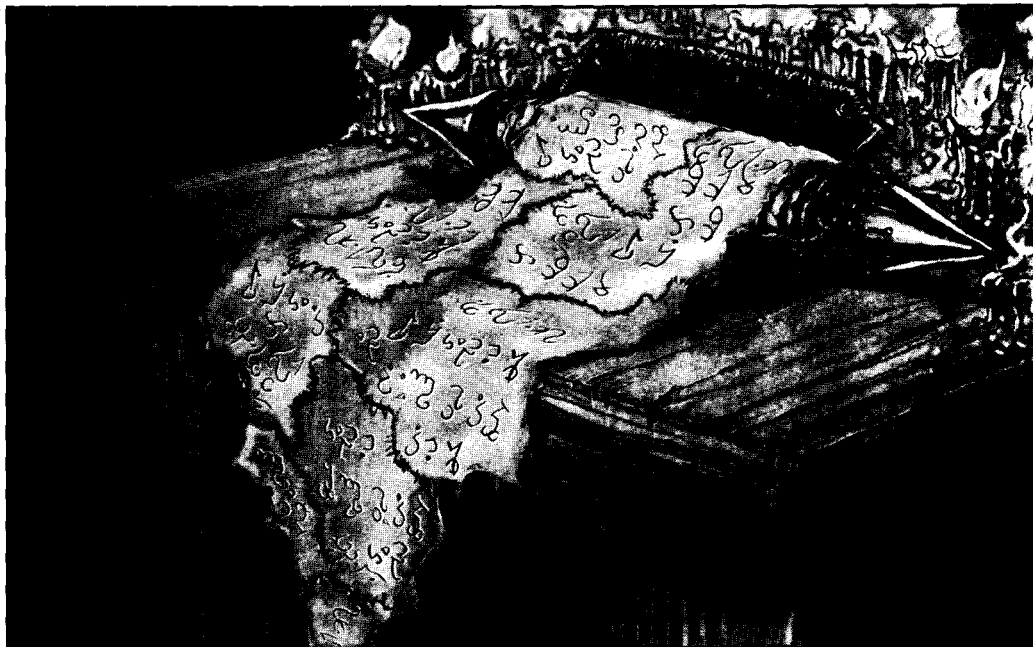
Die Schriftrolle hat ein Gewicht von etwa 30 Stein, der Holzkern wiegt etwa 50 Stein und die Hülse inklusive goldener Köpfe etwa weitere 100 Stein.

Mit diesem Fund ist die Expedition Hilberts am Ziel. Wird er von den Helden herbeigerufen, kann er seine Begeisterung nicht verhehlen. Er platzt vor Neugier und will den Fund sogleich untersuchen, andererseits hat er Angst, dass durch Un-

beherrschtheiten wichtige Erkenntnisse verloren gehen. Im Gespräch sollten die Helden Hilbert beruhigen können, so dass der Fund geborgen werden kann.

BERGUNG UND ABTRANSPORT

Mit Hilfe der mechanischen Kenntnisse von Yussuf Sahib kann der Fund, die Schriftrolle aus ihrem Sarkophag gehoben werden und mühsam den Weg aus der Zuflucht heraus transportiert werden. Da sie auf diesem Wege auch hineingekommen ist, sind alle Gänge groß genug für die vier Schritt lange Schriftrolle. Die Große Höhle kann man jedoch auch nur mittels einer gelungenen Seilzug-Konstruktion überwinden. Hierbei müssen die Konstrukteure mit äußerster Sorgfalt arbeiten, denn sollte die Schriftrolle abstürzen, könnte sie zerstört werden. Auch bedarf es etlicher Arbeiter zur Sicherung der Seile und zum Transportieren der Schriftrolle durch die horizontalen Gangsysteme. Daher zieht sich die Bergung der Schriftrolle mitunter Tage hin.



ZURÜCK IM LAGER

Auch im Lager ist der Jubel groß. Neugierig scharen sich die Arbeiter um den großen Fund, es ist kaum möglich, sie davon fernzuhalten. Die Begutachtung des Fundes, das Ausbreiten der kompletten Rolle durch Hilbert und die Helden geschieht daher nicht in Abgeschiedenheit, sondern unter den neugierigen Blicken der übrigen Arbeiter. Auch die anderen Facharbeiter, der Kartograph Pargonus und Studiosus Chadim sind bei der Begutachtung anwesend.

Hilbert möchte die Schriftrolle zur genaueren Untersuchung schnell nach Khunchom schaffen, da er weiß, dass es dort eine ähnliche Rolle gibt, die vor einigen Jahren als Zeltplane bei

nehmen und sich um die Abwicklung der Dinge kümmern, um das Land wieder den Beni Schuf übergeben zu können. Die Helden können in der Karawanserei von Khorim ben Yorak in Birscha alles Nötige für die Reise erwerben und sich von Scheich Alim al'Mosja verabschieden, der die Helden gerne wieder begrüßen würde.

Sie treffen dort auf Pargonus, der ebenfalls in der Karawanserei war und bei Nachfrage angibt, Verhandlungen über den Verkauf seiner kartographischen Ergebnisse für diese Landschaft getätigt zu haben, um etwas Gold für die Reisekasse zu verdienen.

Dies ist eine glatte Lüge – in Wahrheit hat er sich mit seinen Mitverschwörern abgesprochen, wann der Überfall stattfinden soll. Würfeln Sie als Spielleiter jedoch nur dann eine verdeckte *Menschenkenntnis*-Probe für misstrauische Helden, wenn der betreffende Spieler sein Misstrauen an dieser Geschichte äußert (die Eigenschafts- und Talentwerte für Pargonus' Überreden-Probe, deren TaP* die *Menschenkenntnis* erschweren finden Sie weiter oben).

DER TRANSPORT DER SCHRIFTROLLE

Die Schriftrolle Pyrdacors ist nicht einfach zu transportieren. Vom Gewicht, selbst mit Holzkern, her könnte sie ein einzelnes Kamel ohne Schwierigkeiten tragen, doch ist ihre Länge von vier Schritt zu sperrig. Außerdem möchte Hilbert das Pergament nicht unnötig der Witterung aussetzen, weswegen er überlegt, die Schriftrolle in ihrer Hülse zu transportieren. Doch auch mit Hülse ist es ein zu großes Risiko, die Schriftrolle mit mehreren Kamelen transportieren zu lassen (so wie es mit den Baumstämmen für die Baustelle geschah), da durch die Schwankungen der Tiere die Rolle in Bewegung gerät. Ein Wagen, auf dem die Rolle liegt, wäre ideal, aber mit Wagenrädern kommt man nicht durch die Sandwüste. Nützlich wäre die Konstruktion eines Schlittens. Sofern diese Idee (die z.B. von bornischen Helden kommen könnte) nicht von Spielerseite erwogen wird, könnte sie auch von Yussuf ben Jamil vorgeschlagen werden.

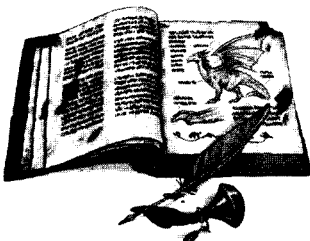
Eine weitere Hilfe könnte ein Luftdschinn sein, der der Rolle Auftrieb verleiht und sie leichter und damit transportabler macht.

Letztlich bliebe auch die Möglichkeit (was auch von Pargonus vorgeschlagen wird) durch die Gerberin Umm'Warima die Rolle zu falten oder vorsichtig auftrennen zu lassen, um sie in mehreren Teilen zu transportieren, und so auch vor neugierigen Blicken zu verstecken. Umm'Warima bestätigt die Möglichkeit, die Pergamente auseinanderzutrennen und wieder zusammennähen zu können.

Hilbert gibt sich nach anfänglicher Skepsis und ausführlicher magischer Analyse insbesondere der Nahtstellen sein Einverständnis: Denn die magische Integrität des Artefakts bleibt unberührt davon – Hilbert findet in der Matrix auch Hinweise auf weitere Schriftrollen, die Teil einer Gesamtmatrix sein müssen, obwohl sie physikalisch nicht zusammenhängen.

Auf diese Weise könnte die Schriftrolle in 50 einzelne Lappen von zwei mal ein Schritt Größe geteilt werden, die man übereinander legt und in eine Holzkiste legt: Die Kiste hat ungefähr eine Höhe von einem Schritt, ist ebenso breit und knapp zwei Spann lang und wiegt leer 20 Stein, mit Inhalt 50 Stein. Sie ist von zwei Personen zu tragen. Allerdings bleiben bei dieser Lösung noch die beiden Schutzhüllen und die goldenen Kopfstücke der Rolle übrig, auf die Hilbert nicht verzichten möchte.

Für den weiteren Verlauf der Kampagne gehen wir davon aus, dass die Schriftrolle an einem Stück bleibt. Sollten sich ihre Helden für eine Aufteilung entschlossen haben, passen sie die entsprechenden Passagen im Abenteuer den Gegebenheiten wieder an, oder beschließen Sie, das das Artefakt zur genaueren Analyse in Khunchom wieder zusammengesetzt wird.



DIE REISE NACH KANPEMÜNDE

Möglicherweise erkundigen sich die Helden vor Abreise bei Scheich Alim nach Soldaten, die er ihnen mitschicken kann. Er erklärt sich gerne bereit, aber räumt ein, dass er nur – um des Friedens zu den Nachbarstämmen willen – bis Keft für Schutz sorgen kann.

Überraschend taucht *Rohul al'Acha* erneut auf der Ausgrabungsstelle auf, in Begleitung von fünf ähnlich gekleideten Kriegerern. Er entschuldigt sich für sein Handeln und bietet den Helden Geleitschutz an, denn da er geschworen hatte, das Geheimnis zu beschützen, will er es so lange tun, wie er kann. Als Gegenleistung dafür, das die Helden die Schriftrollen abtransportieren dürfen, verlangt er von ihnen einen Eid, das sie an seiner Stelle die Wächterfunktion über die Schriftrolle übernehmen!

Sollte dies abgelehnt werden kommt es doch noch zu einem Kampf, bei dem Rohul und seine Begleiter aber vorrangig darauf aus sind, die Schriftrolle mit ihren Hieben zu zerstören. Selbst wenn dabei einige Teile der Schriftrolle zuschaden kommen, so wird ihr Inhalt dennoch nicht wesentlich verändert.

Die Karawanenreise führt über Keft und Unau in rund vier Wochen nach Kannemünde, entlang üblicher Handelsrouten, da Hilbert dort ein Schiff liegen hat, auf dem der Transport leichter vonstatten geht. Zudem hofft er, auf diesem Wege die neugierigen Augen Hasrabals in Rashdul umgehen zu können.

Ungefähr auf der Hälfte des Weges, wenn die Karawane den Cichanebi-See nördlich passiert, findet der Überfall der Verschwörer der *Uled ash'Shebah* statt.

ÜBERFALL DES VERRÄTERS

Der Verräter Pargonus (Werte, siehe Seite 134) hat den Überfall sorgfältig geplant. In der Oase Birscha hat er seine Gefolgsleute vom Aufbruch der Karawane in Kenntnis gesetzt, so dass diese einen Hinterhalt legen konnten, wenn die Helden den Salzsee erreichen. Die angestrebte Überzahl – es liegen 12 Anhänger des Kultes der *Uled ash'Shebah* im Hinterhalt – ist durch Rohul al'Achas Hilfeleistung nicht mehr so groß oder gar nicht mehr vorhanden (je nach Anzahl der Helden).

Die Kultisten beginnen, die Helden und die übrigen Karawanenmitglieder mit einem Pfeilhagel von zwei versetzt liegenden Dünen einzudecken (abwechselnd 2 mal 4 Schützen), während vier Kamelreiter ausbrechende Flüchtlinge einfangen. Nachdem die Schützen ihre Pfeile verschossen haben (jeder besitzt zwei vergiftete Pfeile (+ 3W6 Giftschaden, bei misslungener KO-Probe Lähmungserscheinungen: KK, GE, je -3)), greifen sie ihre Nahkampfwaffen und stürmen vorwärts. Pargonus bleibt anfangs in Deckung, zaubert zuerst einen *ARMATRUTZ* (RS 3) auf sich und schaltet dann möglichst unentdeckt Hilbert mit einem *PARALYSIS* aus, für den er alle möglichen Modifikations-Register zieht, wie er für nötig erachtet. Erst jetzt wird sein Verrat offenkundig. Sollten die Helden ihn nicht sofort bedrängen, wird er sich den Studiosus Chadim als Geisel schnappen, um die Helden und ihre Verbündeten zur Aufgabe zu zwingen.

Die Krieger des Drachenordens unter Rohul al'Acha beschützen die Träger der Schriftrolle und attackieren ihrerseits die Angreifer, lassen sich jedoch nicht weit weglocken. Sie sollten den Kampf zwischen den einzelnen Gegnergruppen nicht auswürfeln, sondern anhand der folgenden Tabelle den Kampf erzählerisch beschreiben.

- W6 Kampfverlauf zwischen Meisterfiguren**
- 0 Sieg des Ordenskriegers, der Kultist kippt bewusstlos/tot um.
 - 1 Schwerer Treffer des Ordenskriegers, der Kultist wird zurückgeworfen (-1 auf folgende Würfe).
 - 2 Klare Vorteile für den Ordenskrieger (-1 auf folgende Würfe).
 - 3-4 Unklare Situation, beide Kämpfer scheinen gleich stark.
 - 5 Der Kultist erringt die Oberhand (+1 auf folgende Würfe).
 - 6 Der Kultist trifft den Ordenskrieger, jener ist sichtlich verletzt (+1 auf folgende Würfe).
 - 7 Der Ordenskrieger geht bewusstlos/tödlich getroffen zu Boden, Sieg für den Kultisten.

Anhänger der Uled ash'Shebah

Khunchomer: INI 9+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+4 **DK N**
Dschadra*:

INI 8+1/2 TaP* Reiten AT 15 PA 9 TP 1W6+5** **DK S**

Kurzbogen: INI 9+1W6 AT 19 TP 1W6+4***

Ringens: INI 9+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+1 **DK H**

LE 33 AU 38 KO 14 GS 6 RS 4 MR 5(8)

Talente: Selbstbeherrschung (15/14/14) 7, Reiten (10/14/14) 12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Eiserner Wille (aktiviert), Fin-
te, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Sturman-
griff, Waffenlos: Unauer Schule, Wuchtschlag

* wird nur im Reiterkampf eingesetzt

** Lanzenangriffe erzeugen ab 6(16) Schritt Anlauf +1W6(2W6) TP.

*** je 2 Pfeile vergiftet mit *Arachnae* (ST 1, *Beginn* sofort, *Dauer* 1 Std./6
SR, *Wirkung* Lähmung (AT/PA -2) / leichte Lähmung (AT/PA -1))

Bei der Beschreibung Rohuls Kampfes sind Sie völlig frei in der Beschreibung. Da seine Kampffertigkeiten besser sind als die seiner Ordensgefährten, dürfte er den Kampf – wenn auch verletzt – überleben.

Nach dem Kampf können die Helden Pargonus verhören, sollte er noch am Leben sein (ansonsten einen der Mitverschwörer). Bei der Befragung berichtet der Befragte, dass er den Auftrag erhalten habe, sich an die Fersen der Helden zu heften und sie in einem geeigneten Moment um die Ergebnisse ihrer Expedition zu bringen. Auftraggeber war der *Dschinn der Nacht*, zu dem keiner der Befragten nähere Angaben machen kann, weil dieser stets verschleiert auftritt und von furchteinflößender magischer Aura ist – die Helden sollen den Eindruck haben, es mit einer mysteriösen Dschinnengestalt zutun zu haben. Der Dschinn ist ein hohes Mitglied der *Uled ash'Shebah*, der *Thronsaat*, wie auch der Befragte und die anderen Mitverschwörer. Pargonus gibt an, dass er schon seit einigen Jahren in den Diensten des Kultes steht, aber schweigt sich ansonsten aus. Rohul bietet jedoch an die Kultisten "ihrer gerechten Strafe zukommen zu lassen" – was den Tod durch sein Schwert in der Wüste bedeutet. Auch der Tod Pargonus' durch Uled ash'Shebah ist möglich, die verhindern wollen, das er den Helden in Gefangenschaft zuviel über den Kult verrät.

Was die Helden mit den überlebenden Kultisten anstellen, bleibt ihnen überlassen. Rohul und die überlebenden Drachenorden-Krieger begleiten die Helden bis nach Kanne-
münde, vor dem Tor verabschieden sie sich dann von den Helden.



EPILOG – UND DAS WAHRE ABENTEUER BEGINNT!

Mitte des Phexmondes erreicht die Karawane der Helden Kannemünde. Hilbert bittet die Helden vor Erreichen der Stadt um Hilfe bezüglich der Torkontrolle. Er fürchtet, die bornischen Gardisten könnten auf die Idee kommen, Zoll für die Schriftrolle zu nehmen und bittet die Helden, "ein paar freundliche Worte" mit den Bütteln zu wechseln.

Die Torwachen weisen darauf hin, dass sie angehalten sind, den Zoll für die Einfuhr von Waren zu kassieren. Mit einer gelungenen Probe auf *Überreden* +5 (und gegebenenfalls dem Einsatz einigen Bestechungsgeldes oder zu niedriger Zollgebühren aufgrund fälschlich deklarierter Ware) kommt die Karawane unbehelligt durch.

Hilbert kümmert sich um die Schiffspassage nach Khunchom und teilt mit, dass die Reise am darauffolgenden Tag mit Einsetzen der Flut weitergeht.

Als das Schiff den Hafen verlässt, sollte mindestens einem Helden eine in weite schwarze Gewänder gehüllte Gestalt auffallen, die auf einer Klippe stehend dem Schiff hinterher schaut. Rund zwei Wochen dauert die Schiffsreise – lange genug für die Helden, sich zu erholen und auch, um die nun folgenden Abenteuerpunkte auszugeben.

Das erste Abenteuer ist zu Ende, doch schon wartet das nächste auf die Helden!

Abenteuerpunkte

Mit dem erfolgreichen Abschluss der Suche nach Pyrdacors Vermächtnis haben sich die Helden jeweils **450 Abenteuerpunkte** verdient. Für besonders gute Lösungen der gestellten Aufgaben können Sie bis zu 100 weitere AP vergeben.

Durch den langen Aufenthalt in der Wüste dürfen Sie eine ganze Reihe von **Speziellen Erfahrungen** an die Helden vergeben, je nach ihrem Einsatzbereich:

- *Orientierung* oder *Wildnisleben*
- *Menschenkenntnis*, *Überreden* oder *Überzeugen*
- *Etikette*, *Rechtskunde* oder *Geographie*
- *Kartographie*, *Bergbau* oder *Mechanik*
- die Sprache *Tulamidyä*
- sowie die Möglichkeit, eine der drei Sonderfertigkeiten *Wüstenkundig* (zu 3/4 Kosten), *Kulturkunde* (*Novadis*) (reguläre Kosten) oder *Ortskenntnis* (*Birscha* und *Djurkaram-Gebirge*) (halbierte Kosten) trotz nicht erfüllter Voraussetzungen laut **Wege des Schwerts** zu erlernen. Es sei nur kurz verraten, dass die Helden sie möglicherweise später noch gebrauchen könnten.



ZWISCHEN DEN ABENTEUERN I: MITTE BIS ENDE PHEX 1033 BF

Nach dem Ende von **Im Sand verborgen** bis zum Beginn

von **24 Stunden in Khunchom**, bleiben den Helden etwa zwei Woche Ruhe an Bord des Schiffes von Kannemünde nach Khunchom. Die Handlung des zweiten Abenteuers der **Drachenchronik** setzt Ende Phex 1033 BF wieder ein, wenn die Helden mit ihrem Schiff im *Aimar-Zahbahr*, dem Hafen Khunchoms, einlaufen.

STEIGERUNGEN – WOHER ZEIT UND LEHRMEISTER NEHMEN?

Abgesehen von den durch den Epilog von **Im Sand verborgen** gestatteten Steigerungen, können Sie Ihren Spielern bei dieser Gelegenheit zeigen, dass Lernen (und damit die Steigerung von Talenten, Zaubern oder Liturgien) seine Zeit und gute Lehrmeister braucht. So können Sie die Abgeschlossenheit der

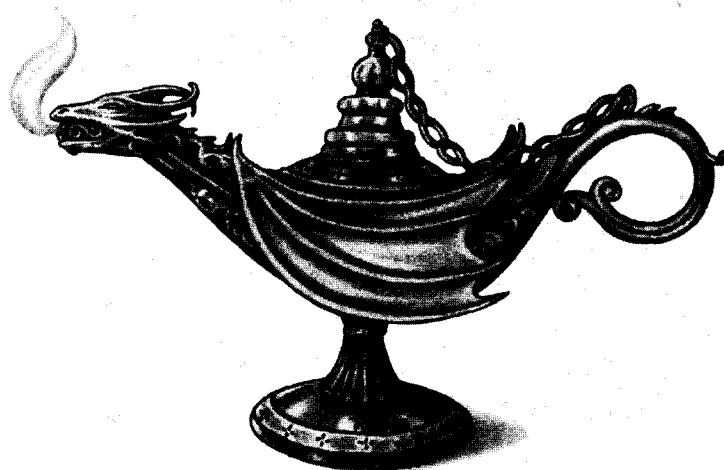
Schiffspassage nutzen, um den Spielern zu verdeutlichen, dass ihre Helden kaum Gelegenheit haben, die erworbenen Abenteuerpunkte für Steigerungen zu nutzen.

Natürlich können die Spieler (auch in vorherigen Abenteuern erworbene) Spezielle Erfahrungen nutzen, um Talente, Zaubern oder Liturgien zu steigern und auch der verbilligte Erwerb von Sonderfertigkeiten bereitet wenig Probleme (**WdS 166**). Aber ansonsten gilt zwischen den Abenteuern, dass die Helden bei einer ungefähr Reisedauer von zwei Wochen höchstens 56 Zeiteinheiten aufwenden können, um Steigerungen vorzunehmen – und dabei dürften Lehrmeister vermutlich Mangelware sein. Allerdings könnte so mancher Zauberer endlich in Ruhe seine Folianten durcharbeiten oder Helden sich selbst als Lehrmeister für ihre Gefährten versuchen (Hinweise dazu finden Sie in **WdS 167**).

DIE SAAT DES ZWEIFELS

Wenn die Helden im letzten Abenteuer den Verräter Pargonus befragen konnten und sich nunmehr bereits bewusst sind, dass es die *Uled ash'Shebah* gibt und dass ein hochrangiges Mitglied derselben, nämlich der *Dschinn der Nacht*, die Kultisten beauftragt hatte, die Helden zu überfallen, zögern Sie nicht auf das Kapitel **Die Verschwörung der Drachenkulte** auf Seite 11 zurückzugreifen, um die Spieler mit allerlei Verschwörungstheorien Hilberts (der von einigen dieser Kulte ganz unzweifelhaft gehört hat) oder auch durch unheimliche Erzählungen tulamidischer Seeleute an Bord zu konfrontieren. Gestalten und ver-

packen Sie solche Informationen ganz wie es Ihnen und Ihrer Gruppe am besten gefällt. Und wer weiß, eventuell hat sich ja sogar ein Mitglied der Thronsaat auf dem Schiff der Helden eingeschleust, um ihnen unter allen Umständen zu schaden? Das böte für Sie die Möglichkeit, die Überfahrt nach Khunchom mit einem eigenen kleinen Abenteuer auszumücken, dass einen Detektivplot auf einem sehr begrenzten Schauplatz böte. Im Folgenden gehen wir jedoch davon aus, dass die Reise der Helden ruhig verläuft und sie höchstens eine Ahnung über die Drachenkultisten entwickeln.



24 STUNDEN IN KHUNCHOM

ZWEITES ABENTEUER DER DRACHENCHRONIK

VON DENNY VRANDECIC

BEARBEITET VON CHRISTIAN LONING, MIT DANK AN ROZANA VRANDECIC FÜR RAT, DEN SPIELETESTERN AUS BIELEFELD UND VON DER MÜHLE, MARCO FINDEISEN UND EEVIE DEMIRTEL FÜR UNSERE GEMEINSAME AKADEMIE, UND INSBESONDERE STEFAN UND PADDY, MIT DENEN IN LANGEN SITZUNGEN DER PLOT GESCHMIEDET WURDE

“Schau! *[Betrachte, Erfahre!]*” Die Stimme klang in seinem Kopf, wenn auch leise, doch ohne Fehl. Der Andere wusste durchaus, das Drachische zu gebrauchen. Die Drachin erhob ihren Blick auf das, was noch übrig war von der Stadt des Schwimmenden Gartens. Sie sah den Windzauberer auf seinem fliegenden Teppich sich der Stadt nähern. Die Menschen hatten schon vor vielen Jahren die Stadt des Schwimmenden Gartens besiedelt, ihre Häuser in den Gängen, ihre Märkte in den Hallen, ihre Paläste in den kleinsten Gemächern des Gartenpalastes errichtet.

“Menschen sollen die Seelen *[Feuer, Geister, Nayraken]* der Dienen bewachen *[bewahren, zu Diensten sein]*? Der Windzauberer wird nach Einem verlangen *[bitten, fordern, befehlen]*, und die Menschen werden den Heiligen Schlaf *[das schiere Sein, das kalte Brennen, das ewige Da]* stören *[unterbrechen, durcheinanderbringen]*.”

Leskarines schnaubte. Der Andere wusste zuviel über Ihresgleichen. Sie blickte hinab auf die Stadt. “Unwahrscheinlich *[Nein, meine Erwartungen wären enttäuscht]*”, erwiderte sie. Der Andere, der sich selbst als ‘Dschinn der Nacht’ bezeichnete, zuckte zusammen, wie bei jedem Wort, dass die Drachin ihm mitteilte. Die Worte schlugen in ihm wie Hämmer auf

einen Amboss, ihre Bedeutung war so weit wie das Meer, und doch unerbittlich klar und deutlich.

Seine Konzentration schien gestört, sein Kopf zu schmerzen. Er öffnete den Mund, und sprach zur Drachin: “Nicht einmal ein Tag, und Du wirst erkennen, dass ich Recht hatte.”

»So vieles voller Macht und Gefahr in unserer Welt konnte oder wollte nicht getötet werden. Stattdessen versetzten es die Gewalten, die siegen, in den Schlaf und bedeckten sie mit Traum. Wie viele Giganten ruhen in unseren Landen, wie viele Drachen schlummern in ihren glitzernden Gefängnissen, wie viele Wesen der fünften und sechsten Sphäre sind träumend in ihren Globulen gefangen? Ein Eifernder des Boron würde entgegen, dass sein Gott der wahre Wächter über die Welt sein muss. Doch was wäre, wenn die Schlacht zwischen Gut und Böse längst entschieden, wenn das Böse gewonnen – und wir heute nur mehr in dem rastlosen, unruhigen Traum des unterlegenen Guten wie Gespenster umher huschen, in einem gemeinsamen Traum vieler Hunderttausend Streiter des Guten, die gefangen sind in ihrer mundanen Welt.«

—Kommentar zu den Chroniken von Ilaris, im Oronischen geborgen, neuzeitlich

ÜBERSICHT

Die 24 Stunden in Khunchom sind das zweite Abenteuer der Drachenchronik. Das Abenteuer setzt auf Spannung, überraschende Wendungen und hohen Zeitdruck. Die Helden werden an die Grenzen ihrer Möglichkeiten gebracht, um die vollständige Zerstörung Khunchoms zu verhindern.

ÜBERSICHT DER EREIGNISSE

SITUATION ZU BEGINN

Im ersten Abenteuer haben die Helden mit Hilbert von Puspereiken eine uralte Schriftrolle geborgen, genannt die *Birscha-Rolle*. Zusammen mit Puspereiken reisen die Helden nun nach Khunchom, um weitere Informationen einzuholen. Sie haben vor, in Khunchom die Ressourcen der Akademie zu verwenden, doch in der Akademie überschlagen sich die Ereignisse, und die Helden werden aufgehalten. Sie haben 24 Stunden Zeit, die Situation zu klären – die längsten 24 Stunden ihres Lebens ...

AUFBAU DES ABENTEUERS

Das Abenteuer besteht aus drei Kapiteln. Kurze Szenen zwischen den Kapiteln dienen dazu, den Handlungsbogen des vorherigen Kapitels zu beenden und zum nächsten überzuleiten. Sie eignen sich deshalb besonders gut, um eine Spiel-

sitzung abzuschließen, und so die Spieler gespannt auf die nächste zu machen.

Die Eröffnungsszene **Hasrabal ante portas** lässt Puspereiken und die Helden in Khunchom ankommen, wo sie erfahren, dass *Hasrabal von Gorien* die Herausgabe eines Drachenkarfunkels verlangt. Der Großfürst der Stadt, *Selo Kulibin*, unterstützt das Anliegen, doch leider ist die Spektabilität *Khadil Okharim*, bereits seit Wochen mit dem Zauberschiff *Sulman al’Nassori* auf Expedition in unbekannte Gebiete der Blutigen See, bisherige Kontaktversuche per Dschinn scheiterten – er gilt momentan als verschollen und niemand weiß, wo er sich aufhält. Allerdings hat nur der Akademieleiter das Recht, die Karfunkelkammer zu betreten. Prinz *Stipen Kulibin*, der Sohn des Fürsten und selbst ein angesehener Magier, sieht seine Gelegenheit gekommen, sich zur neuen Spektabilität wählen zu lassen, um den Karfunkel an seinen Schwieger-Großvater Hasrabal zu übergeben. Auf diese Weise hofft er nicht nur, bei Hasrabal einen guten Eindruck zu machen, sondern dauerhaft die Macht an der Akademie zu übernehmen. Gleichzeitig kündigt er an, mit seiner Wahl zur neuen Spektabilität die in seinen Augen unsinnige und gefährliche Drachenforschung zu schließen.

Daraufhin heißt es für die Helden “Rakorium an die Macht!” Weil sie für die Forschung an der Birscha-Rolle die Einrich-

tungen der Akademie benötigen, werden sie von *Rokia al'Jazzel* gebeten, Stipen vom Posten der Spektabilität fernzuhalten. In einer Mischung aus tulamidischer Politik, eifriger Recherche, und der Zuschaustellung ihrer Diplomatie- und Redekünste gelingt es den Helden, *Rakorium Muntagonus*, den Lehrmeister von Puspereiken, an Stipens Stelle zum Posten der Spektabilität zu verhelfen.

Doch dies erweist sich überraschend als nicht minder großer Fehler: in seiner Paranoia schließt Rakorium nicht nur die Labore der Drachenforscher, sondern versiegelt gleich die ganze Akademie und lässt alle Lehrer und Studenten ebenso wie die Helden und Puspereiken vor die Tür setzen. Dort stellen Rokia und Stipen fest, dass sie nun im selben Boot sitzen. Wenn Rokia ihre Fakultät retten und Stipen den Karfunkel für Hasrabal besorgen will, dann müssen sie dafür sorgen, dass Khadil so bald wie möglich zurückkehrt. Mit dieser gefährlichen Aufgabe werden natürlich die Helden betraut. Sie erhalten dafür von Stipen einen fliegenden Teppich und von Rokia einen magischen Kompass, der zum Zauberschiff weist (momentan aber immer wieder Störungen zeigt).

Tatsächlich gelingt es den Helden, die *Sulman al'Nassori* zu finden, als diese gerade eine Dämonenarche bekämpft. Sie können den entkräfteten Khadil überreden, mit ihnen nach Khunchom zurückzukehren. Als Hasrabal durch einen Luft-Djinn von Khadils Rückkehr erfährt, beschließt er sofort den Karfunkel persönlich zu holen.

Bei ihrer Rückkehr in die Akademie stellen die Helden und Khadil fest, dass Rakorium und die *Ritter des Immerwährenden Kampfes*, die mit der Sicherheit der Akademie und der Karfunkelkammer vertraut sind, bezwungen wurden. Die Helden begleiten Khadil in die unterirdischen Katakomben und beschützen ihn vor einigen außer Kontrolle geratenen Schutzartefakten. In der Karfunkelkammer angekommen, müssen sie leider feststellen, dass der von ihnen gesuchte Karfunkel entfernt wurde.

In der Zwischenzeit sind einige Magier in die Akademie zurückgekehrt, darunter auch Stipen, der davon berichtet, dass Hasrabal den Karfunkel persönlich entwendet und an Prinzessin Madra als Geschenk überreicht hat. Da bei einem Bekanntwerden seines Vorgehens die politischen Folgen verheerend sein könnten, und weil außerdem bei seinem Eindringen in die Akademie vom Sachschaden abgesehen niemand ernsthaft verletzt wurde, beschließt man, die Angelegenheit auf sich beruhen zu lassen. Leider wurde jedoch, als der Karfunkel entwendet wurde, der Schlafmächtiger Geister der Vergangenheit gestört, die zu Hunderten von Drachen der letzten Jahrtausende gehören. Ihre Drachenträume beginnen sich in den Straßen und Häusern zu manifestieren und die Stadt im Chaos versinken zu lassen. Die letzte Hoffnung der Helden besteht darin, den Karfunkel von Madra zurückzuerbeten und in die Kammer unter der Akademie zurückzubringen, damit die anderen Drachen wieder zur Ruhe kommen.

ZWECK UND ZIEL DES ABENTEUERS IN DER KAMPAGNE

In diesem Abenteuer sollen die Helden erfahren, welche Macht – und für die Menschen dadurch auch Gefahr – von den Drachen ausgeht. Insbesondere im letzten Teil des Abenteuers werden die Drachenträume ihr zerstörerisches Potenzial entfalten. Und wenn schon die Träume eine derartige Auswirkung auf die Welt der Menschen haben, was erst würde eine neue Drachenherrschaft anrichten können?

Sowohl in der Karfunkelkammer wie auch in den Drachenträumen werden Hinweise eingestreut, die teilweise erst im weiteren Verlauf der Kampagne verständlich werden. Diese Hinweise sind nicht für die Kampagne notwendig, verleihen ihr aber eine größere historische wie dramaturgische Tiefe. Im Anschluss an das Abenteuer erhalten die Helden die ersten Puzzlestücke um das Mysterium der Birscha-Rolle, allerdings stellt sich heraus, dass die Rolle von niemandem in Khunchom gelesen werden kann und im nächsten Abenteuer eine Reise gen Norden antreten muss, um ihre Geheimnisse in Erfahrung zu bringen.

STIMMUNG DES ABENTEUERS

Die Helden und Spieler sollen sich gehetzt fühlen. Halten sie fest, wie die Zeit verläuft – nicht nur für sich, sondern insbesondere für die Helden. Erwähnen Sie das Schlagen des Stundengongs des Praios-Tempels, lassen Sie in den nächtlichen Straßen einen Nachtwächter die Zeit verkünden. Gerade bei den rechercheintensiven Teilen im ersten Handlungsbogen sollten sie den Helden nicht viel Spielraum geben – jeder Weg, den sie einschlagen, verbraucht Zeit. Halten Sie auch im zweiten Teil stets den Zeitdruck aufrecht. Lange Forschungen in den unterirdischen Gewölben der Akademie sollten nicht möglich sein. Dieses Abenteuer weist keinen echten Schurken auf – umso wichtiger ist es, dass die Zeit zum unerbittlichen Gegner der Helden wird. Stellen Sie ein Stundenglas auf den Tisch, und drehen Sie es um, wenn die Spieler zu lange planen und debattieren. Es muss nichts bedeuten – aber es wird die Spieler zur Eile drängen. Beginnen Sie nach einer Spielunterbrechung mit "Wir sind in Khunchom. Die X-te Stunde hat geschlagen."

DIE DRACHENCHRONIK

OHNE 24 STUNDEN IN KHUNCHOM

Sollte Ihnen dieses Abenteuer nicht zusagen, oder falls Sie nur wenig Zeit für die Drachenchronik haben, können Sie es auch weglassen. In diesem Fall kommen die Helden nach Khunchom und beginnen sofort, ohne weitere Unterbrechung mit der Analyse der Birscha-Rolle und dem Übergang ins dritte Abenteuer. Damiano wird dann irgendwann zwischendurch aus seiner Paralyse befreit.

24 STUNDEN IN KHUNCHOM

ALS EIGENSTÄNDIGES ABENTEUER

Wenn Sie die 24 Stunden in Khunchom als eigenständiges Abenteuer leiten möchten, müssen Sie an der Motivation der Helden arbeiten: warum sollten Sie verhindern wollen, dass Stipen zur Spektabilität wird? Wenn unter den Helden ein Magier der hiesigen Akademie ist, könnte auch seine Fakultät von der Schließung bedroht sein, so dass er eine persönliche Motivation hat. Ansonsten könnte auch ein örtlicher Magier die Helden dafür bezahlen, dass sie Stipens Machtergreifung verhindern. Zu bedenken ist aber, dass das Ende dieses Kapitels von den Spielern als unbefriedigend erlebt werden kann (innerhalb der Kampagne schließt das nächste Abenteuer ja direkt an).



АНКУПФТ ІН КХУПСОМ

Die Helden und Puspereiken fahren in den späten Morgenstunden eines schönen Frühlingstages Ende Phex 1033 BF in den Khunchomer Hafen ein. Das Schiff aus Kannemünde hat viereinhalb Tage gebraucht und zumindest Puspereiken ist heilfroh, wieder festen Boden unter die Füße zu bekommen. Kaum im Hafen, schickt er ein kurzes Dankgebet zu Aves für die ruhige Schiffsreise.

Während im Hafen die übliche Geschäftigkeit auszumachen ist, erweisen sich die Straßen auf dem Weg zur Akademie als lebhafter als sonst. An den Garküchen und den Ständen am



Wegesrand reden die Bewohner der Stadt aufgeregt aufeinander ein, in einem bunten Gemisch aus Tulamidyä und Garethi, teilweise auch der eine Gesprächspartner in der einen Sprache erklärend, der andere in der anderen erwidern. Auch ohne zu fragen können die Helden den Namen Hasrabal hören. Fragen sie nach, gibt es allerlei Gerüchte zu vernehmen. Legenden über den "Großmeister aller sechs Elemente" gibt gerne auch der Haimamud *Abu Baresch* zum Besten (siehe Seite 21).

☛ "Sultan Hasrabal steht mit einer Armee von Dschinnen aus Sand und Marmor vor den Toren der Stadt. Er verlangt die Herrschaft über Khunchom." (*falsch*)

☛ "Der Sultan will doch nur seine Enkelin besuchen, die wunderschöne Prinzessin Madra, die ihm sein liebstes Kindeskind ist. Die selben grauen Augen, der selbe scharfe Geist, eine Frau, die weiß, wie sie sich jeden Mannes bemächtigen kann. Hat sie nicht auch unseren Kronprinzen bereits erobert, gehört er nicht schon ganz ihr? Wozu sollte der Sultan also eine Armee benötigen, wenn eine einzelne Frau genügt?" (*größtenteils wahr*)

☛ "Wenn der Sultan erstmal in Khunchom herrscht, wird er alle Rastullahungläubigen hochkant in den Mhanadi werfen lassen, angefangen bei diesen Zwillingshaiden aus Marustan." (*falsch*)

☛ "Das Schlitzohr Khadil hat Hasrabal bestohlen, und Hasrabal will seinen Schatz jetzt wiederhaben. Hätte nicht gedacht, dass er dafür selber kommt." (*wahr*)

☛ "Hasrabal ist nach Khunchom gekommen, wie alle neun Jahre, um sich eine neue Braut auszuschauen. Doch seit er Nahema verloren hat, findet er nirgendwo mehr wahre Liebe." (*falsch*)

KHUNCHOM

Khunchom, die Perle an der Mündung des Mhanadi, hat 16.500 Einwohner. Erbaut auf den Ruinen der Echsenstadt Yash'Hualay stand der einstige Sitz des Diamantenen Sultans seit der Eroberung der Stadt durch Murak-Horas unter Fremdherrschaft. Erst gute tausend Jahre später, 995 BF,

erklärte sich die Stadt unter Istav Kulibin unabhängig und wächst auch unter der Herrschaft seines Sohnes Selo beständig weiter. Khunchom ist ein großer Fluss- und Seehafen und ein wichtiger Flottenstützpunkt wider die Blutige See. Neben dem hier ansässigen Maraskan-Kontor und einer großen Zahl maraskanischer Exilanten, gibt es Niederlassungen aller wichtigen Handelshäuser und Tempel aller Zwölfgötter außer Firun. Im Haus des Kodex (einer Söldnergarnison) hütet man einen der wichtigsten Schreine des Söldnergottes Kor und die Urschrift des *Khunchomer Kodex*, dem Regelwerk der Söldner.

Pilger ziehen zu den *Heilenden Quellen der Tsä* und zum *Eidechsenauge* in die Stadt. Khunchom ist welttoffen, in seinen Gassen pulsiert tags wie nachts das bunte Leben. Hinter den Kulissen wird heftig um Macht (und Reichtum) gerungen. Sprichwörtlich ist der Stolz der Khunchomer auf ihre Stadt. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie in *Ersten Sonne 72-80*.

HASRABALS FORDERUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Wer da?", fragt die schwarzgerüstete Wache von den Ritzern des Immerwährenden Kampfes am Eingang der Akademie. Eine Reihe von Bewohnern der Stadt hat sich um die Akademie in der Dracheneigasse versammelt, weil sie damit rechnen, dass dies der sicherste Ort in der Stadt ist, sollte Khunchom tatsächlich vom Sahib al'Sitta Hasrabal angegriffen werden.

"Magister Hilbert von Puspereiken, in Begleitung." (*Sollten unter den Helden Adlige, Magier, Geweihte oder in Khunchom bekannte Recken sein, so werden deren Namen ebenfalls genannt*) Von Puspereiken zeigt seine offene Handfläche vor, das Magiersiegel bezeugt seine Worte. Die Wache nickt und tritt zur Seite.

Durch das Tor gelangen die Helden in den Innenhof der Akademie. Viele der Schüler und manche Magister stehen an den zwei Türen auf der Nordseite des Innenhofs, die in das reich verzierte Hauptgebäude führen. Die Türen sind offen, von drinnen hört man laute Stimmen im Diskurs. Wenn die Helden den Hof überqueren, machen die Schüler bereitwillig Platz, so dass sie durch die Türen das Auditorium betreten können. Dort hat sich der gesamte Lehrkörper der Akademie, wie auch wohl die meisten Schüler versammelt.

Die für das Abenteuer wichtigsten Anwesenden sind *Rokija al'Jazeel* (**Personenbeschreibung** siehe Seite 150), die Leiterin der Fakultät für Materialkunde, *Prinz Stipen* (**Personenbeschreibung** siehe Seite 136), der Sohn von Selo Kulibin, dem Großfürsten von Khunchom, sowie *Rakorium Muntagonus* (**Personenbeschreibung** siehe Seite 131), Lehrmeister und Freund von Hilbert Puspereiken. Einige von ihnen konnten die Helden möglicherweise schon zu Beginn des ersten Abenteuers kennen lernen (Seite 23), in diesem Fall können Sie im folgenden Vorlesetext die in Klammern angegebenen Namen verwenden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Für einen kurzen Moment setzt die Diskussion aus, als ihr das Auditorium betretet, doch dann ruft Rakorium "Hilbert!", und schnell wenden sich die Magister wieder der Diskussion zu, während Rakorium zu euch kommt.

"Unser Akademieleiter würde sich vor so einer Entscheidung nicht drücken!", ruft eine zornige, recht kleingewachsene Magistra mit kupferrotem Dutt (*Rokija*) aus, die nur einen Schritt von euch entfernt steht.

"Nennt es wie Ihr wollt!", erwidert der vorherige Redner, ein junger, wohlbeleibter Mann (*Prinz Stipen*), "Aber in solchen Zeiten auf eines seiner Abenteuer –"

"Forschungsreisen", korrigiert eine ältere Magierin und erntet dafür einen zornigen Blick des Mannes, der es offenbar nicht gewohnt ist, unterbrochen zu werden. Nach einem kurzen Kopfschütteln setzt er wieder an.

"In solchen Zeiten, zu diesen Umständen – wie kann man da auf Forschungsreisen aufbrechen? Sein Platz ist hier, seine Verantwortung ist hier. Diese Entscheidung zeigt doch, dass der Akademieleiter diese Verantwortung nicht tragen will."

Ihr schaut euch um, auf der Suche nach dem Akademieleiter Khadil Okharim, um den sich die erhitzte Diskussion zu drehen scheint – doch er ist tatsächlich nicht zu sehen. Die kleingewachsene Magistra (*Rokija*) antwortet: "Junger Prinz, das zeigt doch nur, dass Ihr nichts vom Forscherherz eines wahren Magiers versteht."

Auf diese Bemerkung folgt eine nervöse Stille, während der Prinz die Magistra durchdringend anstarrt und schließlich langsam zu sprechen beginnt: "Euch sind wohl die geräucherten Drachenklauen zu Kopf gestiegen? Oder seid Ihr es gar, die diese Karfunkelstein-Expedition beauftragt hat? So ein 'Forscherherz', wie Ihr es nennt, kann durchaus mal dazu neigen, die Grenzen des Gesetzes zu sprengen."

Die Magistra steht da, wie vom Donner gerührt, ihr Mund öffnet sich zum Protest, doch ihr scheint keine passende Erwiderung in den Sinn zu kommen.

Der Prinz winkt ab. "Wie dem auch sei. Hasrabals Forderung ist klar: er will den Karfunkelstein zurückhaben, der von seinem Land gestohlen wurde. Nun ist der Stein hier in der Akademie, und nach den alten Regeln kann nur der

Akademieleiter darüber verfügen." Er blitzt kurz wütend zur Magistra, die ihm trotzig die Stirn bietet. "Doch wie es der Zufall will, hat sich Khadil Okharim ausgerechnet jetzt zu einer Reise verabschiedet. Dabei hat sich der Großfürst sehr klar und unmissverständlich ausgedrückt: Sultan Hasrabal soll seinen Stein zurückbekommen."

"Das kann nur der Akademieleiter entscheiden –"

"Genug! Heute Nachmittag zur dritten Stunde werden wir einen neuen Leiter für die Akademie ernennen, der diese Entscheidung treffen kann und wird. Ein Leiter, der durch die Mehrheit der Fakultäten und mit Billigung des Fürsten und der Spektabilität zu Rashdul, der Phe-Kirche und der größten Gönner dieser Akademie gewählt wird: Mich." Ein Raunen durchzieht den Raum, manch ein Schüler beginnt aufgeregt zu flüstern, noch aufgeregter sind aber die meisten Lehrer. "Und als Legitimation meines Anspruchs verweise ich auf den entsprechenden Eintrag in den Statuten der Akademie, die einem Mitglied der Herrscherfamilie von Khunchom, so er ein Gildenmagier ist, die Leitung der Akademie erlaubt." Nach diesen Worten wendet er sich um und verlässt das Auditorium durch einen Seitenausgang.

Die Magistra (*Rokija*) wendet sich an Rakorium, der bei euch steht. "Meister, er wird die Drachenforschung schließen, das wisst Ihr, bitte helft mir!"

WAS IST GERADE PASSIERT?

Als erstes werden die Helden wahrscheinlich herausfinden wollen, was sich hier gerade zugetragen hat. Rakorium ist ihnen dabei keine große Hilfe, da er den Streit für unwichtige Tagespolitik hält und stattdessen Hilbert für sich vereinnahmt und sich über den Verlauf von dessen Expedition unterrichten lässt. Damit bleibt als Gesprächspartnerin für die Helden vorerst nur Rokija al'Jazeel, die Leiterin der Fakultät für Materialkunde, die sich gerade so leidenschaftlich für den abwesenden Akademieleiter eingesetzt hat. Diese ist ebenfalls an einer Unterredung mit den Helden interessiert, weil sie auf deren Hilfe hofft.

Falls die Helden die Unterhaltung nicht im nach wie vor sehr vollen und lebhaften Auditorium führen wollen, bietet Rokija ihre Studierstube als Rückzugsort an. Die Stube ist voller drachischer Artefakte, darunter allerdings keine Karfunkelsteine, und das Gespräch wird hin und wieder von spöttischen Kommentaren des Meckerdrachen Hamilkor begleitet. (Anstelle von Rokija können natürlich auch andere Anwesende die Helden über die Vorgänge informieren, je nachdem wen von ihnen sie bereits im Vorfeld kennen gelernt haben.)

Folgendes hat sich zugetragen: Am Morgen dieses Tages erschien Sultan Hasrabal vor den Toren der Stadt und forderte die Rückgabe eines angeblich gestohlenen Karfunkelsteines, und nicht nur irgendeines, sondern des Karfunkels des Kaiserdrachen Atlassar, eines Bruders des Apep. Nach einer Unterredung zwischen Hasrabal und Selo Kulibin, dem Großfürsten von Khunchom, entsandte letzterer seinen Sohn, Prinz Stipen, um die Herausgabe des Karfunkels zu fordern. Falls die Helden die familiäre Bande zwischen Hasrabal, Madra, Selo und Stipen noch nicht kennen, werden sie von Rokija nun darüber informiert – siehe auch die dazugehörigen Personenbeschreibungen ab Seite 150.

Rokija ist erzürnt über die Frechheit des Prinzen – insbesondere da sie ahnt, dass Hasrabal mit dem selben Anspruch ar-

gumentieren wird (die Fundstelle liegt im 'Niemandland' in der Höhe des Aschubim-Gebirges). Bei Rückfragen wird sie umständlich aber ehrlich zugeben, dass sie selbst die Expedition ausgeschickt hat, um den Stein zu bergen, bevor es andere tun konnten – und dass sie wohl wusste, dass die Expedition in Länder, die von Hasrabal beansprucht werden, eindringen musste (die Expedition konnten Spieler im Alveraniarsabenteuer* **Karfunkelschlaf** hautnah erleben). Dennoch hält sie Hasrabals Forderung für übertrieben, schließlich hätte man ihm den Karfunkel keineswegs gestohlen, sondern in einer schwierigen Expedition geborgen.

Die Information, die zur Ausrichtung der Expedition geführt hatte, stammte von einem befreundeten Händler, der in Rashdul mit einem Bergbauern gesprochen hatte. Der Bergbauer war während eines schlimmen Gewitters von seinem Sohn getrennt worden, mit dem er gemeinsam ihre Viehherde hütete. Auf der Suche nach ihm fand er die Höhle mit dem toten Drachen. Die daraufhin von Rokia ausgesandte Expedition fand vor ungefähr 6 Monaten statt. Ihre Teilnehmer mussten sich gegen eine Spinnen-Chimäre aus den Hinterlassenschaften der Skorpionkriege erwehren, die für den Tod des Drachen verantwortlich war und schon mit dem Einspinnen des Leibes begonnen hatte, aber letztendlich gelang es, den Karfunkel zu bergen und nach Khunchom zu bringen, wo er erst ausgiebig untersucht, und dann von seiner Spektabilität Khadil Okharim persönlich in die Karfunkelkammer unter der Akademie verbracht wurde.

Nachdem Hasrabal sich mit Großfürst Selo besprochen hatte, erschien dieser zu einem persönlichen Treffen mit Akademieleiter Khadil, der jedoch gerade unpässlich ist, da er sich auf einer geheimen Mission befindet. (Rokia wurde ebenso wie die anderen Dekane von Khadil darüber informiert, dass er die *Sulman al'Nassori* auf eine Expedition in die Blutige See begleitet, die Ziele der Mission kennt sie jedoch nicht. Den Helden kann sie zu diesem Zeitpunkt nicht berichten, wo sich Khadil befindet, weil der Kontakt zu ihm abgerissen ist (bereits mehrere ausgesandte Dschinne kehrten nicht zurück) und ihr Kompass derzeit die Position der Sulaman nur an kurzen Momenten widersprüchlich anzeigt. Da die Ritter des Immerwäh-

* Alveraniarsabenteuer werden von den offiziellen Spielleitern des Schwarzen Auges – den Alveraniaren – auf Rollenspielconventions angeboten. Weitere Informationen dazu finden Sie auf www.alveraniare.com.

ALTE GESetze

Im Folgenden gehen wir davon aus, dass sich die Helden bereiterklären haben, Rokia dabei zu helfen zu verhindern, dass Prinz Stipen die Würde der Spektabilität übernimmt. Sie sind am frühen Morgen in der Akademie angekommen, zur dritten Stunde (gegen 15 Uhr) wird das außerordentliche Akademiekonvent stattfinden, sie haben also nur wenige Stunden Zeit, um alle notwendigen Hinweise zu sammeln und alle wichtigen Gespräche zu führen.

Als erstes bittet Rokia die Helden, sie in die Bibliothek zu begleiten und herauszufinden, welche rechtlichen Möglichkeiten ihnen die Statuten der Akademie für eine Situation wie diese zur Verfügung stellen. Falls unter den Helden einige sind, die eine gewisse Furcht vor staubigen Bücherregalen haben, können diese schon einmal damit beginnen, sich mit den anderen Dekanen zu unterhalten und ein Meinungsbild für die kommende Wahl einzuholen – siehe **Gespräche mit den Dekanen**, Seite 68.

renden Kampfes (siehe auch Seite 153), die für den Schutz der Akademie zuständig sind, außer dem Akademieleiter niemanden in die Karfunkelkammer lassen, kann Atlassars Karfunkel im Moment nicht ausgehändigt werden, also musste Selo unverrichteter Dinge wieder abziehen.

Zunächst war Rokia glücklich über diese Wendung des Schicksals, da sie den Karfunkel lieber sicher verwahrt in Khunchom sieht, als ihn Hasrabal zu übergeben. Dann jedoch erschien Prinz Stipen auf dem Plan, der junge Mann, mit dem sie sich im Auditorium gestritten hat, und forderte seinerseits die Herausgabe des Steins. Rokia erinnerte ihn daran, dass die Verfügung über die Karfunkelsteine gänzlich dem Akademieleiter obliegt – woraufhin Prinz Stipen nun eben diesen Posten einfordert, um Hasrabals Forderungen zu genügen. Eine lächerliche Forderung, die aber durchaus von Erfolg gekrönt sein könnte, denn vor kurzem wurden einige Schriftstücke entdeckt, die seinen Anspruch tatsächlich unterstützen. Und sollte Stipen tatsächlich zur neuen Spektabilität gewählt werden, dann wird er nicht nur Atlassars Karfunkel aushändigen, sondern darüber hinaus auch die Drachenforschung aus Khunchom verbannen – dies hat er Rokia gegenüber schon oft anklingen lassen. Und das wiederum wäre ein herber Schlag für das Vorhaben der Helden, die Birscha-Rolle untersuchen zu lassen, denn ohne die artefaktmagische Einrichtung der Akademie rückt die Möglichkeit eines Erfolgs in weite Ferne.

Falls dies nicht ausreicht, um die Helden dazu zu überreden, Rokia zu helfen, dann bietet sie ihnen darüber hinaus noch einen magischen Gegenstand als Bezahlung an, wenn sie verhindern, dass Stipen gewählt wird.

Sollten die Helden zu Bedenken geben, dass man Hasrabals Forderung nach dem Karfunkel am besten nachkommen sollte, um einen Angriff auf Khunchom zu verhindern, so wendet Rokia ein, dass Hasrabal allein gekommen ist, ein unmittelbarer Angriff steht also nicht bevor. Vielmehr wird es wohl ein diplomatisches Geplänkel geben, sobald Khadil zurückgekehrt ist, und bis dahin sollte vermieden werden, dass der "Emporkömmling" Stipen die Situation ausnutzt, um die Akademie in Unordnung zu versetzen.

Wenn sich die Helden schlichtweg weigern, in die internen Angelegenheiten der Akademie einzugreifen, so gelingt es Rokia mit einiger Anstrengung auch ohne deren Hilfe, Stipens Wahl zu verhindern und statt dessen Rakorium als vorübergehende Spektabilität einzusetzen.

RECHERCHE

Wenn sich unter den Helden ein Magier, Gelehrter oder anderweitig versierter Bücherwurm befindet, wird er von Rokia gebeten, ihr bei der Recherche in der Bibliothek zu helfen, um den genauen Wortlaut der Akademiestatuten herauszufinden. Andere Helden haben hier nur wenig zu tun. Sie können beim Tragen der Bücher helfen oder ein wenig faulenzen, während sie den Akademikern bei ihrer Arbeit zuschauen – keine Sorge, dieser Abschnitt ist recht schnell abgehandelt und endet mit einer turbulenten Verfolgungsjagd, bei der die Qualitäten der körperlich tüchtigen Helden wieder gefragt sind.

Außer den Helden befinden sich noch einige Studenten in der Bibliothek, sowie eine recht hübsche Adeptin mit Sommersprossen und kohlschwarzem Haar. Sie blättert in einer einfachen Kladde und macht Notizen.

Da Rokia eine Dekanin mit entsprechenden Vollmachten ist, erhalten die Helden direkten Zugriff auf die einzelnen Räume des Archivs. Um ihre Suche zu erleichtern, können sie den Bibliothekar *Temudjin al'Mhanach* (Personenbeschreibung siehe Seite 152) um eine Zusammenstellung aller Dokumente (einen so genannten *Handapparat*) zu den Statuten der Akademie bitten. Der wird den Helden außerdem folgende Auskünfte erteilen:

• Die Khunchomer Akademie verfügt über keine explizit aufgeschriebenen Statuten. Statt dessen haben sich die Regeln, nach denen sie funktioniert, über die Jahrhunderte durch Praxis, Tradition, Bekanntmachungen und einzelne, später häufig modifizierte Regeln für bestimmte Bereiche ergeben.

• Erfreulicherweise gibt es eine Annalen-Reihe (also Jahressbände), in der die Bekanntmachungen festgehalten wurden – und zwar alle, von der Einstellung neuer Dienstmädchen bis zur Bekanntgabe der Verleihung der Erzmagierwürde an Mitglieder der Akademie. Die Annalen sind recht vollständig, und gehen zurück bis in das Jahr 519 BF, als Tuleyman ibn Dunchaban noch Spektabilität war.

595 BF wird dann die Gründung der Großen Grauen Gilde des Geistes bekannt gegeben, Khunchom tritt der Gilde bei und unterwirft sich so dem Gildenrecht. Bis zum Jahre 820 BF sind die Bekanntmachungen in *Ur-Tulamidyä* geschrieben, danach in *Tulamidyä*. Die Almanache werden mit *ADeKh* abgekürzt (*Almanach der Drachenei-Akademie zu Khunchom*), und sind bis 643 BF schwere Quart-

bände, von 643 BF bis 972 BF einfache Kladden mit eingeklemmten Pergamenten, und seitdem leichte, aber elegante Oktavbände.

• Zur Zeit arbeiten zwei Studiosi daran, eine vor Kurzem geborgene Truhe mit alten Schriften aus der Diamantenen Zeit zu rekonstruieren, die sich ebenfalls mit den Regeln und der Geschichte der Akademie beschäftigen. Die Truhe wurde im Keller entdeckt und hat dort das Feuer von 492 BF überlebt. Aus einigen dieser Schriften geht hervor, dass in jener Zeit nicht zwischen dem Sultan der Stadt und dem Akademieleiter unterschieden wurde, sondern das sich beide Ämter in einer Hand befanden. Dies sind die Schriften, auf denen Stipens seinen Anspruch auf das Amt der Spektabilität beruft, und nach allen bisherigen Erkenntnissen sind sie rechtens.

Nachdem nun feststeht, dass Stipens Anspruch rechtlich verankert ist, müssen die Helden versuchen, in den Unterlagen der Bibliothek weitere Regeln und Statuten zu finden, die sich ausnutzen lassen, um die Wahl zu ihren Gunsten zu beeinflussen.

Um die folgenden Informationen zu finden, dürfen die Helden für jeweils 20 Minuten Recherche eine *Rechtskunde*-Probe ablegen und die dadurch erlangten TaP* zusammenzählen (siehe *Langfristiger Talenteinsatz*, WdS 15, wenn mehrere Helden

zusammenarbeiten, können die Regeln für **Zusammenarbeit mehrerer Helden**, ebenfalls WdS 15, verwendet werden). Abhängig von den Gesamt-TaP* finden sie das folgende heraus:

• (10 TaP*) Wechsel der Spektabilitäten scheinen in Khunchom stets friedlich verlaufen zu sein. Häufig wechselten sie dynastisch, Kinder traten in die Fußstapfen ihrer Eltern (wie auch Khadil – die Okharims stellen schon in vierter Generation die Spektabilität). In diesen Fällen blieb die Nachfolge meist gänzlich ohne Widerspruch und nach dem Tod der alten Spektabilität wurde das ausgewählte Kind Nachfolger. Diese Tradition lässt sich herausfinden, indem die Almanache der Jahre durchsucht werden, in denen die Spektabilität wechselte.

• (25 TaP*) Im Jahr 688 BF starb Spektabilität *Niobar ibn Djahmed* ohne Nachfolger. Die dazugehörige Bekanntmachung (*ADeKh* 688 BF #22) lautet: »Das vakante Amt der Spektabilität wird bis zum Abschluss des ordentlichen Verfahrens gemäß *CrcGGG* 27/3 Archomagus Keldairon übertragen.«



• (27 TaP*) „*CrcGGG*“ ist eine hin und wieder auftauchende Abkürzung in den Bekanntmachungen, die sich auf die „*Circularien der Großen Grauen Gilde des Geistes*“ beziehen – die natürlich ebenfalls in der Bibliothek archiviert sind. Die Circularien sind in Bosparano verfasst.

• (35 TaP*) *CrcGGG* 27/3 (679 BF) enthält folgende Bekanntmachung der Gilde, die durch einen später hinzugefügten Zusatz ergänzt wurde:

»Im Notfall und bei Absentia oder Tod der Spektabilität kann vorübergehend ein anwesender Erzmagus die Aufgaben und Rechte der Spektabilität einfordern, sofern dieser weder in Absentia oder Tod der Spektabilität noch an dem eingetretenen Notfall kausal beteiligt ist. Die Akademie kann diese Forderung nur ablehnen indem sie in einem ordentlichen Verfahren selbst eine Spektabilität oder Vizespektabilität aufstellt. Der Erzmagus verwirkt die Aufgaben und Rechte, so er die Bestimmung des ordentlichen Nachfolgers behindert. Sollten mehrere Erzmagi vor Ort sein, so gilt das Prinzip der Seniorität.«

»Siehe auch *CrcGGG* 33/1.«

● (40 TaP*) CrcGGG 33/1 (714 BF) enthält nur folgenden Text: »CrcGGG 27/3 wird aufgehoben. Es gelten wieder die Regeln der einzelnen Akademien.« Auch der nächsten Seite folgt ein Verweis in Tulamidya: »siehe ADeKh 715 BF, #16«.

Wenn die Helden Temudjin nach ADeKh 715 BF fragen, wird dieser überrascht sein. "Da hat doch vorhin erst diese hübsche junge Magierin danach gefragt – ganz angenehm anzusehen, mit schwarzen Haaren und einem Fasarer Siegel. Welch Zufall!" Die Beschreibung sollte ausreichen, damit die Helden darin die Besucherin erkennen, die sie zuvor in der Bibliothek ausgemacht haben, die aber inzwischen verschwunden ist.

Eine Untersuchung von ADeKh 715 BF ergibt, dass die Seite mit der Bekanntmachung 16 entfernt wurde. Davor findet sich das Protokoll eines ordentlichen Fakultätskonvents, danach die Meldung über einen zweimonatigen Gastbesuch eines Magisters der Perricumer Schule. Anscheinend ist ihnen die Gegenseite in Form der schwarzhaarigen Magierin zuvor gekommen, und anscheinend befindet sich irgendetwas auf dieser Seite, dass die Helden nicht erfahren dürfen.

ADeKh 715 BF #16 WURDE GESTOHLEN!

Die Dame ist weder eine Fasarer Magisterin noch schwarzhaarig. Sie ist blond, die Sommersprossen aber sind echt, und ebenso ihr Interesse an dem Schriftstück – schließlich hat ihre Auftraggeberin sie gut dafür bezahlt, die Ereignisse an der Akademie zu verfolgen und mögliche Hindernisse für Stipens Ernennung aus dem Weg zu schaffen. Es handelt sich um die Diebin *Alizee ay'Fez*, eine Magiedilettantin, die sich für das Studium der Alchimie entschieden hatte und vor zwei Jahren die Geduld verlor (und die Lehrmeister mit ihr). Mit den erlernten Erfahrungen an der Akademie ist sie prädestiniert für phexgefällige Aufgaben innerhalb dieser Mauern – und eine teure Anbieterin ihrer Dienste. Sie hörte die Helden schon beim morgendlichen Konvent, ahnte einige ihrer Schritte voraus und fand deshalb kurz vor den Helden die relevante Textstelle. Das Geheimnis ihres Erfolgs ist eine faustgroße Kristallkugel, in der ein minderere Dämon aus der Domäne Amazeroths gebannt ist, der versucht, Alizees Seele zu verführen, indem er ihr Informationen zukommen lässt. (Auf der Kugel liegt außerdem ein SCHLEIER DER UNWISSENHEIT +8 in dämonischer (Amazeroth) Variante.) Alizee ahnt zwar die Gefahr, möchte sie sich aber nicht eingestehen, solange das Geschäft so gut läuft – sie ist aber inzwischen gefährlich nah an einem Pakt. Um nicht zu sehr in dämonische Versuchung geführt zu werden, erledigt sie einen Teil der Arbeit immer selbst.

Als sie bemerkt, dass die Helden dem Ziel ihrer Suche immer näher kommen, entfernt sie eigenmächtig die verräterischen Seiten und macht sich damit aus dem Staub. Sie braucht jedoch einige Zeit, um aus der Akademie zu kommen, da sie zunächst im Baderaum der Schülerinnen ihre Haare auswäscht und ihre Gewandung wechselt. Wenn die Helden die Bibliothek auf der Suche nach ihr verlassen, läuft sie ihnen förmlich über den Weg. Gelingt einem Helden eine Probe auf *Sinnenschärfe* +12, so erkennt er die Stupsnase und die Sommersprossen wieder und kann Alizee noch im Innenhof stellen (der Eingang wird wie üblich von einem aufmerksamen Mitglied der Ritter des Immerwährenden Kampfes bewacht). Ansonsten kommt dem Helden, dessen *Sinnenschärfe*-Probe am besten ausgefallen ist, leider erst die Erkenntnis, als die Diebin bereits durch das Tor geschritten ist, und es beginnt eine Verfolgungsjagd durch die Gassen und Winkel der Altstadt, an der sich evtl. auch andere

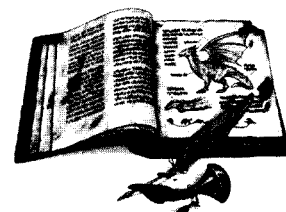
Helden beteiligen können, die bei der Recherche nicht zugegen waren, z.B. weil sie gerade von einer Unterredung mit einem der Dekane kommen.

Die Verfolgung durch die Altstadt spielen sie am besten erzählerisch aus und untermalen das ganze mit *Athletik* (*Langlauf*)-Proben. Alizee kennt in diesem Teil der Stadt jede Gasse und jedes Dach, sie ist aber weder die schnellste noch die begnadetste Kletterin. Ein flinker Held kann sie gut verfolgen. Sie verfügt über ein Beutelchen mit *Blitzstaub* (wird der Beutel auf den Boden geworfen, so werden Umstehende, die darauf blicken, in einem Umkreis von 10 Schritt für 3 KR geblendet), und kann als Magiedilettantin genau einen AXCELERATUS auf sich selbst wirken. Sie schreckt auch nicht davor zurück, in den grünen Mhanadi zu springen (die gestohlene Seite hat sie in einer Ledertasche sicher untergebracht), und wird so die Verfolger dazu zwingen, sie ebenfalls schwimmend zu verfolgen. Sie hat nicht vor, mit den Helden zu kämpfen. Wird sie niedergerungen oder durch einen Fernkampfangriff oder Zauber verletzt, der die Ernsthaftigkeit ihrer Verfolger erkennen lässt, dann ergibt sie sich.

Sollte Alizee dagegen entwischt, so können die Helden mit einiger Fußarbeit bei entsprechenden Quellen – Bettlergilde, die Grauen (die Diebesgilde der Stadt), Phex-Kirche, aber auch einzelne Geschichtenerzähler (tul.: "Haimamudim") – herausfinden, wer sich hinter diesem Diebstahl verbergen könnte und es sollte ihnen – mit einigem Zeitaufwand –gelingen, Alizee zu stellen, bevor sie sich mit ihrer Auftraggeberin trifft. Dies wäre aber nur knapp vor der dritten Stunde, und der Konvent beginnt bald ...

Sobald die Helden Alizee stellen und ihr entweder unter Androhung von Gewalt (wofür sich die Diebin irgendwann an ihnen rächen wird), durch Erpressung (auf das Fälschen eines Siegels stehen harte Strafen, die sie bestimmt nicht erdulden möchte) oder durch die Verlockung des Goldes ein Angebot machen, das sie nicht ablehnen kann, wird Alizee nicht nur die gestohlene Seite herausgeben, sondern unter Umständen auch ein wenig über ihre Auftraggeberin erzählen: eine schöne, junge Frau mit schwarzen Haaren und grauen Augen, ihr Kleid einer Prinzessin angemessen, und in Sprache und Auftreten aus allerbestem Haus. Sie trug das Akademiesiegel Rashduls in ihrer Hand. Wer die Dame jedoch ist, das wisse sie leider nicht. Hier lügt Alizee (verdeckte Probe auf *Menschenkenntnis* +3, um das zu erkennen): natürlich kennt sie Madra saba Yakuban, die Gemahlin Stipens. Doch will sie zumindest deren Namen nicht verraten – die Hinweise, die sie gegeben hat, hält sie ohnehin für ausreichend. Sie behauptet auch, dass ihr Auftrag darin bestand, genau diese Seite zu entfernen (verdeckte Probe auf *Menschenkenntnis* +8, um diese Lüge aufzudecken), da sie versucht, ihre ratgebende Kugel geheimzuhalten. Sollten die Helden diese nicht nur entdecken, sondern ihr auch erklären, dass die Kugel dämonische Kräfte hat, so wird sie sich zähneknirschend bereit erklären, sie umgehend einem Tempel zur Vernichtung anzuvertrauen.

Verlautbarung #16 lautet: »Die Aufhebung gemäß CrcGGG 33/1 wird vorübergehend für nichtig erklärt, bis ein eigenes Verfahren zur Klärung der Situation bestimmt ist.«



RAKORIUM AN DIE MACHT!

Ein ordentliches Verfahren

Durch ihre Recherche konnten die Helden folgendes herausfinden:

In einer Situation wie der gegebenen ist ein Erzmagus berechtigt, die Rechte und Pflichten der Spektabilität einzufordern (CrcGGG 27/3).

● Diese Regel wurde zunächst per Gildenrecht aufgehoben (CrcGGG 33/1)

● Später wurde sie jedoch wieder per Akademierecht in Kraft gesetzt (ADeKh 715 BF #16).

● Es existiert sogar ein Präzedenzfall hierzu, der die Argumentation der Helden untermauert (ADeKh 688 BF #22).

Damit ausgestattet können die Helden dem einzigen Erzmagus in der Stadt darum bitten, sich gegen Stipen aufzustellen: Rakorium. Der muss zunächst überredet werden ("Ich? Spektabilität!? Deswegen bin ich doch aus ... äh ... Festum – ich meine, ich war doch schon. Muss ich wirklich?"), doch nach ein wenig Überlegungszeit willigt er ein

Sollte dagegen einer der Helden ein Erzmagier sein (unwahrscheinlich, aber möglich), so sollten Sie zu der folgenden Variante greifen: In diesem Fall ist Rakorium ganz erpicht darauf, Spektabilität zu werden und wird gegenüber dem Spielerhelden auf sein höheres Alter pochen.

Gespräche mit den Dekanen

Beim außerordentlichen Konvent hat jede Fakultät über ihren Leiter eine Stimme, bei Gleichstand entscheidet die Spektabilität (leider abwesend). Abwesenheit zählt als Enthaltung. Auch sonst sind Enthaltungen erlaubt. Eine einfache Mehrheit genügt, damit ein Antrag angenommen wird. Stipens Antrag lautet, ihn mit sofortiger Wirkung zur Spektabilität zu ernennen, damit er die gefährliche Situation für die Stadt klären kann. Darüber hinaus hofft er, den Posten auch bei Khadils Rückkehr behalten zu können, auch wenn er dies nicht offen zugeben würde.

Im Folgenden haben wir die Einstellungen der Dekane aufgelistet und erörtern Möglichkeiten, wie sie sich umstimmen lassen könnten. Wie die Helden genau vorgehen wollen, bleibt jedoch ihnen selbst überlassen. Weitere Informationen zu den Fakultäten finden Sie auf Seite 144, mehr zu den Dekanen und ihren Motivationen auf Seite 148.

● **Omar ibn Hayduk (theoretische Fakultät)** ist überzeugt, dass Stipen das Amt des Akademieleiters zusteht. Omar glaubt, dass die Würden der Spektabilität und des Herrschers der Stadt vereinigt sein sollten. Kababylotische (zahlenmagische) Analysen und dynastische Überlegungen (Stipen als künftiger Großfürst, zudem dank Madra mit Sicherheit Begründer einer magischen Dynastie) deuten darauf hin, dass Stipen für diese Vereinigung die beste Möglichkeit seit langem ist. Omar hält aber auch sehr viel von Khadil und steht überzeugenden Argumenten offen gegenüber. *Mögliche Vorgehensweise:* Die Helden sollten versuchen, Omar davon zu überzeugen, dass Stipen aus machtpolitischen Motiven handelt und seinen Posten bei Khadils Rückkehr keineswegs räumen will, während dieselbe Gefahr bei Rakorium nicht besteht. Ein weiteres wichtiges Argument ist, dass Stipen im Moment noch zu jung für einen so verantwortungsvollen Posten ist.

● Die **Fakultät für Kampfmagie** besteht aus einem einzelnen Magister, *Mahmud ibn Sayid*, der seine Arbeit durch Khadil wenig gewürdigt sieht. Stipen verspricht ihm mehr Mittel, ein größeres Labor und zwei Mitarbeiter. Deswegen wird er für Stipen stimmen. *Mögliche Vorgehensweise:* Hier helfen nur handfeste Zusagen seitens der Helden, die Stipens Angebot mindestens entsprechen, wenn nicht sogar überbieten. Solange die Helden nicht über ein entsprechend großes Ansehen bzw. weltliche oder politische Mittel verfügen, wird er sich kaum davon überzeugen lassen, wenn sie ihm das Blaue vom Himmel versprechen.

● **Fadim Sal'Tarsaf (Angewandte Fakultät)** ist ein Schüler von Khadils Vater, und deshalb grundsätzlich gegen Stipen eingestellt. Er wird aber von Stipens Leuten unter Druck gesetzt und kann sich durchaus als Wackelkandidat zeigen, wenn die Helden zu früh siegessicher werden. Durch seine über alles geliebten jungen Enkeltöchter wird er besonders angreifbar. So könnte Stipen sie mit vollem Recht an seinen Palast bitten – und Fadim weiß, dass sie dann eher Geiseln als erfreute Gäste wären. *Mögliche Vorgehensweise:* Mit seidener Zunge lässt sich Fadim durchaus bei der Stange halten. Man muss ihm nur ein bisschen Mut zusprechen, um sich seine Stimme zu sichern. Auch hilft es, ein Auge auf ihn zu behalten und weitere Annährungsversuche von Stipens Leuten abzuwimmeln.

● Der greise **Haschan ibn Dunchaban (Alchemistische Fakultät)** ist ein Pragmatiker. Er schätzt einen Angriff Hasrabals als verlustreich für die Akademie ein und erkennt, dass die vorübergehende Ernennung Stipens zum Akademieleiter dies verhindern könnte. Außerdem sehnt er sich ein bisschen nach den von Omar ibn Hayduk bei einem Gläschen Wein schon oft herbeibeschworenen diamantenen Zeiten, als Sultan und Spektabilität in einem Amt vereinigt waren. Gerade deshalb hat er einige scharfe Argumente für Stipen parat, zeigt sich aber einsichtig, wenn es die Helden verstehen, ebenso scharf zu argumentieren. *Mögliche Vorgehensweise:* Logische Argumentation. Machen Sie es den Helden nicht zu einfach.

● **Rokia (Fakultät für Materialkunde)** steht unbeirrbar hinter Khadil, sie weiß, dass sie sonst die von ihr so heißgeliebte Drachenforschung verlieren wird.

● **Rafik ibn Dhachmani (Sulman al'Nassori)** befindet sich, wie die Helden wissen, zurzeit auf hoher See.

Sobald die Helden Rakorium als zusätzlichen Kandidaten ins Rennen bringen und mithilfe der recherchierten Statuten untermauern, wird Stipens Antrag umformuliert und um die neue Möglichkeit erweitert, dass Rakorium zur Spektabilität ernannt wird. Sollte Stipen erfahren, dass die Helden einen Gegenkandidaten aufbauen, wird er ebenfalls Gespräche mit den Dekanen führen, um sie auf seine Seite zu ziehen.

Neben ihren Gesprächen mit den Dekanen können die Helden auch bei den anderen Lehrern und selbst bei den Studenten Stimmung für Rakorium und gegen Stipen machen, indem sie entsprechende Slogans verbreiten und Diskussionsrunden veranstalten. Dies hat zwar keinen direkten Einfluss auf die Stimmabgabe der Dekane, kann sie aber indirekt durchaus beeinflussen.

Selbst wenn es den Helden gelingt, die Dekane dazu zu bewegen, noch einmal gut darüber nachzudenken, wie ihre Stimme ausfallen wird, sollten sie sich ihrer Sache keineswegs sicher sein, so dass bis zum Konvent unklar bleibt, wie die Situation ausgehen wird.

Sollten die Helden sich nicht um die internen Angelegenheiten der Akademie kümmern wollen, so wird die entsprechende Überzeugungsarbeit stattdessen von Rokia geleistet.

EIN AUßERORDENTLICHER AKADEMIEKONVENT

Zum Akademiekonvent sind alle Lehrmeister und deren Gäste zugelassen. Rokia lädt sowohl Rakorium, Hilbert als auch die Helden ein. Die sechs Fakultätsleiter sitzen um einen runden Tisch mit sieben Stühlen. Mit etwas Verspätung tritt Stipen dazu und setzt sich auf den siebten Stuhl (den Stuhl der Spektabilität) – Rokia beschwert sich, doch Stipen ignoriert sie und wiederholt stattdessen seinen Antrag.

Was ist wenn Stipen Akademieleiter wird?

Eigentlich haben Sie als Spielleiter genug Fäden in der Hand, um die Handlung auf subtile Weise dahingehend zu lenken, dass Rakorium neuer Akademieleiter wird. Andererseits können Sie es aber auch vollkommen auf die Vorgehensweise der Helden ankommen lassen, und in dem Fall könnte es durchaus passieren, dass sich Stipen gegen sie durchsetzt (z.B. weil ihnen ADeKh 715 BF #16 durch die Lappen geht oder sie bei ihren Gesprächen mit den Dekanen kein geschicktes Händchen beweisen).

In diesem Fall ändert sich der Handlungsverlauf folgendermaßen: Stipen wird Akademieleiter und seine erste Amtshandlung ist die Schließung der Fakultät für Materialkunde wegen "überhöhten Ausgaben und groben Unfugs". Rokia und ihre Mitarbeiter dürfen als Lehrpersonal an der Akademie bleiben, wenn sie von einer der anderen Fakultäten akzeptiert werden, aber ihre Laborräume werden geschlossen, bis man eine andere Verwendung für sie gefunden hat. Als nächstes lässt sich Stipen von einem Ritter des Immerwährenden Kampfes in die Karfunkelkammer führen und holt Atlassars Karfunkel, um ihn Hasrabal zu übergeben. In der Zwischenzeit beauftragt Rokia die Helden, Khadil auf hoher See zu finden und so schnell wie möglich nach Khunchom zu bringen, um die verfahrenere Situation ins Lot zu bringen und ihre Fakultät zu retten. Dies gelingt auch, allerdings brechen zunächst die Drachenträume über die Stadt herein und der Karfunkel muss von Madra geholt und zurück in die Karfunkelkammer gebracht werden.

Wie der Konvent weiter abläuft, hängt von den Helden ab. Jedenfalls werden nochmals alle Hintergründe und Argumente auf den Tisch gebracht, die für die Wahl einer neuen Spektabilität sprechen sowie die Vorzüge und Nachteile der Kandidaten und die Rechtmäßigkeit ihrer Kandidatur erörtert. Sobald der erste Held sich zu äußern versucht, wird ihm von einem Dekan, der auf Stipens Seite steht (vermutlich Mahmud) der Mund verboten, doch danach lädt Rokia die Helden formell zum Disput hinzu, und sie können frei sprechen. Stipen ist gut informiert und greift zunächst die Gültigkeit der Regel CrcGGG 27/3 an, wobei er auf CrcGGG 33/1 pocht. Wenn die Helden daraufhin ADeKh 715 BF #16 vorbringen, wird er auch diese für ungültig erklären wollen ("es heißt 'vorübergehend' – aber diese Regel ist schon über 300 Jahre alt!"), was jedoch schnell als nichtig abgewehrt werden kann. Sein letzter Trumpf ist der Hinweis, dass CrcGGG 27/3 nur gültig ist, solange die Akademie nicht eine eigene Spektabilität aufstellt, was ja jetzt gerade der Fall ist, aber dieses Argument lässt sich leicht entkräften, indem die Helden einwenden, dass die aktuellen Vorgänge wohl kaum als "ordentliches Verfahren" bezeichnet werden können, schließlich ist ja schon dieser ganze Konvent "außerordentlich". Letzten Endes einigen sich die Fakultäten auf eine Kampfabstimmung zwischen Rakorium und Stipen.

RAKORIUMS DANKESTREDE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach der turbulenten Entscheidung steht Rakorium auf. Sitzend schon überragte er alle anderen am Tisch, und so sieht er noch deutlich größer aus.

"Habt Dank für euer ... äh ... Vertrauen! Ich, äh, verspreche – die Geheimnisse der Akademie sind sicher – vor, äh, Hasrabal, Echsen, überhaupt, äh, allen. Bis Khadil wieder zurück, ja, bis der alte Fuchs wieder heim ist. Bis dahin, nur um, äh, sicher zu gehen. Ich meine, das Beste ist, ähem, bis dahin ist die Akademie geschlossen. Vollständig. Wachen, schickt alle raus. Hier ist gefährliches Wissen drin. Es muss geschützt werden."

Die Besucher des Konvents starren ungläubig auf Rakorium. Es ist mucksmäuschenstill. Rakorium schaut irritiert zurück, offenbar verwundert, dass sich keiner bewegt. Dann scheucht er die Besucher heraus: "Hopp, hopp!"

SUCHT KHALID!

AUF DIE STRAßE GESETZT

Die Wachen erfüllen treu ihre Pflicht und scheuchen die versammelten Lehrmeister nach draußen. Wenn Sie bisher noch nicht die Gelegenheit hatten, das besondere Aussehen und Gebaren der Wachen zu beschreiben – siehe **Die Ritter des Immerwährenden Kampfes**, Seite 153 –, so sollten Sie dies nun tun. Die Kor-Jünger gehen freundlich, aber unbeirrbar vor und lassen sich auch von gewitzten Helden nur schwer an der Nase herumführen.

Die meisten Lehrmeister sind zwar verdattert, aber schließlich gehorchen sie. Stipen scheint sich kurz hilfeschend umzuschauen und verschwindet dann flinker, als man es ihm zu-

getraut hätte. Auch die anderen Fakultätsleiter ziehen sich bald zurück, um die restlichen Lehrer und Studenten über die Vorgänge zu unterrichten und zumindest noch einige Gegenstände einzupacken. Bald schon strömen über einhundert Magier und Zauberschüler auf die Dracheneigasse und schauen tatenlos zu, wie sich das schwarze, gusseiserne Tor vor ihnen schließt. Die Wachen stellen sich davor auf. Die Drachenei-Akademie ist geschlossen.

Die meisten Lehrmeister halten das Ereignis für eine zukünftige Kuriosität in der Geschichte der Akademie und sind bereit, ein paar Tage auf die Rückkehr Khadils zu warten. Für die Schüler ist das ganze noch viel spannender und aufregender und sie diskutieren allerlei mögliche und noch viel mehr un-

mögliche Szenarien, welche Wellen diese Angelegenheit noch schlagen könnte.

Schnell verbreiten sich Gerüchte in der Stadt, die sich um eine Evakuierung der Akademie drehen und darüber hinaus besagen, dass Hasrabal bereits mit seinem Angriff begonnen habe. Ebenso schnell stellen die Zauberschüler fest, dass es äußerst schwierig ist, auf die Schnelle Unterkünfte für knapp einhundert Leute zu finden ...

Ein Überraschendes Angebot

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr noch ratlos vor den Toren der Akademie steht und mit Hilbert und Rokia darüber berätet, was nun zu tun ist – immerhin habt ihr es gerade noch geschafft, die Birscha-Rolle an euch zu bringen, bevor die Tore geschlossen wurden –, fährt eine prachtvolle Kutsche mit vier kräftigen, schwarz glänzenden Hengsten neben euch vor. Die Kutsche trägt das Wappen Khunchoms und darüber die Krone des Großfürsten. Sie hält, die Tür öffnet sich und ihr blickt in das Gesicht von Stipen. "Ich würde euch gerne auf ein Kandis und ein Gespräch einladen.", sagt er zu euch. Die Einladung scheint auch Hilbert und Rokia zu umfassen.

Falls die Helden nicht einsteigen wollen, fügt Stipen hinzu: "Ich glaube wir haben ein gemeinsames Problem, das wir gemeinsam zu lösen versuchen sollten." Dies sollte ausreichen, um die Helden zustimmen, ansonsten führt Stipen sein Gespräch nur mit Rokia und Puspereiken.

Stipen sitzt mit einem Leibwächter in der Kutsche (sie bietet genug Platz für alle Anwesenden). Sobald die Helden Platz genommen haben, macht er ihnen ein überraschendes Angebot.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Kandis?" Er hält eine silberne Dose mit leicht nach Anis riechendem Leckereien hin, und versäumt es auch nicht, sich selber ein Stück zu nehmen. "Mein geliebtes Weib darf nie erfahren, dass ich wieder davon nasche, aber gerade wenn ich nervös werde, kann ich einfach nicht anders.

Ich hoffe, Ihr seid jetzt glücklich. Euer wohl überlegter Plan ist aufgegangen und ich kann die Stadt nicht retten, indem ich diesen verflixten Edelstein an meinen Schwiegervater zurückgebe, der ihm von Rechts wegen ohnehin zusteht. Die Khunchomer werden Euch sicher als Helden feiern." Prinz Stipen lächelt kühl, seine Stimme ist leicht eisig.

"Aber lassen wir das Vergangene ruhen, denn ändern können es nur die Chronisten. Die augenblickliche Situation ist jedenfalls für niemanden angenehm, weder für mich noch für euch und erst recht nicht für Khunchom. Ihr wollt eure Rolle entziffert wissen und ich will verhindern, dass mein Schwiegervater die Stadt angreift. Und solange Rakorium die Akademie geschlossen hält, sind wir von der Lösung unserer Probleme meilenweit entfernt. Deshalb bleibt uns leider nichts anderes übrig, als so schnell wie möglich dafür zu sorgen, das Khadil zurückkehrt. Ich weiß nur, dass er sich seit Wochen auf Mission mit der *Sulman al'Nassori* befindet, über das Wo und Warum bin ich dagegen nicht informiert. Allerdings bin ich ziemlich sicher, dass die Dekane der Akademie mehr darüber wissen." Der letzte Satz richtete sich direkt an Rokia, deren Anwesenheit der Prinz bis dahin geflissentlich ignoriert hatte.

Da es wenig Sinn macht, den Spielern eine Unterhaltung zwischen zwei Meisterpersonen vorzulesen, gehen Sie im Folgenden am besten jeweils getrennt vor, wobei die Helden jeweils für die entgegengesetzte Meinung Partei ergreifen können.

Zunächst muss Rokia dazu überzeugt werden, Khadils augenblickliche Mission preiszugeben. Sie steht zwar nicht unter einem Eid der Verschwiegenheit, wurde aber angewiesen, solche Dinge vertraulich zu behandeln. Khadil ist an Bord der *Sulman al'Nassori*, um den Einsatz eines neuen Artefakts im Kampf gegen eine Dämonenarche zu beaufsichtigen. Das Zauberschiff kreuzt zu diesem Zweck in der Blutigen See, weshalb es keinen genauen Zeitpunkt für eine Rückkehr gibt. Rokia sieht keine Möglichkeit, das Schiff auf hoher See zu erreichen oder zu kontaktieren (da schon so viele Dschinnen dabei versagten), sie besitzt jedoch ein Artefakt, das ähnlich einem Kompass immer in Richtung der *Sulman al'Nassori* weist. Leider hat er in den letzten Wochen immer wieder Aussetzer gehabt, so dass eine Suche nach dem Schiff erfolglos blieb. Aber wenn es den Helden gelingen sollte, näher an das Schiff heranzukommen, sollte die Nadel genauere Ergebnisse liefern.

Die Vorstellung, den Karfunkel an Hasrabals zu übergeben, ist ihr nach wie vor zuwider. Doch sie nimmt das zähneknirschend in Kauf, da sie unter Spektabilität Muntagonus nicht einmal mehr an die Unterlagen ihrer Drachenforschungen gelangt.

Stipen seinerseits ist nicht gerade erfreut darüber, dass die Fakultät für Materialkunde ihr Treiben mit Wiedereröffnen der Akademie unbeirrt weiterführen wird, ist aber bereit, in diesen sauren Apfel zu beißen, solange Atlassars Karfunkel möglichst bald an Hasrabal übergeben wird. Er kann eine Möglichkeit anbieten, mit der sich die *Sulman al'Nassori* schnell erreichen lässt: Einen fliegenden Teppich, den er jedoch nur ungerne leihweise zur Verfügung stellt, weil es sich um ein wertvolles Erbstück seiner Familie handelt.

Zu der gefährlichen Reise mit dem magischen Kompass und dem fliegenden Teppich mitten in die Blutige See sind weder Rokia noch Stipen bereit. Dies klingt eher nach einer Aufgabe für echte Helden: Ihre Helden.

Eine Abenteuerliche Reise

Wenn sich die Helden bereit erklären, Khadil Okharim zu suchen und so schnell wie möglich nach Khunchom zurückzubringen, damit er die 'Schreckensherrschaft' von Rakorium beendet, gibt ihnen Rokia ein mit kostbaren Stickereien verziertes Etui, in dem sich eine Nadel aus Mondsilber befindet. In eine Schale mit ruhendem Wasser gelegt, steigt die Nadel an die Wasseroberfläche und richtet sich nach einigen Minuten auf die *Sulman al'Nassori* aus. Rokia nimmt den Helden das Versprechen ab, dass sie niemandem von diesem wundersamen Gegenstand erzählen.

Von Stipen erhalten die Helden den fliegenden Teppich *Samtorte* ausgehändigt. Zuvor lässt er sie schwören, nach Kräften dafür zu sorgen, dass der Teppich unbeschädigt bleibt. Er macht einen leicht nervösen Eindruck – anscheinend hat er den Teppich entliehen, ohne seinen Vater um Erlaubnis zu fragen.

Der Teppich ist groß genug, um alle Helden der Gruppe tragen zu können und lässt sich mit gesprochenen Befehlen in Tulamidy oder Ur-Tulamidy lenken. Er kann beliebig viele Lebewesen tragen, die auf ihm Platz finden, seine Tragkraft unbelebter Gegenstände (inklusive Kleidung, Waffen und Ausrüstung der Helden) beträgt dagegen nur 20 Stein, die Helden müssen also

genau darauf achten, was sie mitnehmen wollen und sollten auch einrechnen, dass sich Khadil keineswegs splitternackt entkleiden wird, bevor er die Rückreise antritt. Der Geist des Teppichs ist gutmütig, hilfsbereit und furchtlos, allerdings ist er auch einigermaßen träge, so dass er sich nur für die nächsten beiden Tage einsetzen lässt, bevor er ein siebenwöchiges Nickerchen hält. Außerdem neigt er bei längeren Reisen dazu, sich selten weniger als 2 bis 3 Schritt über den Boden (bzw. die Wasseroberfläche) zu erheben. Nur von gutaussehenden Helden und Heldinnen lässt er sich mit entsprechender Schmeichelei zu größeren Kraftanstrengungen bezirzen.

Wenn sich die Helden Sorgen darüber machen, was inzwischen mit der Birscha-Rolle passiert, wird sich Hilbert anbieten, darauf aufzupassen.

Ein Auffinden der *Sulman al'Nassori* ist mithilfe der Nadel eigentlich kein Problem, aufgrund ihrer momentanen Störungen (die durch größeres magisches Wirken auf der Blutigen See verursacht werden) je nach Ihrem Belieben kann die Nadel sich jedoch auch einfach mal ständig im Kreis drehen oder mit kurzen Pausen zwei unterschiedliche Positionen der Sulman anzeigen. Grundsätzlich allerdings stellt das Ausrichten der Nadel auf einem

fliegenden Teppich, der in wenigen Metern Höhe über eine unruhige Wasserfläche dahinrauscht, eine nicht zu unterschätzende Herausforderung dar (*Fingerfertigkeit* +5). Schildern Sie den Helden eine Reise, die gefährlicher aussieht als sie ist – so manches Mal werden sie nur um Haaresbreite von einem größeren Wellenkamm verfehlt und hin und wieder haben sie das Gefühl, dunkle Schemen zu erkennen, die sich ihnen unter Wasser nähern (diese können sich dann als Delphine herausstellen, die die Helden eine

Weile begleiten). Vor allem sollte den Helden der raue Wind zu schaffen machen, der arg an ihrer dünnen Kleidung zerrt und dem einen oder anderen von ihnen womöglich eine Erkältung beschert, während die pralle Sonne so manchen Sonnenbrand verursachen könnte.

Der Teppich kommt gut voran, und nach einigen Stunden auf hoher See (verlangen Sie regelmäßig *Fingerfertigkeit*-Proben, um die Nadel neu auszurichten) erreichen die Helden ihr Ziel.

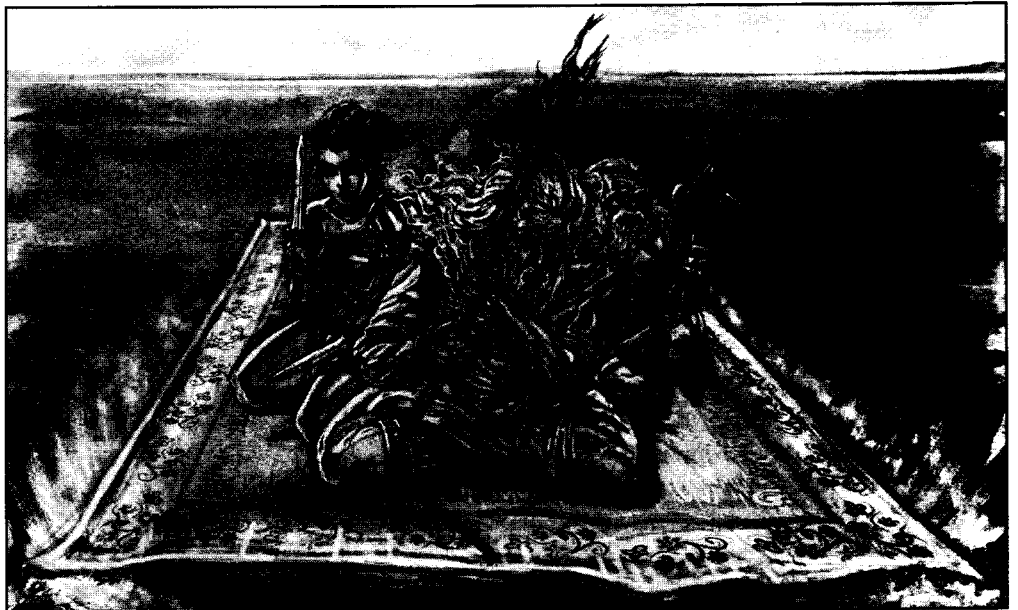
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einigen schier endlos langen Stunden auf eurem engen Gefährt, dass sich als weitaus weniger gemütlich herausgestellt hat als anfangs vermutet, könnt ihr endlich am Horizont einen Schemen ausmachen, bei dem es sich unzweifelhaft um die *Sulman al'Nassori* handeln muss. Die niedergelegten Dreieckssegel mit den Symbolen der Elemente Wasser, Luft und Feuer sowie das völlig Fehlen von Riemen, die man bei einem Schiff dieses Typs eigentlich vermuten würde, sprechen eine deutliche Sprache. Doch irgendetwas ist ungewöhnlich.

Als ihr näher heran seid, könnt ihr sie erkennen: ein etwa fünfzehn Schritt langes, verästeltes Gebilde, dass neben dem Zauberschiff auf dem Wasser ruht wie ein toter Baumstumpf. Eine Dämonenarche. Offensichtlich scheint von dem Wesen keine Bedrohung mehr auszugehen, denn ihr seht keine hektischen Kampfaktivitäten. Vielmehr scheinen die Magier und Seesoldaten an Bord damit beschäftigt, einige der Äste der Arche zu lösen, die sich in der Takelage der *Sulman al'Nassori* verfangen haben.


Während ihr neugierig die Vorgänge beobachtet, von denen ihr immer mehr erkennen könnt, je weiter ihr euch dem Schiff nähert, löst sich plötzlich ein Schemen vom Umriss des Schiffes und kommt mit irrwitziger Geschwindigkeit auf euch zu. Bevor ihr reagieren könnt, hat sich direkt vor euch ein Luftdschinn aufgebaut, in dessen Augenwinkeln ärgerliche Blitze zucken.

“Halt! Gebt euch zu erkennen. Wie könnt ihr es wagen, euch dem Zauberschiff so unangemeldet und aufdringlich zu nähern?”



Hoffentlich sind die Helden geistesgegenwärtig genug, ihr Handeln zu rechtfertigen, denn in diesem Moment ist eine ganze Batterie von ARCANOVI-Geschossen auf sie gerichtet, die nur auf ein Signal des Winddschinn *Alrik*, dem Assistenten des Schiffskapitäns und Fakultätsleiters *Rafik Dhachmani*, warten, um das Feuer zu eröffnen.

Sobald das Missverständnis geklärt ist, werden die Helden freundlich an Bord gebeten und in wärmende Decken gehüllt, während sie den Anwesenden von den Vorfällen in der Drachenei-Akademie berichten können, was so manchen erstaunten und belustigten Ausruf bewirken dürfte. Hier haben die Helden Gelegenheit, verschiedene Personen an Bord der *Sulman al'Nassori* kurz kennen zu lernen, bevor die Mannschaft wieder ihrem Dienst nachgeht. Die *Sulman al-Nassori*, benannt nach dem zaubermächtigen urtulamidischen Sultan, der das Diamantene Sultanat begründete, wurde zur Zeit der borbaradianischen Invasion in einer Khunchomer Werft gebaut. Dieses Zauberschiff, ein gemeinsames Projekt des Handelshauses Dhachmani und der Khunchomer Magierakademie, bietet seither den Gefahren der Blutigen See die Stirn, bildet Schiffsmagier aus erforscht die Küsten des Perlenmeeres (näheres zum Zauberschiff siehe **Aventurischer Bote 129** und

 SRD 58). Kapitän Dhachmani bittet die Helden eindringlich, über alles, was sie hier sehen, Stillschweigen zu bewahren. Kurz darauf erscheint auch Khadil Ockharim, der sichtlich erschöpft aussieht. Tatsächlich hat er im Laufe des Kampfes gegen die Dämonenarche einen Großteil seiner astralen Reserven verbraucht, ist allerdings nicht bereit, näheres dazu zu verraten. Über die Nachricht, dass er nicht mehr die Spektakularität der Drachenei-Akademie ist, ist er zunächst überrascht, nach genauerer Schilderung aber amüsiert. "Viele diese Kinder der Einfalt glauben ja, dass der gute Rakorium inzwischen auch den letzten Rest seines seligen Verstandes eingebüßt hat, aber das weiß ich besser. In Wirklichkeit hat dieser Sohn der Schläue den streitenden Parteien gezeigt, dass es nicht ohne Folge bleibt, wenn sie andere Leute einfach so vor den Karren ihrer Machtspielchen spannen. Daran wohlgetan, sage ich, lasst sie ruhig ein wenig in ihrem eigenen Saft schmoren. Und

doch gefällt es mir nicht, dass der *Sahib al'Sitta* in diese Angelegenheit verstrickt ist. Dieser Schakal wird nicht grundlos nach Khuchom gekommen sein, und es ist gefährlich, ihn warten zu lassen. Nun gut, so nehmt mich denn mit auf eurem wackligen Gefährt, ihr Freunde des Leichtsinns. Möge uns der Wind gewogen sein."

Wenn die Helden alsbald aufbrechen, können sie Khuchom nach einigen weiteren Stunden erreichen, die ihnen zu Beginn von Kahdils Anekdoten verkürzt werden, bevor auch er beginnt, sich über den eisigen Wind zu beschweren und aufgrund seiner Erschöpfung in einen leichten Schlummer fällt. Die Rückreise ist indes weniger einfach als es sich die Helden vielleicht vorstellen, denn leider verfügen sie nicht über eine Nadel, die ihnen den Weg nach Khuchom weist, sondern müssen sich an Landmarken und Küstenverläufen orientieren (*Orientierung-Probe +5*).

IN DIE KARFUNKELKAMMER

RAKORIUMS STATUE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einigen schier endlos erscheinenden Stunden breitet sich endlich das Flussdelta des Mhanadi vor euch aus und in der Ferne könnt ihr die weißen Mauern von Khuchom erkennen. Wenig später seid ihr über der Stadt. Ihr haltet euch nicht lange mit den Formalitäten am Bab'el'Nasir, dem 'Neuen Tor' auf, sondern lenkt den Teppich direkt über die Mauern hinweg. Unter euch seht ihr die Ruinen des Alten Sultanspalastes, dahinter folgen die engen Gassen der Al'Barrah, aus denen überraschte Rufe zu euch hinauf schallen – offenbar ist der Anblick eines fliegenden Teppichs auch hier kein alltägliches Ereignis. Vor euch könnt ihr bereits die Gebäude der Akademie ausmachen und *Samtborte* ein letztes Mal dazu überreden, hochzuziehen und über das Hauptgebäude hinweg zu setzen, bevor ihr sanft auf der Dachterrasse landet.

Endlich könnt ihr eure ungemütlichen Sitzplätze verlassen, um mit unverhohlenem Genuss eure steifen und durchgefrorenen Gliedmaßen auszustrecken und die Stille der Terrasse zu genießen, die nach dem stundenlangen Säuseln des Fahrtwindes eine enorme Wohltat darstellt. Es ist euch ein Rätsel, wie irgendjemand diese Form der Fortbewegung dem normalen Reisen über Land oder See vorziehen könnte – ihr jedenfalls schwört euch, in nächster Zeit keinen Fuß mehr auf einen fliegenden Teppich zu setzen.

Allerdings hat die Ruhe des auch etwas beängstigenden an sich, den der sonst so lebhaft Drachenei-Platz liegt still und verlassen unter euch. Kein Lehrer und kein Student ist zu sehen – natürlich, Rakorium hat die Akademie schließen lassen –, aber auch von den Rittern des Immerwährenden Kampfes ist nichts zu sehen und das Hauptportal ist zwar geschlossen, aber unbewacht. Statt dessen könnt ihr eine Neuerung in der Mitte des Drachenei-Platzes erkennen, den dort hat jemand eine Statue des neuen Akademieleiters Rakorium errichtet, den Magierstab in einer drohenden Geste über den Kopf gehoben, so als wolle er die Bewohner der Akademie für alle Zeiten von hier fernhalten. Doch wer schafft es, innerhalb weniger Stunden eine so realistische, lebensgroße Statue aus dem Stein zu meißeln?

Lassen Sie ruhig Ihre Spieler die entsprechende Schlussfolgerung ziehen. Eine Untersuchung aus der Nähe ergibt, dass es sich tatsächlich um Rakorium selbst handelt, der unter der Wirkung eines PARALYSIS steht. Gildenmagier erkennen dies sofort anhand der Tatsache, dass seine Kleidung und der Zauberstab nicht versteinert wurden, alle anderen benötigen dafür eine Probe auf *Magiekunde +3*. Nähere Untersuchungen mittels ANALYS oder ODEM ARCANUM ergeben, dass es sich um eine äußerst machtvolle Variante mit langer Wirkungsdauer handelt, die sich nur schwer entzaubern lässt (Modifikation von +8 auf entsprechende Proben).

Khadil ist nicht in der Lage, seinem Freund zu helfen, weil ihm die astralen Kräfte fehlen, sieht im Moment aber auch keine unmittelbare Gefahr für ihn, sondern ist besorgter um das, was sich in der Akademie sonst noch abgespielt haben könnte. Sein größte Sorge dreht sich natürlich um die Karfunkelkammer, deshalb bittet er die Helden, ihn dorthin zu begleiten.

Gelingt es den Helden, Rakorium aus seiner Starre zu befreien, so kann er berichten, dass plötzlich Hasrabal vor ihm stand und die Herausgabe von Atlassars Karfunkel verlangte. Dies habe er ihm natürlich verweigert, und aus einigen zornigen Worten wurde schließlich eine handfeste Auseinandersetzung, die mit Rakoriums Versteinering endete.

Auch wenn Khadil derzeit über keinerlei astrale Kräfte verfügt und seine Kampfkünste mit dem Stab eher dürftig sind, so kann er nach meisterlichem Entscheid das eine oder andere Artefakt besitzen oder holen lassen, dass die Helden bei ihrem Weg in den Keller der Akademie unterstützt.

DER KELLER DER AKADEMIE

Soweit nichts anderes beschrieben wird, haben die unterirdischen Gänge und Räume eine Deckenhöhe von 3 Schritt und sind abgesehen von einigen leuchtenden Artefakten und Zutaten stockfinster. Khadil bittet die Helden, über alles, was sie hier unten sehen, Stillschweigen zu bewahren.

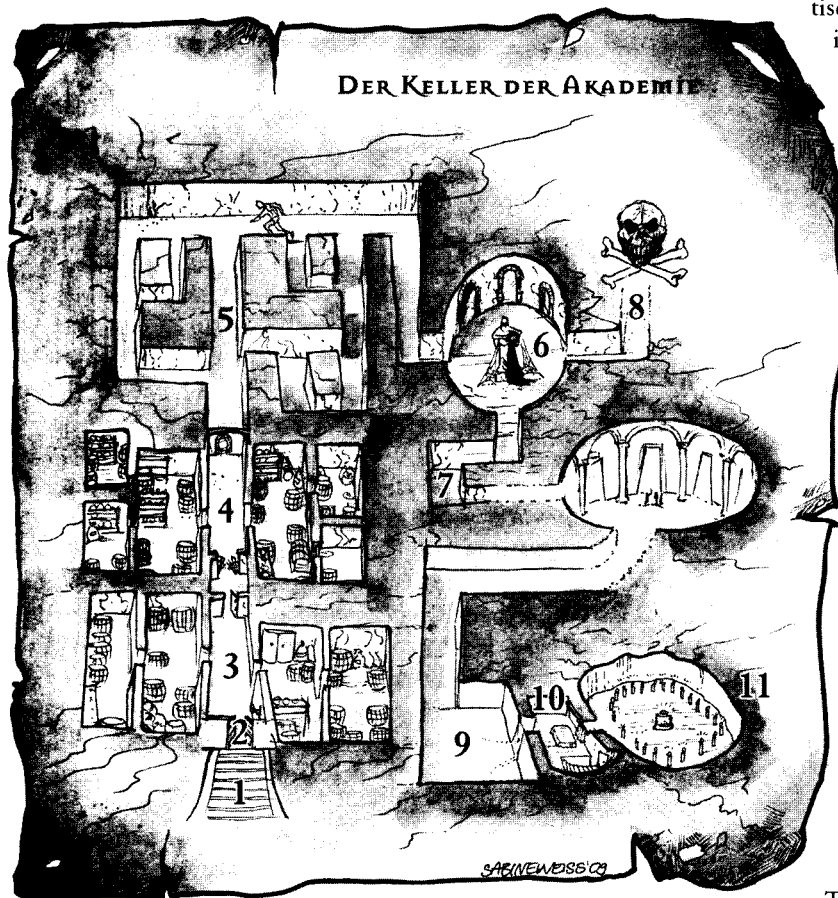
DER EINGANG (I)

Khadil führt die Helden zu einer steilen Treppe hinter der Vorlesungshalle des Hauptgebäude, die wie das ganze Gebäude aus grün geädertem Marmor besteht. Es heißt, die Dschinne hätten diese Treppe ohne Tuleymans Befehl erstellt, und die

Gänge und Gewölbe, zu denen sie führt, seien noch Teil der alten Zauberschule der Mudramulim.

Folgt man der Treppe nach unten, gelangt man an eine Tür (2), die mit Warnungen in fünf Schriften versehen ist (Garethi, Tulamidya, Ur-Tulamidya, Rogolan und auch in füchsischen Zinken). Die Warnung ist in allen Sprachen und Schriften dieselbe: »Vorsicht! Tödliche Gefahren und Fallen. Kehrt um.« Das Füchsische endet darüber hinaus mit »Kehrt um und sucht Rat im Tempel des Phex.« Die Tür steht sperrangelweit offen, was die Sorgenfalten auf Khadils Stirn deutlich vergrößert.

Gleich hinter der Tür ist eine Fackel in der Wand eingelassen. Sollte einer der Helden danach greifen, um Licht zu machen, rät ihm Khadil davon ab: die Fackel ist ein magisches Artefakt, Auslöser ist Kontakt mit Feuer und der Spruch ist ein AURIS NASUS, der einen ohrenbetäubenden Alarm auslöst.



DIE VORRATSRÄUME (3)

Hinter der Tür erstrecken sich einige Vorratsräume, die 'übliche' magische Vorräte enthalten – alchemistische Zutaten oder affine Stoffe wie Kreiden, Feuerstein, Obsidian, Speckstein, Koralle, größere Mengen Blei und Zinn, Mammutbaum, Mohagoni und mehrere Blöcke Koschbasalt. Pergament und Papier werden hier ebenso gelagert wie Übungsgewänder, die für verschiedene Zaubermerkmale von Nutzen sind, sowie Übungszauberstäbe (nicht magisch). Alles macht einen sauberen und aufgeräumten Eindruck, und es scheint nichts gestohlen worden zu sein.

MAGISCHE LAGERRÄUME (4)

Hinter den Vorratsräumen führen zwei weitere, hintereinander liegende Türen weiter ins Innere zu den magischen Lagerräumen. Die erste Tür besteht aus leichtem Zedernholz und ist zudem mit einem äußerst lebhaften und schwatzhaften Bewusstsein besetzt. Sie ist halb geöffnet und gibt weiner-

liche Geräusche von sich. Wenn man ihr gut zuredet (Probe auf *Charisma* oder *Seelenheilkunde*), berichtet sie, dass ein sehr ungeduldiger Zauberer erschienen sei, der sich nicht auf ein Gespräch mit ihr einließ, sondern einem der Erzdscinne in seinem Gefolge befahl, sie einzutreten. Bevor es aber soweit kommen konnte, habe sie freiwillig den Weg geräumt.

Der zweiten Tür aus stabilem Eisen erging es dagegen weniger glimpflich. Sie sieht aus, als wäre sie von innen heraus zerrissen worden und hängt irreparabel beschädigt in ihren Scharnieren.

Dahinter befinden sich in mehreren kleinen Räumen die wertvolleren Grundzutaten für magische Artefakte und auch eine Reihe von kleineren magischen Artefakten wird hier verwahrt. Es finden sich Metalle wie Silber und Mindorium, Edelsteine wie Achate und Bergkristalle, wertvolle und seltene alchimi-

stische Zutaten, großteils einfach nummeriert. Wie in den zuvor durchquerten Lagerräumen macht es auch hier nicht den Anschein, als wäre etwas mutwillig beschädigt oder gestohlen worden.

Khadil treibt die Helden zur Eile an, aber es wird ihm nicht auffallen, wenn sich einer von ihnen zurückfallen lässt und hierzu eine erfolgreiche Probe auf *Sich Verstecken* +2 ablegt. Der Held kann dann in den Artefaktkammern herumstreunen, wobei er aber ziemlich unweigerlich einen FLUMINICTUS auslöst, mit dem einige Durchgänge gesichert sind (2W6+8 SP sowie eine Probe auf *Selbstbeherrschung* +10, um nicht laut aufzuschreien und sich dadurch zu verraten). Der Dieb kann dann ein bis zwei der folgenden Artefakte erbeuten: ein FLIM FLAM-Stirnreif, CRYPTOGRAPHO-Stempelwachs (welches dummerweise nur auf das Wachs selbst wirkt statt auf den versiegelten Brief und damit nur das Siegelzeichen selbst verschlüsselt), ein MANIFESTO EIS-Krug (zum Kühlen des Getränks), ein ARMATRUTZ-Schild, ein ATTRIBUTO KÖRPERKRAFT-Armband, ein missglückter Yarubman-Wunschring (bei zweimaligen Drehen am Finger KL +5 für eine Stunde, aber es kommt kein Dschinn), Tiergewänder (insbesondere das einer Hornechse), und einiges mehr. Näheres zu Artefakten siehe den Band *Stäbe Ringe Dschinnenlampen*. Beschreiben Sie eine Vielzahl von verschiedenen Gegenständen, der Held wird kaum die Möglichkeit haben, alles zu analysieren. Allzu gierigem Vorgehen können Sie mit weiteren FULMINICTUS oder ähnlichen Fallen begegnen. Zum Transportieren von Artefakten sei außerdem auf die Experten-Regel für *Artefaktkontrolle* hingewiesen (SRD 33).

Die alten Gänge (5)

DIE ALTEN GÄNGE (5)

Wenn die Helden weitergehen, gelangen sie an einen Durchgang, über dem »Kehret Um!« auf Ur-Tulamidya steht. Der Durchgang wird von einem schweren Eisengitter gesichert, dessen Stangen wie von der Kraft eines Riesen auseinander gebogen wurden. Inzwischen sollte den Helden klar sein, dass wer immer hier eingedrungen ist, nicht nur über erhebliche magische Kräfte verfügt sondern außerdem auch nicht davor zurückschreckt, sie im vollen Umfang einzusetzen, anstatt nach einer subtileren Lösung zu suchen. Hier ist auch der

passende Moment gekommen, Ihre Spieler zu fragen, welche Taktiken sie sich für den Fall zurechtlegen wollen, dass sie demnächst diesem Eindringling gegenüber stehen.

Von hier führt eine weite Rampe tiefer in den Untergrund. Die Bauweise der Gänge ändert sich, man sieht viele Tonziegel, und manche von ihnen sind mit Glyphen übersät. Es ist offensichtlich, dass diese Gänge kaum benutzt werden.

Durch die Gänge wandelt auch mehrere Golems mit der Aufgabe, alle anzugreifen, die nicht ein Siegel der Khunchomer Akademie führen. Leider hat Hasrabal ihre Loyalität durch seine Zaubermacht umgepolt, so dass sie nun jeden angreifen, der kein Siegel der Pentagramm-Akademie zu Rashdul trägt. Wenn also nicht zufällig einer der Helden ein Abgänger dieser Akademie ist, gibt es keine andere Möglichkeit als die Golems im Kampf zu besiegen.

Golem
INI 7+1W6 AT 6 PA 2 TP 2W6+2 DK N
LE 90 MR 15 GS 5 RS 3
Besonderheiten: Immunität (Feuer, Stich)

Passen Sie die Anzahl und Spielwerte der Golems an die Möglichkeiten der Helden an.

DIE DUNKLEN PFORTEN (6)

Nachdem sie die Golems überwunden haben, gelangen die Helden in einen annähernd runden Raum, in den insgesamt drei Gänge hinein münden. An einer Seite weist er außerdem drei reich verzierte Portalbögen auf, die jedoch anstelle eines Durchgangs nur eine auf Hochglanz polierte Steinoberfläche aufweisen. Khadil erklärt den Helden, dass es sich hierbei um "Dunkle Pforten" handelt, mit denen der Kundige nach Fasar, Rashdul und Selem reisen könne, was jedoch aufgrund der damit verbundenen Gefahren derzeit nicht praktiziert wird.

Vor dem rechten Portalbogen steht die bewegungslose Gestalt eines jungen Mannes, der offensichtlich mit einem PARALYSIS verzaubert wurde. Seine rechte Faust ist in die linke Handfläche gedrückt, was von Kennern dieses Zaubers so gedeutet werden könnte, dass er sich selbst versteinert hat. Ungewöhnlich ist außerdem, dass der Spruch gewöhnlich nicht so lange dauert. Bekleidet ist der junge Mann mit einer knielangen Tunika, die von einem Leinengürtel zusammengehalten wird. Die Tunika ist an einigen Stellen löchrig und ausgebleicht, als wäre sie über hundert Jahre alt, an anderen Stellen weist sie tiefe Furchen auf, als wären gewaltige Klauen durch sie hindurch gefahren. Wieder andere Stellen sind in den seltsamsten Farben verfärbt und an einer Stelle sieht es sogar so aus, als hätte sich der Stoff zeitweilig in eine schuppenbedeckte Haut verwandelt, die später wieder abgestorben ist. Offensichtlich steht der junge Mann schon eine Weile hier, denn die Spinnen haben bereits eine Reihe von Netzen über ihn gesponnen. Khadil kann sich nicht entsinnen, ihn schon einmal gesehen zu haben, er war allerdings auch zuletzt vor über zehn Tagen hier unten.

Bei dem Versteinerten handelt es sich um Damiano, den Assistenten des legendären Magiers Taphîrel ar Ralahan, der, nachdem er sich mit dem PARALYSIS im Limbus vor Angreifern rettete, hier hinausgeschleudert wurde. Um den Zauber zu brechen, bedarf es eines VERWANDLUNGEN BEENDEN oder eines ELEMENTARBANN gegen 6 ZfP*. Sonst erwacht er zu einem späteren Zeitpunkt im Abenteuer (siehe Seite 80). Damiano wird im nächsten Abenteuer eine Rolle spielen.

Khadil drängt die Helden zur Eile und führt sie tiefer hinab in die Katakomben (7). Der dritte Gang (8) wird während dieses Abenteuers von den Helden eigentlich nicht betreten, es sei denn sie streuen sich selbst überlassen durch die Katakomben. Der Gang führt zur Schatzkammer der Akademie und ist mit einer Reihe von Fallen gespickt, die sich von einfachen Warnungen bis hin zu absolut tödlichen Mechanismen steigern.

DIE TIEFSTEN GEHEIMNISSE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der mit Tonziegeln gemauerte, in die Tiefe getriebene Gang wandeln sich schließlich zu großen Höhlen und Kavernen. Ihr seid nun tief unter der Erde und es ist kalt. Die meisten Durchgänge, die ihr passiert, sind mehr als fünfzehn Schritt breit und bis zu zwanzig Schritt hoch. Unter dem sandigen Delta des Mhanadi hättet ihr solche Höhlen keineswegs erwartet.

Auf eurem Weg kommt ihr an mehreren Durchgängen vorbei, die Khadil jedoch als unwichtig abtut und euch statt dessen zu dem Ort führt, den er als "Die Karfunkelkammer" bezeichnet. Schließlich endet der Gang in einer Sackgasse, in der sich offenbar vor kurzem ein heftiger Kampf zugetragen hat. Ihr zählt insgesamt zehn Ritter des Immerwährenden Kampfes, von denen die meisten reglos und mit rauchenden oder vereisten Wunden am Boden liegen, einige sehen aus, als wären sie zur Hälfte in den Stein eingesunken und wieder andere wirbeln in mehreren Schritt Höhe hilflos in der Luft herum.

Um dem Spuk ein Ende zu bereiten, müssen jeweils zwei der Ritter mittels eines ELEMENTARBANN aus der Luft bzw. aus dem Stein befreit werden, alternativ kann man auch warten, bis die magische Wirkung nach einer Weile verfliegt. Die Ritter sind teilweise schwer verletzt und anschließend notdürftig geheilt worden, so dass keiner von ihnen in unmittelbarer Lebensgefahr schwebt. Nach den Vorfällen befragt können die Verletzten angeben, dass sie hierher geeilt waren, nachdem ein Alarm ausgelöst worden war, und Hasrabal dabei stellten, wie er sich einen Weg in die Karfunkelkammer bahnte. In seiner Begleitung befanden sich mehrere Dschinne verschiedener Elemente, denen die Ritter nach einem harten Kampf unterlagen. Die Ordensgroßmeisterin hatte den Sahib al'Sitta derweilen in einen persönlichen Zweikampf verwickelt, deren genauer Ausgang in den Wirren des Kampfes jedoch niemand mitbekommen hat. Von den beiden fehlt jede Spur.

Am Ende der Sackgasse (9) befindet sich eine Platte aus Arkanium mit einem Schlüsselloch in der Mitte. Khadil läuft dorthin und lässt seine Finger über das Schlüsselloch gleiten, während er nachdenklich vor sich hin murmelt. Schließlich schaut er sich beinahe verstohlen zu den Helden um und bittet sie, ihm zu folgen und sich dabei an ihr Versprechen der Verschwiegenheit zu erinnern. Dann holt er einen Schlüssel hervor und schieb ihn in das Loch, woraufhin sich die gesamte Wand in einen dichten Nebel verwandelt (eine längst vergessene, auf Objekte anwendbare Modifikation des NEBELLEIBS). Bevor er sie durch den Nebel führt, bittet Khadil die Helden, ihre Waffen bereit zu halten und auf das Schlimmste gefasst zu sein.

DER MEDITATIONSRAUM (10)

Nachdem sie den Nebel durchquert haben, erreichen die Helden einen kleinen, mit Obsidianplatten ausgekleideten Raum. Ihnen gegenüber führt eine kleine Treppe hinab zu einer Tür,

in der selben Wand befindet sich auf Augenhöhe ein Fenster, das mit einem dicken Vorhang abgedeckt ist. Davor befindet sich ein Diwan, von dem aus man einen hervorragenden Blick durch das Fenster hätte. Dhamara al'Fahd, die Ordensmeisterin der Ritter des Immerwährenden Kampfes lehnt schwerverletzt und nur notdürftig geheilt (sie verfügt momentan über 15 Lebenspunkte) schwer atmend an der Türe. In ihren Händen hält sie auf eine verkrampfte, angespannte Weise ein verziertes Metallkästchen, das mit funkelnden Ketten an Türblatt und Wand geschmolzen ist. Sie ist so darauf konzentriert, das Kästchen unbewegt vor sich zu halten, dass sie das Eintreffen der Helden zunächst nicht bemerkt.

Die Ordensmeisterin konnte Hasrabal nicht aufhalten, nachdem er die Karfunkelkammer mit Atlassars Karfunkel wieder verließ. Er versiegelte den Zugang zu dieser, damit die Khunchomer Magier, die "es gewagt haben, ihn solange haben warten zu lassen", einen kleinen Denkkzettel erhalten. Hasrabal ist bewusst, dass die Khunchomer sein Artefakt mit der Zeit beseitigen werden, es soll sie nur ein wenig aufhalten, die Karfunkelkammer erneut zu betreten und damit seinen Anspruch bestärken.

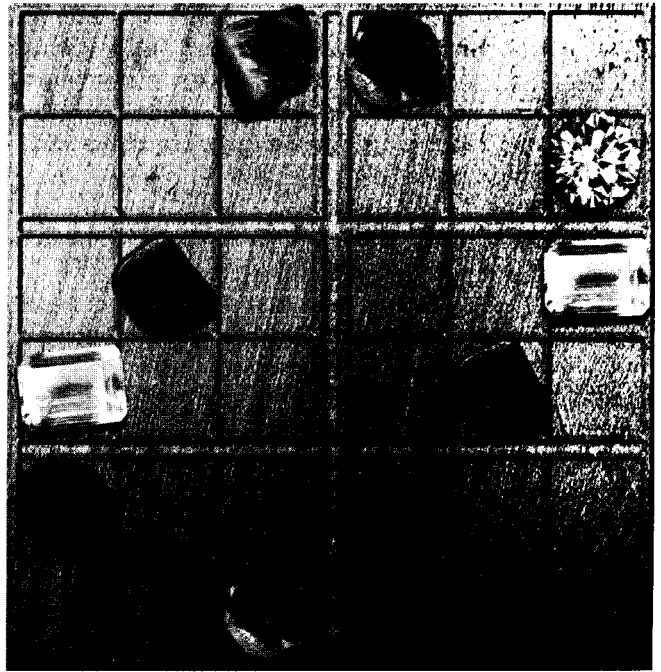
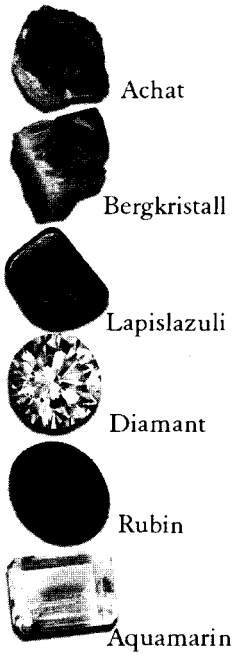
Dhamara macht die Helden darauf aufmerksam, dass es sich um ein Artefakt handelt, dass ihr von Hasrabal in die Hände gedrückt wurde, mit den Worten, dass dieser gesamte Komplex in einer magischen Explosion vergehe, wenn man es auch nur ein kleines bisschen bewege.

Eine magische Analyse des Kästchens ergibt mehrere Zauber: einen MOTORICUS, einen sehr komplexen MENETEKEL mit Auslöser "Berührung durch einen bestimmten Edelstein" (um die passenden Steine zu erfahren, muss der ANALYS jeweils meisterlich gelingen), einen schwachen AURIS NASUS mit Auslöser "Entfernen eines Edelsteins" sowie mehrere, miteinander gekoppelte IGNISPHAERO mit unbekanntem Komponenten.

Ein Scharnier an der Oberseite des Kästchens zeigt, dass diese ähnlich wie bei einer Truhe geöffnet werden kann. Darunter kommt eine Tafel zum Vorschein, die in sechs mal sechs Felder unterteilt ist. Auf einigen dieser Felder liegen bestimmte Edelsteine. Geben Sie den Spielern das Handout auf Seite 159. In der Oberseite der Truhe ist auf Ur-Tulamidyda folgender Spruch eingraviert: »Sorge stets für das Gleichgewicht – In jedem Feld – In jeder Spalte – In jeder Zeile«.

Die Edelsteine sind nicht befestigt, sondern würden von ihren Feldern herunter rutschen, wenn man das Kästchen schief hält. Wird einer der Edelsteine von seinem Platz entfernt, so stößt das Kästchen einen warnenden Pfeifton aus. Wird der Stein daraufhin nicht innerhalb von 2 Sekunden zurück an seinen Platz gelegt, so löst dies die IGNISPHAERO aus (siehe unten).

Um Dhamara aus ihrer misslichen Lage zu befreien, genügt es, ihr das Kästchen aus der Hand zu nehmen und vorsichtig an die Türe zu lehnen, wobei die Ketten es dann fixieren (FF-Probe) – zuvor muss sie jedoch davon überzeugt werden, dass nichts passieren wird (was die Helden selbst auch nicht so genau wissen), sonst weigert sie sich, loszulassen.



Wenn die Helden an dieser Stelle es bei einem Blick durch das Fenster bewenden lassen und das Rätsel nicht lösen wollen, so können Sie auf diese Weise das Finale dramatischer gestalten, da sie dann das Rätsel lösen müssen, bevor Khadil den Karfunkel wieder zurück bringen kann – während die Marus sie bedrängen (siehe unten).

Eine genauere Betrachtung der Edelsteine und eine gelungene Probe auf *Magiekunde* +6 oder *Edelsteinkunde* +2 ergibt, dass jedem davon ein Element zugeordnet ist:

Aquamarin	Wasser
Rubin	Feuer
Diamant	Erz
Lapislazuli	Luft
Achat	Hums
Bergkristall	Eis

Um die Falle zu entschärfen, müssen auf den leeren Feldern die passenden Edelsteine platziert werden (eine aventurisierte Variante des Sudoku). Sofern die Helden nicht zufällig eine entsprechende Menge an Edelsteinen bei sich tragen, erhalten sie von Khadil den Segen, sie aus den magischen Lagerräumen zu holen (wiederum eine Gelegenheit für diebische Aktivitäten).

Legt man einen Stein auf das dazugehörige Feld, so erglimmt ein MENETEKEL mit dem entsprechenden elementaren Symbol. Legt man den Stein dagegen auf ein falsches Feld, so ertönt wiederum ein Warnton, der den Helden 2 Sekunden Zeit lässt, den Stein wieder zu entfernen. Anschließend hören die Helden ein Klickgeräusch und Sie machen sich verdeckt eine Notiz. Insgesamt darf der Warnton nämlich nur sechsmal ausgelöst werden, bevor es unweigerlich zum Auslösen der IGNISPHAERO kommt.

Um den Fortschritt zu verfolgen, können die Spieler die Symbole gleich auf dem Rätselfeld eintragen. Sobald alle 36 Symbole zu sehen sind, zerfällt das Kästchen in seine Einzelteile, die sich über den Boden verstreuen, während noch einmal ein lauter Pfeifton ertönt, auf den jedoch keine Explosion folgt. Sollten die IGNISPHAERO ausgelöst werden, so erweisen sich diese als ein FRIGOSPHAERO, ein AQUASPHAERO und ein ORCANOSPHAERO, die jeweils 5W6+5 Schadenspunkte verursachen, was keineswegs ausreicht, um die gesamt-

te Anlage zu zerstören, aber durchaus das Ende der Helden bedeuten könnte. Wir wollen dagegen hoffen, dass die Helden das Rätsel lösen konnten (wobei Sie in der Gestalt von Khadil Hilfestellungen leisten können) und in den Überresten des Kästchens drei daumnagelgroße Kugeln finden, die bei genauer Analyse ebenjene IGNISPHAERO-Varianten offenbaren. Aus diesen die dazugehörigen Matrizen zu analysieren, wird die Magier von Khunchom noch einige Jahre beschäftigen, aber Hasrabal wird sich davon nicht abhalten lassen, sie als "großzügigen Schadensersatz zum Ausgleich der Folgen des forschen Eindringens" zu bezeichnen.

Ein Blick in die Karfunkelkammer (II)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr euch um Dhamara kümmern, läuft Khadil zum Vorhang und wirft einen Blick durch das Fenster dahinter. Nach einigen Momenten kommt sein Kopf wieder zum Vorschein, mit grimmigem, teilweise aber auch erleichtertem Blick: "Der Karfunkel von Atlassar ist fort. Ich kann nur vermuten, dass Hasrabal ihn genommen hat. Hätte dieser heißblütige Sohn der Voreiligkeit etwas mehr Geduld in den Adern, dann hätten wir diese Angelegenheit auch diplomatisch regeln können."

Wenn es den Helden gelingt, Dhamara aus ihrer Lage zu befreien und die magische Falle zu entschärfen, werden sie von Khadil gebeten, diese unselige Angelegenheit nicht an die große Glocke zu hängen. Der Akademieleiter "in spe" ist sich bewusst, dass es niemandem nutzt, wenn der Vorfall an die Öffentlichkeit dringt und womöglich noch zu politischen Folgen zwischen Khuchom und Rashdul führte. In seinen Augen hat sich Hasrabal durch sein ungestümes Vorgehen ohnehin eine moralische Blöße gegeben, die noch eine Weile an ihm kleben wird. Wenn die Helden fragen, was sich hinter dem Vorhang befindet, so antwortet ihnen Khadil: "Ein Hauch des Ewigen, dessen Anblick nicht für alle bestimmt ist." Sollten die Helden im Austausch für ihre Diskretion einen Blick verlangen, so wird er ihnen dies nicht verweigern, auch wenn man deutlich erkennen kann, dass es ihm Unbehagen bereitet. Ebenso kann es natürlich passieren, dass ein Held heimlich hinter den Vorhang schlüpft, während Khadil gerade abgelenkt ist.

Der folgende Text ist für alle Helden bestimmt, denen es letztlich vergönnt ist, hinter den Vorhang zu blicken:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter dem Vorhang befindet sich eine große Fensteröffnung, durch die ihr in einen Raum blickt, der über dreißig Schritt hoch ist und einen Durchmesser von über fünfzig Schritt aufweist. Es ist eiskalt, eure Atemluft gefriert. Die Wände scheinen aus schierem Erz, von überall stoßen Kristalle hervor. Aus dem Boden wachsen Spitzen und Säulen aus durchsichtigen, teils farbigen Kristallen. Auf vielen dieser Säulen liegen funkelnde Steine, die von innen heraus mit einem eigenen Feuer leuchten. Der ganze Raum wird mit flirrenden Lichtbündeln erhellt, die von einem zum anderen Stein springen. Das Licht zerbricht in die Farben des Regenbogens und bricht sich wieder und wieder im ganzen Raum. Es sind über zweihundert Steine zu sehen, angeordnet in einem unüberschaubaren, dreidimensionalen Mustern.

In der Mitte des Raumes, auf einem breiten, eisig frostklaren Bergkristallpodest, ruht ein kindskopfgroßer Edelstein. Euer Blick fällt auf den Stein, bleibt darin hängen, das Licht flattert in euren Augen, zittert darin, hält euch fest, kitzelt euren Verstand. Ihr versenkt euch in den Stein, tiefer, eure Gedanken weiten sich, doch nicht sanft, nicht langsam, sondern als ob titanische Klauen die Grenzen eures Bewusstseins greifen und daran reißen, es erweitern, ihr fühlt euch schwerelos, als ob ihr fallen würdet, durch Raum, durch Zeit, durch Kausalität: "Kommt herbei, zu mir, betet mich an, ich bin euer Herr, euer Meister, euer GOTT!"

Ein Spieler hat während des Vorlesens jederzeit die Möglichkeit, Sie zu unterbrechen und zu sagen, dass sein Held den Blick abwendet. Verzichtet er darauf, so muss der Held eine Probe auf *Selbstbeherrschung* +9 ablegen (+5, wenn er ein Zwerg ist). Bei Gelingen fühlt er sich immer noch tief beeindruckt, kann sich jedoch von dem Effekt losreißen und hat keine weiteren Folgen zu fürchten. Misslingt die Probe dagegen, so sammeln Sie wortlos den Charakterbogen ein und führen Sie den Helden für den Rest des Kapitels als Nichtspielercharakter, der sich seltsam abwesend verhält, als wären seine Gedanken ganz woanders. (Der Spieler darf sich aber trotzdem noch "aus dem Off" an der Entschärfung des Kästchens beteiligen, wenn er möchte.)

Auch wenn die Spieler wahrscheinlich wissen, wem der große Stein gehört – die Helden wissen es nicht. Es gibt weniger als ein Dutzend Lebewesen in ganz Aventurien, die diese Kammer gesehen haben. Und nur ein einziger heute noch lebender Mensch ahnt, von wem dieser Stein stammt: Rakorium Muntagonus. Doch er hat bisher mit niemanden diese Vermutung geteilt, auch nicht mit Hilbert, und wird es auch nicht tun: dies ist der Karfunkelstein Pyrdacors. Auch Pardona weiß nicht, dass hier der Aufenthaltsort des Karfunkels ist – und ihn zu entdecken ist, neben der Rückführung von Zze Tha, ihre Hauptmotivation in der Kampagne.

Die Karfunkelkammer kann durch die Fensteröffnung betreten werden, die sich jedoch in einer Höhe von 15 Schritt befindet, sowie über die Tür am Ende der Treppe, die jedoch verschlossen ist. Jeglichen Versuchen der Helden, die Kammer zu betreten, wird Khadil entschieden entgegentreten, wobei er vor allem das Wohl der Helden im Blick hat. Sollte es tatsächlich einem Helden gelingen, in die Kammer zu gelangen, so wirkt sich dies wie eine misslungene *Selbstbeherrschungsprobe*, siehe oben.

Ermöglichen Sie den Helden mit geeigneten Proben (*Magiekunde*, *Tierkunde* (Drachen)) zu erkennen, dass es sich bei den Steinen eindeutig um Karfunkel handelt. Und eine weitere wichtige Erkenntnis können die Helden hier gewinnen. In den Karfunkeln finden sich tatsächlich Drachenseelen und nennt ein Held den Namen eines hier ruhenden Drachen (am Besten auf Drachisch), wie zum Beispiel den Faldegorns (siehe weiter unten) oder konzentriert sich auf den Kaiserdrachen, so beginnt sein Stein stärker zu glimmen und zu leuchten. Mit den anderen Karfunkeln klappt das auch – außer mit dem Pyrdacors.

RÜCKKEHR AN DIE OBERFLÄCHE

Nachdem die Helden das magische Kästchen entschärft und Dhamara befreit haben, werden sie zusammen mit Khadil von den inzwischen genesenen Rittern des Immerwährenden Kampfes aus den unterirdischen Katakomben eskortiert. Insbesondere Dhamara ist ihnen sehr dankbar für ihre Hilfe

und wird bei Khadil erwirken, dass man sie entsprechend entlohnt.

Sobald die Helden ins Freie treten, händigen Sie die eventuell von Ihnen eingezogenen Charakterbögen wieder an die Spieler aus – die Helden kommen wieder zur Besinnung und können

sich nur noch sehr vage und verschwommen an die Ereignisse erinnern. Weitere Folgen gibt es für die Helden nicht, was Sie jedoch nicht davon abhalten sollte, die Spieler mit entsprechenden Andeutungen auf den "weiteren Verlauf der Kampagne" ein wenig zu beunruhigen.

DRACHENRÄUME

Bei ihrer Rückkehr in das Hauptgebäude der Akademie fällt den Helden trotz der fortgeschrittenen Stunde – es ist mittlerweile nach Mitternacht – ein geschäftiges Treiben auf. Khadils Rückkehr mit dem fliegenden Teppich hat sich wie ein Lauffeuer in der Stadt verbreitet und viele Lehrer und Studenten sind inzwischen zurückgekehrt, weil sie davon ausgehen, dass damit wieder "alles seinen gewohnten Gang geht".

Auch der Drachenei-Platz ist hell erleuchtet und es hat sich eine Menschentraube um den versteinerten Rakorium gebildet. Inmitten der anderen Magier diskutieren Stipen und Rokia darüber, wie die Versteinering am besten rückgängig gemacht werden kann, wobei ihre Worte gegenüber dem Vortag deutlich an Schärfe verloren haben. Fast macht es den Anschein, als hätten die Ereignisse der vergangenen Stunden dafür gesorgt, die beiden Streithähne ein bisschen zu versöhnen, und der ebenfalls anwesende Hilbert von Puspereiken verrät den Helden mit einem Augenzwinkern, dass das vielleicht auch genau das Ziel war, das Rakorium mit der Schließung der Akademie bezwecken wollte.

Wenn Rakorium bereits von den Helden mittels Antimagie befreit wurde, müssen Sie diese Szene ein bisschen abändern, in jedem Fall haben sich die Magier jedoch auf dem Drachenei-Platz versammelt und sind sehr erleichtert, Khadil und die Ritter des Immerwährenden Kampfes wohlbehalten anzutreffen. Auf Atlassas Stein angesprochen sagt Khadil nur kurzangebunden, dass diese Angelegenheit geklärt worden sei und bittet die Helden nochmals mit einem eindringlichen Blick, es dabei bewenden zu lassen. Prinz Stipen berichtet indessen, dass Hasrabal beim Hafenalast des Großfürsten erschienen sei, um den Karfunkel seiner Enkeltochter Madra, Stipens Frau, zu schenken, anlässlich der Empfängnis eines Kindes und damit Thronerben des Großfürstentums, bevor er sich auf seinen Teppich schwang und in die Abendsonne davonflog. Stipen wird bei der Schilderung dieser Ereignisse spürbar bleich um die Nase – offensichtlich hat er diese Neuigkeit noch nicht richtig verarbeiten können.

Helden, denen eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingt, stellen fest, dass die Stadt außerhalb der Akademie ungewöhnlich laut ist. Vögel verlassen in größeren Schwärmen die Stadt, was zu kurzen, lauten Gewittern von Vogelkreischen führt, doch dann ist es wieder umso ruhiger. Katzen und Hunde scheinen gereizt zu sein, doch man hört kein Bellen, nur hier und da Winseln und verängstigtes Maunzen. Charaktere mit dem Nachteil 'Medium' können eine Erschütterung der astralen Umgebung bemerken – die Geisterwelt ist in Aufruhr geraten.

DRACHEN ÜBER KHUPCHOM!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich ertönt ein Schrei von einem der Balkone. "Drache!" gellt es vom Turm, und ein halbes Dutzend Zeigefinger zucken an die linke Schulter. Man sucht den

Himmel ab, doch in der seltsam sternenleeren Nacht ist nichts zu sehen. War der Tag heute nicht ganz und gar sonnig? Wann haben sich die Wolken so plötzlich gebildet?

"Drache!" Ein zweiter Ruf, doch diesmal von einem weiteren Dach. Doch halt! Diesen Drachen dürfte der erste Wächter gar nicht sehen können! Außer er ist schon so nah, dass er das Akademiegebäude umkreist.

Es ist wieder totenstill. Einer der Magister ruft "OCULUS ASTRALIS!", und nur einen Moment später schreit er auf und bricht wimmernd zusammen. Sofort sind seine Collegae um ihn herum und kümmern sich um ihn, doch ihr hört ihn nur über die Schmerzen in seinen Augen klagen, er sei geblendet, sehe nichts ...

Über euch schwebt völlig geräuschlos ein in der Nacht schwärzlich schimmernder Perldrache hinweg. Elegant und schön, und ohne euch auch nur zu beachten. Die versammelten Magister sind angespannt, doch keiner von ihnen reagiert. Die Schüler starren staunend hinauf.

Nun können die Helden beschreiben, wie sie reagieren wollen. Bei einem gelungenen Angriff auf den Drachen mit einer Fernkampf-Waffe oder einem Zauber verschwindet dieser plötzlich. Ansonsten geschieht das Folgende:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Drache landet auf der Mauer, den Rücken zum Hof gewandt, und verbeugt sich nach Norden. Schreie ertönen von außerhalb der Mauer. Der Drache ist plötzlich verschwunden.

Statt dessen hört ihr nun Kampflärm vom Nebengebäude. Splitternde Geräusche. Die Magister und Wachen rennen los, auch einige der mutigeren Schüler.

Das Tor zu den Laboratorien fliegt auf, einer der Ritter des Immerwährenden Kampfes fällt hinaus, drei Meckerdrachen stoßen ihre Klauen und Zähne in seine gerade erst verheilten Wunden.

Wieder haben die Helden Zeit zu reagieren, ansonsten geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"FULMINICTUS!" ruft einer der Magier, und zwei der Drachen verpuffen. Die rasch herbei eilenden Wächter können schnell den dritten überwinden, doch auch er ist plötzlich verschwunden, während die Wunden des angegriffenen Wächters bleiben.

Einer der Schüler rennt plötzlich in das Laboratorium. Haschan ibn Dunchaban schreit noch "Nein!", doch es ist zu spät, mit einem lauten Knall kommt es im Labor zu einer flammenden Explosion. Der Schüler wird hinausgeschleudert, brennt, fällt auf den Boden.

Jeder Held muss eine Probe auf **Körperbeherrschung** oder *Akrobatik* +3 bestehen oder erleidet W6 SP durch Splitter und Feuer. Um den Schüler zu retten, muss zuerst das Feuer gelöscht werden – mit einer Decke, Wasser, etc. – und dann sofort eine Probe auf *Heilkunde Wunden* +7 oder ein BALSAM mit mindestens 7 AsP gelingen.

In der Zwischenzeit mehren sich die Schreie aus der Stadt. Die Magister beginnen sich auf den Erkern und Türmchen der Akademie zu verteilen. Der inzwischen aus seiner Starre befreite Rakorium läuft umher und murmelt halblaut: "Und so beginnt es ... sie kommen ... sie kommen alle ...", doch bis auf einige Schüler wird er ignoriert. Hilbert und Nottel versuchen ihn zu beruhigen.

Khadil wendet sich an die Helden: "Kommt mit, ihr Helden der Stunde, ich fürchte ich muss Euch etwas erklären."

DAS GEHEIMNIS DER AKADEMIE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Khadil führt euch in einen nahegelegenen Raum, schließt die Tür und stellt sicher, dass ihr nicht belauscht werdet. Dann wendet er sich an euch.

"Atlassars Karfunkel war nicht der einzige Stein in der Karfunkelkammer. Bitte vergebt mir Sohn der Vorsicht, dass ich Euch nicht mehr darüber erzähle, sondern nur dies: Die Steine bilden Konstellationen, und jeder neue Stein erweitert das Muster. Üblicherweise dauert es Jahre, bis sich ein solcher Neuling in die Konstellation einfügt, aber bei Atlassars Karfunkel hat es nur wenige Wochen gedauert. Und nun, da er ... fortgenommen wurde, ist das Muster gebrochen, so dass freie Astralenergien und heptessentische (*bei schockierten Blicken der Helden*) – also astrale – Dissemanationen freigesetzt werden. Die Erscheinungen, die wir gesehen haben, sind nur der Anfang. Es wird stärker werden, schlimmer – noch vor Mittag wird die Akademie, wahrscheinlich die ganze Stadt, vernichtet sein."

Er schaut euch an. "Der Stein muss zurück! Bringt ihn wieder her, so schnell ihr könnt. Wir müssen die Stadt retten!"

Khadil beantwortet den Helden weitere Fragen so gut er kann, doch es drängt ihn, die magische Verteidigung zu organisieren, um das Schlimmste zu verhindern, bis die Helden zurück sind.

ZUM PALAST

Die Helden wissen bereits aus Stipens Bericht, dass der Karfunkel von Hasrabal an Madra übergeben wurde, also müssen sie so schnell wie möglich dorthin aufbrechen, der Prinzessin von der Ursache der Vorfälle berichten und sich von ihr den Stein aushändigen lassen, und anschließend damit zur Akademie zurückkehren. Falls die Helden nicht von selbst darauf kommen, wird ihnen Khadil raten, den fliegenden Teppich *Samborte* (Seite 70) zu benutzen, da es in den Straßen schon bald kein Vorankommen mehr geben wird.

Tatsächlich ist Stipen bereit, ihnen den Teppich ein weiteres Mal zu leihen, allerdings nur unter der Bedingung, dass er sie begleitet, da er sich Sorgen um seine Frau und sein ungeborenes Kind macht.

Auf dem Weg zum Palast werden die Helden mit weiteren Ereignissen konfrontiert, bei denen es sich um Traumwelten

der Drachen handelt, die in die Realität eindringen (falls die Spieler nicht von selbst zu dieser Schlussfolgerung kommen, hilft ihnen eine Probe auf *Heilkunde Seele* +5). Regeltechnisch werden die Ereignisse deshalb als Illusionen behandelt (LCD 34), deren Realitätsdichte zwischen 10 und 20 angesiedelt ist. Dadurch verursachen die Träume Schaden, der auch in der Realität zurückbleiben wird – wenn auch nicht so stark. Viele, die heute Nacht sterben, werden am Morgen wieder aufwachen, manch ein verbranntes Haus wird Brandspuren aufweisen, aber wieder stehen. Nur wenige haben das Pech, tatsächlich umzukommen, weil sie etwa in den Mhanadi stolpern, oder von einem hohen Haus fallen.

Falls Sie die vorherigen Szenen in der Stadt mit einigen Meisterpersonen gewürzt haben, können Sie diese nun in die Ereignisse einbinden und dadurch das Grauen, das sich in den Straßen abspielt, für die Helden greifbarer machen.

Im Laufe dieses Kapitels werden die Helden an mehr als einer Stelle Gelegenheit haben, eine Menge Schaden zu erleiden, der zwar zum größten Teil nur illusionär ist, aber trotzdem zur Bewusstlosigkeit führen kann. Sie können den Helden deshalb nach besonders heftigen Szenen die Möglichkeit geben, sich für einen Moment darauf zu konzentrieren, dass ihre Wunden nicht real sind. Verlangen Sie moderate Proben auf *Selbstbeherrschung*, möglicherweise unterstützt durch gutes Zureden der Kameraden (*Heilkunde Seele*), bei deren Gelingen die Wunden ganz oder teilweise verschwinden.

Folgende Szenen können Sie aufgreifen und durch eigene Ideen ergänzen:

- Ein Drache landet auf einem mehrstöckigen Mietshaus, vom dem Teile der Lehmmauer abbröckeln und das dadurch zusammenzubrechen droht. Es sind noch Menschen, auch Kinder, im Haus, deren Leben in Gefahr ist.
- Zwei Drachen bekämpfen einander auf Leben und Tod, Flammenstrahlen zucken über den Boden. Die Drachen schenken den brennenden Menschen keine Beachtung.
- Menschen geraten in Panik, trampeln übereinander und verletzen sich dabei. Durch Panik ausgelöste Verletzungen sind echt. Deshalb können die Helden hier vor allem dadurch helfen, dass sie ihre Mitmenschen beruhigen – was im Anbetracht der Situation aber sehr schwierig sein dürfte.
- Funkeldrachen flattern in kleinen Schwärmen durch die Straßen, stehlen Nahrung, Schmuck, und womöglich auch einen Säugling.
- Öllampen werden umgeworfen und setzen Häuser in Brand, auch dieser Schaden ist echt (und nur schwer von illusionären Bränden zu unterscheiden). Menschen werden in den brennenden Häusern gefangen und rufen um Hilfe.
- Ein Achaz wird von einem verängstigten Mob verfolgt und brutal zusammengeschlagen.

ANGRIFF DER RIESEN (OPTIONALE SZENE)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein mächtiger, roter Kaiserdrache landet auf einem großen Gebäude vor euch. Wenige Momente später landen an seiner Seite fünfzehn weitere Kaiserdrachen, kleiner als der Rote, aber immer noch gewaltig. Sie starren ungeduldig nach Norden.

Plötzlich fühlt ihr den Boden unter euch vibrieren wie im Rhythmus eines mächtigen Herzschlags, dann schneller, häufiger, stärker. Ein Wind kommt auf. Zwischen den Ge-

bäuden im Norden könnt ihr Schatten huschen sehen, in der Ferne, die schnell größer werden, noch größer, viel zu groß – keine Drachen, Riesen! Gerüstet, bewaffnet, über sechs Schritt hoch. Dazwischen, hüfthoch, ihre Fußsoldaten, Trolle, in Rüstungen aus Drachenhaut. Die Riesen schleudern Steine und gewaltige Speere, treffen die Häuser, zermalmen die Menschen, die Trolle benutzen Schleudern und Speere, die den zwergischen Drachentörtern ähneln, doch von einzelnen Trollen als Wurfaffen geführt werden.

Die Drachen atmen ein, breiten ihre Flügel aus, stehen wie eine Mauer, und ein Flammenmeer entlädt sich über die Armee der Riesen, über Euch, ein gewaltiger Feuertepich, der zwei ganze Häuserblocks überspült.

Die Helden sollen sich in diese Erinnerung an eine längst vergessene, siegreiche Schlacht Ancarions des Roten nicht einmischen, sondern schleunigst das Weite suchen. Unterwegs können sie einige Khunchomer aus den Flammen retten.

FALDEGORNS GRÖßTER KAMPF

In dieser Szene wird die Beziehung der Helden zum Kaiserdrachen Faldegorn aufgebaut. Sollten die Helden ihn bereits aus früheren Abenteuern kennen (*Die Seelen der Magier, Die Sieben Gezeichneten*), so können sie diese Szene auch überspringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid plötzlich auf einer Alm, übersät mit weißen Granitbrocken voll gelber Krustenflechten und durchsetzt mit Latschenbestand. Vor euch taucht ein Khunchomer Mietshaus auf, und verschwindet wieder. Der Almrausch blüht rosenfarben und duftend, dazwischen stehen Enzian und Arnika. Es weht ein stetiger Westwind. Von Osten her kämpfen tief hängende, schwarze Wolken gegen den Wind, tiefrote Blitze züngeln darin. Es riecht nach Blei und Schwefel. Ein Kaiserdrache steht auf der Alm. Ihr hört eine Stimme voller Herrlichkeit: "Zerreißt ihn!" Bevor ihr euch nach der Quelle der Stimme umsehen könnt, wird der Drache von fünf Zantim angegriffen.

Zant

Prankenhieb: INI 16+W6 AT 15 PA 8 TP 1W+4 DK N
Biss: INI 16+W6 AT 12 PA 8 TP 2W+2 DK HN
Schwanzschlag: INI 16+W6 AT 12 PA 8 TP 1W+2 DK N
 (gegen hinter oder neben ihm stehende Gegner)
LE 30 MR 7 GS 8 RS 3
Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR (davon 2 Angriffe, maximal einer pro Angriffsart), Raserei, Regeneration I, Schreckgestalt

Der Drache ist Faldegorn, der Gefährte Rohezals. Er kämpfte mit den Sieben Gezeichneten gegen Borbarads Schergen; in seiner Erinnerung müssen die Helden die Rolle der Gezeichneten übernehmen und Faldegorns Leben retten. Borbarad selbst ist bereits aus der Erinnerung verschwunden (die Szene finden Sie in *Invasion der Verdammten 206-210*).

Sie können die Werte der Zantim dem Zustand der Helden anpassen, indem Sie die Realitätsdichte entsprechend verändern. Obwohl die Helden auf der Alm zu kämpfen vermeinen, stehen sie immer noch in den Straßen Khunchoms. Lassen Sie immer wieder die Häuser und Straßen der Stadt aufscheinen, und auch Bürger blitzen im Kampf auf.

Faldegorn wird sich nach bestandem Kampf vor den Helden verneigen, und dann in den Himmel davonfliegen. Um die Helden herum kehrt Khunchom zurück.

IM PALAST

Die beiden Hofmagier des Palastes versuchen ihr Bestes, die Erscheinungen vor dem Palast abzublocken. Doch dies nicht nur um den Palast zu schützen: die Tore stehen weit offen, und die Gardisten des Großfürsten sind angewiesen worden, Verletzte und Fiehende hereinzuhelfen, um ihnen Schutz und Hilfe zu geben. Selo, Shenny und Madra helfen persönlich bei der Versorgung der Verletzten – die Familie des Großfürsten kümmert sich um ihre Untertanen.

Als die Helden Madra aufsuchen, werden sie von einem jungen Purpurnorm angegriffen. Es kommt jedoch nur zu einem kurzen Schlagabtausch, bis der Drache etwa 20 LP verloren hat und auf der Suche nach leichter Beute davonfliegt.

Purpurnorm

INI 11+1W6 LeP 160 RS* 9
Biss:** DK HNS AT 14 PA 12 TP 4W+1
Halsschwenker:** DK NS AT 9 PA – TP 1W6+1
Schwanzschlag:** DK HNSP AT 11 PA 3 TP 2W6+1
Prankenhieb:** DK HN AT 7 PA 5 TP 2W6+4
Trampeln:** DK H AT 6 PA – TP 3W6
Flammenstrahl (alle 2 KR): DK 49 Schritt AT 15 TP 3W6+10
GS 3/12 AuP 150 AsP 150 MR 14 GW 20

Besondere Kampffregeln: Immun gegen Feuer, Feuerodem (2 SP pro KR auf 10 Schritt, 1 SP pro KR auf 15 Schritt), gezielter Flammenstrahl (s.o.), sehr großer Gegner, Flugangriff (Prankenhieb), Flugangriff / Umklammern (3), Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen (10) / Umklammern (10, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Niederwerfen (8) / Umklammern (10, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Prankenhieb aus dem Flug)

Magie: meisterlich in *Herrschaft* und *Einfluss*, durchschnittlich in *Hellsicht*, *Illusion*, *Verständigung*, *Form* und *Kraft*, erfahren in *Schaden*, *Umwelt* und *Objekt*. *Flugfähigkeit*, *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Feuerodem* (s.o.)

* Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Wurms, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel –4, Bauch –2, unterer Halsansatz –5, Hals –4

** Für gewöhnlich versucht der Wurm, sein Opfer zu (zer-)beißen, doch wenn sich die Situation anbietet, kann er auch auf andere Art angreifen. Beachten Sie hierbei einfach die Größe des Drachen: Jemanden, der hinter dem Drachen steht, wird der Wurm mit einem Schwanzschlag attackieren, an seinen Seiten setzt er eine seiner Klauen ein etc.

Nach dem Kampf eilt Stipen zu seiner Frau und erklärt ihr die Situation. Kurz scheint sie hin und her gerissen, doch nach einem Blick auf die Verletzten gibt sie den Anhänger an die Helden. Stipen teilt den Helden mit, dass er hier bleiben werde, um seine Familie zu schützen und wünscht ihnen viel Glück. Aus seinem Tonfall ist jegliche Arroganz gewichen.





ATLASSARS TÖTEPFLUG

DER STURM BEGİNNT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch auf den Rückweg zur Akademie macht, könnt ihr in den ersten Sonnenstrahlen des Morgengrauen mehrere Inseln in der Nähe der Stadt ausmachen, die vorher nicht da waren. Die Inseln erwachen im sattesten Grün, voller Blumen und gewaltiger Bäume, Parks und Gärten. Ein Wind zieht vom Perlenmeer herauf und die Inseln wiegen sich in den Wellen. Fast macht es den Anschein, als würden sie auf dem Wasser schwimmen, keine echten Inseln zu sein – doch für Flöße sind sie zu groß. Schnell verdunkelt sich der graue Himmel zu einem finsternen Schwarz, Blitze zucken über dem Meer, der Wind stößt mit gewaltigen Böen über die Stadt. Ihr seht einen Baumdrachen, der von einer Bö erfasst und gegen ein Gebäude geschleudert wird, das daraufhin zusammenbricht. Regen setzt ein. Eiskalte, riesige Tropfen. Ein gewaltiger Orkan schwillt an und bricht über die schwimmenden Inseln herein, reißt eine nach dem anderen in Stücke. Hagelkörner fallen herab, zunächst klein, doch dann werden sie größer, wie Erbsen, dann Walnüsse, schließlich wie Äpfel ...

Die Helden erhaschen einen Blick der schwimmenden Gärten von Yash'Hualay und deren Untergang (tatsächlich nur der Alptraum eines Drachen – das wahre Schicksal der schwimmenden Gärten bleibt verborgen). Als nächstes dringt der Sturm in die Stadt vor, der Boden erbebt unter den Hagelkörnern, Blitze schlagen in die Häuser ein. Der ohnehin niedrig fliegende Teppich wird von der Wucht noch tiefer hinabgedrückt und droht mit den Dächern zu kollidieren. Verlangen Sie Proben auf *Fliegen* und *Körperbeherrschung*, um auf dem Teppich zu bleiben, und teilen Sie (illusionäre) Trefferpunkte durch Hagelschlag aus. Gerade als die Situation für die Helden am Dürstersten erscheint, taucht Faldegorn wieder auf und breitet schützend seine Schwingen über sie.

ABGLANZ DES SCHRECKLICHSTEN GEHEIMNISSES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Haltet Euch gut fest!” hört ihr Faldegorns Stimme und noch ist seine Stimme nicht verklungen, als er sich in den Sturm erhebt, der Teppich dicht unter ihm. Der Wind zerrt an euch und auch an Faldegorns Kraft, sein Flug ist kraftvoll, aber erratisch und unkontrolliert. (Verlangen Sie erneute Körperbeherrschungs-Proben zum Festhalten.)
Plötzlich Stille. Faldegorn schwebt über dem Grünen Mhanadi. Südlich von euch seht ihr die Inseln Khunchoms, darauf kaum Gebäude – und die wenigen, die dort stehen, weisen allesamt keine Dächer auf und sind von kaum vorstellbarer Größe. Nördlich von euch, am Ufer des Mhanadi, seht ihr einen Palast gewaltigen Ausmaßes, groß wie ganz Al'Barrah, die Altstadt Khunchoms, auch gänzlich ohne Dächer, aber mit Säulengängen, Pyramiden, und Unmengen an goldenen Verzierungen. Drachen fliegen umher, viele landen am Ufer des Mhanadi und verbeugen sich vor dem Fluss.
Nein, nicht vor dem Fluss. Vor der Seeschlange in ihm.

Eine Seeschlange größer als das größte Schiff, das ihr je gesehen habt. Die Drachen verneigen ihr Haupt, bieten ihren Hals an. Die Seeschlange ignoriert sie. Ihr fühlt ihre unglaubliche Macht, euer Magen verkrampft sich. Und dann, über euch, ein Schatten. Die Seeschlange dreht sich zu euch.

Über euch am Himmel fliegt ein Gigant, der Goldene, ein Drache nicht vorstellbaren Ausmaßes, größer als jedes Segelschiff. Er stößt hinab, Faldegorn legt seine Kraft in die Flügel, versucht aus der Bahn des Goldenen zu gelangen und nur mit Mühe gelingt es ihm. Hinter euch seht ihr den Goldenen und die Seeschlange, die ihren Kopf aus dem Mhanadi reckt, einander begrüßen, die Klauen ineinander gehauen, die langen Hälse aneinandergelegt.

Ein Blitz. Ihr seid zurück im Sturm. Unter euch ist die Akademie. Ihr seht die Umrisse des Palastes noch vor eurem geistigen Auge und davor die Stadt, wie sie heute ist. Jeder Häuserblock ein Raum, jede Straße ein Gang des einstigen Palastes. Faldegorn scheint erschöpft, er senkt sich auf die Akademie herab. Flammenstrahlen jagen ihm entgegen und er wirft sich ihnen in den Weg, bevor sie euch erreichen können.

Wenn die Helden versuchen, Faldegorn zu schützen oder ihm zu helfen, wird er ablehnen: “Spart Eure Kräfte! Ich bin bereits tot ...”

Die Helden konnten einen Blick in die Erinnerungen Pyrdacors werfen und darin einen Palast des Goldenen erkennen, auf dessen Ruinen später Yash'Hualay errichtet wurde. Was die Helden sahen, ist ein Hinweis auf ein Geheimnis, älter als das heutige Pantheon – eine Geschichte so alt, dass sie keine Spuren im Mythos der jungen Völker hinterlassen hat.

RÜCKKEHR ZUR RUHE

Faldegorn landet auf dem Drachenei-Platz, die Magier stellen das Feuer ein, als sie sehen, dass er die Helden auf dem Teppich eskortiert. Nach einer harten Landung erliegt er (wieder) seinen Wunden (wenn die Helden oder Spieler Faldegorn von früher kennen sollten, gönnen Sie ihnen eine Gelegenheit zum Abschied, sonst aber verschwindet der Drache einfach langsam aus der Realität).

Die Helden werden bereits von Khadil erwartet, der sich den Karfunkel geben lässt und damit in Richtung der Karfunkelkammer eilt. Neben Dhamara und einigen noch kampffähigen Rittern des Immerwährenden Kampfes bittet er auch die Helden, ihn zu begleiten, für den Fall, dass sie dort unten auf Widerstand stoßen. Khadils Astralpunkte sind inzwischen restlos aufgebraucht.

Spätestens jetzt sollte den Helden klar werden, warum die tiefsten Höhlen solche Ausmaße haben: sie wurden von Drachen angelegt und verwendet! Und auch jetzt streifen die Träume der Drachen wieder durch die Gänge und gehen ihrem geheimnisvollen Tagewerk nach.

DAMIANO ERWACHT

Falls die Helden Damiano noch nicht aus seiner Starre befreit haben, sehen sie, als sie bei den Dunklen Pforten (Seite 74) vorbeikommen, einen Purpurwurm, der den paralysierten Menschen interessiert beobachtet. Der Drache legt seine Klauen um den jungen Mann und plötzlich bewegt sich die-



ser – und entlässt einen Schrei voller Schrecken und Angst. Der junge Mann bricht zusammen, wimmernd, heulend, und muss davor bewahrt werden, zu einem Appetithappen des Purpurwurms zu werden.

Wir hoffen, dass die Helden Damiano spätestens jetzt oder zumindest auf dem Rückweg helfen. Seine Personenbeschreibung finden Sie auf Seite 132. Mit einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Seele* +7 kann Damiano soweit beruhigt werden, dass er nicht mehr wimmert und heult. Ansprechbar wird er jedoch erst nach einigen Stunden der Ruhe: er hat die letzten Monate die Augen nicht schließen können und sah Schrecken des Limbus, die an seinem (durch den PARALYS zum Glück unverletzlichen) Körper zerrten. Doch sein Geist war alles andere als unverletzlich.

Erst vor wenigen Wochen stieß dann Menacor selbst, der sechsflügelige Wächter des Limbus, einer der Hohen Drachen, Damiano aus der dunklen Pforte zurück nach Aventurien. Anhand des Magiersiegels in seiner Handfläche kann er jedoch als Schüler Taphîrels identifiziert werden (*Magiekunde* +3).

ATLASSARS RÜCKKEHR

Am Zugang zur Karfunkelkammer hält eine Rote Marus und Krakonier Wacht, so dass die Helden mithilfe der Ritter des Immerwährenden Kampfes eine Schneise durch ihre Gegner hacken müssen, durch die Khadil zum Zugang zur Karfunkelkammer gelangen kann. Sollten die Helden Hasrabals Rätsel (siehe Seite 75) nicht bereits gelöst haben, so müssen sie dies nun unter erschwerten Bedingungen und in wirklicher Zeitnot tun. Denn nur wenn das Rätsel gelöst und damit das Artefakt entschärft wurde, kann Khadil den Zugang zur Kammer öffnen und in dieser verschwinden, um Atlassars Karfunkel zurückzulegen. Genau dann trifft die Verstärkung der Marus und Krakonier ein, so dass es noch einmal richtig spannend wird, bevor der Spuk mit einem Schlag ein Ende hat.



LOHN DER NACHT

Khadil und Selo werden in den nächsten Tagen und Wochen einen Großteil ihrer Kraft dem Wiederaufbau Khunchoms widmen. Die Bürger verlangen nach einer Erklärung für die Ereignisse der Nacht, und manch einer ist schnell bereit, den wirren und paranoiden Erklärungen Rakoriums zu folgen. Khadil ist den Helden äußerst dankbar und sieht deshalb darüber hinweg, dass ihm Hilbert zu Beginn der Birscha-Expe-

Kampfwerte für erfahrene / Veteran-Marus

LeP 34/40 AuP 36/34 MR 8/9 GS 8/9 RS 5 (Iryanrüstung)

AT 16/18 PA 13/15 INI 11+W6/18+W6

TP 2W+4 TP(A) (Schwanzschlag DK H), 1W+5 (Gebiss DK N) oder 1W+3 / 1W+7 (Säbel)

Sonderfertigkeiten: Biss, Schwanzschlag / Aufmerksamkeit, Befeiungsschlag, Wuchtschlag / Beidhändiger Kampf I, Doppelangriff, Kampreflexe, Rüstungsgewöhnung I, Waffenloser Kampfstil: Hru-ruzat (Beinarbeit, Sprungtritt, Hoher Tritt)

Nachteil: Schwache Arme: Nach jeder zehnten ununterbrochenen Aktion eines Arms ist eine KK +4 Probe nötig, um die Waffe nicht fallen zu lassen

Kampfwerte für erfahrene / Veteran-Krakonier

LeP 30/37 AuP 31/40 MR 9/11 GS 6/7 RS 5 (Fischhautrüstung)

AT 15/17 PA 13/16 INI 11+W6/15+W6

TP 1W+3 / 1W+5 (Säbel)

Sonderfertigkeiten: Kampf unter/im Wasser / Aufmerksamkeit, Wuchtschlag / Kampreflexe, Niederschlagen

Nachteil: Das zusätzlich gerüstete Nervenzentrum ist (sofern diese Schwäche bekannt ist) mit einem Gezielten Stich / Schlag +10 zu treffen. 1 bis 10 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl von KR, mehr als 10 SP bedeuten, dass der Krakonier innerhalb von W20 KR erstickt

Sobald der Stein auf seinen früheren Platz abgelegt wird, enden die Drachenträume über Khunchom schlagartig. Die angreifenden Marus und Krakonier verschwinden und mit ihnen auch der größte Teil des durch die Träume verursachten Schadens. Wenn die Helden wieder an die Oberfläche kommen, sehen sie die Sonne über sich. Der Sturm hat sich verzogen. Von den Mauern der Akademie kann man den Blick schweifen lassen auf den jungen Morgen über Khunchom. Feuer brennt an einigen Stellen in der Stadt, Rauch zieht in den Himmel auf. Aber trotzdem: die Stadt ist gerettet.

auf Seite 11). Manch ein Achaz aus den nahen Sümpfen wird in den nächsten Tagen als Sündenbock von aufgebrachten und schmerzerfüllten Khunchomern im Zorn erschlagen. Er sucht auch die Helden auf und bittet sie eindringlich die "nicht für Menschaugen bestimmten Geheimnisse der Vergangenheit ruhen zu lassen, und die Augen aufzuhalten, wo sich die Verlockungen und Versuchungen der Schuppigen verbergen".

Die Helden werden nach den schlaflosen **24 Stunden von Khunchom** Ruhe brauchen. In der Akademie kümmert man sich um ihre Wunden. Auch Damiano wird geholfen, auch wenn seine seelischen Wunden noch deutlich länger brauchen werden, um vollständig zu verheilen.

Die Helden erhalten **600 AP** und **Spezielle Erfahrungen** in einer passenden Sprache oder einer passenden Schrift sowie in *Magiekunde, Überreden, Sagen und Legenden, Rechtskunde, Orientierung, Körperbeherrschung* und *Selbstbeherrschung*, je nachdem, in welchem Teil des Abenteuers sie sich hervorgetan haben. Auch in ihren Kampffertigkeit sowie bis zu zwei Zauberfertigkeiten, die häufig eingesetzt wurden, können sie spezielle Erfahrungen erhalten.

An der Akademie zu Khunchom oder bei den Rittern des Immerwährenden Kampfes können die Helden passende Zau-

bersprüche, Talente oder Sonderfertigkeiten erlernen. Eine Mitgliedschaft im Orden ist jedoch aufgrund der sehr eng eingegrenzten Aufgabe nicht mit einem Abenteuererleben vereinbar.

Khadil und Dhamara sind den Helden für ihre Leistungen und ihre Diskretion sehr dankbar und verleihen diesem Dank auch mit einigen großzügigen Geschenken in Form von magischen Artefakten Ausdruck – lassen Sie sich hierbei bitte von den Einträgen aus **Stäbe Ringe Dschinnenlampen** inspirieren.

Hilbert und Rokia werden, gerne mit Hilfe der Helden, so bald wie möglich mit der Analyse der Birscha-Rolle beginnen. Rakorium zeigt sich sehr hilfreich bei der Analyse. Sein tiefes Wissen ist zwar nicht unerschöpflich, aber doch enorm hilfreich. Der Hesinde-Geweihte *Hiradiel ibn Sindh* (siehe **Erste Sonne 146**) weiß nur wenig über Drachen, doch er kann auf die Erzäbtissin des Drachenordens, *Kerime al'Kadim* verweisen (**Erste Sonne 146**). Diese kann mit ihrem Wissen über Zze Tha einige wichtige Hinweise zum Verständnis der Visionen der Nacht beisteuern, die über das Wissen von Hilbert und Hiradiel hinausgehen.



ZWISCHEN DEM ABENTEUERN II: ENDE BIS ANFANG PERAINE 1033 BF

Auch nach dem Ende von 24 Stunden in Khunchom bis zum Beginn von Aus Hass geboren bleibt den Helden nur wenig Zeit für ihre privaten Angelegenheiten, denn die Birscha-Rolle harret noch ihrer Entschlüsselung. Mehr als eine Woche Ruhe sollten Sie den Helden auf keinen Fall gönnen, und wenn die Handlung mit dem Aufbruch aus Khunchom wieder einsetzt, sollte der Peraine-Mond 1033 BF gerade begonnen haben.

STEIGERUNG – DIE CRUX MIT DER ZEIT

Wenn Sie Wert auf einen realistischen Umgang mit der zum Steigern von Talenten, Zaubersprüchen oder Liturgien verbundenen Lernzeit legen, können Sie dies durch die nur begrenzt zur Verfügung stehende Zeit zwischen den beiden Abenteuern bewerkstelligen, so dass die Helden vermutlich nicht alle von ihnen erworbenen Abenteuerpunkte sofort investieren können. Selbstverständlich gilt, dass die Spieler ihre Speziellen Erfahrungen nutzen können, um Talente, Zauber oder Liturgien zu steigern und auch der verbilligte Erwerb von Sonderfertigkeiten im Rahmen dieser Regel kein Zeitproblem darstellt (WdG 166).

BETRIEBSAMKEIT NACH DEN DRACHENTRÄUMEN

Natürlich brauchen die Helden auch Zeit, um sich von den Gesehnen in Khunchom zu erholen und einige lose Fäden zu verbinden. Etwaige Verluste an Lebensenergie (Wunden eingeschlossen) sollten mit Beginn des nächsten Abenteuers wieder ausgeglichen sein; selbes gilt für die Astralenergie, solange ein Held sich nicht aktiv an der Analyse der Birscha-Rolle beteiligt (siehe unten).

Achten Sie darauf, dass jeder Spieler angibt, womit sein Held die knappe Zeit verbringt. Informiert er Autoritäten, Vorgesetzte oder Lehrmeister, die für ihn eine Rolle spielen, von dem bisher Geschehenen? Beteiligt er sich an den Forschungen um die Birscha-Rolle? Versucht er Damianos Wahn zu lindern oder konkreter herauszufinden, woher der Knabe kommt und was er gesehen hat (siehe unten)? Studiert er Bücher in der Akademie oder in den Tempeln Khunchoms? Oder genießt er schlicht sein Leben?

Viele von den obigen Möglichkeiten müssen Sie eigenhändig ausgestalten, was Ihnen aber die Möglichkeit gibt, auf die Wünsche und Vorlieben Ihrer Runde einzugehen. Im Folgenden finden Sie einige Hinweise, die sich mit den beiden Kernpunkten auseinander, der Arbeit an der Birscha-Rolle und der Heilung des Adepten Damiano.

AUS DEM ZELT IN DIE AKADEMIE

Vor einigen Jahren wurde bereits ein Teil von Pyrdacors Testament gefunden, und zur Akademie gebracht, nachdem es zuvor Novadis als Zeltplane diente. Leider ist es in sehr schlechtem Zustand: Das Pergament ist ausgetrocknet, der Silberglanz ebenso wie die Schriftzeichen verblasst. Selbst die den Runen innewohnende Magie ist erloschen.

Aber ansonsten gilt zwischen 24 Stunden in Khunchom und Aus Hass geboren, dass die Helden bei einer Ruhepause in Khunchom von etwa einer Woche maximal 28 Zeiteinheiten aufwenden können, um Steigerungen vorzunehmen. Und das auch nur dann, wenn sie sich weder an der Entschlüsselung der Birscha-Rolle noch an einer Heilung Damianos beteiligen.

Gerade für Magier und Alchimisten dürften die Lehrmeister der Drachenei-Akademie jedoch interessant sein, und Sie können ihnen die Aktivierung von Zaubern und Talenten erlauben, die hier gelehrt werden (Angaben dazu finden Sie in WdZ 277f.) – besonders da Helden jetzt sicherlich die Möglichkeit hätten, die Thesis des AEROGELO ATEMQUAL (LCD 20) einzusehen, ohne die horrenden Gebühren dafür zahlen zu müssen. Ebenfalls interessant könnte das Studium für Geweihte sein, denn in Khunchom sind z.B. die Liturgien SCHLANGENSTAB (WdG 270), TSAS LEBENSCHUTZ, AUGE DES HÄNDLERS (beide WdG 273) und KHABLAS JUGEND (WdG 280) erlernbar.

Nur noch wenige Schriftfragmente sind erkennbar, lassen sich aber nicht entziffern und ergeben auch sonst keinen bekannten Sinn.

DIE ANALYSE DER BIRSCHA-ROLLE

Die Beschreibung der genauen Gestalt der Rolle finden Sie auf Seite 56 im Abenteuer Im Sand verborgen. Bevor die Analyse beginnt, entnehmen die Magier der Drachenei-Akademie das Pergament aus der Schutzhülse und breiten es in einem großen Saal aus.

Zunächst finden die Mitglieder der *Chamib al'Kebîr* und der *Chamib al'Chimie* heraus, dass der metallisch-silbrige Kalk offenbar dem Schutz der Schrift vor Hitze und Feuchtigkeit dient und das Pergament besonders widerstandsfähig macht. Hierin unterscheidet sich die Birscha-Rolle schon grundsätzlich von derjenigen, die als Zeltplane verwendet wurde (siehe oben). Vermutlich haben Wind und Wetter der Wüste dem Pergament der Novadis so schwer zugesetzt, dass diese deutlich schlechter erhalten war, als die gut konservierte Birscha-Rolle. Daher hat die Analyse der Zeltplane auch wenig ergeben. Zwar konnten die Magier erkennen, dass Zauber mit temporalen und Verständigungs-Merkmalen auf der Rolle lagen, aber deren Kraft war schon derartig verbraucht, dass die Glyphen kaum noch strahlten. Dennoch ist es den findigen und kundigen Magiern der Khunchomer Akademie gelungen, diese Zeltplane als eine Seite aus Pyrdacors Testament zu identifizieren. Sobald die Birscha-Rolle entrollt wurde, können die Khunchomer den Helden also recht schnell mitteilen, dass es sich dabei ebenfalls um eine der 777

Schriftrollen von Zze Tha handelt, also um nichts weniger als eine Seite aus Pyrdacors Vermächtnis.

Den Magiern der Drachenei-Akademie ist klar, dass die Analyse der Birscha-Rolle kein Zuckerschlecken ist und man alle Kraft und Konzentration dazu brauchen wird. Daher nutzen sie alle Vorkehrungen, derer sich Hellsichtsmagier im Vorfeld einer Analyse bedienen, als es an die Analyse der Schriftzeichen selbst geht: Alle haben das Leichte Gewand angetan und viele ihre Kristallkugel mitgebracht, Zaubersäfte und Klugheitselixiere stehen bereit und einige ausgewählte Scholaren, um sich an einem eventuellen UNITATIO zu beteiligen.

Zunächst führen die Zauberer einen ODEM aus, um grundsätzliche Erkenntnis zu gewinnen. Wir präsentieren hier die Aussagen des Adeptus maior *Morhindai ibn Chandra*, an denen Sie sich orientieren können, falls ein Spielermagier sich ebenfalls an der Analyse versuchen möchte.

Odem Arcanum

0 ZfP*: "ODEM ARCANUM! Oha, ein Ashtarra Mudra (Rätsel der Sternenkraft). Collegae, dieser Rolle wohnt unzweifelhaft mächtige Sternenkraft inne. Spektabilität Okharim, auf Eurer Skala würde ich die Impensation sicherlich auf Diamant schätzen."

12 ZfP*: "Madas Macht akkumuliert sich in den Glyphen und Thugren auf der Rolle, strahlt jedoch stark über die scharfen Grenzen der Schrift hinaus. Sie fluktuiert, wenn sich die Form der Glyphe ändert. Der Untergrund jedoch ist nur schwach von der Sternenkraft durchdrungen. Ich muss ein Bild benutzen, es ist, als fänden die Zeichen – wie ein Schiff durch seinen Anker Halt auf dem Meeresgrund findet – Halt auf dem Pergament."

Es lässt sich somit erkennen, dass die violett leuchtenden Schriftzeichen nicht mit irgendeiner Tinte geschrieben wurden, sondern dass sie grundsätzlich magischer Natur sind.

Nun geht es ans Eingemachte, die Zauberer bereiten sich auf diverse ANALYS vor und wir bedienen uns erneut des Adepten Morhindai, um beispielhaft zu zeigen, wie die Analyse weitergeht:

Analys Arcanstruktur

1 ZfP*: "Das dacht' ich mir doch, ein Aeternom. Die Muster, die hier strahlen, gemahnen an das Arcanovi-Mantra, sind aber archaischer – will sagen ursprünglicher und roher –, wenngleich von wahrer Schönheit und schlichter Eleganz. Die Matrices deuten auf vielerlei wirkende Mantras unterschiedlicher Merkmale hin. Ich bekomme diese aber kaum zu fassen. Doch würde ich sagen, dass Magica Phantasmagorica prominent vertreten scheint, auch die Magica Communicativa. Wenn ich schätzen müsste, sagte ich auch Magica Transformatorica und Metamagica, wenngleich in seltsamer Form und da ist noch etwas ... unfasslich. Doch, bin fast da ... ich sehe Zeichen der Magica Temporalis. Die Representatio ist seltsam, viele Verästelungen kenne ich – andere sagen mir nichts. So kann ich es einfach nicht klassifizieren. Halt, das hier habe ich schon einmal gesehen, wenngleich in viel, viel ... viel kleinerer Form. Ah, nun ist es ganz eindeutig: Hier haben wir es mit Drachenwirken zu tun."

5 ZfP*: "Ich sehe keinerlei Occupatio in dem Aeternom, zudem keine Spur von der Verderbnis der Ifriitim (Dämonen, (böse) Geister). Vielleicht spüre ich den Anflug von Khadiyar (Elementen) – halt, aber nein, das war eine Täuschung. Es ist so kompliziert und so elegant verwoben, doch würde ich sa-

gen, dass ab initio nur zwei Mantras hier von Wirkung sind, deren Phonik ich jedoch nicht fassen kann. Keine Kaduktion – eine nicht endende Wirkung kann ich jedoch erkennen. Was für eine Kraft. Und wie elegant die Mantras mit der Ewigkeit verwoben sind."

10 ZfP*: "Die Wirkung der Mantras ist zweigestaltig und doch singular – zielt auf eine ganz bestimmte Darstellung. Sie bilden komplexe Dinge ab, deren Inhalt riesig ist in einem singulären Zeichen – Kompliziertes so derart einfach darstellen? Mehr als gewagt."

15 ZfP*: "Die Anordnung der Kraftfäden lässt mich an den MENETEKEL denken, doch ist es hier vielschichtiger, so als flösse ein Fluss rückwärts. Vom seinem breiten Delta hin zu seiner schmalen Quelle. Das zweite kann ich kaum in Worte fassen, es hat beinahe den Charakter eines Elfenzaubers, jedoch voller harter Effizienz. Ich dachte zuerst an etwas wie GEDANKENBILDER, aber zur Gänze stimmt das nicht – ähnlich aber nicht gleich."

20 ZfP*: "Die Zauber wirken schon seit langem, bestimmt über ein Millenium."

Letztlich heißt obiges nichts anderes, als dass die Zauber, die auf der Birscha-Rolle liegen, den Merkmalen Illusion, Metamagie, Temporal, Objekt und Verständigung angehören. Konkret wird die Schrift durch einen Zauber generiert, die dem MENETEKEL ähnlich ist und in diese Zeichen wird durch einen Zauber, der Ähnlichkeit mit dem GEDANKENBILDER hat, ein mehrgestaltiges und komplexes Gedankenbild in eine singuläre Glyphenform übertragen. Diese beiden Zauber sind durch eine dem ARCANOVI ähnliche Zauberei auf das Pergament gebannt und alles durch einen, dem INFINITUM ähnlichen Zauber, dergestalt verknüpft, dass die Zauberwirkung niemals erlöschen wird.

Bei der Erschaffung dieser Rolle hat der Alte Drache Pyrdacor selbst gewirkt, daher ist die Repräsentation Drachisch, was eine Analyse deutlich verkompliziert, weil kaum jemand diese kennt und sie sich von fast allem magischen Wirken unterscheidet.

Wie auch immer Sie einem eventuellen Spielerzauberkundigen die Wirkung der Rolle beschreiben, achten Sie darauf, dass das drachische Wirken geheimnisvoll und archaisch ist. Oben stehende Analyse fußt darauf, dass der kundige Artefaktmagier Morhindai versucht, das, was er sieht, in Worte zu kleiden, die seinem üblichen Vokabular entsprechen. Sie können jedoch auch völlig andere Wörter nutzen – allein, wahren Sie das Geheimnis der Drachenzauberei.

Xenographus oder Schrifttum ferner Lande

Wie bereits erwähnt, können Kenner der Schrift *Drakned* an einigen Zeichen bekannte Elemente wiedererkennen, es handelt sich offenbar um eine mit dem Drakned verwandte Schrift, jedoch macht die Veränderlichkeit der Glyphen eine Übersetzung auch einzelner Zeichen schlicht unmöglich. Die Magier versuchen daher dem Rätsel des Inhalts der Birscha-Rolle mit Zauberei auf den Grund zu gehen und ziehen sogar Geweihte der Hesinde hinzu.

Die Anwendung des XENOGRAPHUS scheitert weitgehend, denn die Zeichen auf der Birscha-Rolle bilden in der Tat Aufzeichnungen des Alten Drachen ab, die er mittels Geisteskraft auf das magische Pergament bannte. Dabei hat er die drachische Art, in Gedankenbildern zu kommunizieren, genutzt, die um eine spezifische Aussage herum zugleich viele Eindrücke vermittelt, um etwas ganz genau zu beschreiben. Jene Vielzahl an

Information ist jedoch in einzelne Zeichen komprimiert (also quasi ein Ideogramm mit seiner ganzen Bedeutung in ein einfaches Piktogramm gepresst). Je nach Betrachter unterscheidet sich so der Sinn, der in einem Zeichen gesehen wird, denn unterschiedliche Leser nehmen auch unterschiedliche Aussagen wahr. Versierte Kenner des Drakned zum Beispiel sehen eine Glyphe, die sie nach der Zauberwirkung förmlich anspringt. Sie dreht und wendet sich, bis der Geist des Betrachters eine bestimmte Drakned-Glyphe erkennt oder zu erkennen glaubt. Und aus seiner Kenntnis leitet er dann die Bedeutung des Zeichens ab. Dabei können gut und gerne drei oder fünf wichtige Nebenaspekte des Niedergelegten verloren gehen.

Auch die Nutzung der hesindianischen Liturgie SCHRIFTTUM FERNER LÄNDER ist wenig effektiv: Im Geist des Geweihten glimmen jeweils nur Bilderbruchstücke zu einem Zeichen auf, die wahrscheinlich völlig aus dem Kontext gerissen sind. Der Priester jedoch hat das Gefühl, dass hier ein unfassbar mächtiger Geist etwas niedergelegt hat – der Hauch von beinahe göttlicher Macht streift ihn dabei.

Nur ganz wenige Glyphen, nämlich solche, die etwas so Bindendes ausdrücken, dass sich ihre Gestalt kaum verändert (bzw. in denen die meisten Anwesenden dasselbe Zeichen zu erkennen glauben), sind verhältnismäßig zweifelsfrei zu identifizieren und zu übersetzen, vor allem für solche Spezialisten in Alten Sprachen wie Rakorium (Talentwert Drakned 13+). Diese Glyphen stehen für "Dynastie" (im Sinne der Linie eines Herrschergeschlechts) und "Erste Drachen".

Fazit dieser Schriftanalyse ist, dass man, um die Rolle entziffern und begreifen zu können, sie einem Drachen zu lesen geben muss, der zudem auch noch bereit ist, seine Erkenntnisse mit den Zauberern zu teilen.

BISHDARIELS SEGEN FÜR DAMIANO

Der Verstand von Taphîrels Assistenten Damiano (dessen Beschreibung Sie im Anhang auf Seite 132 finden und dessen Herkunft anhand seines Magiersiegels zweifelsfrei erkannt werden kann) hat während seines Aufenthalts im Limbus schwer gelitten und sich in einen Wahn geflüchtet, um die Schrecken, die er gesehen hat, zu verdrängen. Helden, die sich auf *Heilkunde Seele* verstehen, können (und sollten) versuchen, dem jungen Mann zu helfen.

Den Panikattacken, die ihn von Zeit zu Zeit erfassen und vor allem deshalb gefährlich sind, weil er dann unbewusst zu zaubern beginnt, kann mit einer Probe auf *Heilkunde Seele* +10 begegnet werden. So gelingt es, Damiano zu beruhigen, allerdings dauert jede dieser Proben mindestens eine Spielrunde Zeit. Proben, die es darauf anlegen, ihn dauerhafter zu kurieren, sind um 15 Punkte erschwert und dauern eine Zeiteinheit. Mit fünf solcher Proben kann es einem Helden gelingen,

Damiano soweit wiederherzustellen, dass eine Reise mit ihm ohne größere Schwierigkeiten möglich ist, auch wenn er noch lange beinahe stumm und tief in sich gekehrt ist, beinahe wie ein Autist.

Sehr effektiv ist die Boron-Liturgie SEGEN DER HEILIGEN NOIONA, die Damianos geistige Gesundheit nach drei Tagen wieder herstellen kann, auch in diesem Fall bleibt er jedoch ruhig und apathisch. Zauberei kann in Form des ATTRIBUTO oder des PSYCHOSTABILIS helfen. Auch ein ERINNERUNG VERLASSE DICH kann kurzfristig den wahnartigen Schüben Damianos Einhalt gebieten.

Wollen ihre Helden herausfinden, was Damiano konkret im Limbus erlebt hat, so bedarf es dazu ebenfalls herausragender *Heilkunde Seele*, Zaubern wie z.B. der TRAUMGESTALT oder Liturgien wie z.B. BISHDARIELS AUGEN. Gestalten Sie diese Eindrücke kryptisch, bedrohlich und verwirrend, so wie die Aussagen des Adepten.

● "Grüne Schuppen. Grüne Schuppen winden sich lautlos durch einen alten, mächtigen und niemals endenden Dschungel, der von elementarer Kraft beinahe birst." (Ein Hinweis auf Zze Tha)

● "Die hochaufragende kristallene Stele. Die allgute Zuflucht. Sie spricht zu mir ... jetzt verstehe ich ... ich höre Alveraniarsungen. Lieblich ... wir müssen nun gehen." (Ein Hinweis auf eine Stele, die Phex, Tsa und Hesinde inmitten von Thalami Sora aufstellten.)

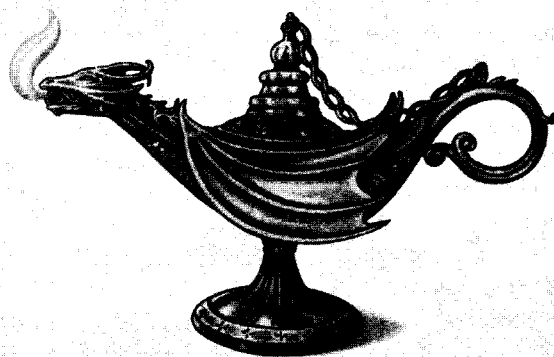
● "Die Eule ... diese Eule ... sie ist nicht, was sie zu sein scheint." (Ein falscher Hinweis auf Rakorium, denn zum Beispiel kann eine Spielerhexe mittels SEELENTIER ERKENNEN feststellen, dass Rakoriums Seelentier eine Eule ist.)

● "Das Auge, dieses riesige Auge ... ewiglich ... o nein, es öffnet sich ... es darf mich nicht sehen, sonst ist meine Seele verdammt." (Ein Hinweis auf den Namenlosen)

● "Das andere Auge, ich ertrage seinen durchdringenden Blick nicht ... Schwingenrauchen ... o nein, es schließt sich ... meine Rettung war so nah." (Ein Hinweis auf Menacors Wächterrolle im Limbus.)

● Zu guter Letzt ist der Adept felsenfest davon überzeugt, dass es der Hohe Drache Menacor selbst war, der ihn aus dem Limbus geschleudert hat.

Wenn sich die Helden um Damiano kümmern (oder dafür Sorge tragen, dass sich jemand Berufenes seiner annimmt), dann sollte es ihnen gelingen, den jungen Mann soweit zu stabilisieren, dass er Vertrauen zu ihnen fasst, auch wenn man abgesehen von seinem Namen noch nichts aus ihm herausbekommen konnte. Auf jeden Fall sollte er zu Beginn von **Aus Hass geboren** soweit wiederhergestellt sein, dass er eine längere Reise antreten kann, ohne eine Gefahr für sich oder seine Umgebung zu sein.



AUS HASS GEBOREN

DRITTES ABENTEUER DER DRACHENCHRONIK

VON ULRICH KLEIHOFF UND JÖRG MIDDELDORF

Mit GROSSEM DANK AN DANIEL,
SOWIE AN PADDY UND STEFAN,

WEIL ICH SELBST NACHTS, SOWIE AN SONN- UND FEIERTAGEN RAT UND TAT EINFORDERN KONNTE. EBENFALLS VIELEN DANK AN TILO HÖRTER, CHRISTIAN HÖTTING, FRANK PARTING, MARC SZODRUCH, HORST THIELE UND UTE ZIMMERMANN FÜR IHR ENGAGEMENT WÄHREND DER TESTRUNDEN, SOWIE AN JAN ELSTER, DEN EINZIG WAHREN UND ECHTEN RITTER KYPO UND WEIL ER IHN ZUR VERFÜGUNG GESTELLT HAT. DEMITTEL FÜR UNSERE GEMEINSAME AKADEMIE, UND INSBESONDERE STEFAN UND PADDY, MIT DENEN IN LANGEN SITZUNGEN DER PLOT GESCHMIEDET WURDE

Für Björn, Max, Ben & Chris – die aus Liebe geboren wurden!

»[...] und so sind die Drakned-Glyphen letztendlich nichts anderes als der Versuch, das Drachische abzubilden. Ich denke aber, dass dieser Versuch der Wissenschaft nicht zuträglich ist, da er die Ergebnisse mehr verfälscht, als sie zu erhellen vermag. Ich unterhielt mich mit einem Magister, der die Ehre hatte, zu einem Drachen zu sprechen. Er bestätigte mir, dass etwa – und dies nur ein Beispiel unter vielen – die Glyphe für 'Moral' eine vollkommen falsche Assoziation bei uns weckt. Was verbindet der Mensch mit Moral? Schon unter unseresgleichen ist man sich hier nicht einig. Wie aber können wir das, was ein Drache mit diesem Gefühl verbindet, mit unseren Assoziationen gleichsetzen, auch nur zu vergleichen suchen?

Und wieder einmal gelange ich zu der Erkenntnis, dass der Sprache Grenzen gesetzt sind – ein schrecklicher Gedanke, dem ich mich lange verwehrte, und der doch wahr ist. [...] Und so resümie-

re ich: Das Drachische zu erlernen ist mit der Hilfe von Büchern nicht möglich. Wer das Drachische erlernen will, der kann dies nur in einer Weise tun: im Gespräch mit einem Drachen – im langen Gespräch mit einem Drachen! Doch – Hesinde möge es mir verzeihen – dazu fehlt mir der Mut [...]

—aus dem Buch der Schlange der Geweihten Hesine Castellani, neuzeitlich

»Unwillkürlich war ich auf die Knie gefallen, als die gewaltige Sprache der Drachen über mich hinwegbrauste. Es waren zugleich Worte, Gedanken und Bilder, Löwengebrüll, Sturmwind und Aschenhauch. Mein Leib und mein Geist erbebten unter dem Ansturm einer Macht, die so alt war wie die Welt.«

—aus den persönlichen Aufzeichnungen Raidri Conchobairs

EINLEITUNG

Nachdem die Helden in 24 Stunden in Khunchom die Geschehnisse um die Drachenei-Akademie zum Guten wenden konnten, scheiterten sie jedoch – trotz der Hilfe so angesehener Experten wie Rakorium Muntagonus, Hilbert von Puspereiken und Khadil Okharim – an der Entschlüsselung der Birscha-Rolle (siehe **Zwischen den Abenteuern II**). Damit gilt es nun, jemanden zu finden, der in der Lage ist, die Glyphen zu entziffern und der überdies das Wissen um den Inhalt der Schrift mit ihnen teilt.

Unterdessen hat der Dschinn der Nacht durch seine Schergen Kunde von den Helden und ihrem Fund erhalten und ist sich sicher, dass auch Pardona großes Interesse an der Schriftrolle hätte, da er sie – völlig richtig – als Teil von Pyrdacors Testament betrachtet und sie daher unbedingt für seine Herrin gewinnen will. So hetzt Pardonas aus Hass geborener Nachtalb den Helden hinterher.

Des Weiteren haben die Helden seit dem letzten Abenteuer ein verwirrtes Mündel, um dass sie sich kümmern müssen: den Adepten Damiano, der nach seinem unfreiwilligen Aufenthalt im Limbus zu seinem Herrn, dem Verhüllten Meister Taphírel ar'Rahalan, gebracht werden muss.

DAS ABENTEUER ALS EIGENSTÄNDIGES SZENARIO

Wenn Sie **Aus Hass geboren** mit Ihrer Spielrunde unabhängig von der Kampagne spielen möchten, empfehlen wir Ihnen nachstehende Anwerbung.

Die Helden halten sich in Khunchom oder dem Balash auf und haben sich entweder bereits in der Stadt, respektive bei ihren Potentaten, einen Namen gemacht oder sind auf der Suche nach einem lukrativen Auftrag. In beiden Fällen sucht die Drachenei-Akademie gerade fähige Leute – gerne einige kampferfahrene Experten – die für gutes Gold und die Wertschätzung der Akademieleitung alsbald auf eine größere Reise gehen könnten. Konkretere Informationen zu der Reise soll es erst von Khadil Okharim, der Spektabilität der Drachenei-Akademie geben.

In Testspielen hat es sich als sehr stimmungsvoll herausgestellt, die Helden mit den Besonderheiten der Khunchomer Magierakademie zu konfrontieren und sie zum Staunen zu bringen. So wäre es denkbar, dass die Helden erst Zutritt zu Okharims Privatgemach erlangen, nachdem sie in einem Erker einen bestimmten Losungssatz gesprochen haben, den ihnen ein Sekretär Khadils nennt, nachdem er eine Art Vorauswahl unter den anwesenden Recken getroffen hat. Die Helden werden dann direkt in das Gemach mit den beiden Magistern transportiert, teleportiert oder begleitet (auf jeden Fall immer von einem magischen Phänomen begleitet, sei es ein Zauber, ein fliegender Teppich oder ein Golem). Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf und greifen Sie auf die umfangreiche Beschreibung der Akademie ab Seite 143 zurück, um diese ungewöhnliche Form der Kontaktaufnahme ganz im Stil der Märchen von 1001 Rausch zu gestalten. Ebenso sollten Sie Ihre Gruppe durch den Akademieleiter tulamidisch-dekadent verwöhnen lassen, denn die Helden werden es später noch schwer genug haben.

Magische Charaktere können gut (und gerne von langer Meisterhand vorbereitet) als Gaststudenten oder -dozenten nach Khunchom eingeladen worden und nun aus den verschiedensten Gründen von Khadil ausgewählt worden sein (schlechter Studiosus, den man loswerden will; guter Studiosus, dem man so einen Vertrauensbeweis liefert; erfolgloser Dozent, etc.). Ebenso kommen Draconiter oder Hesinde-Kirche als Vermittler zur Akademie infrage. Passen Sie die Einzelheiten der Ankunft der Helden in der Akademie einfach dem Hintergrund der Charaktere an. Wir gehen davon aus, dass Sie als erfahrener Spielleiter keine nennenswerten Probleme damit haben werden, die Heldengruppe zusammen in das Studierzimmer von Khadil Okharim zu bringen, wo sie dann gespannt und mit Erfrischungen versorgt den Ausführungen der drei anwesenden Meistermagier lauschen können.

Die Magier erklären den Helden im Folgenden, dass sie vertrauenswürdige Personen suchen, die den Studiosus eines berühmten Kollegen zu seinem Meister eskortieren sollen. Dabei berichten sie wahrheitsgetreu, dass der Adept Damiano paralysiert in den Katakomben der Akademie gefunden wurde (siehe **24 Stunden in Khunchom**, Seite 74) und nun dringend nach Vallusa zurück gebracht werden müsse. Und wenn die Helden schon einmal auf dem Weg dorthin seien, könnten sie auch gleich ein Artefakt zur Großmeisterin des Magierordens der Grauen Stäbe, Llezean von Vallusa, transportieren, damit diese es entschlüsseln könne.

In der Praxis hat es geholfen, den Helden klarzumachen, dass sie das Artefakt entschlüsseln lassen und den übersetzten Wortlaut der Rolle zurück nach Khunchom bringen sollen. So beugt man einem frühen Desinteresse der Helden an einer Fortsetzung des Auftrags vor, der ja eigentlich beendet wäre, wenn die Birscha-Rolle in Vallusa angekommen ist und der Zauberlehrling wieder bei seinem Meister unweit der Stadt verweilt. Sie können aber auch Großmeisterin Llezean nutzen, um vor Ort mit den Helden erneut zu verhandeln, wenn Ihre Gruppe diese Vorgehensweise bevorzugen sollte.

Die Magister in Khunchom zeigen den Helden die gigantische Rolle und klären sie auch über deren vermuteten Inhalt auf. Spielermagier, die eventuell Analysezauber sprechen können und wollen, werden von den Magiern gewarnt. Wenn es so einfach gewesen wäre, die Rolle zu entschlüsseln, würde man nicht der Hilfe der Helden bedürfen. Bedenken Sie bitte stets, dass die Auftraggeber keinen Grund haben, den Helden etwas zu verschweigen oder ihnen die Unwahrheit zu sagen. Der Auftrag ist brisant, wichtig und muss gewissenhaft erledigt werden. Dazu sollten die Helden so genau wie möglich informiert sein, damit ihnen die Tragweite des Auftrags bewusst wird.

Es hat sich ebenfalls als praktikabel erwiesen, den Helden hier in Andeutungen und Vermutungen zu eröffnen, dass sie es möglicherweise mit sehr gefährlichen Häschern zu tun bekommen, vielleicht sogar, dass es sich um eine Art Drachenkult handelt, dessen Beweggründe allerdings nicht bekannt seien. Um keine zu offensichtliche Spur zu hinterlassen, sollen sich die Helden selbst um eine Passage auf einem der bald auslaufenden Schiffe im Hafen kümmern.

Die Auslagen für die Reise übernimmt Spektabilität Okharim, als Bezahlung bietet er pro Held 50 Goldstücke, sowie ein einfaches Artefakt aus dem Fundus der Akademie an (siehe **SRD 35ff**). Die Hälfte des Goldes wird sofort übergeben, der Restbetrag und das Artefakt sollen erst bei Ablieferung der Übersetzung den Besitzer wechseln. Da dies aber erst in späteren Abenteuern der Kampagne passieren kann, sollte das Ende eines Einzelabenteuers einen etwas anderen Verlauf nehmen als vorgesehen. Wir wollen die Helden nicht um die versprochenen Goldstücke betrügen, daher empfehlen wir Ihnen folgende Vorgehensweise:

Die Helden bringen die Rolle mit Dracodan von Misaquell zu Apep und warten im Tal der Türme auf Apeps Nachricht. Nach einiger Zeit werden sie dann tatsächlich wieder zu dem Kaiserdrachen gerufen, der Ihnen nun eine Nachricht für die Khunchomer Akademieleitung übergibt. Apep wird den Helden erklären, dass auch er die Rolle nicht übersetzen kann, aber jemanden um Hilfe gebeten hat, der sich der Sache bereits angenommen habe – niemand geringeren als Fuldigor den Beender. Dies und den Dank des Drachen sollen die Helden nun in Khunchom übermitteln.

Als Einzelabenteuer würde **Aus Hass geboren** also in Khunchom beginnen und enden. Sobald die Helden ihren Auftrag erledigt haben und zurückgekehrt sind, werden sie ausbezahlt und mit freundlichen Worten aus den Diensten der Drachenei-Akademie entlassen. Sie können nun wieder ihrer Wege ziehen und werden den weiteren Verlauf der Geschichte, was man mit den Übersetzungen getan hat oder erreichen will, wohl nur aus dem Aventurischen Boten oder den Erzählungen der Barden in den aventurischen Tavernen erfahren.

Aber wer weiß, vielleicht haben wir ja auch die Neugier bei Ihren Spielern geweckt und Sie werden mit den nachfolgenden Abenteuern und derselben Spielrunde noch viele spannende und phantastische Stunden erleben. Es sei Ihnen gewünscht. Apep jedenfalls wird sich in diesem Fall wohlwollend zeigen und die Helden mit der Reise ins Eherne Schwert beauftragen, die das Thema des nächsten Abenteuers **Bis ans Ende** ist.

Ein verantwortungsvoller Auftrag

Musik

Beschwingt und orientalisches; Begleitmusik zu Bauchtanz oder Titel aus den Filmmusiken von *Der 13. Krieger*, *Lawrence von Arabien*, *Der Wind und der Löwe*, *Caravans* und *Die Mumie*.

Im Gespräch mit Khadil ...

... über die Entschlüsselung der Rolle

Khadil Okharim, der Leiter der Drachenei-Akademie, nach den letzten 24 Stunden sicherlich mindestens ein guter Bekannter, wenn nicht gar ein Freund, ist neben Hilbert, der ja die Expedition nach Birscha leitete, der zweite Anwesende, der ganz offen mit den Helden redet, immer wieder durch Rako-

rium unterbrochen, der ihnen die Gefahr verdeutlich will, die auch nur von der Lektüre solch gefährlicher Schriften ausgeht. Dennoch sind sich alle Anwesenden einig, dass es wichtig ist, die Birscha-Rolle zu entschlüsseln; auch Rakorium wird zähneknirschend und in Halbsätzen wie: "Vermaledeiter Fluch der Echsen ... muss man sich aussetzen, um zu verhindern ..." schließlich zustimmen. Bisher sind selbst diese mächtigen und kenntnisreichen Zauberer an der Aufgabe gescheitert und es fehlen ihnen Möglichkeiten und Ideen, wie man weiter vorgehen kann. Khadil jedoch kennt in der Ordensgroßmeisterin der Grauen Stäbe zu Vallusa, *Llezean von Vallusa*, eine Magierin, von der er glaubt, dass sie eventuell in der Lage ist, zumindest Teile der Schrift zu übersetzen.

... ÜBER EINEN MÖGLICHEN KONTAKT ZU APEP ODER SHAFIR

Llezean von Vallusa scheint tatsächlich eine Schlüsselperson zu sein, denn sie sei, so erklärt Khadil, eine große Drachenkennnerin und hatte einst längeren Kontakt zum Kaiserdrachen *Apep* gehabt. Es erscheint ihm wahrscheinlich, dass sie immer noch Beziehungen zu Apep oder zumindest zu dessen Gesandten, *Dracodan von Misaquell*, unterhält. Wenn Llezean an den Schriftzeichen scheitern sollte, könne man immer noch versuchen, sie über den Herren von Misaquell entziffern zu lassen, der ebenfalls in der Lage sein soll, drachische Glyphen zu lesen. *Shafir den Prächtigen* aufzusuchen, hält Okharim für eine weniger gute Idee, da dieser derzeit nicht besonders gut auf Menschen zu sprechen sei, wenn man den Berichten aus dem Horasreich Glauben schenken könnte (hier können Sie gerne Ereignisse aus der **Königsmacher**-Kampagne erwähnen), und man mit Llezean oder Dracodan eine bessere und vermutlich auch ungefährlichere Möglichkeit in Händen hält, mehr über den Inhalt der Birscha-Rolle zu erfahren. Zudem können Sie Rakorium vehement dagegen wettern lassen, ein solch wichtiges Schriftstück den "verfluchten Echsen ... einerlei ob Drache oder Maru, in die elenden Klauen zu geben".

... ÜBER DAMIANO

Nach allem, was man über den höchst verwirrten Mann herausfinden konnte, ist er ein Schüler des Verhüllten Meisters, *Taphîrel ar'Ralahan*. Gespräche mit Damiano sind kaum möglich – denn auch nach Tagen kommt meistens nur undeutliches Gebrabbel aus seinem Mund, welches hin und wieder durch angsterfüllte Blicke, meist aber durch apathisches Stieren untermalt und nur sehr selten von kurzen, klaren Momenten unterbrochen wird. Seinen Namen konnte er wohl nennen und anhand seines Magiersiegels, dass Taphîrels Zeichen mit dem der Halle des Quecksilbers zu Festum verbindet, konnte man ihn als Adepten des Verhüllten Meisters identifizieren. Die Verwirrung seines Geistes ist so groß, dass weder vorsichtig eingesetzte Hellsichtsmagie, noch die Fertigkeiten der Noioniten bisher mehr Klarheit gebracht haben (siehe dazu auch **Zwischen den Abenteuern II**).

Khadil schlägt vor, dass die Helden Damiano mit nach Vallusa nehmen, da der Turm des Meisters unweit der Stadt in der Grafschaft Misamund zu finden sei. Großmeisterin Llezean pflege ebenfalls Kontakte zu Taphîrel und so könnte sie den jungen Mann entweder zu seinem Mentor bringen lassen oder den Helden den Weg zum Turm Taphîrels erklären, damit diese ihn dort abliefern.

... ÜBER DIE BESTE REISEROUTE

Khadil legt den Helden den Seeweg nahe, da dieser seines Erachtens schneller und vermutlich auch sicherer als der zu Land ist. Khadil hörte, dass ein Festumer Segler am gestrigen Tag im Hafen festgemacht haben soll. Für den Fall, dass die Helden schon bei dieser Besprechung zu bedenken geben, dass die *Blutige See* ihren Tod und den Verlust der Rolle bringen könnte, wird sie Khadil beruhigen. Er berichtet, dass der Seeweg seit einigen Monaten unbeschwerlicher geworden ist, woran das akademieeigene Zauberschiff *Sulman al'Nassori* nicht unbeteteiligt war, wie er stolz erklärt. Genaueres können die Helden im Hafen in Erfahrung bringen, wo man ihnen bestätigt, dass sich seit dem Tod des Heptarchen Xeraan (siehe das Abenteuer **Der Unersättliche**) einiges zum Besseren gewendet hat und man den Seeweg nach Norden durchaus wieder ernsthaft in Betracht ziehen kann.

Im Gespräch mit Khadil sollte herauskommen, dass eine Reise nach Vallusa die beste Möglichkeit für eine baldige Übersetzung der Birscha-Rolle bietet, woran allen Beteiligten gelegen ist. Die Reisen in den Westen, also zu Shafir, ist dagegen eher ungeeignet.

Khadil übergibt den Helden ein Grußschreiben für Llezean, mit dem sie keine Probleme haben sollten, zur Großmeisterin zu gelangen. Darüber hinaus erhält die Gruppe ein kleines magisches Artefakt nach Ihrem Gutdünken (siehe dazu **SRD 35ff.**), wie zum Beispiel einen in einen Ring gebundenen Luft-Dschinn, der beim Transport der mächtigen Rolle hilfreich sein kann. Auf vehementes Drängen Rakoriums hin soll die Birscha-Rolle jedoch zu ihrer Sicherheit – und der der Helden, wie der greise Erzmagier in einigen Halbsätzen betont – bis zum Zeitpunkt der Abreise in der Akademie und in seiner persönlicher Obhut verbleiben. Khadil will dafür sorgen, dass sie den Helden ausgehändigt wird, wenn es an der Zeit ist, aus Khunchom aufzubrechen.

REISEVORBEREITUNGEN

Lassen Sie die Helden bei den Vorbereitungen agieren, wie es ihnen beliebt, aber räumen Sie ihnen nur etwa zwei Tage Zeit dafür ein.

Während sich die Helden um eine Passage auf einem Schiff bemühen oder eine Karawane ausfindig machen, werden sie von Schergen des Djinn-as-sadaf ausgespäht, die dem Drachenkult der *Uled ash'Shebah* (siehe **Die Verschwörung der Drachenkulte** auf Seite 11) angehören.

Helden mit einem Intuitionswert von 15 oder mehr und einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +10 oder der Gabe *Gefahreninstinkt* können dies bemerken. Entscheiden sich die Helden, die Schergen zu stellen, machen Sie ihnen es nicht zu einfach, aber auch nicht unmöglich. Sollte es gelingen einen oder mehrere der Kultisten gefangen zu nehmen, müssen die Helden feststellen, dass Bestechung, die Androhung von roher Gewalt

ROLLENTRANSPORT

Machen Sie den Helden klar, dass die Birscha-Rolle eine Fläche von knappen 100 Rechtschritt aufweist, im aufgerollten Zustand 4 Meter lang ist und auch ohne Drachenederhülle und Goldkappen gut und gerne 30 Stein wiegt – Ausmaße und Gewicht eines großen Teppichs. Selbst zusammengefaltet und -gerollt, verschnürt und transportabel gemacht (als große, schwere 'Deckenrolle' auf dem Rücken eines stattlichen und kräftigen Helden) ist das Artefakt ein schweres, sperriges und schwer zu transportierendes Gut. Mit Lastkarren oder Kutschen lässt sich die Rolle ohne Probleme transportieren, aber in Situationen, in denen die Zugtiere ausfallen (auf See oder beim Überqueren eines Hochgebirges) muss sie von den Helden selbst getragen werden.

Sie sollten Ihren Helden daher in solchen Momenten klarmachen, dass der Transport erschwerte Proben nach sich zieht. Achten Sie vor allem auf den Ausdauerverlust des tragenden Helden, stellen Sie seine Körperkraft hin und wieder auf die Probe oder erschweren Sie ihm seine *Körperbeherrschungs*-Proben (gerade in kritischen Situationen, wie etwa beim Untergang der *Bornwind*) und machen sie den Transport der Birscha-Rolle so zu einer echten Aufgabe und Herausforderung für die Helden.

oder gar Folter bei ihnen wirkungslos bleibt, da sie wesentlich mehr Angst vor dem Shakagra als vor den Helden haben. Gute Menschenkenner (*Menschenkenntnis* 10+) können das bei den ersten Antworten bereits erahnen. Allein der Einsatz von Hell-sichts-, Einfluss- oder Herrschaftsmagie (z.B. *BLICK IN DIE GEDANKEN*, *BANNBALADIN* oder *RESPONDAMI*), bringt etwas aus den Kultisten heraus (siehe dazu **Die dunkle Seite 1** rechts).

DER WEG ÜBER LAND

Sollten die Helden über Land reisen wollen, so müssen Sie diese Reise improvisieren, da wir im Abenteuer nur den Seeweg ausgestaltet haben. Der Landweg ist der sicherlich umständlicher und beschwerlicher als der Seeweg, denn es ist mit großen Mühen verbunden, die Rolle auf einem Karren von Khunchom nach Vallusa zu transportieren.

Sollten die Helden dennoch den Weg über Land wählen, lassen Sie sie gewähren und eigenständig planen, welchen Weg sie nehmen und ob sie sich einer Karawane anschließen wollen. Hinweise zur Ausgestaltung einer solchen Reise durch das Sultanat Gorien, das Mhaharanyat Aranien, die Markgrafschaft Perricum und dann entweder durch die Schwarzen Lande oder durch das zentrale Mittelreich, die Wildermark und Weiden finden Sie in den Regionalspielhilfen **Land der Ersten Sonne** und **Schild des Reiches**. Tipps, wie der Djinnas-sadaf in einem solchen Fall vorgehen wird, sind weiter unten aufgeführt.

DER SEEWEG

In Khunchom gibt es keine Schwierigkeiten, eine geeignete Passage gen Norden zu finden, denn der Aimar-Zahbahr, der Hafen Khunchoms, ist ein quirliges Durcheinander aus Hausbooten, Flusskähnen, Fischkuttern und Hochseeschiffen.

Schnell ist die Kogge *Bornwind* gefunden, die von Kanne-münde kommend über Khunchom und weitere Küstenstädte Ihrer Wahl (Zorgan, Perricum, Ilсур und Vallusa bieten sich hier an) den Heimathafen Festum ansteuert. Der Kapitän *Gerulf Willbüttel* ist bereit, die Helden für 15 Dukaten pro Person (inklusive je eines Reittiers) mitzunehmen. Er ist sogar bereit die Kosten für die Passage zu streichen, wenn sich die Helden verpflichten, in Notfällen zu den Waffen zu greifen. Einen Seesöldner unter den Helden würde er gar anheuern, seine Fertigkeiten jedoch vor Fahrtantritt überprüfen. Je besser sich der Held bei dieser Probe anstellt, desto höher fällt sein Sold aus (die allgemeinen Standardlöhne entnehmen Sie bitte dem **Meisterschirm**). Richtschützen sind ebenso gern gesehen und müssen ebenfalls beweisen, was sie wert sind.

Der Kapitän erwartet, dass sich die Fahrgäste eine Stunde vor dem Auslaufen an Bord einfinden, um ihnen die Regeln auf dem Schiff zu erläutern und die Mannschaft vorzustellen.

Sollten die Helden bereits in Khunchom gezielt nach *Ruban dem Rieslandfahrer* fragen, vielleicht weil sie das Abenteuer **Perlwasser** aus der Anthologie **Strandgut** gespielt haben, und ihre Verbindung zu Ruban nutzen wollen, müssen sie leider feststellen, dass weder er noch sein Sohn im Hafen anzutreffen ist; beide sind auf Handelsfahrt.

MUSIK

Beschwingte, maritime Themen oder generell Musik, die an Seefahrt erinnert (allerdings nicht unbedingt Shantys). Die Filmmusiken von *Fluch der Karibik*, *Master and Commander*, *Meuterei auf der Bounty* oder auch die *Drake 400 Suite* von Ron Goodwin erscheinen uns gut geeignet.

DIE DUNKLE SEITE I

WIE AGIERT DER SHAKAGRA IM HINTERGRUND?

Der Dschinn der Nacht hat nach **Im Sand verborgen** durch Kultisten der *Uled ash'Shebah* erfahren, dass die Helden ein uraltes Relikt aus der Hochzeit der Drachen geborgen haben. Aus Beschreibungen des Artefakts schloss er, dass es sich bei der Birscha-Rolle um eine der verschollenen *Schriftrollen von Zze Tha* handelt, von denen seine Herrin mehrfach erzählt hat. Da er darin essentielle Informationen für seine Herrin vermutet, will er die Schriftrolle um jeden Preis den Helden entreißen, um das Vermächtnis des Gottdrachen seiner Erschafferin *Pardona* zum Geschenk zu machen. Und er gibt sein Bestes, denn zum einen fürchtet er *Pardona* wie eine leibhaftige Göttin und zum anderen hofft er, dass ihm höchste Gnaden zuteil werden, wenn er mit der Rolle vor die Dunkel elfe tritt.

Noch während die Helden damit beschäftigt sind, die Umtriebe in der Akademie aufzuklären, versammelt der Dschinn der Nacht Kultisten der *Uled ash'Shebah* in Khunchom, um die Helden auszuspionieren. Sobald die Helden mit ihren Reisevorbereitungen beginnen, werden sie von den Kultisten beobachtet. Solange die Birscha-Rolle jedoch sicher hinter den Mauern der Akademie ruht, werden sie nicht weitergehend tätig. Der Shakagra setzt allerdings alles daran, herauszufinden, wie und wohin die Helden reisen werden, um Vorbereitungen treffen zu können, ihnen die Rolle während der Reise abzujagen.

MÖGLICHE VORGEHENSWEISEN DES SHAKAGRA, WENN DIE HELDEN ...

... eine Seereise planen: Der Nachtdschinn versucht einen oder einige seiner Kultisten auf dem Schiff unterzubringen, mit dem die Helden reisen wollen. Insgeheim hofft er, dass die Helden sich für diese Reisemöglichkeit entscheiden, da er dann (durch seine Kenntnisse und mit Hilfe seiner Zauberkünste) am besten die Verfolgung aufnehmen und jederzeit zuschlagen kann. Er ist in diesem Fall auf keinen Hinterhalt angewiesen, sondern verlässt sich ganz auf seine eigene Überlegenheit.

... eine Landreise planen: Sollten sich die Helden einer Karawane anschließen wollen, so könnte der Shakagra dafür sorgen, dass sich einige Kultisten in diese einschleusen und darüber hinaus an geeigneten Landmarken in Gorien oder Aranien Hinterhalte legen, deren genaue Orte Sie frei festlegen können.

Wollen Sie die Helden auf jeden Fall aufs Meer bringen, dann sollten die Helden den Häschern bei einem dieser Hinterhalte entkommen – jedoch nur in Richtung Meer. Von den Kultisten verfolgt, können sie dann am Strand von einem Fischer aufgenommen und zunächst in die scheinbare Sicherheit z.B. des Chalambusens gebracht werden, von wo aus Sie dann die geplanten Ereignisse des Abenteuers in leicht modifizierter Form nutzen können.

... Kultisten entdecken und befragen: Diese Möglichkeit hat der Shakagra von vornherein in Betracht gezogen und sich daher stets in einen nachtschwarzen Kapuzenumhang gehüllt, unter dem er seine Rüstung

aus Schwarzstahl trägt. Gelingt es den Helden also tatsächlich, aus den Kultisten herauszubekommen, von wem sie den Auftrag haben, so erfahren sie nur, dass das Antlitz ihres Mentors stets im Dunkel der Kapuze verborgen blieb, so dass keiner der Kultisten ihn auch nur ansatzweise beschreiben kann. Weil er außerdem keinem seiner Kultisten offenbart hat, wieso er sich für die Helden interessiert, können die Helden auch dies nicht in Erfahrung bringen.

Einige Kultisten vermuten hinter dem Dschinn der Nacht sogar einen echten Mantra'ke (Seite 11), denn ab und an, wenn er gestenreich die Arme bewegte, blitzten oberhalb seiner behandschuhten Hände dunkle Schuppen auf und auch der Körper unter dem Umhang zeichnete an Rücken und Schultern seltsame Formen ab (was beides der Rüstung geschuldet ist).

Die Antworten der Kultisten sind durch deren Weltsicht (vergleiche **Die Verschwörung der Drachenkulte** auf Seite 11) mystisch verklärt, aber die Helden können erfahren, dass sie sich selbst *Uled ash'Shebah* (tul. "die Saat des Thrones") nennen, den goldenen Gottdrachen Pyrdacor und seinen Kriegsherren Umbracor hoch verehren und daran glauben, dass ein neues Zeitalter der Drachen anbrechen wird, in dem die Menschen nur eine Dienerrasse sind. Nur wer sich dem Gottdrachen bereits jetzt unterstellt und ihm ganz und gar dient, wird dereinst seine Gnade erfahren.

Lassen Sie die Helden ein wenig über den Mentor spekulieren und schüren Sie ihre Ängste durch die Beschreibung der Schuppen und 'Auswüchse' unter dem Umhang, die nahe legen, dass es sich bei dem Djinn-as-sadaf tatsächlich um einen Drachling handelt.

ABSCHIED VON KHUNCHOM

Die Helden haben in Khunchom die Möglichkeit, ihre Ausrüstung auf Vordermann zu bringen oder zu ergänzen. Je nach Ihren Vorlieben können sie auch den einen oder anderen Trank erwerben, der im weiteren Verlauf des Abenteuers oder der Kampagne hilfreich sein kann.

Vor dem Auslaufen empfängt Kapitän Willbüttel die Helden und erklärt die einfachen Regeln, die an Bord der Bornwind gelten: Der Kapitän ist der uneingeschränkte Herr aller Personen, die sich an Bord befinden. Seinem Wort ist uneingeschränkt Folge zu leisten, selbst wenn man von adligem Blute ist. In Extremsituationen hat der Kapitän ein offenes Ohr für Vorschläge, wird jedoch keine Diskussion über seine Entscheidungen dulden. Sein Stellvertreter und erster Offizier ist Navigator *Felmin Otterbrecht*, dessen Wort in Abwesenheit des Kapitäns ebensoviel wiegt.

Nachdem diese einfachen Regeln erklärt wurden, stellt der Kapitän den Helden seine Mannschaft vor und lässt gegebenenfalls von der Bootsfrau *Haldane Jungtorf* die Liste der Fahrgäste verlesen.

Die Mannschaft

- Kapitän: Gerulf Willbüttel
- Navigator (auch 1. Offizier): Felmin Otterbrecht
- Steuerfrau: Jedwine Jolpenberg
- Bootsfrau: Haldane Jungtorf
- Schiffskoch & Zimmermann: Hammer-Hergen
- Schiffsjunge: Grille
- Besatzung: etwa 25 Matrosen und 5 Mann Geschützbedienung
- Perricumer Richtschütze und 'Bordheiler': Wortan "Medicus" Griebensturz
- Seesöldner: Ruben Heimbrecht, Hugon von der Eich, Alrike Sturmfröh

Die Birscha-Rolle befindet sich bis zur Abreise der Helden hinter den sicheren Mauern der Drachenei-Akademie. Wenn die Helden nichts anderes mit Spektabilität Okharim und Magnifizienz Muntagonus vereinbart haben, bringen die Zauberer die Rolle buchstäblich auf den letzten Drücker, nämlich erst kurz vor dem Auslaufen der Bornwind, mittels eines TRANSVERSALIS an Bord.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit der ersten Flut des erwachenden Tages soll die *Bornwind* vom Kai ablegen. Jeder an Bord weiß, was er zu tun hat und es herrscht emsiges Treiben auf allen Decks. Man hat euch einen Platz auf dem Mitteldeck zugewiesen, wo ihr zum einen nicht im Weg steht, zum anderen aber auch noch einen letzten Blick auf die Stadt werfen könnt. Kapitän Willbüttel ist reichlich ungehalten, weil die Magier der Drachenei-Akademie noch nicht aufgetaucht sind und er die Abfahrt verzögert sieht, als vom Achterdeck erschreckte Rufe zu hören sind. Zwei Personen sind hier urplötzlich aus dem Nichts erschienen und führen ein großes, offenbar recht schweres und unhandliches Bündel bei sich. Die beiden Personen sind niemand geringeres als Khadil Okharim und Rakorium Muntagonus, die nun die Birscha-Rolle in eure Obhut geben. Die beiden Magier weisen noch einmal mit Nachdruck darauf hin, dass ihr euch auf einer sehr wichtigen und auch gefährlichen Mission befindet und gut auf das Artefakt Acht geben sollt. Im Anschluss entschuldigen sich die beiden Herren bei Kapitän Willbüttel für die Verwirrung und verabschieden sich formvollendet von ihm und euch. Danach nicken sich beide kurz zu und einen Augenblick später sind sie auch schon wieder verschwunden. Die Birscha-Rolle ist nun in eurem Besitz und das Abenteuer kann beginnen.

Nachdem die *Bornwind* den Hafen Khunchoms hinter sich gelassen hat, dreht sie in den leichten Südwestwind, der sie langsam ihrem Ziel entgegenbringt. Die frische, nach Salz riechende Luft ist eine willkommene Abwechslung nach den vielfältigen, manchmal stechenden Gerüchen Khunchoms. Eure Blicke fallen zurück auf die friedlich daliegende Stadt mit ihren weißgetünchten Häusern. Ihr wisst, dass hinter diesem idyllischen Vorhang auch andere Begebenheiten den Tag und die Nacht beeinflussen – unglaubliche Geheimnisse und Geschehnisse, die ab und an bis ins tiefste Grauen reichen ...

AN BORD DER BORNWIND

Die *Bornwind* ist eine typische zweimastige Kogge (Efferd 110f.), die schon Tausende von Seemeilen zurückgelegt hat, ohne dabei in größere Schwierigkeiten, seien es nun Kämpfe oder andere Widrigkeiten, geraten zu sein. Es gab nur ein kleines Scharmützel mit einem Piratensegler statt, das die Mannschaft der Kogge jedoch für sich entscheiden konnte, nachdem der Kapitän der Piraten durch einen glücklichen Schuss niedergestreckt wurde und die Piraten ihr Heil in der Flucht suchten. Somit kann man behaupten, dass die Mannschaft etwas Erfahrung im Enterkampf erworben hat, auch wenn der Tod des Piratenkapitäns ihren Erzählungen gerne als heroische Tat des eigenen Kapitäns dargestellt wird und nicht als Zufallstreffer. Die Geschichte um den Piratenangriff wird von jedem Mannschaftsmitglied anders erzählt, allein der Tod des gegnerischen Kapitäns und die Flucht der überlebenden Piraten bleiben die einzigen Gemeinsamkeiten.

Die *Bornwind* ist mit zwei leichten Rotzen (**Arsenal 51** oder **Efferd 102**) bewaffnet, die der Richtschütze an Bord bestens zu bedienen weiß. Die Waffenkammer ist gut bestückt, weist aber nur die traditionellen Entermesser und Säbel auf. Der Schlüssel zur Waffenkammer ist im Besitz des Kapitäns, der ihn – wenn nötig – an die Bootsfrau zur Waffenausgabe weitergibt. Die Helden, sowie mögliche weitere Passagiere werden unter Deck, in einem Offiziersquartier neben der Kapitänskajüte, direkt neben dem Ausgang zum Mitteldeck einquartiert. Die hier sonst schlafenden Offiziere sind derweil bei den Mannschaften untergebracht. Alle Passagiere müssen in Hängematten schlafen, ihnen wird zudem eine große Schiffsbox für je zwei Personen zur Verfügung gestellt, in der sie ihre persönliche Habe unterbringen können. Die Birscha-Rolle passt allerdings nicht in diese Kisten. Das Quartier bietet bis zu sechs Reisenden Platz, für weitere Passagiere wird vom Laderaum ein ähnlich großes Quartier mit Seilen und Decken abgetrennt. Die Luft hier unten ist üblicherweise abgestanden, verbraucht und stickig warm. Wer sich längere Zeit unter Deck aufhält ohne frische Luft zu schnappen, muss wirklich seefest sein. Die Wahrscheinlichkeit hier an der Seekrankheit (**Efferd 90**) zu erkranken, ist sehr hoch.

Ein Schiff aus Eis

Sobald die Helden in See gestochen sind, beginnt der Shakagra mit seinen zeitraubenden Vorbereitungen, die durch einen aufwendigen und komplizierten Zauber ein eisiges Gefährt schaffen sollen. Er zieht sich in eine einsame Bucht des Mhanadi-Deltas zurück, in der er mit dem Ritual beginnt. Ziel seines Zaubers ist eine große elementare Manipulation, in der er hochheilsche Magie mit nagrachschem Wirken kombiniert und vereint. Der Shakagra nutzt das gestrandete, halb unter Wasser liegende Wrack einer alten Zedrakke und lässt über deren altem Gerippe ein tiefdunkles, nachtblaues Schiff aus Eis entstehen, auf dem er mit seinen Schergen die Verfolgung der Heldengruppe aufnehmen wird.

Kurz nach Einbruch der Nacht beendet er sein Ritual und lässt das Schiff mit der nötigen Ausrüstung beladen. Kurz vor Mitternacht sticht dann auch der Dschinn der Nacht in See, der Birscha-Rolle und den Helden hinterher.

DAS SCHIFF

Das Eisschiff wird nicht nur durch die Kraft des Windes angetrieben, sondern zusätzlich durch eisige Dschinne in Rochengestalt gezogen, die mit dem Bug des Schiffs verwachsen sind. Die Segel bestehen aus hauchdünnen, aber sehr festen Eisflächen, die den Wind einfangen und ein ständiges Knistern von sich geben, das an das Entstehen von leichten Haarrissen auf der Eisfläche eines Sees erinnert. Flankiert wird das Schiff von einem Schwarm Haie, die der Shakagra unter seinen Willen gezwungen hat und die während des Angriffs darauf lauern, dass Matrosen oder Passagiere für ein ordentliches Frühstück in die Blutige See fallen.

Die Helden treffen hier das erste Mal auf ihren Gegner, den sie zwar sehen und bei seinem schändlichen Treiben beobachten, ja sogar verletzen und vertreiben können, über dessen wahre Natur und Hintergrund sie aber bis auf weiteres im Unklaren bleiben.

Sollte einer Ihrer Helden den Dschinn der Nacht als einen Nachtalb Pardonas (siehe das Abenteuer **Der Himmelsturm** in der **Phileasson-Saga** oder **Im Schatten Simyals**) zu erkennen glauben, sorgen Sie dafür, dass er sich nie sicher ist, ob es sich hier auch tatsächlich um eines der bösartigsten Wesen Aventuriens handelt. Sein wahres Gesicht zeigt der Shakagra erst am Ende dieses Abenteuers, kurz bevor ihn die Helden niederstrecken können.

FINSTERE SEGEL VON ACHTERN

Für den Angriff des Nachtdschinns scheint der frühe Morgen (während der letzten Nachtwache) am geeignetsten. Dem Shakagra sollte es frühestens am Morgen des zweiten Reisetages möglich sein, die *Bornwind* einzuholen, Sie können seinen Angriff aber auch einige Tage nach hinten verlegen. Falls der Angriff nicht nach der ersten Nacht stattfindet, sollte sich die *Bornwind* im frühen Morgennebel auf einer Position "irgendwo östlich von Rulat" befinden, damit die Helden von Ruban aufgenommen werden können und nicht eine Weiterreise durch Schwarztoerien in Betracht ziehen müssen.

Auf jeden Fall rettet ein von der Zedrakke *Diamant*, dem Schiff von *Ruban dem Rieslandfahrer*, angeführter Handelskonvoi von sechs Schiffen den Helden buchstäblich in letzter Sekunde das Leben.

Die Ausgestaltung des eigentlichen Überfalls bleibt weitgehend Ihnen überlassen, und der Shakagra hat freie Hand bei der Wahl seiner Mittel. Die Helden sollen ihn als mächtigen Gegner kennen und fürchten lernen und auf jeden Fall deutlichen Respekt vor ihm gewinnen.

Richten Sie es so ein, dass einer der Helden entweder zufällig gerade an Deck ist (weil er wegen der stickigen Luft unter Deck vielleicht nicht schlafen kann oder weil er Frühaufsteher ist) oder aber das die Helden bereits in den Wachplan der Mannschaft integriert sind und an diesem Morgen mit anderen Matrosen zusammen die letzte Wache übernehmen müssen. Die wachenden Helden erleben dann die nachstehende Szene.

MUSIK

Düster und unheimliche Themen. Gut geeignet: *Das siebte Zeichen*, *Sleepy Hollow*, *Piraten der Karibik* und *Master and Commander*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Dunkelheit scheint heute besonders langsam dem Licht des jungen Tages weichen zu wollen, denn die finstere Nacht im Nebel und ohne Wind nimmt nur sehr schleichend ein Ende. Aus der Schwärze wird ein dunkles Grau, ab und an ist ein Gluckern und Plätschern an den Bordwänden zu vernehmen. Du stützt dich auf die Reling und spähist ins triste Grau. Wie ein lang gezogener niederhöllischer Atemzug streift dich urplötzlich ein eiskalter Hauch, der Nebel scheint sich von achtern langsam aufzulösen. Eine Raureifschicht überzieht das Geländer und deine Hand, die auf der Reling ruht, dann das gesamte Deck, die Planken, die Masten und die Segel. Das ganze Schiff scheint von einem eisigen Dunst eingehüllt zu sein. Ein feines Knacken und Knirschen liegt in der Luft.

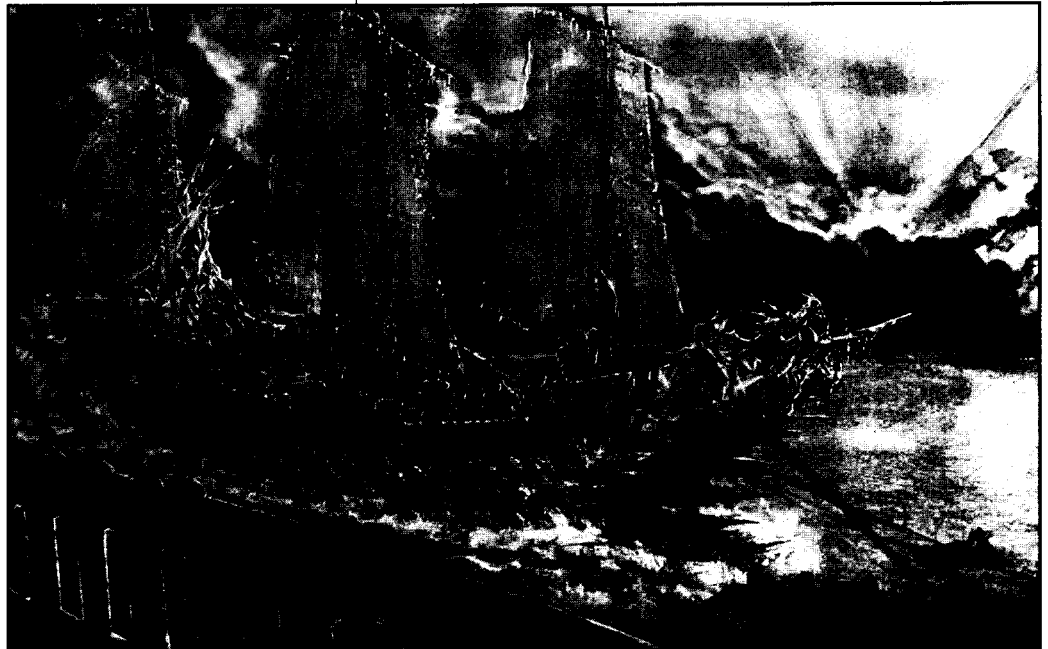
“Schwarze Segel ... kommen von achtern aus dem Nebel auf!” erschallt jetzt die Stimme eines Matrosen aus dem Krähenest. Und tatsächlich, dein Blick fängt dunkle Segel ein, die sich aus dem nun rasch auflösenden Nebel schälen. Leichter Wind kommt auf, der nur mäßig die Segel eures Schiffes füllt, das nun langsam wieder Fahrt aufnimmt. Die vorherige Stille der Flaute und des Nebels wird nun durch ein leichtes Knacken des Holzes und knisterndes Knarren der vereisten Täu vertrieben. Die dunklen Segel von Achtern scheinen jedoch trotz des nur leicht wehenden Windes schnell aufzuholen. Mittlerweile ist die ganze Mannschaft an Deck und Kapitän Willbüttel gibt in weiser Voraussicht den Befehl: “Klar Schiff zum Gefecht!”

Die nächtliche Schwärze ist nun vollends gewichen, der Tag bricht an und in seinem grauen Licht erspäht ihr neben den Segeln auch einen dunklen Rumpf, der glänzt, als sei er mit einer dünnen Schicht Eis überzogen, während die Mannschaft der *Bornwind* sich spudet, Waffen austeilt, Segelmanöver erledigt und sich auf einen möglichen Kampf mit einem unheimlichen Gegner vorbereitet.

Kurz bevor das schwarze Schiff auf Entereichweite heran ist, erkennt ihr an Deck des Verfolgers eine hagere Gestalt in schimmernder, schwarzer Rüstung. Sie trägt einen weiten Mantel, dessen Kapuze ihr Gesicht verbirgt. Mit ausgebreiteten Armen steht sie dort und in dem Moment da sie ihre Befehle gibt, rinnt jedem an Bord der *Bornwind* ein eisiger Schauer den Rücken herunter. Die Schiffsbesatzung schlägt Schutzzeichen und schickt Stoßgebete gen Alveran. Ein bedrohlicher, mit tiefer, kehliger Stimme vorgetragener Singsang in einer altertümlich anmutenden Sprache schallt durch die Luft und kurz darauf lösen sich erste Schatten an Bord des

feindlichen Seglers, wandeln sich zu grotesk verformten Gargylen, die ihre Flügel ausbreiten und sich schwerfällig in die Lüfte erheben. Auf den Niedergängen, in den Luken und Türen erscheinen bewaffnete Gestalten, die nicht immer menschliche Züge tragen. Merkwürdige kubische Eiswesen gleiten bedrohlich über das Deck auf den Bug des Schiffes zu, der sich eurem Heck nun auf Steinwurfweite genähert hat. Zwischen beiden Schiffen scheint sich irgendetwas dicht unter der Wasseroberfläche zu bewegen – drohende Schatten.

Diese Szene bringt den ersten Blickkontakt zwischen den Helden und dem Dschinn der Nacht und sollte deshalb gespenstisch-düster ausgestaltet werden. Sie kann auch mit der Aufholjagd am frühen Morgen beginnen: Lassen Sie dann das Verfolgerschiff auf unheimliche Weise immer näher kommen,



obwohl kaum ein Lüftchen weht. Selbst wenn die Helden magische Mittel einsetzen, um Fahrt zu machen (z.B. AEOLITUS, DSCHINNENRUF oder WETTERMEISTERSCHAFT) gelingt es dem Shakagra (der ähnliche Zauber beherrscht), die *Bornwind* einzuholen.

Kurz bevor das Eisschiff auf Entereichweite herangekommen ist, können aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe*-Probe) die Rochendschinne im Wasser erkennen, die mit den Bordwänden des gegnerischen Schiffes verwachsen sind und nun mit einem kräftigen Ruck Eisstachel in die *Bornwind* rammen. Auch das schwarze Schiff kann nun als Gebilde aus bloßem Eis erkannt werden. ODEM und ANALYS (OCCULUS) bestätigen Vermutungen, dass das ganze Schiff ein magisches Gebilde ist, das aus elementarem Eis und einem alten Schiffswrack besteht (eine weitere Überraschung dürfte die hochelfische Repräsentation, sofern sie ein Held identifizieren kann).

Die Helden werden nun von Kapitän und Navigator als Verteidiger eingeteilt, wie es ihren Fähigkeiten am ehesten entspricht. Magier werden gebeten, auf der Brücke zu bleiben, Kämpfer kleinen Gruppen zugeteilt und Geschützmannschaften um Schützen oder Geschützmeister ergänzt. Geben Sie den Helden das Gefühl, dass sie Teil der Mannschaft geworden sind und gebraucht werden.

Die Gargyle beginnen damit, eisige Pfeile auf die Verteidiger abzuschießen.

Eisgargyl

INI 11+1W6 **PA** 0 **LeP** 35 **RS** 4 **AuP** unendlich
Eisfeil: **FK** 9* **TP** 1W6+3**
GS 0 **MR** 8 **GW** 16

*Die Reichweite für die Pfeile beträgt 15 Schritt.

** Wenn ein Eisfeil Schadenspunkte verursacht, so erleidet das Opfer nach 1W6 Kampfrunden erneut Schaden in Höhe der Hälfte (aufgerundet) der erzielten Schadenspunkte.

Sobald die Lebenspunkte eines Gargyls auf 0 gesunken ist, zerplatzt er zu Eisbrocken. Die Gargyle stellen jedoch nur sekundäre Feinde dar, denn sobald die beiden Schiffe miteinander verwachsen sind, entern etwa zwei Dutzend Drachenkultisten die *Bornwind* und suchen, unterstützt durch den Shakagra, den offenen Kampf.

Kultisten

Khunchomer: **INI** 13+W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 34 **AuP** 34 **WS** 7 **RS** 3 **MR** 4 **GS** 7

Kampfsonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Sturmangriff, Wuchtschlag

Der Nachtdschinn verbleibt auf seinem Eisschiff und leitet von dort das Geschick seiner Anhänger, wobei ihn geknechtete Elementarwesen schützen, die zum Beispiel Pfeile abwehren können. Sie können nach Belieben einzelnen Kultisten in bestimmten Situationen hilfreiche Boni geben, die durch die außergewöhnlichen Zauberkräfte des Shakagra bewirkt werden. Wenn die Kultisten merken, dass sie die Mannschaft nicht ohne weiteres niederringen können, verlegen sie sich darauf, einen Weg zu den Laderäumen freizukämpfen, wo sie die Birsch-Rolle vermuten.

Sollte sich das Scharmützel dagegen auf das Eisschiff verlagern, zögern Sie sich nicht, Aktionen der Helden mit gehörigen Mali zu versehen, da der eisige Untergrund spiegelglatt ist. Die Kultisten sind dagegen mit geeignetem Schuhwerk ausgestattet und erhalten durch den Shakagra magische Hilfe, um einen sicheren Stand zu wahren.

In einer bedrohlichen Situation können Sie den verwirrten Damiano einen Zauber sprechen lassen, der so einem Helden das Leben oder eine Gliedmaße rettet. Zum Beispiel könnte er einen REVERSALIS FULMINICTUS sprechen, damit ein Held im Kampf bleibt oder mit einem spektakulären FORTIFEX unter Deck ein Leck abdichten, damit ein Held die Birscha-Rolle vor eindringendem Wasser retten kann.

Den Helden darf es durchaus gelingen, den Dschinn der Nacht an Bord seines Eisschiffes zu verletzen, aber er sollte in diesem Kampf noch nicht getötet werden. Der Nachtalb trägt auf seiner Zauberrüstung einige imposant leuchtende Steine (die Kenner als Sangurit oder Kashra identifizieren können), daneben sind allerdings auch viele trübe Steine auf der Rüstung zu entdecken. Immer wieder sehen die Helden, dass der Dschinn einzelne diese Steine berührt, ein magischer Effekt oder ein gebundener Elementar hervorbricht und der Stein ansatzlos trübe wird. Die vielgestaltigen Wesen aus Eis können z.B. die Formen von Eisigeln und Kristalllibellen haben, sollten aber für die Helden besiegbare sein. Eisigel weisen einen kugelförmigen Leib von etwa zwei Spann Durchmesser auf, aus dem etwa zwei Dutzend symmetrisch verteilte Stacheln von etwa 1 Schritt Länge wachsen. Die Kreaturen stürzen sich ins Getümmel und explodieren, wobei jedes Lebewesen im Umkreis von drei Schritt durch den Hagel aus Kristallsplintern 4W6 TP

erleidet. Für je drei weitere Schritt Distanz reduziert sich der Schaden um einen W6. Kristalllibellen, sind taubengroß und scheinen gänzlich aus feinem Kristall zu bestehen. Wer von ihrem Stachel getroffen wird, dem wachsen schlagartig kleinste Kristalle unter der Haut, die das Gewebe zerreißen und es brüchig wie dünnes Eis werden lassen.

Kristalllibelle

MU 18 **AT** 10* **PA** 13 **LE** 12 **RS** 3
TP 1** SPGS 18 **AU** 200 **MR** 25

*) abzüglich dem RS des betroffenen Helden, da die Libellen stets versuchen, ungeschützte Stellen zu treffen; alternativ können Sie auch von einer AT von 5 ausgehen, die dann nicht mehr vom RS modifiziert wird

**) Jeder Treffer einer Libelle erzeugt nach 10 KR einen Folgeschaden von 1W6 SP durch wachsende Eiskristalle. Bei einer guten Attacke der Libelle hat sie sogar ein Ei in ihrem Opfer abgelegt, was dazu führt, dass der Betroffene W6+3 Tage lang nicht mehr regeneriert und am letzten Tag dieser Periode 2W6 SP erleidet.

Besondere Kampfgregeln: Fliegender Gegner

Es ist wichtig, dass die Helden erfahren, dass ihre Gegner zwar verletzbar, aber wirklich mächtig sind. Letztendlich sollen sie einen Sieg über Kultisten und Shakagra davontragen, der allerdings teuer erkaufte werden muss: Die *Bornwind* wird durch die Eisstachel der Rochendschinne so schwer beschädigt, dass sie zu sinken beginnt, während die Helden noch an Bord sind. Kapitän Willbüttel und der Großteil der Mannschaft kommen bei dem Kampf ums Leben, nur der Schiffsjunge und sechs weitere Matrosen können sich in ein kieloben treibendes Rettungsboot retten, umkreist von gierigen Haien. Orientieren Sie sich an den Szenen aus klassischen Seenot-Filmen, um den Spielern die Stimmung an Bord eines schnell sinkenden Schiffes und den Kampf ums nackte Überleben und der Sicherung einer sehr wertvollen Fracht richtig vermitteln können. Sie dürfen ruhig denken, das letzte Stündlein ihrer Helden hätte geschlagen.

RETTUNG IN LETZTER SEKUNDE

Glücklicherweise nähern sich von Süden mehrere Schiffe, die den Helden zu Hilfe eilen. Es handelt sich hierbei um die *Diamant*, das Schiff von Ruban dem Rieslandfahrer (Efferd 120f.). Auf Grund der deutlichen Übermacht und weil es den Helden gelungen ist, ihn zu verletzen und einen Großteil seiner Kämpfer auszuschalten, sucht der Shakagra sein Heil in der Flucht. Er lässt den Eiszauber des Schiffes fallen, das sofort zu tauen beginnt, verwandelt sich mitsamt seiner Rüstung in einen schwarz-glänzenden Delphin und verschwindet mit einem zornigen Kreischen in den Fluten.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ihr seid erschöpft und am Ende eurer Kräfte, als ihr endlich auf Deck der mächtigen Zedrakke liegt und durchatmen könnt. Sofort sind helfende Hände herbei und legen wärmende Decken um euch, reichen euch frisches Wasser und sehen sich eure Verwundungen an.

Ein alter Tulamide eilt zu euch, während er Befehle zur Weiterfahrt über das Deck ruft. Der Mann stellt sich mit einer vollendeten Verbeugung vor: "Bei Efferd, Phex und Travia, den Göttern sei für eure Rettung vielfach gedankt. Seid willkommen an Bord der *Diamant*. Mein Name ist Ruban ibn Dhachmani und ich versichere euch, an Bord dieses Schiffes seid ihr sicher!"

Ruban nimmt die Helden, Damiano und die überlebenden Besatzungsmitglieder der *Bornwind* an Bord seines Schiffes und bringt sie sicher nach Vallusa. Von dem schwarzen Delphin haben er und seine Mannschaft nichts bemerkt. Natürlich möchte Ruban erfahren, warum die Helden angegriffen worden sind und ob sie wissen, wer der Aggressor gewesen sei. Er ist mit Khadil Okharim befreundet und könnte von den Helden durchaus schon gehört haben. Was auch immer sie mit ihm besprechen, er gibt sich mit den Antworten zufrieden und wird nicht neugierig nachhaken. Es ist für den weiteren Verlauf der Kampagne hilfreich, wenn die Helden ein Vertrauensverhältnis zu Ruban aufbauen und er ihnen im Verlauf der nächsten Tage von seinen Reisen erzählt, darunter auch von der verschollenen *Lichtvogel-Expedition*, da die Helden auf diese im weiteren Verlauf der Kampagne treffen werden. Ein typischer Gesprächsaufhänger aus Rubans Mund wäre: "Ah, du listiger Sohn der kalten Logik, du erinnerst mich an meinen Freund Pyriander – die Götter mögen ihn selig haben, denn er verschwand seinerzeit, als wir ..." und ähnliche Floskeln.

(Weiteres zum Schicksal der Lichtvogel-Expedition finden sie im Heyne Roman *Erde und Eis* sowie im nachfolgenden Band der *Drachenchronik*)

Die restlichen Tage an Bord der *Diamant* vergehen ereignislos und ruhig, so dass die Helden ausreichend Zeit haben, ihre Verletzungen auszukurieren, ihre Kräfte zu sammeln und als Gäste Rubans ein paar Tage tulamidischen Luxus zu genießen. Wenn Sie der Meinung sind, dass es der Stimmung des Spiels zuträglich ist, können Sie Ihren Spielern noch ein paar Aufregungen in der Blutigen See bereiten (Hinweise dazu finden sich im Kampagnenband *Blutige See* oder in *Blutrosen*). Der Shakagra jedoch wird während der Seereise jedoch nicht wieder tätig, denn auch er muss erst wieder Kraft schöpfen. Ihm bleibt vorerst nur die Verfolgung der *Diamant*, wobei er sich nahezu außer Sichtweite hält, um nicht entdeckt zu werden.

Schließlich erreicht die *Diamant* das Gebiet des befreiten Tobrien und die Gruppe ihr erstes Ziel, die freie Stadt Vallusa in der Mündung der Misa.

VALLUSA

Die Stadt in Kürze

Einwohner: um 4.000

Wappen: roter Turm auf blauem Grund

Herrschaft/Politik: Über die Stadt herrscht ein aus 24 Mitgliedern bestehender Rat der Kaufleute, dessen Vorsitz zwei Bürgermeister im wöchentlichen Wechsel führen.

Garnisonen: 30 Stadtgardisten, 80 Stadtmilizionäre, 2 Flussboote mit je 15 Mann Besatzung

Tempel: Ingerimm, Efferd, Peraine, Rahja, Travia, Praios- und Rondra-Schrein

Wichtige Gasthöfe / Schenken: Hotel 'Haus Drachenstein' (Q9/P9/S35), Hotel 'Tobrischer Hof' (Q8, P8, S22), Hotel 'Märkischer Hof' (Q8/P8/S24), Gasthof 'Zum Reiter' (Q5/P5/S10), Gasthaus 'Brückstube' (Q3/P3/S35), Schenke 'Schlange & Federkiel' (Q7/P6/S0)

Handel und Gewerbe: Porzellan mit den 'Valluser Veilchen'

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Markgraf Ornard Drachenzwinger (Drachentöter und Volksheliger; Brünne und Armschienen liegen im Ingerimm-Tempel), Erm Sen (Nivese und kaiserlicher Heerführer, Gründer der Fechtschule)

Besonderheiten: Da die Stadt nicht in die Breite wachsen konnte, wuchs sie in die Höhe. Die Große Mauer schützt Vallusa vor Sturmfluten.

Stimmung in der Stadt: Seit Vallusa nicht mehr an die Schwarzen Lande grenzt, macht sich Aufbruchsstimmung breit. Handel und Gewerbe florieren wieder, und auf die Unabhängigkeit gegenüber dem Bornland wird wieder mehr geachtet. Man blickt der Zukunft optimistisch entgegen und hat das Gefühl, dem Feind im Süden aus eigener Kraft standgehalten zu haben.

Die Hafenstadt Vallusa liegt auf einer Insel in der Misamündung und ist nach Süden über die *Tobrische Brücke* mit dem tobrischen Festland verbunden. Gen Norden führt die *Märkische Brücke* in das südliche Bornland. Die Lage auf der Flussinsel führte aufgrund des fehlenden Platzes dazu, dass die Gebäude in die Höhe gebaut wurden und bis an die sechs Etagen zählen.

Markant ist der Ingerimm-Tempel, der mit seinem 20 Schritt hohen Feuerturm und der darin ewig brennenden Flamme Tag und Nacht weithin zu sehen ist. Weitere Informationen über Vallusa finden Sie in *Schwarzer Bär 103 ff.*

DIE DUNKLE SEITE 2

Nach seiner schmerzhaften Niederlage auf See folgt der Shakagra zunächst den Helden, um diese dann kurz vor Vallusa zu überholen und dort an Land zu gehen. Als nächstes nimmt er Kontakt zu einem Zirkel in der Stadt auf, der hier versucht, den Magierorden zu unterwandern, um an alte magische Artefakte aus dessen Kellern zu gelangen, und plant mit einer anderen Gruppe von Drachenkultisten, dem aus den Drachensteinen operierenden Zirkel der *Krallen des Drachen* (Erkennungszeichen sind Armbänder mit dem Symbol einer geöffneten Drachenkralle), den Helden endlich die Birscha-Rolle abzunehmen.

Während die Helden in der Ordensburg der Grauen Stäbe verweilen, stellt der Shakagra eine schlagkräftige Gruppe von Kultisten zusammen und lässt die Helden durch diese observieren. Den Kultisten gelingt es, die Brieftaube abzufangen, die Großmeisterin Llezean von der Ordensburg nach Nordwesten schickt (ein bereits innerhalb des Ordens agierender Agent der Kultisten hat sie von der Sendung in Kenntnis gesetzt), und so erhält der Dschinn der Nacht Kenntnis über das Vorhaben der Helden, Kontakt zu Dracodan von Misaquell aufzunehmen.

Der Shakagra und die Kultisten folgen den Helden setzen alles daran, die Rolle in ihren Besitz zu bringen. Wenn sich die Helden auf den Weg zu Taphirels Turm machen, dann erfolgt der Angriff dort, kurz bevor der Turm erscheint. Sollte die Heldengruppe dagegen unmittelbar nach Perainefurten aufbrechen und die Damianos Rückführung Llezean überlassen, kommt es an anderer Stelle zu dem Angriff. Hierfür bietet sich das große Waldgebiet zwischen *Schilfsend* und *Derdingen* an.

MUSIK

Mittelalterliche Klänge, heitere und beschwingte Hintergrundmusik wie von *Dulamans Vröudenton*, *Martin Best – A Medieval Banquet Vol. 1-6*, *Erdenstern – Into The Green* oder der Soundtrack von *Robin Hood (Geoffrey Burgon)*.

КОНТАКТВАПНАНМЕ MIT DEN GRAUEN STÄBEN

Die Ordensburg der Grauen Stäbe zu Vallusa in Kürze

Name: Castellum Ordinis Vallusae

Gründung: 768 BF

Spezialisierung: Analyse der magischen Schrecken der Schwarzen Lande

Großmeisterin: Llezean von Vallusa

Graue Garden: 4 (Sollstärke: 7)

Mitglieder insgesamt: 36 (Sollstärke: 50)

Bedienstete: z.Zt. 30

Etwa zwei Meilen nördlich der Stadt ragt auf der bornischen Seite der Misa die wehrhafte Ordensburg des Ordo Defensores Lecturia (kurz ODL), der Grauen Stäbe von Perricum, aus den Sümpfen. Das Haus ist schwer bewacht, und nur wer geladen ist oder einen untadeligen Leumund aufweist, dem wird das – sonst stets geschlossene – große Tor der Burg geöffnet. Da die Helden das Grußschreiben Khadils vorweisen können, haben sie keine Probleme, zur Großmeisterin vorgelassen zu werden.

LLEZEAN VON VALLUSA

Großmeisterin Llezean (Personenbeschreibung siehe Seite 139) empfängt die Helden und ist über den Gruß Khadils hoch erfreut. Neugierig fragt sie die Helden, was sie nach Vallusa führt und zeigt sich verwundert, dass die Helden einen Assistenten des großen Taphîrel aus Khunchom gen Norden begleiten. Noch verwunderter ist sie darüber, dass die Helden augenscheinlich eine der legendären und verschollen geglaubten Schriftrollen von Zze Tha bei sich führen. Sie, als höchst interessierte Erforscherin der Drachenmagie, ist sofort Feuer und Flamme für die Entschlüsselung der Schrift und wird sich, so sie die Erlaubnis der Helden erhält, selbst an der Birscha-Rolle versuchen. Ihr kann es sogar gelingen, die eine oder andere Glyphe zu deuten. Am Ende scheitert sie jedoch genau wie die Magier in Khunchom an der Komplexität und der Drachenmagie.

Den Adepten Taphîrels lässt Llezean nach einer kurzen Erklärung der Helden über den Zustand des jungen Mannes einstweilen von einem Bediensteten in ein Gästequartier führen, damit man sich zunächst in aller gebotenen Ruhe und Sorgfalt der Birscha-Rolle widmen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie zuvor der Erzmagus Muntagonus, Spektabilität Okharim und andere, versucht sich Großmeisterin Llezean an der Rolle, die sie im großen Saal ihrer Ordensburg auf dem Boden ausgebreitet hat. Mit seltsamen Augen, deren Iris und Pupille teilweise zu verschmelzen scheinen, betrachtet sie fasziniert die abgebildeten Glyphen und Symbole. Ihre Augäpfel zucken hin und her, verharren kurz und fokussieren eine Glyphe. Kurz darauf macht sie ein paar schnelle Schritte und ihre Blicke rasen weiter über

die gigantische Schriftrolle. Bisweilen murmelt sie unverständliche Worte. Das Lesen scheint sie sehr anzustrengen. Schweiß bildet sich auf ihrer Stirn. "Was ist das? Hm ... alt, sehr alt. (*Sie beginnt zu schwanken und scheint einer Ohnmacht nahe.*) Ah, nein, nein. Das lese ich nicht weiter, das ist nicht für einen menschlichen Geist gedacht!"

Llezean blickt auf und hält sich vor Anstrengung schwer atmend an einer Stuhllehne fest. "Meine lieben Freunde, ich kann zwar rudimentär Drakned-Glyphen lesen, doch fürchte ich, benötigt ihr für diese Lektüre einen willigen Drachen, der sie euch übersetzt. Ich kann nur vermuten, dass sich der Inhalt mit den Drachen selbst befasst, vielleicht auch eine Art Chronik darstellt. Mehr kann ich euch leider auch nicht sagen. Aber ich denke, ich kann euch dennoch weiterhelfen, denn ich kenne jemanden, der in solchen Dingen kompetenter ist, als ich es je sein könnte. Ich empfehle euch einen Besuch bei und eine Unterredung mit Dracodan von Misaquell, dem Gesandten von Apep dem Ewigen am tobrischen Hof. Als Drachensteinrätin kann ich euch ein Geleitschreiben ausstellen, dass euch in Perainefurten als Freunde ausweist und dafür Sorge tragen sollte, dass ihr eine Audienz bei Exzellenz von Misaquell erhaltet. Zumindest wird es euch als Leumundszeugnis dienen, wenn ihr in der Kanzlei vorsprecht und einen Kontakt zu dem Emissär herstellen wollt."

Die Magierin wendet sich ab, wischt sich mit einer fahrigten Handbewegung den Schweiß von der Stirn und bedeutet euch, ihr zu folgen. In ihrem Arbeitszimmer bietet sie euch Platz an und setzt sich selbst hinter einen breiten und mit Papieren, Pergamentrollen und Büchern hoffnungslos überladenen Schreibtisch. "Ich werde gleich das Schreiben für euch aufsetzen und ebenso eine Nachricht an unser Ordenshaus in Perainefurten verfassen, das euch avisiert. Doch kommen wir zunächst noch zu eurer anderen Mission, dem jungen Mann in eurer Begleitung. Wenn ihr Damiano zu Meister Taphîrel bringen wollt, wird sich das ein wenig schwieriger gestalten, als angenommen. Der Magister ist leider nicht ständig anzutreffen und muss erst benachrichtigt werden, damit er anreisen kann. Aber ich werde sogleich Kontakt zu ihm aufnehmen und euch dann zum Turm des Magisters begleiten. Das wird sicherlich zwei oder drei Tage dauern, aber bis dahin seid ihr selbstverständlich meine Gäste und könnt, wenn ihr mögt und noch keine andere Unterkunft in der Stadt habt, gerne hier in der Ordensburg Quartier beziehen."

Für den Transport der Rolle kann Llezean ein gutes Wort bei einem Wagner einlegen, bei dem die Helden ein geeignetes Gefährt leihen können. Sollten die Helden nicht über genug Barschaft verfügen, so kann die Großmeisterin ihnen mit bis zu 100 Dukaten aushelfen, für die sie allerdings einen Schuldschein fordert. Nach dem Untergang der *Bornwind* dürften die Helden in Vallusa eigentlich nicht mehr über Reittiere verfügen, aber Llezean kann dafür sorgen, dass sie zu einem fairen Preis Ersatz erwerben oder aus den Ordensstallungen Reittiere ausleihen können.

Es ist unumgänglich, dass Llezean den Helden in den nächsten Tagen erklärt, warum man Magister Taphîrel nicht so ohne weiteres erreichen kann und was es mit seinem sphärenreisenden Turm auf sich hat. Ihr ist der Weg zum Turm des uralten Limbologen zwar bekannt, allerdings ist dieser (der Turm) nicht immer vor Ort.

Sowohl der Verhüllte Meister als auch sein Turm sind längst zu einer Legende der Magie geworden. Dem vollendeten Sphärologen gelang es, bevor die **Invasion der Verdammten** ihn treffen konnte, seinen Magierturm in eine Minderglobule zu entrücken, so dass sich heute an dessen früheren Standort nur noch das Kellergeschoss befindet. Der steinerne Turm hingegen ist nunmehr das Herz einer etwa 60 Schritt durchmessenden Welt, in der der Zeitenfluss verlangsamt ist, und gleitet unter dem Schein des dreifach gespiegelten Madamals entlang eines Limbusgradienten stets zwischen Zweiter und Vierter Ebene des Limbus. Manchmal erscheint er kurzzeitig wieder in der Wirklichkeit, um wenig später erneut zu verschwinden. Indes hält die Assistentin des greisen Magus, *Aralea*, Verbindung zu einem hesindegefälligen Zirkel in Vallusa, der in der Schenke *Schlange und Federkiel* zusammentritt (weitere Informationen finden sich in **Schwarzer Bär 105** und **181f.**).

Lassen Sie aus Llezeans Rede erkennbar werden, dass der alte Magier ein mysteriöser Mensch ist, der seine Geheimnisse nur ungern preisgibt und sie sogar ihr gegenüber argwöhnisch hütet. Aus Respekt vor Taphîrel lässt sie sich auch mit möglichen Kollegen unter den Helden keinesfalls auf eine metamagische Diskussion über die Arbeit oder Lebensweise des Verhüllten Meisters ein. Der Magier soll bewusst eine undurchschaubare und mysteriöse Gestalt bleiben.

Llezean kontaktiert Taphîrel zunächst über die *Schlange und Federkiel* und bricht spätestens nach zwei Tagen mit den Helden zusammen in die tobrische Grafschaft Misamund, den ehemaligen Standort des Turms, auf.

Das Fundament von Taphîrels Turm steht in der Wildnis zwischen Vallusa und der Festung Wolfenstein, etwa 70 Meilen von Vallusa entfernt, wofür die Reisegruppe aufgrund der schlechten Reisebedingungen (miserable Straßenverhältnisse, leichter Regen, der die Wiesen in sumpftartiges Gelände verwandelt) knappe 3 Tage benötigt.

DAMIANOS RÜCKFÜHRUNG

Auf dem Weg erzählt Großmeisterin Llezean den Helden, dass sie kurz vor dem Aufbruch eine Brieftaube an das ODL-Ordenshaus in Perainefurten geschickt und damit die Ankunft der Helden angekündigt habe. Weiterhin will sie mit der Nachricht sicherstellen, dass sich der Gesandte Apeps, Dracndan von Misaquell, in der Stadt aufhält, wenn die Helden dort eintreffen.

Die Reise zum Turm verläuft ruhig und ereignislos, es sei denn, Sie wollen ihren Helden das Leben ein wenig schwerer machen. Auf ihrem Weg durchquert die Gruppe am Ende des ersten Tages ein kleines Örtchen namens *Firunsrast*, das von ehemaligen Kriegsflüchtlingsen neu errichtet wurde und noch im Aufbau begriffen ist. In dem gut besuchten und recht großen Gasthaus *Zur gütigen Gans* (Q7/P4/S30), sowie ein dazugehöri-

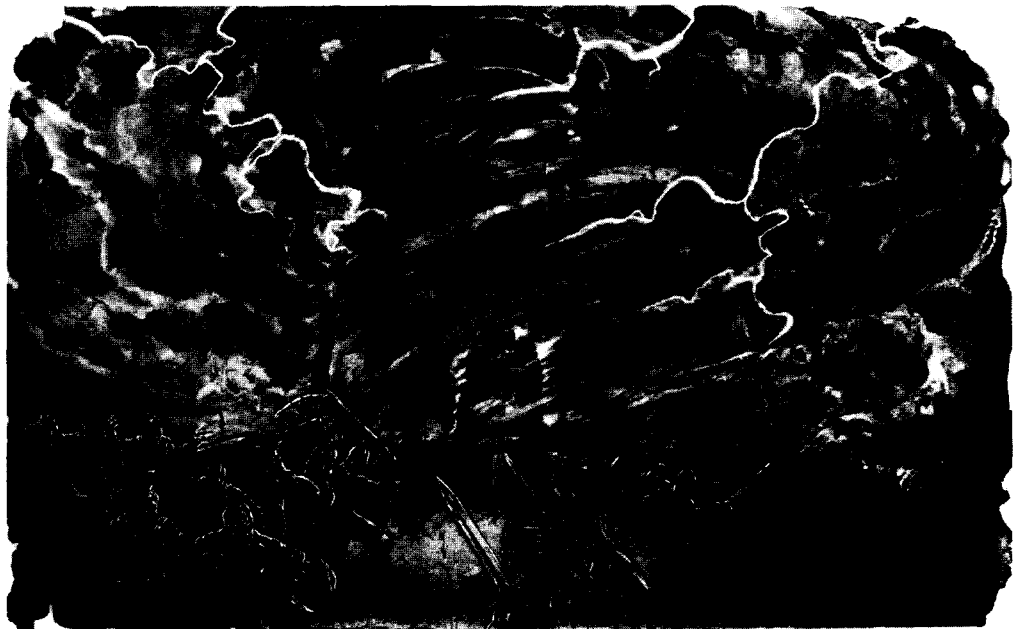
ger Travia-Schrein in einem Anbau), kann die ganze Gruppe Quartier finden und sich bei guter Küche ausgiebig stärken. Die zweite Nacht verbringen die Helden entweder in einem verlassenen Gehöft oder unter freiem Himmel verbringen. Am Mittag des dritten Tages erreichen sie dann schließlich die Stelle, an der einst Taphîrels Turm stand.

MUSIK

Abwechslungsreiche Themen, die Spannung und Bedrohung ausdrücken. Als Beispiel seien hier *Riven* oder auch *Das Siebente Zeichen* genannt.

TAPHÎRELS TURM

Bei dem Turm handelt es sich um ein gewaltiges Bauwerk, das an seiner Basis 30 Schritt durchmisst und eine Höhe von 60 Schritt aufweist. Von dem fünfgeschossigen, quadratischen Turm, der durchaus ein Vermächtnis der Theateritter sein könnte, ist einzig das Kellergeschoss an seinem Standort in



der Dritten Sphäre verblieben. Der Rest fehlt. Der etwa sieben Schritt dicke Mauerring wirkt wie in einer Höhe von etwa einem spann sauber abgeschnitten.

Sobald der Turm in der Dritten Sphäre erscheint, tut er dies exakt auf seinem Fundament. Bislang hat nur ein Waldläufer das Erscheinen des Turmes beobachten können, und sein Bericht kursiert in vielen Schenken der Umgebung. Llezean war zwar schon zu Gast bei Magister Taphîrel, aber nie dabei, wenn der Turm verschwand oder wieder auftauchte. Der alte, blinde Magier mag keinen Besuch und verwehrt daher jedem nicht geladenen Gast den Zutritt zu seinem Allerheiligsten.

DER ZWEITE ANGRIFF

Nahe des Fundaments warten die Helden zusammen mit der Großmeisterin auf das Erscheinen des Turmes. In diese Zeit fällt auch der zweite Versuch des Shakagra, die Birscha-Rolle an sich zu bringen. Der Shakagra weiß nicht, was die Helden veranlasst, an diesem Ort zu rasten, aber er entschließt sich, die vermeintliche Gunst zu nutzen und die Gruppe anzugreifen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Obwohl es hellichter Tag ist und die Sonne hoch am Himmel steht, habt ihr unvermittelt das Gefühl, als würde es allmählich kühler, und noch bevor ihr zu ahnen beginnt, woher diese plötzliche Kälte kommt, seht ihr auch schon, wie sich aus der euch umgebenden Hügellandschaft mehrere Gestalten erheben. Ihr zählt zehn, ... zwanzig, ... über dreißig maskierte Menschen, ähnlich denen, die euch schon auf hoher See nachgestellt haben, doch handelt es sich ihrer Kleidung nach diesmal um Mittelländer, und nicht um Tulamiden. Einzige Gemeinsamkeit ist die hagere Gestalt in der schwarzen Rüstung mit dem wallenden Mantel, von der auch diesmal eine eisige Kälte ausgeht, die sich als frostiger Rauhfleiß auf den Boden zu euren Füßen ausbreitet. Hinter der Gestalt erkennt ihr wiederum die grässlichen Eiswesen, die jedoch nicht sofort zum Angriff übergehen, sondern auf etwas zu warten scheinen.

Der Schwarzgerüstete beginnt zu sprechen, und obwohl er mindestens 50 Schritt von euch entfernt steht und nur mit leiser, zischender Stimme spricht, könnt ihr ihn klar und deutlich vernehmen – tatsächlich ist es um euch herum so still geworden wie in einer klaren Winternacht.

“Diesmal seid Ihr in der Unterzahl, also lasst uns unsere törichte erste Begegnung vergessen und Freundschaft schließen. Gebt mir die Rolle, und ich lasse euch in Frieden ziehen.”

Geben Sie den Helden Gelegenheit, angemessen auf diese Herausforderung zu reagieren. Die Kultisten sind Mitglieder der *Krallen des Drachen* und haben noch nie etwas von der *Uled ash'Shebah* gehört. Den verhüllt auftretenden Dschin der Nacht kennen sie als Gesandten ihres Kultanführers *Dagor*. Ihre erdrückende zahlenmäßige Überlegenheit sollte die Helden vor einem Frontalangriff zurückschrecken lassen, selbst mit Llezean als exzellente Kampfmagierin auf ihrer Seite. Ausichtsreicher erscheint ein Fluchtversuch – obwohl die Kultisten die Helden eingekreist haben, ließe sich die Birscha-Rolle mit einer geeigneten Kampftaktik wohl in Sicherheit bringen. Bevor es aber dazu kommen kann, dass die Helden ihren Plan in die Tat umsetzen, kommt es zum folgenden Ereignis:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Urpötzlich zucken Blitze aus dem Nichts und über dem Kampfplatz bildet sich ein gewaltiger Wolkenstrudel. Ganz offensichtlich ist dies nicht das Werk eurer Feinde, denn auch diese blicken angstvoll zum Himmel. Mit einem sphärenzerreißenden Knistern und einem niederhöllischen Krachen reißt die Welt über dem Fundament des Turms auf und aus dem grauen wabernden Strudel erscheint ein Turm von ungeheurer Größe. Gleichzeitig erschüttert der grässliche Todesschrei eines eurer Gegner den Platz. Dieser hatte das Pech, über den Mauerring zu klettern, als sich der Turm in dieser Sphäre manifestierte, so dass sein Körper unterhalb des Bauches verschwand und nur einen rasch ausblutenden Stumpf zurückließ. Eure Herzen klopfen so laut in eurer Brust, dass ihr kaum atmen könnt, denn obwohl ihr gewusst habt, dass der Turm irgendwann erscheinen würde, überwältigt euch dieser Anblick, etwas so großes in so unmittelbarer Nähe förmlich aus dem Nichts über euch auftragen zu sehen.

Die Wirkung bei euren Gegnern fällt noch um einiges heftiger aus. Einige brechen wimmernd oder bewusstlos in sich zusammen, andere erstarren in ihrer Bewegung, aber der weitaus größte Teil wendet sich schreiend zur Flucht. Selbst der Schwarzgerüstete scheint für einen Moment die Fassung verloren zu haben, doch dann sammelt er sich und schickt euch seine seelenlosen Eiskreaturen entgegen.

Spielen Sie nun etwa 10 Kampfrunden aus, während denen die Helden von Eisgargylen, Eisigeln und Kristallibellen heimgesucht werden. Vielleicht findet sich auch noch der eine oder andere wackere Kultist, der rechtzeitig aus seiner Schreckensstarre erwacht, doch insgesamt haben die Helden nun eine faire Chance, den Kampf zu ihren Gunsten zu entscheiden. Der Dschinn der Nacht ist sich darüber natürlich ebenfalls im klaren, deshalb bereitet er sich darauf vor, mit einem TRANSVERSALIS zu verschwinden, sobald die Helden die Oberhand gewinnen. Wiederum ist das Ziel der Angreifer nicht die Vernichtung der Helden, sondern die Erbeutung der Schriftrolle, was durchaus zu einem spannenden Gefecht um das Fuhrwerk ausarten kann, wenn die Helden die Rolle auf diese Weise transportiert haben.

Damiano zeigt beim Erscheinen des Turms nicht die erwartete Freude oder gar Erleichterung, sondern bricht mit schreckgeweiteten Augen und glasigem Blick zusammen, was jedoch weniger mit dem Turm, sondern vielmehr mit dem grauen Wirbel zusammenhängt, aus dem dieser hervortritt. Damianos unzusammenhängendes Gebrabbel zeigt, dass er erneut in völliger Verwirrung versunken ist und alle Erfolge, die die Helden womöglich bei ihm erreicht haben, mit einem Mal zunichte gemacht wurden.

Nachdem einige Kampfrunden vergangen sind, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Turmtür hinter euch öffnet sich wie von Geisterhand und man sieht, wie lodernde Flammen die Türöffnung ausfüllen. Dann ertönt eine dröhnende Stimme: “So ihr reinen Gewissens seid, tretet ein. Doch zuvor ergänzt die Losung: Eine Welt ...”.

Dieses Ereignis wiederholt sich in regelmäßigen Abständen, offenbar ist hier ein Passwort gefragt. Magistra Llezean teilt den Helden mit, dass sie sich nun beeilen müssen, denn der Turm wird nicht für lange Zeit an Ort und Stelle bleiben. Die Ergänzung der Losung lautet “... ist nicht genug!”

Wenn die Helden so auf die Frage antworten, können sie unbeschadet durch die Flammenwand treten und werden in den Turm eingelassen. Sie sollten dabei jedoch nicht vergessen, die Schriftrolle mitzunehmen, denn sonst fällt sie unweigerlich in die Hände des Feindes, und auch der verwirrte Damiano benötigt eine hilfreiche Hand, um seinen Weg in den Turm zu finden. Die Helden haben insgesamt 1 Spielrunde Zeit, um den Turm zu betreten, danach verschwindet er ebenso plötzlich wie er erschienen ist, und die Zurückbleibenden müssen warten, bis er erneut zurückkehrt (siehe Seite 98). Bei planlosem Verhalten der Helden können Sie Llezean als Joker benutzen.



†APHÎREL AR'RALAHAN – DER VERHÜLLTE MEISTER
Der Erzmagus (siehe Personenbeschreibung auf Seite 139) ist glücklich, dass sein Assistent wieder zu ihm gefunden hat und kümmert sich zunächst um ihn – Taphîrel weiß, was es bedeutet, ohne ausreichende Erfahrung der Unleere des Limbus ausgesetzt zu sein und welche Qualen das für den menschlichen Geist bedeuten.

Nachdem der alte Magier dann Llezean herzlich begrüßt hat, wendet er sich den Helden zu. Seine Augen sind strahlend hellblau und scheinen stets in die Unendlichkeit der Sphären zu blicken. Doch wann immer sich jemand bewegt oder spricht, beobachtet er dies sehr genau, grade so, als wäre er nicht blind. Das liegt daran, dass Taphîrel die Welt mittels eines OCULUS betrachtet und so über eine gewisse Sehfähigkeit verfügt. Im Limbus regeneriert er seine astrale Kraft schneller als in der Dritten Sphäre, weswegen es ihn nur wenig anstrengt, den Zauber ständig aufrecht zu erhalten. Beim Laufen stützt er sich entweder auf die Schulter seiner Assistentin *Aralea* (*991 BF; hochgewaschen, recht drall und rothaarig) oder auf die von seiner Freundin und Kollegin Llezean.

Taphîrel erklärt den Helden, dass Damiano im Boron 1031 BF von Unbekannten mit dämonischer Hilfe entführt wurde, als sich der Turm in der Dritten Sphäre befand und Damiano im Freien war, um einige Untersuchungen mit einem *Äthrolabium* (SRD 38) durchzuführen. Mit ihm verschwand auch das kostbare Artefakt – ein sechseckiger Reif aus einer schwarzen Enduriumlegierung mit zwei Fingern Durchmesser, in dessen Mitte bronzefarbene, juwelenbesetzte Zeiger aus Weißgold frei beweglich an feinen Mondsilberfäden hängen. Den Rand ziert ein Schmuckband aus Sechsecken. In ihnen sind sechs kreisförmig angeordnete Drachenschwingen in Jaspis abgebildet.

Die Äthrolabien können mit Hilfe ihrer feinen Zeiger ähnlich einem Kompass den Weg zu starken astralen Strömen weisen. Im Diesseits sind dies magische Kraftlinien und Nodices, aber auch große Versammlungen von Magiekundigen und gewaltige magische Rituale. Das wahre Einsatzgebiet jedoch ist der Limbus: Hier können Tore, Dunkle Pforten, Gradienten und andere astrale Flüsse gefunden werden. Die Äthrolabien weisen demjenigen, der gelernt hat, mit ihnen umzugehen, auch ohne passende Hellsichtmagie die Richtung im grauen Wabern des Limbus. Taphîrel erhielt sein Äthrolabium von einem unbekanntem Gönner gescheckt und spricht auch nicht darüber. Das Symbol der Drachenflügel allerdings scheint mit den legendären Menacoriten, einem Orden aus den Tiefen des Limbus, in Verbindung zu stehen.

Nun, da Damiano wieder heimgekehrt ist, hofft Taphîrel mit etwas Glück die Spur zu seinem Äthrolabium aufnehmen zu

können, denn das Artefakt ist nicht nur äußerst wertvoll, sondern in den falschen Händen auch sehr gefährlich. Den Diebstahl des Äthrolabiums hat Pardona initiiert, um mit dieser Apparatur eine genaue Lokalisierung von Zze Tha im Limbus vornehmen zu können und mit diesem Wissen ihre magischen Manipulationen zu erleichtern, die die Rückkehr Zze Thas zum Ziel haben. Das Äthrolabium taucht in **Drachendämmerung**, dem vierten Band der **Drachenchronik** wieder auf.

Llezean bietet an, bei dem verhüllten Meister zu bleiben und ihm bei den Nachforschungen zum Verbleib des Äthrolabiums behilflich zu sein, was Taphîrel gerne annimmt. Nach etwa zwölf Stunden, die Ihren Helden wie zwölf Minuten oder aber auch zwölf Tage vorkommen können, kehrt der Turm in die Dritte Sphäre zurück. Taphîrel wird den Einsatz der Helden bei der Rückführung Damianos nicht vergessen und ist ihnen zutiefst dankbar, was später in der Kampagne noch einmal aufgegriffen werden wird.

VOM TURM NACH PERAINEFURTEN

Als die Helden den Turm verlassen, ist es Nacht geworden und ihre Angreifer sind allesamt verschwunden. Die Drachenkultisten wurden in alle Winde verstreut und trauen sich nicht mehr unter die Augen ihres Anführers, während sich der Shakagra zurückgezogen hat, um einen neuen, etwas weniger direkten Plan auszutüfteln.

Sofern Sie den Helden keine größeren Steine in den Weg legen wollen, sind ihre Reittiere, sowie mögliche Lasttiere und/oder Transportkarren noch da und nach ein paar Minuten haben die Helden sie reisebereit gemacht, so dass sie ihren Weg in der von Llezean gewiesenen Richtung fortsetzen können. Magister Taphîrel bedankt sich nochmals für die Rückführung Damianos und Llezean bittet die Helden, sie nach erfolgreicher Ausführung des Auftrages erneut zu besuchen und sich mit ihr über ihren weiteren Reiseverlauf auszutauschen, sofern das möglich ist. Man verabschiedet sich herzlich und kurz nachdem die Helden den ersten Hügel überquert haben, ertönt hinter ihnen ein lautes Knistern und Krachen, als der Turm wieder zwischen den Sphären verschwindet.

Taphîrels Turm im Westen der Grafschaft Misamund ist etwa 140 Meilen von Perainefurten entfernt und Sie sollten für die Reise etwa vier bis fünf Tage veranschlagen. Wir haben für diese Reise keine größeren Probleme einkalkuliert, damit sich die Helden etwas erholen können, aber natürlich können Sie mithilfe der Regionalspielhilfe **Schild des Reiches** auch einige örtliche Szenen einflechten, um Ihrer Gruppe ein Gefühl für die nördlichen (und ganz und gar nicht mehr tulamidischen) Lande zu vermitteln, durch die sie nun reisen.

PERAINEFURTEN

MUSIK

Mittelalterliche Klänge, teils heitere Hintergrundmusik (*Dulamans Vröudenton*, *Martin Best – A Medieval Banquet Vol. 1-6*, *Erdenstern – Into The Green* oder *Geoffrey Burgons Soundtrack von Robin Hood*). Aufgrund der hohen Militärpräsenz empfiehlt sich auch Marschmusik, z. B. der Marsch *The British Grenadier* aus dem Soundtrack von *Barry Lyndon*, der aventurisch den nur von Trommeln und Flöten gespielten Marsch 'Vom tapf'ren tobrischen Pikenier' wiedergibt, der von den Trommlerjungs und -mädchen, sowie den Pfeiferinnen und Pfeifern im Alter von 9 – 14 Jahren immer wieder und gerne

in Perainefurten geübt wird. Ebenso können Sie auch andere Märsche verwenden, solange sie nicht von Blechblasinstrumenten intoniert werden.

DIE STADT IN KÜRZE

Einwohner: um 4.300

Garnisonen: Leibgarderegiment 'Wolfengarde', II. Herzogliches Garderegiment 'Yslistein', Teile des 'Sturmbanners'
Tempel: Peraine (Kloster mit Tempel), Rondra, Firun, Tra-
via, Efferd, Phex

Besonderheiten: Das 'Zwölfgöttliche Konzil wider die Finsternis' mit Schreinen und Vertretern aller Zwölfgöttlichen Kirchen (**Schild 101ff.**), großer Kindergarten der Tsa-Kirche mit Schrein der jungen Göttin in 'Travias Ring'. Weitere Informationen zu Perainefurten, ihren Bewohnern und der Stimmung in der Stadt siehe **Schild 100ff.**

DIE DUNKLE SEITE 3

Nach seiner letzten Niederlage ist dem Shakagra klar geworden, dass er mächtigere Verbündete benötigt, um den Helden die Birscha-Rolle abzunehmen. Er ändert also seine Taktik und versucht zunächst, ihnen Steine in den Weg zu legen. Dies soll mit der Entführung Dracodans von Misaquell gelingen, der eine Schlüsselfigur für die Helden zu sein scheint, wie aus der abgefangenen Brieftauben-Botschaft hervorging.

Er bricht zunächst in die Schwarze Sichel auf, um dort **einen Auftrag** Pardonas auszuführen: Er soll im Namen seiner **Herrin** mit dem Kaiserdrachen Lessankan, dem Sohn und **erklärten** Todfeind Apeps, Bündnisverhandlungen führen und ihn von der Sache der Dunklelfe überzeugen. Da er sich die Verbindungen der Burgherrin des Tobelsteins, *Praiodane* oder *Tyakradane* (man hört immer wieder beide Namen) *von Falkenstein* zu Lessankan zu Nutze machen will, reist er schnellstens zur Burg Tobelstein, wo er der Dame außerdem den Gefallen abringt, eine wichtige Geisel in den tiefen Kerkern ihrer Burg einsperren zu dürfen. Danach schickt der Shakagra eine Gruppe der Kultisten der *Krallen des Drachen* aus, um Dracodan zu entführen und zur Feste Tobelstein zu schaffen. Der Drachling Apeps soll später entweder als **Druckmittel** für die Herausgabe der Birscha-Rolle dienen oder anderen Zwecken seiner Herrin zugeführt werden.

DRACODANS ENTFÜHRUNG

Einen Tag bevor die Helden eintreffen, gelingt es den *Krallen des Drachen*, Dracodan im Schlaf in seinem Heim zu überfallen und ruhig zu stellen. Sie verschaffen sich mittels eines FORAMEN Zutritt zu seinem Haus und beschießen ihn aus nächster Nähe mit einem Blasrohr, dessen kleiner Pfeil mit einer starken Dosis Schlafgift (**WdS 149**) benetzt ist. Anschließend legen sie ihm einen magischen goldenen Halsreif an, der bei flüchtiger Betrachtung einem hesindianischen Schlagenhalsband ähnelt, ihn in Tiefschlaf versetzt und zudem eventuelles Magiewirken erschwert. Der kleine Giftpfeil fällt hierbei zu Boden und bleibt unbemerkt liegen. Zusätzlich wird Dracodan mittels profaner Alchimie ständig außer Gefecht gesetzt, woraus eventuell auch eine **Abhängigkeit** erwachsen könnte, die Sie optional einsetzen können, um den Helden ein weiteres kleines Intermezzo zu bieten.

Da die Kultisten nicht wissen, wie viel Zeit ihnen bleibt, bis die Helden eintreffen, nehmen sie den nur leicht bekleideten Dracodan mit und führen ihn aus der Stadt, wobei sie von den Marktfrauen gesehen werden, die damit beschäftigt sind, ihre Stände aufzubauen. Dann stehlen sie den Lastkahn eines Flussschiffers, der am Flussufer vertäut liegt und gelangen damit, nur von einem Waschweib belauscht, aus der Stadt.

Von Perainefurten aus regiert seit der borbaradianischen Besetzung Ysilias, der ehemaligen Hauptstadt von Tobrien und dem heutigen Yol-Ghurmak, Herzog Bernfried von Ehrenstein das freie und Zwölfgöttliche Tobrien. In der Zeit, da der Herzog nicht in der Stadt ist und sich entweder mit seiner Familie auf Burg Drachenhaupt in den Drachensteinen oder – wie derzeit – bei seiner Gemahlin Walpurga von Weiden in Trallop aufhält, vertritt ihn in allen Belangen sein Kanzler *Delo von Gernotsborn* von der tobrischen Kanzlei, die in einem ehemaligen Gutshof untergebracht ist. In dem um Perainefurten liegenden Viertel 'Travias Ring' haben seit der Besetzung Tobriens durch Borbarads Schergen viele Flüchtlinge, größtenteils in recht bescheidenen Verhältnissen, Zuflucht gefunden.

In den Zeiten des Krieges ist Perainefurten auch militärisch gewachsen. Zwei Regimenter des herzoglichen Kriegsvolkes sind hier dauerhaft stationiert, wenngleich auch beide nur knapp an ihre tatsächliche Sollstärke heranreichen. Das *Zwölfgöttliche Konzil* hat seine eigene Schutztruppe, die sich aus den kämpfenden Vertretern der einzelnen Kirchen zusammensetzt. Zudem sind diverse andere Gruppierungen von Kämpfern aller Art (wie der Söldnerhaufen des 'Sturmbanners', sowie zahllose freiwillige Abenteurer und Helfer) im neuen Herzen Tobriens stationiert.

Eine provinzweite Wachfunktion hat in Tobrien die Wolfengarde (die herzogliche Leibgarde; sehr erfahrene Veteranen, mit blauem Wappenrock und dem doppelköpfigen Wolf in Silber auf der Brust über langem Kettenhemd, mit Hellebarde und Langschwert oder nur Langschwert bewaffnet) inne. Die Hauptleute werden stets von einem Ritter, die Gemeinen von anderen Nieder- oder auch Titularadligen, sowie von hoch verdienten Bürgern gestellt.

Tag und Nacht sind Leute auf den Straßen anzutreffen, und in 'Travias Ring' verlöschen die Lichter in den vielen Zelten und Hütten niemals. Fremde sieht man hier alltäglich und daher fallen die *Krallen des Drachen* oder die Helden kaum jemandem auf, es sei denn, unter ihnen befindet sich jemand mit gutem Ruf (SO 12+).

Der Gesandte Apeps, Dracodan von Misaquell, hat ein eigenes Haus in Perainefurten und soll dort die Helden anhören, was sie Apep vorzubringen haben. Über die ortsansässigen Mitglieder des ODL oder den Kanzler können die Helden schnell in Erfahrung bringen, in welchem Hause Dracodan lebt, wenn er sich in Perainefurten aufhält.

Im Folgenden beschreiben wir die ersten möglichen Anlaufpunkte der Helden und was sie dort in Erfahrung bringen können oder erleben.

UNTERSUCHUNGEN IN PERAINEFURTEN

In der tobrischen Capitale herrscht Kriegsrecht, weshalb Ermittlungen der Helden schwieriger verlaufen als anderswo.

Krieger oder Soldaten haben sich unter Begleitung von Stadtgardisten in der Kanzlei zu melden, da man ihre Verwendbarkeit für die Verteidigungstruppen überprüfen will.

Der Adjutant des Kanzlers, Baron *Wenzeslaus von Eisenrath*, macht sich ein Bild von seinem Gegenüber und geleitet die Helden schließlich zu Delo von Gernotsborn. Leumundsschreiben oder ähnliche Geleitbriefe sind hier hilfreich. Beide Recken besitzen eine sehr gut ausgebildete Menschenkenntnis, und Baron Wenzeslaus hat ein

gutes Gedächtnis was Steckbriefe, Vermisstenmeldungen und Suchanzeigen angeht, die an allen Stadttoren Perainefurtens aushängen.

Magisch begabte Helden haben sich umgehend im Refugium des tobrischen Hofmagus, Magister magnus *Thiomar Thiolec*, oder im Ordenshaus des ODL zu melden, um sich dort magisch überprüfen zu lassen. Erst wenn feststeht, dass die Arkanen der Gruppe ohne Hintergedanken und Dunkelsinn sind und nicht magisch erzwungen Herzog oder Hofstaat Leid zufügen wollen, kann die Gruppe ihrer Wege ziehen.

Wer sich der Überprüfung verweigert, weil Gesetze einen rechtlichen Sonderstatus erzeugen (wie bei Gildemagiern oder Vertretern der Zwergen- oder Elfenvölker), dem wird der Zugang zum Stadtkern verweigert. Er muss dann solange außerhalb der Stadtmauern warten, bis seine Gefährten ihre Aufgaben erledigt haben. Wer im zwölfgöttlichen Tobrien gesucht wird, sollte ebenfalls außerhalb der Stadtmauern warten und sich nicht zu erkennen geben. Andernfalls kommt es zu Komplikationen, die allerdings Potenzial für einen Exkurs beinhalten. So könnte es sein, dass aufgrund der besonderen Aufgabe oder möglichen "guten Taten" des betreffenden Helden ein Steckbrief eingezogen oder ausgesetzt wird. Es könnte sogar sein, dass der Held nach eingehenden Befragungen durch Kanzler Delo im Namen des Herzogs begnadigt wird, weil seine Gefährten, Geweihte oder andere Honoratioren für ihn sprechen oder er seine Strafe bereits abgegolten hat, so, dass er sich in Tobrien frei bewegen kann.

Wir gehen jedoch davon aus, dass die Helden nichts zu verbergen haben und sich den herrschenden Gesetzen unterwerfen, alle Untersuchungen, Fragen und Prüfungen über sich ergehen lassen und dann recht bald ihre Ermittlungen aufnehmen können.

DURCH DAS VALLUSANISCHE TOR

Die Helden betreten die Stadt, wenn sie aus Vallusa kommen, durch das 'Vallusanische Tor' im Nordosten. Dort verrichten stets fünf Stadtwachen ihren Dienst, die Fremde kurz befragen und bisweilen auch durchsuchen. Augenscheinlich lassen sie bekannte Personen fast ohne Kontrolle passieren. Allerdings können die Helden erkennen, dass die Wachen immer wieder einige Fremde zu Magister Thiolec schicken, wie sie sie für magisch begabt halten (zum Beispiel weil einer eine komische Mütze trägt, einen auffälligen Stab besitzt oder weil ihm eine Katze hinterher läuft). Wenn sich die Helden dem Tor nähern, beschreiben Sie folgende Szene, die einen Hinweis für spätere Untersuchungen birgt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch dem Stadttor nähert, könnt ihr beobachten, wie drei Bewaffnete von ihren Pferden steigen und von zwei Wachen ins Wachhaus gebeten werden. Während sie sich in der Wachstube befinden, werden die Satteltaschen von einer weiteren Wache durchsucht. Aus dem Wachhaus tritt nun ein vierter Gardist und kontrolliert weitere Reisende. Die ihm bekannten Personen winkt er schnell

durch, während er Fremde anhält und zum Warten auffordert. Eine junge Offizierin beobachtet das Ganze aufmerksam.

Ein Ochsenkarren muss warten, bis die Wache einen kurzen Blick auf Wagen, Ladung und die beiden Männer auf dem Kutschbock geworfen hat und sie dann mit freundlichem Nicken durchwinkt. Kurz bevor ihr an das Tor kommt, erscheinen die drei Bewaffneten, eine junge Frau und zwei Männer, wieder bei ihren Pferden. Die Frau trägt einen wattierten Waffenrock und ist mit einem Degen bewaffnet, die Männer sind mit Harnisch, Kettenhemd sowie Schwert und Morgenstern gerüstet. Sie tragen weder offene Wappen noch andere Standessymbole. Während sie sich ihren Pferden zuwenden, könnt ihr im Hintergrund einen etwa sechzigjährigen Mann erkennen, der sich, aus der Wachstube kommend, aufgeregt bei den Wachen beschwert: "... eine Frechheit, dass ein alter Mann nicht zu seinem Recht kommt. Ich fordere, dass jemand diese Strolche sucht und dass diese Streiche endlich ein Ende haben!" Offensichtlich erhält er von der Offizierin eine Antwort, die ihm nicht neu zu sein scheint, denn kopfschüttelnd und vor sich hin schimpfend geht er resigniert zurück in die Stadt, wo er bald in den Gassen verschwunden ist.

Die drei Bewaffneten sind derweil auf ihre Pferde gestiegen und die Offizierin gibt ihnen zu verstehen, dass sie weiter reiten können. Dann winkt man euch heran, denn nun seid ihr an der Reihe.

Auch die Helden werden gebeten, von ihren Reittieren und Wagen abzusteigen und zu erklären, was sie nach Perainefurt führt. Der Geleitbrief von Lizean von Vallusa, Mitglied des tobrischen Drachensteinrates (des herzoglichen Beraterstabes), hilft weiter, dennoch bestehen die Wachen darauf, dass wie bei allen anderen Besuchern der Stadt die Namen der Helden sowie ihre Bewaffnung und mitgeführte Waren im Wachbuch eingetragen werden. Sie erklären den Helden die gültigen Melderegeln des Herzogs von Tobrien. Fügen sich die Helden und lassen dieses Prozedere brav über sich ergehen, werden sie freundlich behandelt und eingelassen.

Sollten sie sich aber sträuben oder Widerstand leisten, ändert sich die Stimmung der Wachen grundlegend: Betroffene werden nicht in die Stadt gelassen, sondern als höchst verdächtig eingestuft und müssen umgehend ihre Waffen abgeben. Im Hintergrund sammeln sich alle diensthabenden Wachen, von denen eine in ein Horn bläst. Daraufhin erscheinen auf dem Wehgang der Stadtmauer weitere Gardisten, die ihre gespannten Armbrüste auf das Geschehen richten und auch aus der Stadt eilen weitere Gardisten herbei, um ihre Kollegen am Tor zu unterstützen.

Generell werden Helden, die nachweislich von Stand sind, entsprechend behandelt, aber dennoch gebeten, ihr Gepäck einer Durchsicht zur Verfügung zu stellen. Da Perainefurtens Sitz des Herzogs und des tobrischen Widerstandes in den besetzten Gebieten des Herzogtums ist, gilt sie als Stachel im Fleisch des Feindes, weshalb es immer wieder verdeckte Übergriffe und Sabotageaktionen gegen die Stadt und ihre wichtigen Bewohner gibt. Nach Ansicht des Herzogs und seines Beraterstabes kann man dem nur entgegenreten, indem man allen Fremden vorsichtig begegnet.

Sollte der Fall eintreten, dass die Helden eingesperrt werden, müssen sie ihr Verhalten eine ganze Weile später dem Kanzler erklären, der nur wenig Verständnis für ihr unkooperatives

Vorgehen aufbringt, aber den Helden dennoch Gehör schenken wird, da sie ein Leumundszeugnis der ODL-Großmeisterin bei sich tragen.

IN DER KANZLEI

Kanzler Delo weiß nicht, dass die Helden nach Perainefurten kommen, da die Kultisten die Brieftaube Llezeans abgefangen haben. Fragen die Helden nach Dracodan von Misaquell, können sie erfahren, dass er das letzte Mal vor zwei Tagen in der Kanzlei gewesen sei und vermutlich in seinem Haus weile. Falls die Helden dort schon gewesen sind und die Vermutung äußern, dass er Perainefurten möglicherweise verlassen hat, kann ihnen niemand Auskunft darüber geben, wohin er abgegeist sein könnte.

ANMELDUNG

Die Anmeldung erfolgt in der Kanzlei, bevor die Helden beim Kanzler vorsprechen können. Die Helden werden nacheinander in eine kleine Amtsstube gerufen, wo ein Schreiber die nötigen Papiere für die Helden anfertigt, damit sie sich innerhalb der Stadtmauern frei bewegen können.

Wenn die Helden bereits beim ODL vorgesprochen und dort festgestellt haben, dass sie weder avisiert wurden, noch dass Dracodan von Misaquell in der Stadt ist, werden sie aufgrund von Llezeans Geleitschreiben sofort zu Kanzler von Gernotsborn und seinem Adjutanten vorgelassen (siehe **Wieder in der Kanzlei**, Seite 102).

BEIM ORDO DEFENSORES LECTURIA

Das Ordenshaus gehört zu den neueren in der Geschichte des ODL. Es wurde 1021 BF im Zuge der Bedrohung durch Borbarad gegründet und in einem alten Gutshof untergebracht. Anfangs waren die Aufgaben des Hauses nicht genau festgelegt, doch durch andauernde Kämpfe in seiner Nähe wurde es schnell zum Ausbildungslager und Auffangbecken für Kundschafter und Flüchtlinge aus den Schwarzen Landen. Durch die Beteiligung an der *Operation Perlbeißer* (siehe gleichnamiges Abenteuer in der Anthologie **Kreise der Verdammnis**) konnte das Ordenshaus seine Stellung in den tobriischen Landen festigen und trug fortan seinen Teil zum Kampf gegen die Heptarchen bei. Der Blutzoll war jedoch enorm und das Haus erholt sich nur schwer davon.

Als neue und feste Ausbildungsstätte für junge Anwärter beginnt das Ordenshaus Perainefurten seiner Aufgabe gerecht zu werden. Die Standhaftigkeit ist weiterhin ein Zeugnis dafür, dass der Orden trotz hoher Verluste seine Prinzipien nicht verloren hat. "Verteidigen und Erhalten", so steht es auf dem Bronzeschild über dem Eingang.

Mehr zum ODL in Tobrien, seinen Aufgaben oder seinen Bewohnern finden Sie unter <http://www.nordflottille.de/ODL/> unter dem Menüpunkt **Haus Perainefurten**.

Die Helden werden nach Vorzeigen des Geleitschreibens sofort zum Leiter des Ordenshauses, Magister *Argon von Weidenbrück*, geführt, der ihnen berichtet, dass sie bislang nicht angekündigt wurden. Seit Wochen hat er keine Taube aus Vallusa mehr im heimischen Schlag gefunden, fügt er ergänzend hinzu, wenn die Helden auf das von Llezean von Vallusa verschickte Tier zu sprechen kommen. Aufgrund des guten Leumundes der Helden bei seiner Ordensgroßmeisterin bietet der Magister ihnen im Ordenshaus zwei Vierbettzimmer als Quartier in der Stadt an. Nach kurzer Beratung in Argons

Refugium können die Helden ihre Zimmer beziehen und die Birscha-Rolle im Ordenshaus zur sicheren Verwahrung geben. Auch die Lage des Wohnorts von Apeps Abgesandtem können sie hier in Erfahrung bringen.

Für den Fall, dass die Helden auf die Idee kommen, magische Tränke oder andere Artefakte erstehen zu wollen, teilt man ihnen lapidar mit, dass es kaum Gegenstände dieser Art in Perainefurten gibt und dass diese in der Regel vom Herzog für den Kampf gegen die Widersacher Schwarztobriens eingefordert, ja sogar beschlagnahmt würden.

KEIN DRACODAN!

Bei Dracodans Haus handelt es sich um eine kleine Bauernkate im Fachwerkstil und einen kleinen anliegenden Stall. Vor dem Haus befindet sich ein kleiner eingezäunter Garten, in dem allerlei Kräuter wachsen. Mit einer gelungenen *Sinnschärfe*-Probe können die Helden einen leichten, dunklen und quadratischen Schatten an der Wand neben der Eichentür sowie zwei kleine eiserne Haken erkennen, dort hat bis vor kurzem etwas gehangen. Schaut ein Held sich weiter in der Nähe um, findet er ein achtlos weggeworfenes Schild im Kräutergarten, auf dem in eingebrannten Lettern zu lesen steht: »*Mordbrennern, Dämonenanbetern, religiösen Fanatikern und dergleichen üblem Gelichte sei hiermit Kund getan, dass sie hier nicht willkommen sind!*«

Dracodan von Misaquell hat dieses Schild nach seinem Einzug anbringen lassen und es spiegelt lediglich seine sehr eigene Form von Humor wider. Aber allein die Tatsache, dass das Schild im Garten liegt, mag den einen oder anderen Helden alarmieren und berechtigte Bedenken äußern lassen, dass etwas geschehen sein könnte (siehe auch **Die Dunkle Seite 4**). Eine magische Analyse offenbart eine sehr schwache Reststrahlung an der Tür, die mit einem veritablen Hellsichtzauber (8+ ZfP*) die letzten abebbenden Muster eines FORAMEN erkennen lässt.

Das Haus hat drei Räume sowie einen Dachstuhl und eine Kellerluke. Über einen kurzen Flur erreicht man die Räume und erkennt am Ende eine steile Treppe, die hinauf auf den Dachboden führt. Es gibt einen Wohnraum mit Kamin, der mit drei Sesseln, Tisch, Bücherregal und einem Sekretär sowie einer Kommode ausgestattet ist. Die Küche birgt eine große Herdstelle, einen Essbereich und entsprechende Küchenutensilien. Das dritte Zimmer ist eine Schlafkammer, in der eine kleine Kommode mit Waschschüssel, Schrank, Bett und ein Badzuber stehen. Auf dem Dachboden befindet sich diverses Gerümpel, welches augenscheinlich schon älteren Datums ist und von der Familie zu stammen scheint, die vorher hier gewohnt hat. Es finden sich ein alter Webstuhl, Spinnrad, Stoff und Wollreste und vieles mehr. Unter der Kellerluke führt eine steile Stiege hinab in einen kleinen Raum, in dem einige Vorräte und Wein gelagert sind.

Es gibt keinerlei offensichtliche Kampfspuren oder andere Hinweise, die auf eine gewaltsame Entführung schließen lassen. Eine eingehende Betrachtung des Raumes offenbart jedoch, dass Dracodans Schwertgehänge samt Waffe an einem Haken nahe des Kamins hängt, die Stiefel stehen neben der Eingangstür und an einem darüber befindlichen Haken an der Wand hängen ein modischer Federhut und ein Umhang. Befragungen der Bevölkerung enthüllen, dass der Gesandte in der Regel nie ohne seinen Hut und seinen Umhang anzutreffen ist.

Auf einem Tisch neben der ungenutzten Herdstelle (Dracodan verspeist seine Nahrung stets lebend oder frisch erlegt) steht

ein Eimer mit Fleischbrocken, die einmal zu einem Karnickel, einer Katze oder einem Hund gehört haben. Die Fleischbrocken sind allesamt blutig roh und beginnen streng zu riechen. Ein paar dicke, grünlich schillernde Fliegen sitzen auf dem Fleisch und fliegen ärgerlich brummend auf, wenn sich ein Held dem Eimer nähert. Ein umgekippter Becher mit einem angetrockneten Rest vergossenen Weines liegt daneben. Alles in allem wirkt die Nahrung, als ob sie schon ein, zwei Tage an der Luft liegt. Der Sekretär scheint nur selten genutzt zu werden und ist eher Ablagefläche als Schreibtisch, in einer halboffenen Schublade kann man neben einem Geldbeutel mit knapp 70 Dukaten auch einige Edelsteine blinken sehen. Ein Raubüberfall ist also auszuschließen.

Mit einer gelungenen *Sinnesschärfe*-Probe +3 kann man im Flur einen kleinen Blasrohrpfeil entdecken, mit dem die Entführer Dracodan betäubt haben. Eine alchemistische Analyse des Pfeils fördert zutage, dass der Pfeil mit einer sehr starken Dosis Schlafgift getränkt war.

Wo ist DRACODAN?

Vorrangiges Ziel der Helden muss es nun sein, den Abgesandten Apeps zu finden, da sie ihn dringend für die Entschlüsselung und Kontaktaufnahme mit seinem Herrn benötigen. Beim Stadttor, dem Kanzler und dem ODL konnten im Vorfeld bereits einige Hinweise gesammelt werden, die mehr oder weniger relevant sind. Auch in Dracodans Haus sind Anhaltspunkte dafür vorhanden, dass er nicht freiwillig oder zumindestens unter sehr seltsamen Umständen sein Heim verließ. Nun geht es daran, weitere Hinweise zu finden, die dazu führen, dass die Helden der richtigen Spur folgen, nämlich den Tizam hinab bis kurz vor Ebelried (Dracodan wurde entführt und mit einem Boot, dem gestohlenen Lastkahn des alten Mannes vom Stadttor, auf dem Fluss fortgeschafft).

Im **Anhang** auf Seite 128 finden Sie eine Chronologie der Entführung Dracodans, die es Ihnen ermöglichen soll, in dem Zeitgewirr nicht die Übersicht zu verlieren.

WIEDER IN DER KANZLEI

Bei Kanzler, Baron von Eisenrath und den Schreibern in der Kanzlei können die Helden in Erfahrung bringen, dass man dort nichts von den Vorgängen weiß. Dracodan war das letzte Mal vor zwei Tagen im Haus. Es wurde über die Sicherheit der Stadt gesprochen, wie es vierteljährlich üblich ist. Wenn die Helden gegenüber dem Kanzler erwähnen, dass der Verdacht einer Entführung besteht, entschuldigt er sich, um sich mit seinen Beratern zu besprechen. Etwa eine halbe Stunde später werden die Helden erneut zum Kanzler gerufen und von ihm damit beauftragt, nach dem Gesandten Apeps, Dracodan von Misaquell, zu suchen und ihn nach Perainefurten zurück zu führen.

Die Helden sind die ersten, die das gewaltsame Verschwinden des Gesandten Apeps bemerkt haben. Da Dracodan von Misaquell im weitesten Sinne zum herzoglichen Hofstaat gehört, fallen die Ermittlungen zu seinem Verschwinden in das Ressort der Wolfengarde. Der Kanzler ernennt die Helden kurzerhand zu Herzoglichen Sonderermittlern, denen der Ritter der Wolfengarde, *Kuno Rudesen von Künßberg*, zur Seite gestellt wird. Sobald die Gruppe die Stadt verlässt, händigt ihnen der Herold und Erste Schreiber des Herzogs, Meister *Zordan Okenheld*, in der herzoglichen Schreibstube ein Geleitschreiben aus, das sie bis zum Ende des nächsten Monats als Ermittler des Herzogs ausweist und ihnen innerhalb der zwölfgöttlich-tobrischen Grenzen alle Türen und Tore öffnen sollte.

Ritter Kuno begleitet auf Befehl des Kanzlers die Gruppe auf ihrer Ermittlungsreise durch Tobrien. Für den Fall, dass es zu Kämpfen kommt, drückt Ritter Kuno sich selbstverständlich nicht davor, mit den Helden gemeinsam den Waffengang zu meistern. Nachstehend die spielrelevanten Werte des Ritters.

Kuno Rudesen, Ritter von Künßberg

Aussehen: Mitte 40, 1,85 Schritt, flachsblondes langes Haar, gepflegter Vollbart, kräftige Statur

Charakter: ruhig und besonnen, schnelle Auffassungsgabe; ist gewohnt, dass seinen Anordnungen Folge geleistet wird; ist sich seiner besonderen Stellung bewusst, aber nicht arrogant; unternimmt nichts, was Herzogtum oder Herzogenfamilie schaden könnte

Herausragende Eigenschaften: MU 15 KK 15, Eisern, Prinzipientreue, Verpflichtungen

Herausragende Talente: Kriegskunst 12, Reiten 13

Schwert:

INI 11+W6 AT 18 PA 14 TP 1W+5 DKN

Schwert mit Schild:

INI 10+W6 AT 17 PA 17 TP 1W+5 DKN

Raufen (Hammerfaust):

INI 11+W6 AT 14 PA 12 TP W+1 (A) DKH

Lanzenreiten (Kriegslanze):

INI 11+W6 AT 19 TP 1W+6 / 2W+8 / 3W+10

LE 40 AU 34 KO 14 GS 5 MR 4

RS 4 (Kettenhemd mit Kettenhaube)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Finte, Ausfall, Meisterparade, Binden, Linkhand, Schildkampf II, Turnierreiterei, Kriegsreiterei, Reiterkampf

Waffenlose Sonderfertigkeiten: Hammerfaust, Eisenarm, Gerade, Kreuzblock, Auspendeln

Der Kanzler weist die Helden mit gestrengen Worten darauf hin, dass sie nun eine besondere Stellung in Tobrien inne haben und ihnen im Zuge ihrer Ermittlungen jeder Rede und Antwort stehen muss, ohne Rücksicht auf Stand oder Amt, mit Ausnahme des Herzogs, der sich zur Zeit nicht in Tobrien aufhält, sondern in Weiden bei seiner Gemahlin verweilt. Er fügt hinzu, dass er jede Form von Missbrauch dieser Sonderstellung schwer ahnden wird. Er steht zu diesen Worten, selbst wenn die Helden verstimmt oder beleidigt darauf reagieren sollten.

DIE DREI BEWAFFNETEN

Bei ihrer Ankunft am Tor haben die Helden drei Bewaffnete beobachten können, die sie jetzt möglicherweise als Verdächtige einstufen und aufsuchen wollen. Bei den drei Abenteurern handelt es sich um Söldner, die in der Herberge *Gleißender Stahl* abgestiegen und auf Arbeitsuche sind. Bei einer Befragung antworten sie, dass ihnen Dracodan von Misaquell ein Begriff sei, sie ihn jedoch noch nie gesehen haben. Eine magische Überprüfung oder eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe +5 im Gespräch mit den Söldnern offenbart, dass sie die Wahrheit sagen. Falls es zu einem Streit zwischen den Helden und den Söldnern kommen sollte, greifen sie nicht zu den Waffen, es sei denn, die Helden ziehen zu erst. Einer handfesten Schlägerei sind sie jedoch nicht abgeneigt.

MARKTFRAUEN UND WASCHWEIBER

Jeden Tag sind Frauen am Fluss mit dem Waschen der Wäsche beschäftigt oder stehen auf dem täglichen Markt, wo sie ihre Waren feil bieten. In jedem Fall bekommen diese Frauen viel

vom täglichen Leben in der Stadt mit. Von einer der Marktfrauen können die Helden erfahren, dass Dracodan am gestrigen sehr frühen Morgen in Begleitung anderer Leute (drei Männer und eine Frau) gesehen wurde. Er schien betrunken gewesen zu sein und kräftig gefeiert zu haben, denn seine Bekannten mussten ihn stützen. Er war nicht einmal vollständig bekleidet, denn sein Hemd war nur halb in den Hosenbund gestopft und hing auf der anderen Seite heraus und barfuss sei er gewesen aber trotzdem mit einem goldenen Halsreif geschmückt. Eine der Wäscherinnen hörte einen Mann zu der Frau sagen, dass man ihn am besten mit dem Boot transportieren könne, das würde am wenigsten auffallen. Offenbar schämten sie sich für seinen Zustand oder wollten ihn vor einem Ansehensverlust bewahren. Eine weitere Wäscherin kann berichten, dass die Gruppe zu einer weiteren Person in einem der Boote gestiegen sein, die nahe der Taverne *Gleißender Stahl* am Ufer außerhalb der Stadtmauer vertäut sind, und dann flussabwärts (Richtung Osten) davon fuhren. Wohin sie gefahren sind, kann sie nicht sagen, vermutet jedoch, dass sie später wieder heimgekommen sind.

STAMMLOKAL

Durch Fragen in der Bevölkerung, vornehmlich der Nachbarn oder Wachen, können die Helden herausfinden, dass Dracodan sich hin und wieder im *Schwarzen Ferkel* aufhält. Dort ist er jedoch schon seit einer Woche nicht mehr gesehen worden.

DAS VERSCHWUNDENE BOOT

Wenn die Helden herausfinden wollen, ob in letzter Zeit ein Boot vermisst wird, müssen sie dazu die Wachen am *Vallusanschen Tor* aufsuchen. Im Wachbuch steht tatsächlich ein kurzer Eintrag mit dem Namen des Mannes und seinem Anliegen. Es handelt sich um den Lastschiffer *Fergold Henningsen*, der außerhalb der Stadtmauern in *Travias Ring* lebt. Wo genau, vermögen die Wachen allerdings nicht zu sagen. Erkundigungen bei den Einwohnern bringen aber bald das Ergebnis, dass er am östlichen Ende der Stadt, direkt am Fluss wohnt.

FOLGE DER SPUR

Sobald die Helden genug Informationen über die Entführung des Abgesandten Apeps gesammelt haben, machen sie sich vermutlich auf den Weg, die Entführer zu verfolgen. Berichten die Helden in der Kanzlei über ihre Ermittlungen, versetzen sie den Kanzler in große Sorge: Es sei von großer Wichtigkeit, dass Dracodan von Misaquell nichts geschieht, da nicht auszudenken sei was passiert, wenn der Kaiserdrache Apep davon Wind bekäme. Dies könne zu großen regionalen und ärgsten politischen Problemen führen. Er bittet die Helden, den Abgesandten zu retten und bietet ihnen selbstredend Hilfe an. Etwaige abgenommene Gegenstände werden auf Nachfrage wieder ausgehändigt und je nach Ausstattung der Gruppe um weitere ergänzt.

Für die folgende Suchaktion ist es wichtig, dass die Entführer auf jeden Fall vor den Helden auf Burg Tobelstein eintreffen. Es spricht aber absolut nichts dagegen, dass die Helden den Abstand zu den Entführern auf ein paar Stunden verringern, wenn sie sehr schnell vorgehen. Während der Verfolgung können die Helden immer mehr Hinweise und Beschreibungen zu den Kultisten sammeln, damit sie am Ende ungefähr einschätzen können, mit wem sie es zu tun haben, obwohl sie sich das sicherlich schon denken können.

Suchen die Helden den Flussschiffer auf, erkennen die Helden in ihm den alten Mann wieder, der ihnen bei ihrer Ankunft am Tor auffiel. Fergold klagt ihnen sein Leid und berichtet, dass er vorgestern mit seinem Boot den ganzen Tag auf dem Fluss war und es um die zehnte Abendstunde herum nahe der Stadtmauer an einem Steg vertäute, da er noch einiges in der Stadt einzukaufen hatte. Als er am gestrigen Morgen zum Anleger zurückkam, war sein Boot verschwunden. Entweder haben ihm, wie er vermutet, irgendwelche Kinder einen bösen Streich gespielt und es einfach losgebunden oder es wurde gestohlen. Fergold bietet den Helden ein Fässchen eingelegten Räucherfisch an, eine Spezialität seines Sohnes, der sich auf das Zubereiten von Flussfischen versteht, falls sie ihm sein Boot zurückbringen.

KOMMISSAR ZUFALL

An einer beliebigen Stelle läuft zufällig ein Handwerker vorüber und hört die Frage nach Dracodan. Spontan fällt ihm etwas ein und er sagt: "Der Herr Drachengesandte scheint langsam seltsam zu werden. Gestern Morgen, als ich zur Baustelle in der Nähe des Rondra-Tempels ging, mussten ihn zwei Leute stützen – der war kaum noch bei Sinnen." Der Handwerker vermutet, dass der Abgesandte sturzbetrunken von den Wachen in eine Zelle einer Wachstube gebracht wurde, um dort seinen Rausch auszuschlafen.

DIE WACHEN

Fragen die Helden die Wachen an den Stadttoren, berichtet man ihnen am nördlichen Drachensteintor, dass man dort den Herren von Misaquell vor zwei Tagen das letzte Mal sah, als er am gegen Mittag nach einem seiner üblichen Ausflüge in die Umgegend zurückkehrte. An den anderen Stadttoren wurde er nicht gesehen. Dracodan befindet sich natürlich derzeit nicht im Gewahrsam der Wachen und war es darüber hinaus selbstverständlich auch noch nie. Er ist ja immerhin ein Gesandter und ein sehr merkwürdiger noch dazu, denn er spricht ja für den Drachen Apep.

DIE DUNKLE SEITE 4

Die *Krallen des Drachen*, die sich seit Vallusa auf den Fersen der Helden befanden, haben nun einen Vorsprung herausgearbeitet: Sie haben Dracodan von Misaquell in ihre Gewalt gebracht, sind mit einem Lastkahn auf dem Tizam aus Perainefurten entkommen und steuern Ebelried entgegen. Nach etwa zweidrittel der Strecke landen sie an, da die Stadt stark bewacht wird und Dracodan dort zu bekannt ist, um ihn einfach hindurchzuschleusen. Die Kultisten, die schon seit Jahren in der Region heimisch sind, kennen sich in Tobrien sehr gut aus. Auf Höhe des Herzoglichen Gestüts Neuenberg, das etwa eine dreiviertel Tagereise südlich von Perainefurten und etwa 10 bis 12 Meilen nördlich von Ebelried liegt, verlassen sie den Fluss, versenken den Lastkahn in Ufernähe und eilen zu Fuß zum Gestüt (wofür sie etwa eine Viertelstunde brauchen). Des nachts statten sie Neuenberg einen Besuch ab, bei dem sie erfahrene Pferde stellen, um von hier aus zur Burg Tobelstein zu reiten.

Am Tag, als die Helden Perainefurten betreten und ihre Ermittlungen beginnen, rasten die Entführer im Dorf Protzingen nahe des Zwölfgötterklosters *Göttertrutz*. Dort schöpfen sie noch Kraft, als die Helden bereits auf dem Gestüt recherchieren, da sie sich sicher wähnen und von ihren Verfolgern nichts ahnen. Wenn die Helden am Abend des folgenden Tages Protzingen erreichen, sind die Kultisten jedoch schon etwa eine Tagesreise entfernt bei der Festung Kleinwardstein angelangt. Kurz bevor die Helden dort eintreffen, erreichen ihre Gegner die Ausläufer der Schwarzen Sichel und folgen nun dem Lauf der Tobimora ins Gebirge hinein. Die Helden können zwar aufholen, dennoch sind die *Krallen des Drachen* schneller als sie am Ziel, der Burg Tobelstein, wo sie Dracodan von Misaquell in ein tiefes Verließ werfen, bevor sie sich nach kurzer Nachtruhe wieder aus der Burg zurückziehen. Die Helden treffen einige Stunden später im nahe gelegenen Weiler Eberfels ein. Eine genaue Übersicht der Ort- und Zeitpunkte finden sie in Form einer Zeittafel im **Anhang III**.

WIE WOLLEN WIR REISEN?

Im Folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden sich mit dem Wohlwollen des tobrischen Kanzlers auf die Fährte des Drachengesandten und seiner Entführer setzen. Delo von Gernotsborn kann den Helden entweder ein Boot oder auch Pferde zur Verfügung stellen. Sogar beides zugleich, je nachdem, wie sie den Entführern nachsetzen wollen. Für den Wasserweg steht ihnen ein kleiner Flussegler samt erfahrenem Schiffer zur Verfügung. Der Segler ist um einiges schneller als der gestakte Lastkahn, mit dem die Kultisten geflüchtet sind. Pferde bieten ebenfalls eine schnelle Fortbewegungsmöglichkeit und darüber hinaus die Chance, dass die Helden auf dem Weg gen Ebelried das Gestüt direkt aufsuchen, um die Pferde zu wechseln oder um mit den Bewohnern zu sprechen. Die Helden können die sperrige und schwere Birscha-Rolle beruhigt der Obhut des tobrischen Kanzlers überlassen, der sich in seiner Eigenschaft als Herzoglicher Siegelbewahrer für die Sicherheit und Unantastbarkeit des Artefaktes verbürgt. Auch der ODL bietet sich an, die Rolle im Ordenshaus zu lassen. In beiden Fällen ist die Rolle tatsächlich sicher und es wird ihr nichts geschehen, aber wenn die Helden sich nicht von dem Artefakt trennen wollen, dann lassen Sie sie gewähren. Achten sie dann nur darauf, dass sie dies dem Helden, der die Rolle bei sich trägt, durch Probenerschwernisse bewusst machen. Allerdings kann es dann auch dramatisch werden, falls die Helden am Tobelstein in feindliche Hände geraten oder sich grundsätzlich auf der Burg bewegen. Falls die Rolle dabei verloren geht, müssen Sie improvisieren und die Helden gegebenenfalls in einem separaten Abenteuer das Artefakt wieder zurück gewinnen lassen.

AUF DEM FLUSS

Die Helden werden kurz nach der Besprechung mit dem Kanzler von Kapitän *Jenno 'Die Gnitze' Gompelsen* und dessen Sohn *Jasper* am Anleger erwartet. Der Segler ist bereit zum ablegen, es ist ausreichend Proviant und die üblichen Ausrüstungsgegenstände, die man für einen Weg durch die Wildnis benötigt, and Bord – die Verfolgung kann beginnen.

Um den Helden langwierige Probleme in Ebelried zu ersparen, stellt ihnen Delo von Gernotsborn ein Legitimationsschreiben aus, damit sie in die stark bewachte Stadt eingelassen werden und nötigenfalls Pferde oder Ausrüstung und Proviant zur Verfügung gestellt bekommen.

Wenn die Helden nicht explizit ankündigen, dass sie während der Fahrt auf dem Tizam nach Spuren am Flussufer zu suchen, so fahren sie tatsächlich bis Ebelried und bringen dort in Erfahrung, dass in der letzten Zeit kein Flussschiff die Stadt erreicht hat. Sollten die Helden dagegen auf Spuren achten, würfeln Sie verdeckt *Sinnenschärfe*-Proben. Bei einer gelungenen Probe +5 im Tageslicht oder +10 bei Dunkelheit (der Vorteil Dämmerungssicht kann hier zum Tragen kommen) können Sie den Helden schildern, dass sie am rechten Ufer knapp unterhalb der Wasseroberfläche einen dunklen Schatten entdecken. Dabei handelt es sich um den durch die Kultisten versenkten Lastkahn, dessen Bordwände immer wieder leicht die Wasseroberfläche des hier knapp 20 Schritt breiten Flusses durchbrechen. Eine Untersuchung des Bootes ergibt, dass es dort noch nicht lange liegen kann, da es – bis auf das in den Boden geschlagene Loch – sehr gut in Takt und kaum von Schwemmsand bedeckt ist. Wir gehen nachfolgend davon aus, dass die die Helden das Boot finden, und am Ufer weiter nach Spuren suchen, was Sie dann zum Abschnitt **Am Flussufer** führt.

ZU PFERDE

Eine ausgebaute und gepflasterte Straße führt aus Perainefurten heraus am westlichen Ufer den Tizam entlang zum 45 Meilen südlicher gelegenen Ebelried. Nachdem die Helden etwa 35 Meilen zurückgelegt haben, erblicken sie ein Schild am Wegesrand, das auf das Herzogliche Gestüt Neuenberg aufmerksam macht, welches etwa eine Meile gen Westen liegt. Aufmerksame Helden können, wenn ihnen die oben angeführte *Sinnenschärfe*-Probe gelingt und sie darauf hingewiesen haben, dass sie den Fluss im Auge behalten, ebenfalls den Schatten des versenkten Lastkahns entdecken und damit den Hinweis erhalten, dass die Entführer hier ausgestiegen und vermutlich zu Fuß weiter gegangen sind. Eine *Fährtsuchen*-Probe +5 bestätigt diesen Verdacht – die Entführer bewegten sich in Richtung Gestüt.

EBELRIED

DIE STADT IN KÜRZE

Einwohner: etwa 670 (davon 100 zivile Bewohner)

Wappen: Goldener Schlüssel auf blauem Grund über einem vierfach silber und blau, wellengeteilten Zinnenschildfuß

Stadtherr: herzoglicher Trutzvogt Wolfhart von Weissenstein, Marschall Frankwart Gerdenwald

Garnisonen: I. Herzogliches Garderegiment 'Tobimoragarde' (300 Bewaffnete), 50 Gräfflich-mendenische Landwehrsoldaten, Söldner des 'Sturmbanners', etwa 100 Bewaffnete der Landwehr, 20 Sappeure, ein Halbbanner Rondrianer (Orden zur Hohen Wacht)

Tempel: Rondra, Travia, Boron (in einem Marbiden-Kloster unweit der Stadt)

Besonderheiten: geweihte Greifenstatue

Wichtige Gasthöfe/Schenken: 'Zum lachenden Drachen' (Q2/P5/S8)

Aus der einstmals stolzen Grafenstadt ist durch die jahrelangen Kampfhandlungen größtenteils ein Ruinenfeld geworden. Die Häuser, die nahe der Tobimora stehen, sind schwer beschädigt und ihre Fenster mit Brettern vernagelt. Besser erhaltene Häuser finden sich vor allem in jenen Teilen der Stadt, die weiter weg vom Fluss und damit vom direkten Feindkontakt entfernt liegen. Dort leben auch die meisten noch verbliebenen Zivilisten der Stadt. Doch ist das Leben mehr als bescheiden und die elenden Verhältnisse wohl allenfalls mit dem Südquartier Gareth's vergleichbar. Detailliertere Informationen zu einzelnen Orten in Ebelried entnehmen Sie bitte **Schild 102f**.

PACHFORSCHUNGEN

Fragen die Helden, in Ebelried angekommen, die Wachbesatzungen am Stadttor oder auf der Brücke, ob in den letzten Stunden eine mehrköpfige Gruppe mit einem augenscheinlich Betrunkenen oder Bewusstlosen in einem Lastkahn oder zu Fuß angekommen sei, so wird dies allerorten verneint. Aus dem Norden sind seit mehreren Tagen keine fremden Personen gekommen. Eine Wache kann aber angeben, dass eine Patrouille berichtet hat, dass sie am gestrigen Abend eine Gruppe Betrunkener gesehen habe, denen wohl das Boot abgesehnt sei. Dies hat sich in Höhe des Herzoglichen Gestüts Neuenberg, gute zehn Meilen nördlich von Ebelried, zugetragen. Dieser Hinweis sollten es den Helden erlauben, zurück auf die Spur zu finden, auch wenn sie nun fast einen halben Tag verloren haben.

AM FLUSSUFER

Auf Höhe der Stelle, an dem die Kultisten das Boot versenkt haben, können die Helden bei gründlicher Suche Spuren entdecken. Eine gelungene Probe auf *Fährtsuchen* +5 offenbart mehrere Fußspuren im Schlick und niedergetrampeltes Binsengras. Sollte die *Fährtsuche* mit mehr als 8 TaP* gelingen, kann man eine Schleifspur zwischen zwei normalen Laufspuren erkennen. Eindeutig wurde hier jemand weiter geschleppt, der nicht in der Lage war, eigenständig zu laufen. Die entdeckten Spuren führen in Richtung des Herzoglichen Gestüts. Nahe dieser Stelle steht das schon oben erwähnte Schild und weist den Weg.

HEIßE ODER KALTE SPUR?

Wenn die Helden den Kahn entdecken, den Spuren nach Neuenberg folgen oder sich gleich zum Gestüt aufmachen, ist die Spur der Kultisten noch recht heiß – sie haben dann knapp einen Tag Vorsprung vor den Helden.

Sollten die Helden dagegen zunächst bis Ebelried gezogen und erst von dort aus zum Gestüt gelangt sein, so haben die Entführer deutlich mehr Strecke zurückgelegt. In diesem Fall haben die Kultisten einen Vorsprung von etwa anderthalb Tagen. Trotzdem können die Helden die Spur wieder aufnehmen und verfolgen. Auch wenn vielleicht keine direkten Spuren am Boden mehr erkennbar sind, können die Helden immerhin Landarbeiter und Dorfbevölkerung befragen. Fest steht, dass die Entführer sich nicht sonderlich auffällig verhalten, aber auch nicht heimlich und im Verborgenen reisen.

MUSIK

Für die Dauer der Ermittlungen auf dem Gestüt Neuenberg bieten sich ruhige und bedrückende Musikstücke an. Was die Helden hier erfahren und erleben ist Leid und Trauer, Wut und Verständnislosigkeit. Hier empfiehlt sich etwa Epilogue (Relief) von Apocalypica oder Hamlet (Version 1) aus Hamlet.

DAS HERZOGLICHE GESTÜT ZU NEUENBERG

Die Gebäude des recht jungen Gestüts gehören zu einem Rittergut gleichen Namens. Der Turm der Ritterin *Elsberta Rudesen*, Ritterin von Salvunk, steht in Sichtweite (etwa 500 Schritt entfernt), ist aber zurzeit nicht bewohnt, weil die Leiterin des Gestüts auf Reisen ist.

Da Ihre Heldengruppe vom Wolfsgardisten Kuno begleitet wird, der der ältere Bruder der Gestütsleiterin ist, verlaufen die Ermittlungen deutlich einfacher. Ritter Kuno ist auf dem Gestüt wohl bekannt und daher werden auch die ihn begleitenden Helden als hochherrschaftliche Gäste betrachtet, denen man gerne Rede und Antwort steht.

Neben dem Gutshaus, in dem auch eine Wachstube untergebracht ist, gibt es einen Stall, der 60 Pferden Platz bietet. Darüber hinaus gibt es eine große Scheune und etwas abseits gelegen eine Schmiede.

Um den Kernbereich des Gestüts wurde eine Mauer errichtet, die jedoch einem ernsthaften Angriff nur wenig entgegenzusetzen könnte. Innerhalb dieser Einfriedung gibt es einen Zureitplatz und eine kleine Koppel für Fohlen. Außerhalb der Mauer sind einige Koppeln eingezäunt, von denen nur eine mit sieben (ungezähmten) Pferden belegt ist. Im großen Stall finden sich weitere Pferde, die als erprobt gelten, jedoch noch nicht vollkommen ausgebildet sind.

Alles in allem sind auf dem Gestüt stets sechs Herzogliche Soldaten und das Personal anwesend, in einem Nebengebäude am nahen Turm sind weitere fünfzehn Soldaten stationiert.

In Abwesenheit der Ritterin *Elsberta* hat der bornische Stallmeister *Illioscha Walsareff* das Sagen auf dem Gestüt. Er ist für die Aufzucht und Ausbildung der Pferde zuständig und trägt nach *Elsberta* die Verantwortung für die herzoglichen Zuchtpferde, während sein Kollege *Joderich Perting*, ein ehemaliger Weibel der kaiserlichen Truppen in Ebelried, sich um das aus neun Knechten, Mägden, Stallburschen und -mägden bestehende Gesinde kümmert. Ihm zur Seite standen der Großknecht *Eberhelm* und seine Frau *Gundrit*, die beide seit der Gründung des Gestüts auf dem Hof lebten. Die beiden wurden durch den Diebstahl der Pferde in der Nacht geweckt, entdeckten zwei getötete Wachen und wurden selbst Opfer der *Klauen des Drachen*. Sie hinterlassen ihren vierzehnjährigen Sohn *Forkmar*, der als Stallknecht arbeitet und in der Mordnacht tief und fest geschlafen hat.

PACHFORSCHUNGEN

Wenn die Helden am Gestüt eintreffen, werden sie – Ritter Kuno sei Dank – herzlich empfangen. Auch wenn auf dem Gestüt wegen der Morde und dem Pferdediebstahl helle Aufregung herrscht, nimmt man sich die Zeit, den beliebten Bruder der Ritterin angemessen zu empfangen und seine Begleiter nicht minder offen und freundlich zu begrüßen. Die vier Leichen wurden am Morgen entdeckt und man hat sofort um Hilfe nach Perainefurten geschickt. Nun freut man sich, dass die Hilfe zum einen so schnell und zum anderen in Person des Ritters Kuno erfolgte. Es bedarf nur weniger Worte, um das Missverständnis aufzulösen, aber nichts desto trotz nimmt man sich nach einer kurzen Erfrischung und Stärkung der Sache an. Während Ritter Kuno im nahegelegenen Turm nach dem Rechten sieht, sind die Helden mit der Ermittlung auf dem Hof beschäftigt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Dunkelheit der beginnenden Nacht sind die Spuren am Boden nicht mehr auszumachen, aber ihr könnt mit den Bewohnern des Gestüts sprechen. Stallmeister Walsareff führt euch zunächst in die Wachkammer, wo am Morgen die beiden getöteten Wachen von einer der Stallmägde gefunden wurden. Das Mädchen Barina wird herbeigerufen und kurz darauf steht das sechzehnjährige Mädchen mit leichenblassem Gesicht und am ganzen Leibe zitternd vor euch. Stumm deutet sie auf einen dunklen Fleck auf dem festgetretenen Lehm Boden des Stalles. "Da hat Haldera gelegen ..." sie schluckt einmal kräftig und fährt dann mit leiser Stimme fort: "... und aus dem Hals hat sie geblutet. Ganz merkwürdig angestarrt hat sie mich, aber sie war wohl schon zu Boron gegangen. Als ich bei ihr kniete hab ich dann in der Wachkammer den Sieghart gesehen. Vom Stuhl ist er gefallen, in die Ecke. In der Stirn steckte ihm ein kleiner Pfeil und nur ein ganz kleiner Blutfaden ist ihm die Stirn runtergelaufen. Ganz erschreckt hat er mich angesehen und merkwürdig verrenkt lag er da ... ist mit dem Stuhl zusammen umgekippt." Ihre Stimme wird brüchig und zittrig und kurz drauf rollen ihr dicke Tränen die Wangen hinunter. Mit tränenerstickter Stimme fährt sie dennoch fort: "Ich hab dann sofort Meister Illjoscha gerufen und um Hilfe und kurz drauf sind dann ja auch schon alle anderen gekommen. Ihre Augen ... wieso haben sie mich so angestarrt, als würden sie wollen, dass ich mit ihnen komme?"

Dann versagen der Kleinen die Nerven und sie beginnt hemmungslos zu weinen, wobei sie sich von einer anderen Magd in die Arme nehmen lässt.

Von dem Kind ist nicht mehr zu erfahren, sie hat in der Tat beide Wachen gefunden und nun einen ordentlichen Nerven-zusammenbruch. Kurz nach dem Gespräch wird sie auf ihre Kammer geführt und ist für den Rest des Aufenthaltes der Helden nur sehr schwer ansprechbar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Stallmeister seufzt schwer und entzündet sich seine knorrige Wurzelpfeife, danach greift er in die Jacke und holt eine kleine Taschenflasche heraus, entkorkt diese und nimmt einen tiefen Schluck. Danach hält er die Flasche in die Runde.

"Wenn ihr mögt? Ein kleiner Gruß aus meiner Heimat. Meskinnes, nach altem Hausrezept gebrannt. Hält im Winter warm und vertreibt böse und dumme Gedanken."

Dann schüttelt er fassungslos seinen Kopf, während er euch bedeutet, ihm in den nächsten Stall zu folgen: "Wer, in Mokoschas Namen, macht so was? Die beiden Wachen und dann noch im Stall selbst der Großknecht und seine Frau. Ich führ euch grad hin. Das alles, nur um ein paar Pferde zu stehlen? Bei allen Zwölfen, auch wenn uns die Pferde sehr am Herzen liegen, so ist doch fraglich, ob sechs Pferde vier Menschenleben wert sind. Ich denke nicht. Wo soll das alles nur enden?"

In der Zwischenzeit habt ihr den Stall erreicht, in dem sicherlich drei Dutzend leere und knapp 20 belegte Pferdeunterstände zu finden sind. Bei den leeren Unterständen steht ein Mann mittleren Alters, gekleidet in eine kaiserliche Uniform. Der Mann ist mittelgroß, hat kurz-

geschorenes, eisgraues Haar und einen gewaltigen Kaiser-Alrik-Bart, dessen hochgezwirbelte Enden er ständig mit seinen Fingern nach oben drückt.

Mit einer gelungenen *Heraldik-* oder *Etikette*-Probe kann ein Held erkenne, dass es die Uniform eines Weibels eines kaiserlichen Sappeur-Regimentes ist. Zudem trägt der Mann eine Medaille, die ihn als Kriegsheld auszeichnet, der an der Trollportenschlacht teilgenommen hat. Als er die Helden und den Stallmeister bemerkt, nimmt er Haltung an, knallt die Hacken zusammen und grüßt militärisch zackig, während er in alter Gewohnheit Meldung macht.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

"Weibel Joderich Perting, stehe zur Verfügung. Bitte um Erlaubnis frei sprechen zu dürfen!" Danach wartet der Mann erwartungsvoll auf eure Bestätigung oder Erwiderung. Sobald ihr sie ihm erteilt habt, berichtet der Gesindemeister nach einem kurzen Räuspern, was sich zugetragen hat:

"Bin am frühen Morgen von den Hilferufen der Magd Barina geweckt worden und sofort zu ihr geeilt. Als ich im Nebengebäude ankam und sah, dass man sich schon um die Kleine kümmert, bin ich nach kurzer Inaugenscheinnahme der Gefallenen hierher in die Stallung. Habe dann am Durchgang zu den Fohlenstallungen die beiden anderen Leichen vorgefunden. Wenn ich den Herrschaften die Stelle zeigen darf?" Daraufhin geht er zu einem Durchgang zu einem abgetrennten Teil des Stallgebäudes und deutet auch hier auf zwei dunkle Flecken auf dem Boden.

"Hier lagen die beiden. Handelt sich bei den beiden Opfern um Großknecht Eberhelm Hütting und seine Gemahlin Gundrit. Hinterlassen beide einen halbwüchsigen Sohn, Forkmar. Hab mich des Jungen mal angenommen. Ist ein tapferer Bursche, trägt das Unheil mit Fassung. Also, den beiden hier wurden ebenfalls die Kehlen aufgeschnitten. Muss schnell gegangen sein, denn keiner hier am Hof hat auch nur einen Mucks gehört."

Der Gesindemeister beendet seinen Rapport und steht mit auf dem Rücken verschränkten Händen abseits und wartet ab. Stallmeister Walsareff nickt dem Mann zu und dankt ihm für seine Ausführungen. Dann wendet er sich an euch:

"Nun, ihr habt gehört was sich hier zugetragen hat. Ich habe bereits nachgesehen und festgestellt, dass sechs von unseren fünfzehn erprobten Tieren verschwunden sind, die nächsten Monat nach Perainefurten und Ebelried geliefert werden sollten. Zudem sind sechs Sättel und dazugehöriges Zaumzeug entwendet worden. Tja, mehr wüsste ich derzeit nicht zu berichten. Wenn ihr noch Fragen habt?"

Der Stallmeister blickt euch nun ebenfalls erwartungsvoll an und bedeutet euch, mit ihm und dem Gesindemeister zusammen den Stall zu verlassen.

Falls die Gruppe die Leichen sehen möchte, wird ihrer Bitte entsprochen. Die Toten wurden im Kühlkeller des Haupthauses aufgebahrt, bis sich der gerufene Boron-Geweihte der Körper annehmen kann. Tatsächlich hat man dem Ehepaar, ebenso wie der Wachfrau, die Kehlen aufgeschlitzt. Mit einer gelungenen *Anatomie*-Probe +3 oder *Heilkunde Wunden* +5 kann festgestellt werden, dass die Klinge sehr dünn und sehr scharf gewesen sein muss und dass die Schnitte mit viel Kraft und Geschick sehr tief ausgeführt wurden. Schreien konnte so

keines der Opfer. Wahrscheinlich trat der Tod innerhalb von wenigen Minuten ein, wobei die Opfer wegen des enormen Blutverlustes schnell besinnungslos gewesen sein dürften. Der Gardist weist außer dem kleinen Einstich an der Nasenwurzel keinerlei äußere Verletzungen auf. Eine genaue Untersuchung der Einstichstelle (*Heilkunde Wunden* +3) und des Pfeils (*Sinnesschärfe* +3) bringt zutage, dass der Pfeil offenbar derselben Machart ist, wie der, der den Gesandten Apeps betäubt hat. Vermutlich haben noch nicht viele Helden einen Blasrohrpfeil gesehen. Wenn Sie eine falsche Fährte legen wollen, können Sie die Helden darauf hinweisen, dass "die Wilden im Süden" derlei benutzen.

Zudem lassen sich in der Wunde und auf dem Pfeil Reste einer bräunlichen Substanz finden, die mit einer Probe auf *Alchimie* +5 oder *Heilkunde Gift* +2 den Einsatz des Giftes Kelmon nachweist. Kelmon ist ein starkes Lähmungsgift, das in seiner hier besonders konzentrierten Darreichungsform länger als üblich wirkt und nach einiger Zeit zu vollständiger Muskel- und Atemlähmung führt. Der Gardist muss also qualvoll und langsam erstickt sein.

Befragungen der restlichen Bewohner des Gutes, sowie der Gardisten am Turm der Ritterin ergeben nichts, denn niemand hat etwas gehört oder gesehen. Alles war ruhig und friedlich. Die magische Analyse des Hofes oder einzelner Räumlichkeiten (Stallung, Wachkammer etc.) mittels eines ANALYS und 5 ZFP* weist den Einsatz von Umweltmagie nach. Mit 12 ZFP* kann die Formel so eben noch als modifizierte Variante des SILENTIUM über der Wachstube und dem Pferdestall erkannt werden, dann verebbt die Matrix völlig und lässt keine weitere Erkenntnisse zu.

Als einzigen greifbaren Hinweis auf die herzoglichen Pferde kann Stallmeister Walsareff den Helden das Brandzeichen zeigen, sowie eine Eigenart der hier hergestellten Hufeisen, nämlich zwei Kerben, die eine Spurensuche erleichtern dürften.



Mit einer gelungenen *Fährtenuche*-Probe können die Helden tatsächlich Spuren erkennen, die vom Gestüt aus fort und auf einen Waldpfad führen. Auf Nachfrage erhalten sie die Antwort, dass dieser Weg durch den Wald gen Westen in Richtung Kloster Göttertrutz und weiter zum Kleinwardstein und dem dahinter liegenden Sichelstieg führt.

Sollten die Helden eine Pause benötigen, was ja ob der nächtlichen Stunde und des ausgefüllten Tages sehr wahrscheinlich ist, wird Illioscha Walsareff ihnen anbieten, hier eine kurze Rast einzulegen und am nächsten Morgen, ausgeschlafen und mit frischen Pferden die Verfolgung aufzunehmen. Wollen die Helden schnell weiter reiten, lassen Sie sie um der Götter Willen gewähren, aber früher oder später werden sie eine Rast einlegen müssen und das dürfte dann in freier Natur sein.

Selbstredend werden den Helden frische und kräftige Pferde zur Verfügung gestellt, falls sie mit dem Flussegler hierher gekommen sind. Andernfalls bietet man an, die eigenen Pferde gegen frische auszutauschen. Man ist bemüht, so gut zu helfen, wie es möglich ist, denn man möchte die feigen Meuchler so schnell wie möglich ihrer gerechten Strafe zugeführt wissen.

Nach einem Tagesritt und immer wieder gefundenen Spuren, sowie vereinzelt befragten Landarbeitern, Reisenden und Dörflern, erreicht die Heldengruppe am Abend das kleine Dörfchen Protzingen in der tobrischen Baronie Erlschwerd.

PROTZINGEN

Der kleine Weiler Protzingen beherbergt gerade einmal 89 Seelen. Neben wenigen Bauernhöfen und einigen Handwerkerhäusern gibt es dort eine alte Wassermühle, der sich die Gaststube 'Im Mühlrad' (Q4/P3/S10) anschließt, die wie die Mühle selbst von der resoluten Müllerin *Hilda Protzing* betrieben wird. Die Schankstube ist der ebenerdige Getrieberaum der Mühle, in dem es ständig rattert und knattert, stets leichter Mehlstaub aus den Deckenritzen rieselt und in der Luft liegt. Rauchen oder offenes Feuer sind hier strengstens untersagt, da sich der leichte Mehlstaub schnell entzündet und so zu einer Explosion führen könnte, die Beleuchtung besteht ausschließlich aus geschlossenen Laternen, die außerhalb des Gebäudes entzündet werden. Wen Mehlgeruch und weiße, ausklopfbare Flecken in der Kleidung nicht stören, wird sich in diesem seltsamen Gasthof wohl fühlen. Die Müllerin übernahm die Arbeit und die Führung der Mühle nach dem Tod ihres Gatten, der im Krieg für Tobrien fiel. Ihr zu Seite stehen ihr Sohn *Hugen*, dessen Gemahlin *Ramilla*, sowie Knecht *Rollo* und die Magd *Alena*, die sich um alle anstehende Arbeiten kümmern. Täglich mischt sich zu dem Mühlengeruch der von frisch gebackenem Brot aus der benachbarten Backstube, welches dann zusammen mit dem Eintopf aus der Küche im angrenzenden Wohnhaus der Müllerin, ein sehr wohlschmeckendes, wie nahr- und herzhaftes Gericht ergibt, das hier dem Gast als einzige Mahlzeit angeboten wird. Das ausgeschenkte Bier ist selbst gebraut und schmeckt recht fade, der Schnaps hingegen (ein typisch tobrisches Firuntröpfchen aus bestem Wachholder gebrannt) hat es in sich und kann durchaus mit anderen edlen Brantweinen konkurrieren.

NACHFORSCHUNGEN

Je nachdem, wie viel Vorsprung die Kultisten haben, können Sie den Helden mitteilen, dass sie hier entweder übernachtet oder kurz gerastet und sich sowie die Pferde gestärkt haben. Die sechsköpfige Gruppe hatte einen Kranken dabei, der – so sagten sie – möglichst schnell zum Wehrkloster *Göttertrutz* gebracht werden sollte, damit er dort Heilung erhält. Soweit die Mühlenbewohner wissen, war der Kranke nicht bei Sinnen. Es schien sich jedoch um einen Geweihten der Hesinde zu handeln, da er ihr typisches Symbol, ein Schlangenhalsband, trug. Hier irrt der Informant leider, denn das vermeintliche Standeszeichen ist natürlich der magische Ring, der den Drachling betäubt halten soll, was sich die Helden aber wahrscheinlich schon denken werden.

Die Frau der Gruppe war offensichtlich selbst so etwas wie eine Heilerin, da sie sich mit Heilkräutern auskannte und danach fragte, woraufhin sie von der Müllerin einen Tiegel Wirselsalbe erhielt.

WEHRKLOSTER GÖTTERTRUTZ

Das Areal des einzigartigen Zwölfgötterklosters des Bundes des Wahren Glaubens liegt etwa zweieinhalb bis drei Meilen von Protzingen entfernt und hat eine ummauerte Grundfläche von knapp einer Meile. Auf dem Klostergrund sind Schreine aller zwölf Götter zu finden, an dem Klostergebäude selbst ist ein Tempel angeschlossen, der allen Zwölfen gleichermaßen geweiht ist. Erkundigen sich die Helden hier nach der Entführergruppe, so wird ihnen mitgeteilt, dass eine solche Gruppe weder vorbeigekommen noch im Kloster vorgespochen hat. Da das Kloster etwas abseits der Straße, direkt am Ufer

der Tobimora liegt wurde auch keine vorbeireisende Gruppe bemerkt. Zudem herrscht zwischen Ebelried und der Festung Kleinwardstein recht reger Verkehr, so dass die vom Kloster nur schlecht einsehbare Straße eigentlich nie beachtet wird. Die Kultisten haben sich in der Tat von dem Kloster ferngehalten, da sie befürchteten, dass Dracodan dort bekannt sein könnte.

KLEINWARDSTEIN

Die während des Krieges im Jahr 1024 BF fast vollständig geschleifte Festung wurde zum größten Teil wieder aufgebaut. Zwar reckt sich der mächtige Bergfried der Feste ungebrochen trutzig gen Himmel, doch wurden nur vier der ursprünglich acht Wehrtürme, die die acht Ecken der Burgmauern verstärkten, wieder aufgebaut. Die acht Schritt hohen und vier Schritt dicken Mauern aus grauem Felsgestein wurden ebenso erneuert wie das Torhaus samt stählernem Fallgatter und Zugbrücke, doch konnte dies nur auf Kosten der inneren Wehrmauer und der Wirtschaftsgebäude der Burg geschehen. Diese wurden abgerissen, um als dringend benötigtes Baumaterial zu dienen. An ihrer Stelle erheben sich nun Holzbaracken, die den Verteidigern als Quartiere, Stallungen und Vorratslager dienen. Der ebenfalls nur notdürftig instand gesetzte Palas und die Türme selbst dienen dem Großteil der tobrischen Garnison als Unterkunft, während der Bergfried neben den Quartieren der Ordensleute auch den Rondra-Tempel beherbergt.

Aufgrund des voranschreitenden Wiederaufbaus siedeln seit einiger Zeit auch wieder vermehrt Bauern und Handwerker um die Feste herum, da sie sich Schutz, Arbeit und Absatz ihrer Erzeugnisse erhoffen.

Seit 1029 BF weht über dem Bergfried der Feste neben dem tobrischen Wolf das Banner des 'Ordens der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita', in dessen Obhut Herzog Bernfried den Kleinwardstein übergeben hat. Neben einem Banner Rondra-Geweihter unter der Führung der Großmeisterin des Ordens, *Rondirai Leuventreu von Havena*, ist zudem das tobrische Regiment *Yslistein* unter Oberst *Leomar Groterian* unverändert als Garnison in der Festung stationiert.

Strategisch gut gelegen, sichert der Kleinwardstein den Zugang zum Sichelstieg, dem einzigen und breitesten Pass über die Schwarze Sichel ins benachbarte Herzogtum Weiden. Seitdem die Rondra-Kirche ein großes Interesse an der schnellen Instandsetzung der Burg hat und ihren Einfluss dahingehend geltend macht, scheint der Wiederaufbau tatsächlich schneller voranzugehen. Die beiden Burgkommandanten arbeiten in der Regel sehr gut zusammen, doch kommt es zwischen dem Oberst und der Großmeisterin immer wieder zu verbalen Neckereien und kleinen Schlagabtauschen, die aber allesamt harmloser Natur sind.

Gäste der Burg, gleich ob Reisende, Händler oder Bewaffnete – wie etwa die Helden – sind auf der Festung immer willkommen. Für traviagefällige drei Nächte stehen jedem, der darum bittet, eine Schlafstätte im Trockenen und drei kräftigende Mahlzeiten pro Tag zur Verfügung. Derzeit befinden sich in der Feste und ihrem unmittelbaren Umfeld etwas mehr als 400 Personen, drei Viertel davon sind Handwerker verschiedenster Berufe, die sich um die Aufbauarbeiten kümmern.

NACHFORSCHUNGEN

Selbstredend sagen die Burgherren den ermittelnden Helden alle erdenkliche Unterstützung zu. So können die Wachen nach dem Studium der Wachbücher berichten, dass zur fraglichen Zeit eine mehrköpfige Gruppe mit einem Fuhrwerk

die Festung passierte und wegen eines Schwerkranken unweit der Festung, am Rande der Handwerkerhütten, in einem Zelt nächtigte. Natürlich erkundigte man sich nach dem Kranken, doch schien eine mitreisende Medica alles bestens unter Kontrolle zu haben. Lediglich einige Heilmittel (stärkende Kräuter, saubere Tücher und etwas kräftigende Suppe) wurden erbeten, die man der Frau auch gerne zur Verfügung stellte.

Bauern, die um die Bastion herum siedeln, können berichten, dass es sich wohl um eine Heilerin mit einigen Akoluthen der Hesinde-Kirche handelte, die einen kranken Geweihten von Perainefurten nach Weiden in dessen Heimat bringen wollte, wo er in einem Therbüniten-Spital behandelt werden sollte. So wie es aussieht, wollen sie über den Sichelstieg reisen.

Folgen die Helden der Straße, so entdecken sie nach einer gelungenen Probe auf *Fährtsuche* oder *Sinnenschärfe* +3 nahe der Stelle, wo sich Straße und Tobimora trennen (etwa anderthalb Meilen westlich der Festung), in einem kleinen Wäldchen ein herrenloses Fuhrwerk, das am Wegesrand abgestellt wurde.

Es finden sich dort diverse Hufspuren, die entlang der Straße zum Sichelstieg führen, aber auch einige, die auf einem schmalen Pfad an der Tobimora entlang führen. Für den Fall, dass unsere Helden nicht erst genächtigt haben, sondern direkt weitergeritten sind, erreichen sie das Wäldchen mit Beginn der Dämmerung und eine geeignete Stelle zum Übernachten im letzten Licht des Tages etwa zehn Meilen westlich des Kleinwardsteins, in Steinwurfweite der Grenze zu Schwarztoerien. Eine gelungene *Fährtsuche*-Probe +2 offenbart, dass die Spuren nicht älter als einen Tag sind und die markanten Kerben der Hufeisen des Herzoglichen Gestüts Neuenberg aufweisen. Offenbar führt die Spur, sofern man das noch erkennen kann, am Ufer der Tobimora entlang Richtung Westen.

Eine Übernachtung im Kleinwardstein bietet sich an, da er zum einen mit scharfem Ritt innerhalb kürzester Zeit erreichbar ist und die Helden sich hier zum anderen noch für den Marsch in die nun vor ihnen liegende Wildnis ausrüsten können, falls dies erforderlich sein sollte. Wenn sie bei Bauern oder Soldaten nachfragen, was für ihre Weiterreise besonders wichtig sei, empfiehlt man ihnen Salbe gegen Insekten, da die Mücken und andere Tierchen einem Reisenden in Flussnähe arg zusetzen können. Für fünf Heller kann man einen Tiegel erstehen, dessen Inhalt bei täglichem Gebrauch für eine Person etwa eine Woche reicht.

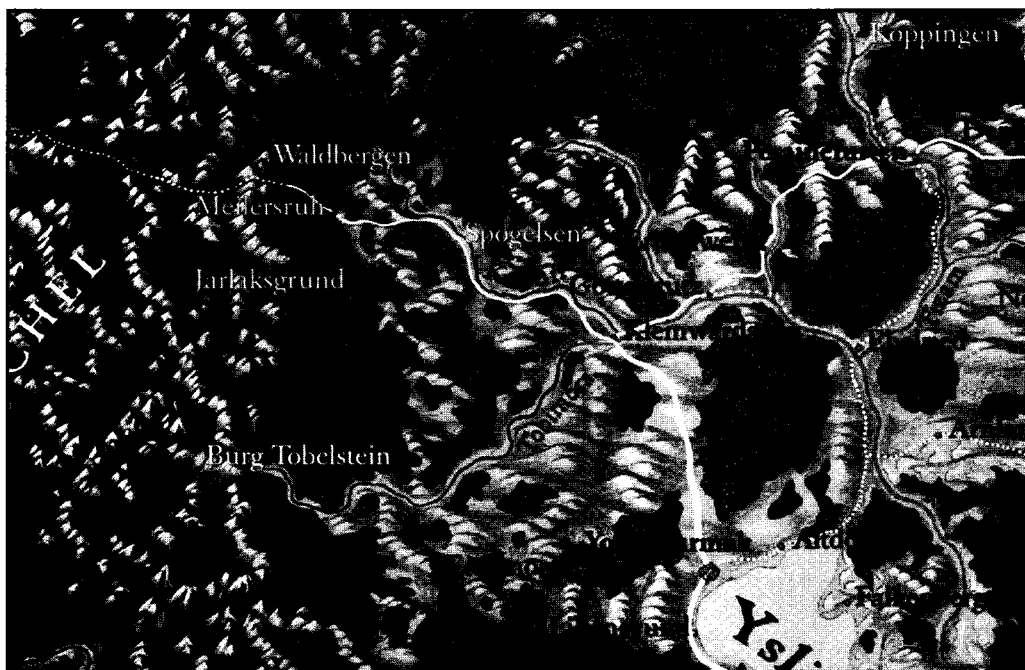
Sollten die Helden fälschlicher Weise der Straße zum Sichelstieg folgen, können Sie ihnen nach einigen Meilen ein Fuhrwerk mit zwei Handwerkern entgegen kommen lassen, die berichten, dass ihnen seit dem Passhaus auf dem Sichelstieg abgesehen von einem Halbbanner Grenzsoldaten niemand begegnet ist. So sollte auch den Helden klar werden, dass sie der falschen Fährte folgen.

Auf die Frage, wohin man kommt, wenn man dem Fluss folgt, wird einhellig geantwortet: In die Schwarze Sichel, wo es einige schmale Sträßchen und Pfade gibt, die zu alten Erz- und Silberminen führen sowie zu einer Handvoll kleiner Weiler, die im Gebirge liegen und dessen Bewohner sich vom Bergbau, Steinmetzhandwerk oder Schieferbruch ernähren. Die einzige wehrhafte und Schutz bietende Möglichkeit, dort unterzukommen, ist die Burg Tobelstein, über deren Burgherrin man nur berichten kann, dass sie eine ehemalige Reichskammerrichterin und Gräfin aus Weiden sei, die nach der Answinkrise als Mitläuferin des Usurpators hierher verbannt wurde. Ob sie Herzog Bernfried oder dessen Widersacher Arngrimm von Ehrenstein die Treue gelobt habe, weiß man nicht. Oberst Groterian und Hochwürden Rondirai kennen die Frau zwar

(wenn auch nicht persönlich), können aber ebenso wenig klären, auf welcher Seite Baronin Praiodane von Falkenstein steht. Ihre Burg liegt zwar auf besetztem Gebiet, Späher und Jäger konnten jedoch stets nur berichten, dass über dem Tobelstein nie eine Fahne mit einem klar erkennbaren Hoheitszeichen wehe.

ENTLANG DER TOBIMORA

Die Tobimora schlängelt sich jenseits von der Feste Kleinwardstein nun deutlich schmaler werdend durch die Landschaft. Aus der ehemaligen Breite von gut 150 Schritt (bei Ebelried) werden zunächst um die 50 (bei der Festung Kleinwardstein), die, je näher man der Quelle kommt, immer weiter abnehmen, bis dann die Felsmassen des Sichelgebirges das Bett bis auf wenige Schritt einschnüren. Eine markante Landmarke sind im weiteren Verlauf die *Nardesfälle*, auf die man am Übergang vom Vor- zum Hochgebirge stößt.



Rechter Hand neben dem Fluss in flussaufwärtiger Richtung führt ein holpriger, offensichtlich selten genutzter Pfad zu Eberfels, dem größten Weiler in der Gegend, der zudem direkt am Fuße des Burgbergs des Tobelsteins liegt. An einigen Stellen kann man Überreste von Straßenbefestigungen erkennen, was zeigt, dass dieser Weg vor langer Zeit vermutlich häufiger benutzt wurde.

Nahe dem Wasser sind vornehmlich Mücken und Stechfliegen die schlimmste der kleinen Plagen, denn sie drängen ohne Unterlass auf Mensch und Tier ein, und beißen oder stechen dort, wo sie ungeschützte Stellen finden. Glückliche sind jene, die sich zuvor mit Salbe eingedeckt haben, um die Blutsauger abzuwehren. Naturkundige Helden wissen bei einer gelungenen *Pflanzenkunde*-Probe +3 welche in dieser Region wachsenden Pflanzen einen ähnlichen Effekt haben dürften. Es bleibt lediglich, diese Pflanzen zu finden, was Sie über das Metatalent *Kräuter Suchen* (WdS 190) abhandeln können.

Falls die Helden sich vor den Mücken nicht ausreichend schützen können, dürfen Sie sie angemessen quälen, was sich von Einbußen auf Talente bis hin zu übertragenen Krankheiten erstrecken kann. Sobald die Helden jedoch in die höheren Regionen der *Schwarzen Sichel* gelangen, nehmen die kleinen Plagegeister immer mehr ab.

An manchen Stellen können kundige Helden die Spuren der Pferde vom Herzoglichen Gestüt finden und so sicherstellen, dass sie den Entführern noch auf den Fersen sind.

Ritter Kuno legt nach dem Übergang zu Schwarztoerien den Wappenrock der Wolfgarde ab. Da der blonde Tobrier aus dem ysilischen Kernland stammt, ist er als Führer hier nicht besser geeignet als die Helden (sofern nicht einer von ihnen aus dieser Gegend kommt).

Entgegen allen Vorstellungen leben hier in Schwarztoerien ganz normale Menschen. Kleinere Weiler und Dörfchen sind bewohnt und man geht allerorten seinem Tagewerk nach, so wie schon immer. Der einfache Landmann hat sich sehr schnell damit abgefunden, dass es eine neue Herrschaft in Tobrien gibt, und diese halt anders, ruppiger mit den Untertanen verfährt. Die Leute hier haben Angst vor ihren neuen Herren und Angst macht gefügig. Bedenken Sie also stets, dass die Menschen hier nicht böse oder schlecht sind, sondern einfach, autoritätsgläubig und hörig. Bei all den 'neuen Regeln' haben

sich die hier lebenden Tobrier aber sowohl ihre Gastfreundschaft (durchaus im Namen Travias), als auch ihren unerschütterlichen Götterglauben bewahrt. Man grüßt in Aves Namen oder typisch tobrisch mit "Firun bi!", was nichts anderes bedeutet, als dass Firun mit einem sein soll, und schert sich nicht drum, ob man nun statt dessen "Nagrach mit Dir!" sagen sollte oder "Lolgramoth zum Gruß!". Fremde werden immer freundlich und abwartend vorsichtig behandelt, ganz gleich ob Kultisten oder Helden.

Ein typisch tobrisches

Dorf wird in *Ritterburgen* 69f. beschrieben. Im Folgenden gehen wir lediglich auf das Dorf Eberfels ein, weil es für den Handlungsverlauf am wichtigsten ist. Alle anderen Orte, die die Helden im Verlauf ihrer Reise besuchen, können Sie anhand dieses Vorbilds selbst mit Leben füllen.

WEILER EBERFELS

Etwa 90 Meilen flussaufwärts von der Feste Kleinwardstein liegt der kleine Weiler Eberfels, in dem etwa 100 Menschen leben. Einst, als der Kleinwardstein noch jung war, stritten sich Zwillingbrüder darum, wer der Erstgeborene und somit der rechtmäßige Herrscher sei. Nach einem nicht näher überlieferten Wettstreit zog einer von dannen und gründete Eberfels im Ansinnen, eine Burg zu errichten, die größer und mächtiger werden sollte, als es der Kleinwardstein je sein könnte. Die Grundmauern einer gewaltigen Festung sind noch heute in der Umgegend des Weilers zu bestaunen, dienen den dort lebenden Menschen jedoch nur als Einzäunung für ihr Vieh und kleiner Schutzwall. Inmitten des Ortes erhebt sich ein gigantischer Felsen, in den man Stufen geschlagen hat und auf dem das Haus des Schulzen steht. Einstmals sollte sich hier ein mächtiger Bergfried gen Himmel erstrecken, aber leider kam es



anders. Nachdem der Gründer der Siedlung eines Tages durch eine Gerölllawine zu Tode kam, starb mit ihm auch die Errichtung der Burg. Alles was blieb, waren die bereits errichteten Grundmauern und einige erste Gebäude, wie etwa das erste Geschoss des Bergfrieds, das seither das Gemeindehaus darstellt. Generationen später – die Geschichte um die Eberfeler Festung war längst in Vergessenheit geraten – begann man damit, auf dem Berg oberhalb von Eberfels eine Festungsanlage zu errichten, die schließlich zur heute noch stehenden Burg Tobelstein wurde.

Die in Eberfels lebenden Menschen sind allesamt freundlich, wenn auch zurückhaltend und scheu gegenüber Fremden. Die Anwesenheit der Helden sorgt für ein wenig Aufregung, denn Besucher sind hier selten.

Etwas außerhalb von Eberfels zweigt ein stetig ansteigender Weg ab, der nach fünf Meilen zur Burg Tobelstein führt, wie man einem verwitterten Wegweiser entnehmen kann. Tatsächlich kann man von hier auch bereits die Spitze des Bergfriedes erkennen.

Im weiteren Umfeld der Ortschaft finden sich drei alte Bergwerksstollen von ausgebeuteten Erzminen, sowie eine kleine Mine, in der Silbererz geschürft wird, und die das Dorf quasi am Leben erhält. Einer der stillgelegten Stollen beherbergt zudem den sorgfältig verschlossenen Zugang zum Fluchttunnel der Burg, von dessen Existenz die Bevölkerung hier aber nichts weiß.

ПАХFORSCHUГEИ

Man kann den Helden berichten, dass am frühen Abend des Vortags eine sechsköpfige Gruppe zu Pferd durchgekommen ist. Die Gruppe legte nur kurz Rast ein, offenbar um einen Schwerkranken zu versorgen, den man zur Burg Tobelstein den Berg hinauf bringen wollte, bevor die Nacht hereinbrach. Doch so schlapp und entkräftet wie der Mann über dem Pferd lag, wird er die Nacht wohl kaum überstanden haben. Zumindest ist das die Meinung der Dorfbewohner. Die Gruppe hat etwas Suppe für den Mann erbeten und frisches Wasser für sich und die Pferde. Nach einer knappen Stunde ist sie dann über den hier beginnenden steilen Burgstieg weiter gezogen. Die Leute waren freundlich und ruhig, so dass den Dörflern nichts Ungewöhnliches aufgefallen ist.

STOCK UND STEIN

Nachdem die Helden den Weiler am späten Vormittag erreicht haben und kurz darauf hinter sich gelassen haben, wird der Weg steiler und das Flussbett verjüngt sich immer mehr. Der Weg führt von Eberfels aus erst an einem kargen Föhrenwäldchen entlang und dann mitten durch ihn hindurch. Alles in allem ist der Burgstieg zwar in recht schlechtem Zustand, aber immer noch breit genug, dass ihn ein Fuhrwerk befahren könnte.

Sie können, wenn Sie es für stimmungsfördernd halten, Ihre Helden mit einigen wilden Tieren aneinandergeraten lassen. Hier empfiehlt sich ein Blick in die **ZBA Andere mittelländische Gebirge** (Seite 278) und **Mittelländische Wälder (gemäßigtes Klima)** (Seite 281).

Nach dem die Gruppe das Wäldchen passiert hat, können die Helden zum ersten Mal einen Blick auf die noch etwa vier Meilen entfernte Burg werfen, deren Mauern dunkel und unheimlich über ihnen aufragen. Zudem hören sie hier bereits das Grollen der Nardesfälle.

DIE NARDESFÄLLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kurz nachdem ihr das Wäldchen hinter euch gelassen habt, können die hellhörigen unter euch Rauschen und leisen Donner vernehmen. Wenig später hört ihr es alle, denn sowohl Donner, als auch Rauschen werden beständig lauter. Als ihr dann etwa drei Meilen vor der Burg um einen Felsen geht, könnt ihr die Ursache der beeindruckenden Geräuschkulisse erkennen. Vor euch fällt die Tobimora aus etwa 100 Schritt Höhe in die Tiefe, sammelt sich in einem kleinen Becken und fließt als breiter Wildbach weiter ins Tal hinab. Das Donnern des herabstürzenden Wassers ist hier so laut, dass ihr eure Stimme heben müsst, um euch zu verständigen.

“Das sind die Nardesfälle, ...” ruft euch Ritter Kuno zu, “... ich kenne ihre Geschichte. Mein Großvater hat sie mir einige Mal erzählt, aber ich hätte nie gedacht, dass ihr Anblick so überwältigend ist. Oben muss dann bald die Stelle sein, wo die Tobimora aus dem Berg entspringt. Benannt sind die Fälle nach dem ‘guten Kaiser’ *Nardes*, der, so erzählte mein Großvater, ein Einhorn vor dem Ertrinken retten wollte und dabei die Fälle hinabstürzte. Sein Leichnam wurde nie gefunden. Heute erinnert wohl ein irgendwo hier in die Felswand gehauenes Denkmal an den Kaiser! Oberhalb der Fälle muss dann auch der Zugang zur Burg sein, wenn ich richtig informiert bin.”

Die Fälle ergießen sich an drei Stellen über den Rand einer steilen Klippe, zu deren rechten und linken Seite die Hänge seichter und von allerlei Gehölz und Gestrüpp bewachsen sind.

Das eindrucksvolle Katarakt kann auf der rechten Seite umgangen werden, wo der Weg in Windungen weiter hinauf führt. Zu Beginn des Weges findet ihr in der steilen Bergwand, dann das von Kuno erwähnte Denkmal. Ein Hochrelief wurde etwa fünf Schritt groß in den Fels gehauen, das durch den ständigen Wasserdampf und die Witterung bereits stark verschliffen wirkt. Man erkennt zwar keine Gesichtszüge und Feinheiten, aber immerhin noch einen vollbärtigen Mann mit der Raulskrone auf dem

Zum ewigen Angedenken
an Kaiser Nardes von Gareth,
der im Jahre 119 nach dem Fall
des hunderttürmigen Bosparan
an dieser Stelle sein Leben ließ,
damit Schönheit und Anmut
Bestand haben können!

Haupt, der in altertümliche Jagdkleidung und einen pelzverbrämten Mantel gewandet, bis zur Hüfte im Wasser stehend, ein Einhorn schützend in den Armen hält. Eine stark verwitterte, von Moos und Flechten bewachsene Metallplatte unter der Steinmetzarbeit weist auf den Kaiser und sein tragisches Ende hin.

Nun geht es sehr steil bergan und ihr müsst eure Reittiere führen. Über den rutschigen, moosigen Weg gelangt ihr schließlich auf ein Felsplateau, in das sich die Tobimora ein Bett in den Fels gewaschen hat, bevor sie über den Klippenrand in die Tiefe stürzt. Nun sind es nur noch knapp drei Meilen, bis ihr die Burg erreicht habt, die ihr nun deutlich auf einem breiten Bergrücken liegend vor euch seht.

Der Weg führt die Helden weiter am nunmehr schmalen Flussbett entlang. Nach etwa zweieinhalb Meilen kommen die Helden dann an einen knapp 500 Schritt langen und halb

so breiten Bergsee, der bis an eine steile Felswand reicht. Dort kann man genau erkennen, wie sich die Tobimora als zwei Schritt breite Fontäne aus etwa zehn Schritt Höhe aus dem Fels in den See ergießt. In Anbetracht dessen, dass die Tobimora hier trotz ihrer knapp zwei Schritt Breite sehr kraftvoll ans Tageslicht kommt, kann man mit einer gelungenen KL-Probe feststellen, dass der Fluss bis zu seinem Austritt aus dem Berg einen unterirdischen Verlauf haben muss, in der er die Kraft sammelt, die er braucht, um hier in dieser Breite zu entspringen. Wichtiger ist jedoch die imposante Burg, die sich hoch oben auf dem Fels befindet: der Tobelstein.

Ritter Kuno weiß nur wenig über Praiodane und steht ihr aufmerksam bis argwöhnisch gegenüber, weil in Tobrien viele Gerüchte über die Burgherrin kursieren, aber bisher kaum jemand etwas Handfestes über ihre Gesinnung erfahren hat. Er beschließt deshalb, sich hier von den Helden zu trennen, um das Unternehmen durch seine Anwesenheit nicht zu gefährden. Er wird in Eberfels warten und alle notwendigen Vorbereitungen treffen, damit eine möglicherweise überstürzte Abreise problemlos erfolgen kann.

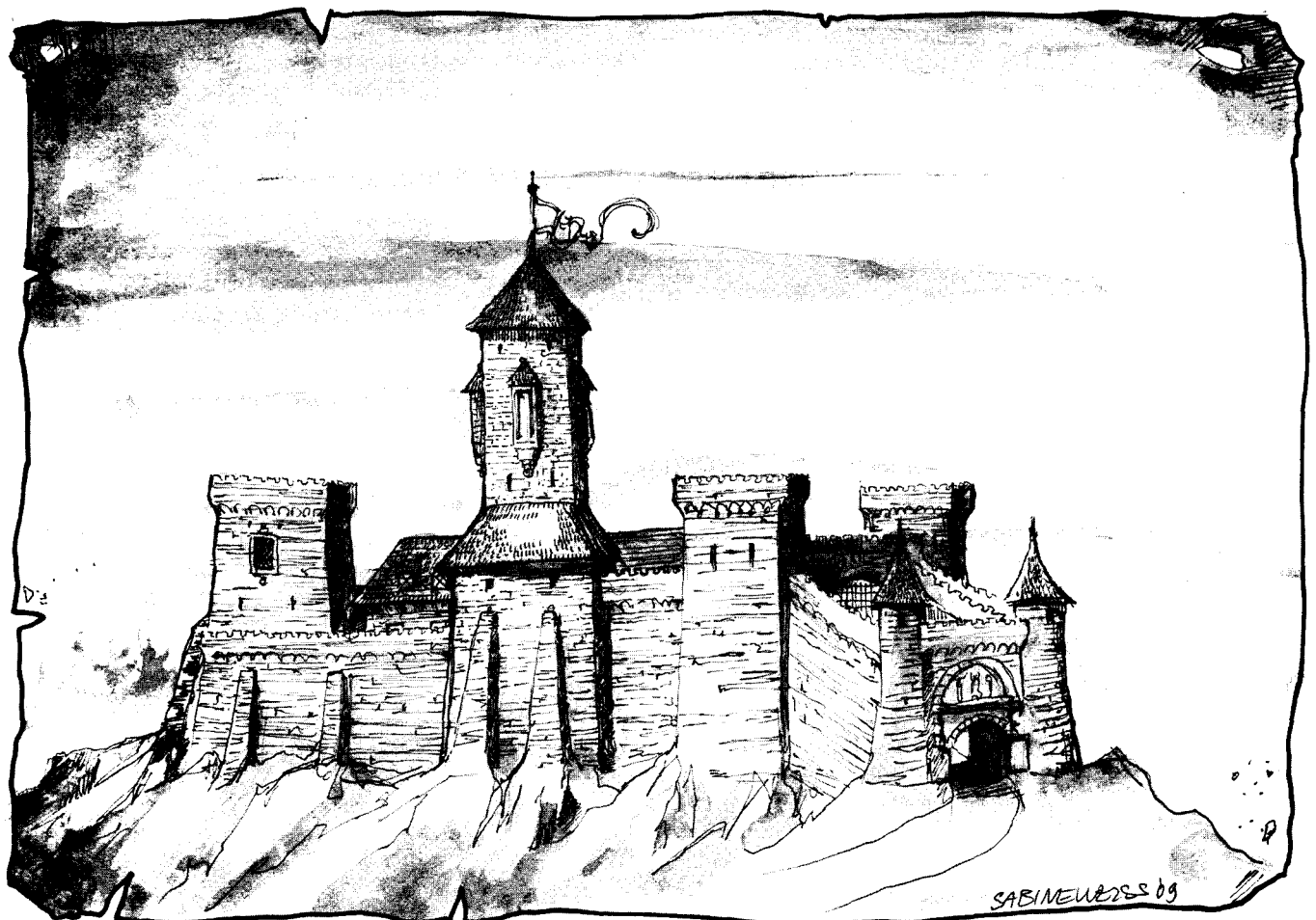
DER TOBELSTEIN

FESTUNG TOBELSTEIN

Die abgelegene, schwer erreichbare Burg steht nahe der Quelle der Tobimora hoch auf einem vorgelagerten Gipfel der *Schwarzen Sichel*. Es ist nicht nachvollziehbar, warum eine Feste, die gut und gerne ein ganzes Regiment unterbringen kann, ins Vorgebirge der Sichel gebaut wurde. Der Sichelstieg ist zu weit

entfernt, und zur Abwehr von Goblins scheint eine Festung von solchen Ausmaßen übertrieben groß. Der wahre Grund für die Existenz des Bollwerks ist in Vergessenheit geraten.

Über den Zinnen der Burg weht lediglich die Flagge des Tobelsteins: Ein gespaltenes Wappen, das links auf schwarzem Grund eine silberne, quer verlaufende Wellenlinie und rechts auf blauem Hintergrund einen schwarzen Fels mit Turm zeigt.



DIE DUNKLE SEITE 5

Einer der Aufträge des Shakagra, den er vor seinem Aufbruch in die Tulamidenlande erhielt, besteht darin, den Kaiserdrachen Lessankan auf die Seite Pardonas zu ziehen, denn sie vermutet, dass der Sohn Apeps den Argumenten der Dunkelelfe und ihren Versprechungen von Macht zugänglich sein wird. Nach einigen Nachforschungen durch die *Krallen des Drachen* beschloss der Dschinn der Nacht, an die ehemalige Reichsrichterin *Praiodane*, die nun als *Tyakradane von Falkenstein* auf dem Tobelstein residiert, heranzutreten und über sie mit Lessankan Verbindung aufzunehmen.

Noch bevor die Krallen des Drachen den Gesandten Apeps entführten, gelang es dem findigen Shakagra während eines langen Treffens auf einem Gipfel der Schwarzen Sichel,

den Sohn Apeps tatsächlich auf Pardonas Seite zu ziehen und sich damit gegen seinen Vater und alle anderen Feinde, die sich Pardona in den Weg stellen, zu positionieren. Da er bereits Kontakt mit Tyakradane hatte, wies der Dschinn der Nacht die Krallen des Drachen an, Dracodan zur Festung Tobelstein an der Quelle der Tobimora zu bringen, wo die Baronin als 'Kerkermeisterin' gut auf die Geisel acht zu geben versprochen hatte.

Nachdem Dracodan auf dem Tobelstein untergebracht wurde, reist die Kultisten-Gruppe weiter in die Drachensteine zum Berg *Dämonenkralle*, um sich dort mit dem Shakagra zu treffen und ihr weiteres Vorgehen zu planen.

Der Dschinn der Nacht hat nun einen nahezu unschlagbaren Trumpf in der Hinterhand, denn Lessankan hat sich bereit erklärt, ihn bei der Beschaffung der Birscha-Rolle zu unterstützen.

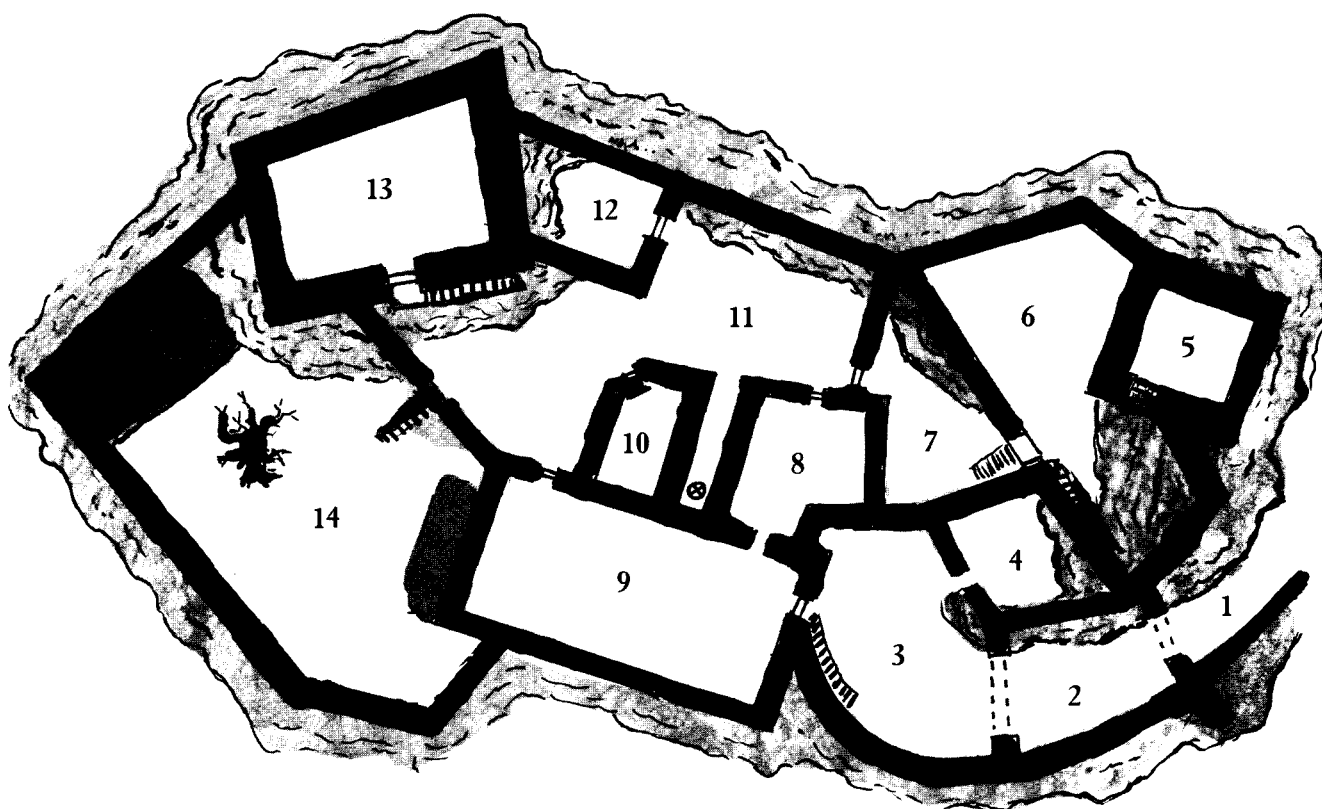
Jedoch ist kein Zeichen der Oberhoheit, also weder das tobirische, noch das transylilische Banner zu erkennen, was bedeutet, dass sich die Burgherrin für keine der beiden Seiten entschieden hat.

Die Abenteuerhandlung auf Burg Tobelstein hat keinen geradlinigen Verlauf, sondern richtet sich nach der Vorgehensweise der Helden. Der folgende Abschnitt ist deshalb modular aufgebaut, um es Ihnen zu ermöglichen, individuell auf die Wünsche Ihrer Spielrunde einzugehen.

Über einen steilen und schmalen, in den Fels geschlagenen Serpentinweg gelangt man zum ersten, eisenbeschlagenen **Eichtor (1)** der Festung. Der Weg führt über Kopfsteinpflaster weiter steil bergan und überwindet, nun von Mauern umgeben, weitere zehn Schritt bis zum zweiten, mit Eisenplatten verstärkten **Tor (2)**. Angreifer können in diesem 'Schlauch' aus dem Geschoss über den **Stallungen (4)** aus Schießscharten und über Pechnasen attackiert werden. Beide Tore sind mit Mannlukken ausgestattet.

Vom anschließenden **Vorhof (3)** gelangt man in die Stallungen sowie in das **Wachgebäude (8)**, das im Erdgeschoss aus einem zusätzlichen Stall für Pferde und Nutztiere besteht. Das darüber liegende erste Stockwerk lässt sich über eine innen liegende Treppe erreichen und beherbergt die Wachstube, das Waffenarsenal und die Stube des Bannerführers *Grimfold Uhdnberger*. Im zweiten Stock befinden sich die Schlafstuben der Wache.

Vom Vorhof aus führt eine Treppe auf den Wehrgang, über den man zum zweiten Tor sowie ins Wachhaus als auch in den **Palas (9)** gelangt. Im Erdgeschoss des Palas befinden sich Vorratsräume, Küche und Notunterkünfte für Soldaten, die derzeit jedoch mit Vorräten und Baumaterial gefüllt sind. Ein Zugang zur **Gruft (6)** auf dem Querschnittsplan führt über eine **Treppe (B)** tief in den Fels hinein. Nachdem man einen kleinen **Wachraum (5)** auf dem Querschnittsplan durchquert hat, gelangt man in die Totenkammer, in der sich einige Sarkophage und etliche Wandnischen befinden, in denen die Tobelsteiner Herren seit Alters her ihre Toten bestatteten.



In der ersten Etage des Palas, auf Höhe des Wachgebäudes, befinden sich der Speisesaal der Leibwache der Burgherrin sowie ihr persönlicher Arbeitsraum und weitere ungenutzte Räume. Im zweiten Stock kommt man zum ehemaligen Rittersaal, der nur selten zu festlichen Anlässen genutzt wird. Ein kleiner Gerichtsraum nebst anliegender Bibliothek ist ebenfalls hier untergebracht. Im dritten Geschoss sind ausschließlich die Privatgemächer der ehemaligen Reichsrichterin eingerichtet, sowie Zimmer für hochgestellte Gäste. Im Vierten Stockwerk und dem Dachstuhl schließlich befinden sich die Kammern für die Leibdiener und die persönliche Leibwache der Burgherrin. Des weiteren gibt es leer stehende Räume, die derzeit als Abstellplatz dienen.

Vom Wachgebäude aus gelangt man in den **Kleinen Hof (7)** sowie in den **Haupthof (11)**, von denen aus Treppen auf die Wehrgänge führen. Vom kleinen Hof gelangt man durch einen Durchgang auf den **Exerzierhof (6)**, von dem aus man den 30 Schritt hohen **Bergfried (5)** über eine Treppe auf Höhe des ersten Geschosses betreten kann. Im ersten Stock des Bergfrieds existiert eine Klappe im Boden, die zum Kerker und den Vorratskammern im Erdgeschoss führt. Die weiteren Räume des Bergfrieds beherbergen ein weiteres Waffenarsenal (hauptsächlich Schusswaffen nebst Munition) und Schlafgemächer (Mehrfachstockbetten) sowie eine Notküche und Gemächer für die Herrschaft (direkt unter dem Dach). Oben schließt eine überdachte Plattform den Turm ab, wobei vom Dach aus Rinnen ins Mauerwerk führen, in dem eine kleine interne Zisterne für Wasser sorgt. Im vier Schritt starken Mauerwerk zum Exerzierhof hin existiert eine Geheimtür, durch die man innerhalb der Mauer über einen Geheimgang in die Tiefe des Berges zur bereits erwähnten Treppe (**B** auf dem Querschnittsplan) kommt.

Vom Haupthof, der eine Müllrutsche besitzt, gelangt man in die **Kapelle (10)**, Travia und Phex geweiht, das **Gesindehaus (12)**, den **Burggarten (14)** sowie den **Großen Turm (13)**. Unterhalb des Wehrgangs zur Außenmauer sind unzählige Quader Brennholz aufgeschichtet.

Eine ehemalige Burgmannskammer im Gesindehaus ist umfunktioniert worden und dient nunmehr als Anbetungsort für die Erdämonen Tyakra'man oder Widharcial, wird aber augenscheinlich nicht mehr betreten und ist fest verschlossen. Im Erdgeschoss des Gesindehauses, der Dämonenkapelle gegenüber, befindet sich die Schmiede der Anlage und im hinteren Teil die Holzwerkstatt. In der ersten Etage sind die Arbeitsräume des Gesindes und darüber die Gesindekammern untergebracht. Unterhalb des Gesindehauses befindet sich der reguläre Kerker, in dem derzeit nur zwei Beutelschneider ihre noch dreimonatige Strafe absitzen, weil sie Travias Gastrecht missachtet und die Gastgeber vor einem guten dreiviertel Götterlauf bestohlen haben.

Unmengen Muttererde wurden im Burggarten aufgefüllt, der hauptsächlich dafür genutzt wird, selbst Nahrung herzustellen. Hier findet sich jedoch auch eine große Gerichtsbühne und eine alte Eiche, an der ein Strick baumelt.

Der große Turm dient neben dem Bergfried als Rückzugsmöglichkeit, sollte der Rest der Burg an eindringende Feinde fallen. In dem nur 17 Schritt hohen, dafür aber von der Grundfläche deutlich größeren Turm befinden sich wie im Bergfried Vorratsräume, Waffenarsenal und Schlafmöglichkeiten. Im Dachgeschoss lebt der gut siebzigjährige Hofmagus der Burgherrin, ein in Brabak abtrünniger und aus Mirham ausgestoßener Magus namens *Magister Sulpharion*, der auf dem Dach eine kleine Sternwarte eingerichtet hat. Zugang erhält man hier ebenfalls

über eine Treppe im ersten Stock, im Erdgeschoss befindet sich eine große Zisterne, die für ausreichend Wasser sorgt. Wie schon im Bergfried gibt es auch hier eine Geheimtür im Mauerwerk, in dem eine steile Stiege in die Tiefe zur Fluchttreppe (**B** auf dem Querschnittsplan) führt.

WEHRGÄNGE

Die folgende tabellarische Auflistung dient zur Veranschaulichung, wo Wehrgänge existieren, wo sie zugänglich sind und in welcher Höhe sie liegen; die Höhenzahlen sind jeweils in Schritt angegeben.

- ☛ über Hof 3 (Höhe 8, Zugang nur vom Pallas und der dorthin führenden Treppe)
- ☛ über Hof 6 im östlichen Teil (Höhe 11, Zugang vom oberen Stockwerk der Stallungen (4))
- ☛ über Hof 6 im westlichen Teil (Höhe 13, Zugang nur über Leitern)
- ☛ über Hof 11 zu Hof 7 und Außenmauer über Leitern (Höhe 11, Zugang vom oberen Stockwerk des Wachgebäudes (8) und vom ersten Stock des Gesindehauses (12))
- ☛ über Hof 11 zu Hof 14 (Höhe 11, Zugang von der Treppe zum großen Turm (13))
- ☛ über Hof 14 (Höhe 9, Zugang über Leitern)

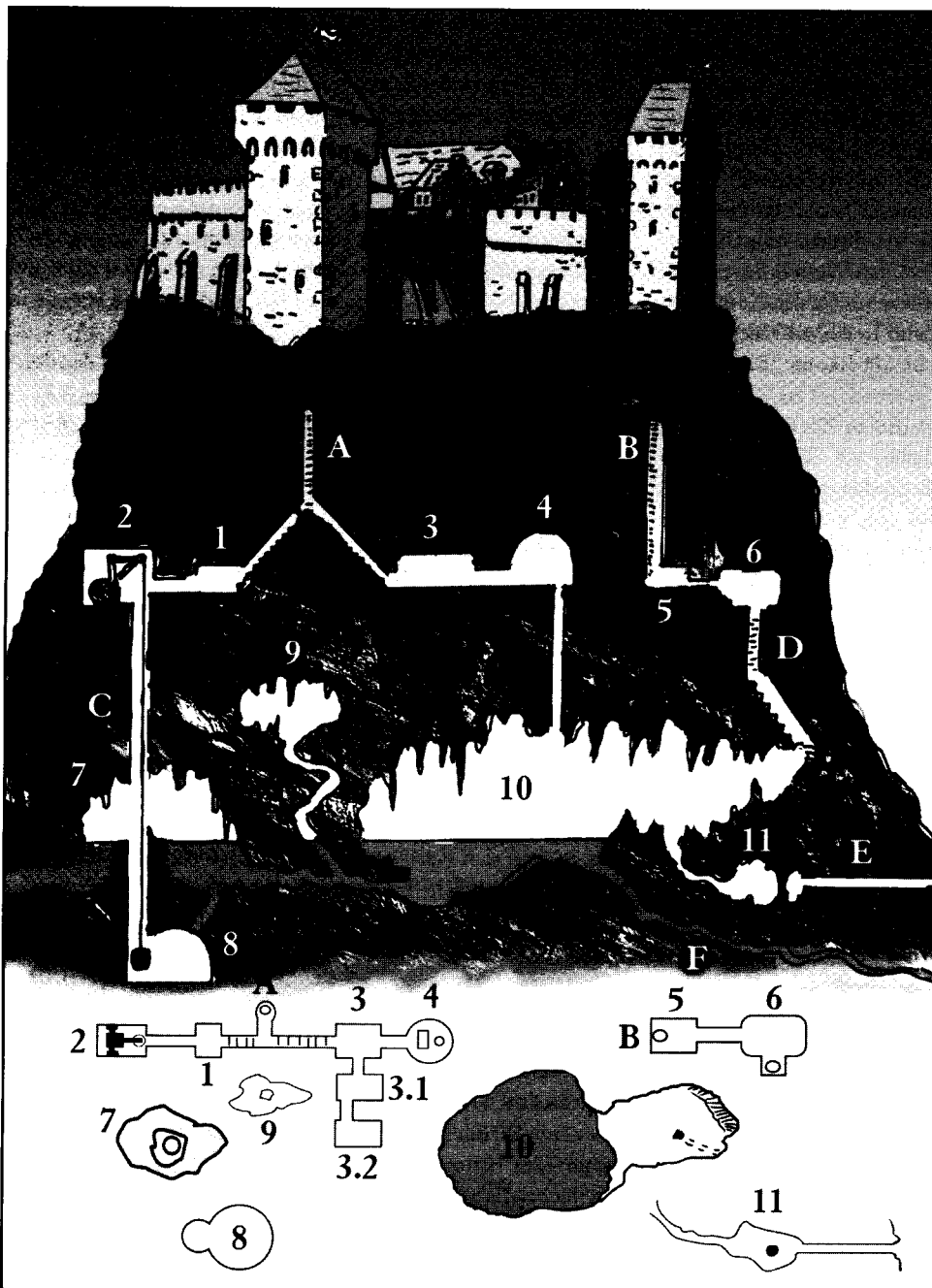
UNTER DER BURG

Unter dem Tobelstein befindet sich ein Gang- und Raumsystem, in dem sich Kasematten und weitere Vorratsräume befinden, wo zusätzlich Truppenteile und Vorräte untergebracht werden können. Darüber hinaus befindet sich tief unter der Festung ein kleiner See, der vom Quellwasser aus dem Berg gespeist wird und später als Quellbach der Tobimora (**F**) ans Freie tritt.

DIE GEWÖLBE UNTER DEM BERGFRIED (QUERSCHNITTSPAN)

Über eine **Wendeltreppe (A)**, die sich innerhalb der Mauer des Bergfriedes befindet, gelangt man nach 15 Schritt zu einem zweifachen Treppenabgang. Die Treppen überbrücken weitere 10 Schritt Tiefe und führen in nördlicher Richtung in die **Vorratsräume (3, 3.1 und 3.2)**, sowie weiter in den **Tiefbrunnenraum (4)**, dessen Brunnen eigentlich ein großer **unterirdischer See (10)** ist, der wiederum von frischem Tobimoraquellwasser gespeist wird. Nach Süden gelangt man von hier in den **Wachraum (1)** und die dahinter liegende **Waffenkammer (2)**, die auch einen hölzernen Aufzug aufweist, mit dem man sich mittels eines ordentlichen Seil- und Kurbelsystems durch einen dunklen **Aufzugsschacht (C)** und eine **kleine Höhle (7)** in das gut 50 Schritt tiefer gelegene **Sicherheitsgelass (8)** herablassen kann. Einen anderen Zugang zu diesem Raum gibt es nicht.

Über eine weitere **Wendeltreppe (B)** die unterhalb des großen Turmes liegt und die noch zwei weitere Zugänge aufweist (vom Bergfried/Exerzierhof und vom Palas herkommend), gelangt man in einen **Wachraum (5)**, in dem man mittels Ketten und verkeiltten Felsplatten die Decke zum Einsturz bringen und somit die Gruft und den darunter befindlichen Fluchttunnel für nachrückende Feinde versiegeln kann. Über eine steile Treppe gelangt man von hier dann in die **Gruft (6)**. Hinter einem der hier zu findenden alten Sarkophage befindet sich eine Geheimtür (ganz klassisch muss einer der Fackelhalter zur Seite gedreht werden, damit der Sarkophag zur Seite schwenkt und einen kleinen Durchgang freigibt), die zu einer steiner-



ansonsten hilft eine Probe auf *Schlösser Knackten* +10) kommt man in den eigentlichen, gut 15 Schritt durchmessenden Lagerraum. Hier bewahrt Baronin von Falkenstein ihre Kleinodien und einige Kisten Gold auf, sowie in einigen Regalen stapelweise Akten und Pergamente, die aus ihrer Zeit als Reichsrichterin stammen. Hier finden sich allerlei belastendes, diskreditierendes und kompromittierendes Material über so manchen Adligen im Mittelreich. Diese Akten durchzusehen, würde einige Wochen in Anspruch nehmen, und die haben die Helden leider nicht. Aber Sie können sich gerne den einen oder anderen illustren Familiennamen aussuchen, über den die Helden beim oberflächlichen Lesen der Akten ein paar pikante oder peinliche Details erfahren. An der Gewölbedecke ist eine Vorrichtung angebracht worden, die es ermöglicht, einen Teil davon zu entfernen und den Raum durch das Wasser des darüber befindlichen Quellsees zu fluten. Wie diese Vorrichtung funktioniert, ist nicht ersichtlich, vermutlich ist es eine zwergische Konstruktion (wie der Aufzug im Übrigen auch), die von oben ausgelöst werden kann.

Im hinteren Teil des Gelasses ist ein Bereich freigeräumt worden. Hier hat man eine Pritsche an der Wand befestigt und eiserne Ringe in den Fels geschla-

nen Treppe und einem abschüssigen Gang führt, der in einem **Fluchttunnel (D)** endet. Von hier kommt man dann schließlich in eine natürliche, riesige **Kaverne (10)**, die größtenteils von einem unterirdischen See eingenommen wird. Durch eine kleinere, einige Schritte tiefer liegende **Tropfsteinhöhle (11)** und einen zugemauerten Durchgang gelangt man schließlich eine alte Silbermine und über dessen Stollensystem, das sich knapp fünf Meilen durch den Berg erstreckt, außerhalb von Eberfels ins Freie. Diese kleine Höhle lässt sich, wie auch die Wachkammer vor der Gruft, ebenfalls zum Einsturz bringen. Dazu muss man lediglich den einzigen zusammengewachsenen Pfeiler in der Mitte der Kaverne, mit zwei langen, darum gewundenen Ketten durch kräftiges Ziehen umreißen. Die Helden benötigen dazu mindestens vier gleichzeitig bestandene KK-Proben.

DAS SICHERHEITSGELASS

Der Raum ist kreisrund und besitzt eine Art Vorräum, in dem der Fahrstuhlkorb nach einigen Minuten ankommt. Durch eine schwere eisenbeschlagene und verschlossene Tür (den Schlüssel hat natürlich die Burgherrin persönlich im Besitz,

gen. Auf der Pritsche liegt Dracodan von Misaquell in einem dämmrigen Schlaf, mit eisernen Ringen und schweren Ketten an die Wand gekettet. Das magiedämmende Halsband trägt er nach wie vor und wird zusätzlich durch Gift so stark betäubt, dass er zwar am Leben, aber absolut handlungsunfähig bleibt. Den Schlüssel für das Halsband haben die Kultisten an Baronin von Falkenstein übergeben, und sie führt ihn nun ebenfalls an ihrem Schlüsselbund, das kleine goldene Schloss lässt sich aber auch mit einer Probe auf *Schlösser Knackten* +5 öffnen.

Um Dracodan unter Kontrolle zu halten, wird seine Nahrung stets versalzen, was starken Durst erzeugt. Ein großes Wasserfass in erreichbarer Nähe enthält neben geminztem Wasser auch ein starkes Schlafmittel, so dass sich der Gefangene jedes Mal selbst betäubt, wenn er seinen Durst stillt. Sollten die Helden deshalb auf die Idee kommen, Dracodan mit dem vermeintlich frischem Wasser (die Minze hält das Wasser nicht nur frisch, man kann so das Gift auch weder riechen noch herauschmecken) zu beleben, erzielen sie unabsichtlich den gegenteiligen Effekt. Dieser Umstand soll ganz gezielt dafür sorgen, dass die Helden dem Drachling nicht einfach den Magiedämpfer entfernen und ihn dann die restliche Arbeit machen lassen, sondern den stark

geschwächten und betäubten Mann irgendwie in Sicherheit bringen müssen. Im Normalfall soll Dracodan erst wieder auf sicherem Terrain (entweder auf dem Sichelstieg in der Baronie Eisenrath, wenn es Richtung Norden, oder nahe des Kleinwardsteins, wenn es nach Osten geht) soweit zur Besinnung kommen, dass er nahezu frei agieren kann. Richtig erholen wird er sich erst auf der Rückreise nach Perainefurten.

DER SEE IM BERG

Etwa 50 Schritt unterhalb des Burghofes befindet sich ein See im Berg (10), der die ungefähre Größe der Burgfläche besitzt. Der See wird durch mehrere kleine Zuläufe aus den höheren Gebirgsregionen gespeist und bildet somit den Quellsee der Tobimora. Vom Kellergewölbe aus wird der See neben den Zisternen zur Trinkwasserversorgung genutzt. Über den Brunnenschacht hat man darüber hinaus die Möglichkeit, in das Fluchttunnelsystem zu gelangen, muss sich dazu aber gute 40 Schritt tief in den stockdunklen See fallen lassen.

DER FLUCHTTUNNEL

Der Tunnel beginnt in der mehr als 50 Schritt durchmessenden und an ihrer höchsten Stelle gut 20 Schritt hohen **Höhle (10)** unterhalb der Burg, führt durch eine weitere, nur etwa 10 Schritt messende und fünf Schritt hohe **Tropfsteinhöhle (11)**, von der aus man durch einen vernagelten Durchbruch in ein altes **Stollensystem (E)** gelangt. Dieses alte Silberbergwerk kann man nach etwa fünf Meilen nahe der Ortschaft Eberfels verlassen. Hier können die Helden wieder ans Freie treten und sich raschen Fußes auf den Weg gen Perainefurten machen. Aus der kleinen, knapp 20 Schritt durchmessenden **Höhle (7)**

am Aufzugsschacht führt überdies ein weiterer Weg nach draußen. Dieser ist jedoch wesentlich schwieriger zu bewältigen als der reguläre Fluchttunnel. Die Höhle ist fast gänzlich überflutet, nur eine kleine Felseninsel in der Mitte des kleinen Sees bietet festen Boden unter den Füßen. Auf dieser Insel, in deren Mitte der Aufzugsschacht weiter in die Tiefe führt, kann man sich vom Aufzug aus absetzen lassen. Das erfordert zwar ein wenig Abstimmung, ist aber recht einfach machbar. Der schwierige Teil besteht darin, dass es zum einen stockdunkel ist und der Weg zum anderen unter Wasser weiter führt. Bis zur anderen Seite in der großen Höhle muss eine Strecke von fast 40 Schritt getaucht werden. Das Wasser ist eiskalt, es ist dunkel und nach etwa 25 Schritt führt ein schmaler Kanal aufwärts in eine leere, enge **Tropfsteinhöhle (9)**, in der Sie die Helden ein altes Skelett von einem bedauernswerten Menschen finden lassen können, der sich irgendwann vor vielen Jahren auf der Flucht hierher verirrt hat und einer hier hausenden Gruftassel oder Riesenamöbe zum Opfer fiel. Lassen Sie im Wasser kleine Lebewesen, die der Monstrosität in Höhle 9 sonst als Nahrung dienen, an Armen und Beinen der Taucher entlang streichen. Das schürt Angst vor bösen Kreaturen und beschert den Helden ein schön schauriges stimmungsvolles Rollenspiel, ist aber ansonsten vollkommen harmlos. Die Kampfwerte der Gruftassel finden Sie in der **ZBA 71**, die der Riesenamöbe in der **ZBA 157**.

In der großen Höhle ist es jetzt natürlich ebenfalls stockdunkel und am sicheren Ufer besteht die Gefahr, dass ein Held beim Herumtasten in der Dunkelheit in den knapp zwei Schritt breiten, schräg abwärts verlaufenden Quellabfluss rutscht. Ansonsten verläuft eine weitere Flucht von hier aus so, wie weiter oben schon beschrieben.

DRACODANS BEFREIUNG

Wir sehen drei Möglichkeiten, wie die Helden Dracodan befreien können. Entweder sie versuchen es offen mithilfe von Diplomatie oder sie dringen heimlich in die Burg ein und befreien ihn auf diesem Wege oder sie suchen die Festung unter einem Vorwand offiziell auf, um Dracodan durch 'Infiltration' aus den Händen der ehemaligen Reichsrichterin zu holen. Ein offener Kampf einer Heldengruppe gegen ein Banner höchstmotivierter Burggardisten mit Veteranenstatus auf einer äußerst gut befestigten Burg scheint dagegen doch eher abwegig. Dracodan selbst befindet sich im untersten Bereich der Anlage, tief im Berg in einem extrem sicheren Raum (8 auf dem Querschnittsplan, siehe Absatz links, **Das Sicherheitsgelass**), da die Burgherrin natürlich um die Brisanz ihres 'Gastes' weiß und ihn entsprechend weggesperrt hat (eine Personenbeschreibung von Praiodanes befindet sich auf Seite 114). Die Helden können in Erfahrung bringen, wo Dracodan in der Burg zu finden ist, indem sie die Wachen belauschen oder mit ihnen ins Gespräch kommen und so von dem 'nassen Gelass' erfahren. Auch die Dienerschaft weiß um die unterirdischen Räume, auch wenn sie ihren genauen Aufbau nicht kennen.

DIPLOMATISCH

Es ist denkbar, dass die Helden den Versuch unternehmen, die Burgherrin durch Diplomatie davon zu überzeugen, ihnen Dracodan zu überlassen. Bei diesem Unterfangen sollten die Helden jedoch wirklich sehr gute Argumente vorweisen, die die Baronin von Falkenstein dazu bewegen, Dracodan unbehelligt gehen zu lassen.

Es ist wichtig zu bedenken, dass sie – aus welchem Grund auch immer, die Baronin wird darüber unter keinen Umständen auch nur ein Wort verlieren – einen Pakt mit Lessankan eingegangen ist, den sie gefährden würde, wenn sie den Helden den Gefangenen überlässt. Immerhin kamen die letzten Besucher auf Geheiß des neuesten Verbündeten ihres Bündnispartners und hielten sie an, Dracodan bis auf weiteres hier sicher zu verwahren.

Gegen eine magische Beeinflussung schützt Praiodane zum einen der Vorteil *Schwer zu verzaubern* und zum anderen ein **PSYCHOSTABILIS** des Hofmagus *Sulpharion*, der zudem mit allerlei antimagischen Sprüchen Ihrer Wahl der Burgherrin den Rücken sowie ihren Geist freihalten kann.

PHEXGEFÄLLIG

Ein heimliches Eindringen in die Burg ist im Prinzip nur über den Fluchttunnel möglich, aber da die Helden nicht wissen, dass er existiert bzw. falls sie es herausfinden, seinen Anfang und Ende nicht kennen, ist es ratsam, zunächst einen oder mehrere Helden in die Burg zu schleusen und unter falschem Vorwand oder gänzlich unbemerkt dort frei agieren zu lassen. In unserem Testspiel hat es sich als gangbar erwiesen, in der Burg als Söldner anzuheuern und sich dann relativ offen dort bewegen zu können. Es sollte aber auch Handwerkern möglich sein, auf der Burg Arbeit zu finden. Die Möglichkeiten sind eigentlich recht vielfältig, aber Ihre Spieler müssen schon von selbst darauf kommen. Sollten alle Stricke reißen, können sie in Eberfels erfahren, dass auf der Burg Personal gesucht wird.

GEFANGENNAHME

Bei den Bemühungen der Helden, Dracodan zu befreien, kann es geschehen, dass einige oder alle Helden selbst gefangen genommen werden. Gefangen genommene Helden werden in den Kerker unter dem Gesindehaus eingesperrt. Die Wände bestehen allesamt aus solidem Felsgestein und die Türen aus Steineiche mit kleiner Gitterluke im oberen Teil. Eine Wache ist hier nicht ständig anwesend, vielmehr lässt sich nur einmal am Tag jemand blicken, um den Gefangenen ihre Verpflegung für die kommenden 24 Stunden zu bringen. Es sollte für unsere Helden also an sich kein großes Problem darstellen, sich selbst aus der misslichen Lage (und vielleicht Dracodan im selben Handstreich direkt aus seinem Kerker) zu befreien. Ihre Flucht wird auch erst am kommenden Mittag entdeckt, so dass prinzipiell mehr als genug Zeit zur Verfügung steht.

FREIHEIT

Nachfolgend gehen wir davon aus, dass Ihre Helden erfolgreich waren und mit Dracodan auf dem Weg nach Perainefurten sind.

IM GESPRÄCH MIT DRACODAN

Höchst wahrscheinlich setzen die Helden den Abgesandten Apeps schon kurz nach seiner Befreiung oder auf dem Heimweg gen Perainefurten von ihrer Mission in Kenntnis und erzählen vom bisher Erlebten.

Dracodan kann sich nur sehr flüchtig an seine Entführer erinnern, da sie ihn im Schlaf überraschend schnell überlisteten und in die Welt der Träume schickten. Er erinnert sich an eine Handvoll Personen, die nachts plötzlich in seinem Schlafgemach standen. Noch bevor ein Satz gesprochen war, sprang jemand auf ihn zu, und von da an hört seine Erinnerung auf. Spätestens die Schilderungen der Helden bezüglich seiner Entführer und ihrer bisherigen Taten (die Überfälle auf See und bei Taphirels Turm) lassen Dracodan aufhorchen. Falls sie es sich noch nicht selbst gedacht haben oder anderweitig in Erfahrung bringen konnten, kann er ihnen jetzt erklären, dass die Drachenarmbänder die Schergen als Kultisten kennzeichnen, die alte Drachen verehren und versuchen, diese zurück an die Macht zu bringen. Dieses Verhalten scheint Dracodan sichtlich aufzuregen und gleichzeitig zu amüsieren.

DRACODAN UND DIE HELDEN

Es ist möglich, dass einige Helden Dracodan bereits aus *Das letzte Banner* aus **Kreise der Verdammnis** oder auch *Mission des Raspyrizz* aus der Anthologie **Drachenodem** kennen. Sollten sich Helden, speziell aus dem letztgenannten Abenteuer in dieser Runde befinden, besteht bereits ein Band des Vertrauens zwischen dem Abgesandten und den Helden, da sie ihm in seiner Mission dienlich waren. Dies führt nun nicht dazu, dass man ein Saufgelage abhält und danach Arm in Arm nach Hause torkelt, aber es wird die künftige Zusammenarbeit stark erleichtern. Zum Inhalt der Rolle kann Dracodan aber dennoch erst etwas sagen, wenn er sie in Augenschein genommen hat.

Falls die Helden sich bei ihrer Gefangennahme sehr ungeschickt angestellt haben, wäre dies der rechte Zeitpunkt, etwaiges 'tölpelhaftes' Vorgehen durch Verluste einiger lieb gewonnener Waffen oder Ausrüstungsteile zu bestrafen, die dann bei der Flucht leider nicht mehr oder nur sehr schwer wieder gefunden werden.

Wie Sie letztendlich verfahren, hängt natürlich von Ihren Spielern ab. Wir haben Ihnen drei Möglichkeiten vorgestellt, die in unseren Testspielen zur Sprache gekommen sind oder angewandt wurden. Wenn Ihre Spieler sich etwas wirklich phexisches ausdenken oder andere tollkühne Pläne schmieden, lassen Sie sie gewähren. Schlussendlich ist es wichtig, dass die Helden zum Ziel kommen und ihr Dasein nicht bis ans Ende aller Tage auf Burg Tobelstein fristen müssen. Wenn alle Stricke reißen, können Sie auch eine andere Heldengruppe in einem separaten Szenario zum Tobelstein führen, damit diese die Helden und Dracodan befreien. Ihnen stehen alle Möglichkeiten offen.

Auf die Frage, ob er die Rolle für die Helden übersetzen kann, antwortet er, dass er nichts versprechen kann, die Rolle aber auf jeden Fall in Augenschein nehmen wird, wenn man erst zurück in Perainefurten ist. Weitere Fragen über einen möglichen Besuch bei *Apep dem Ewigen* wiegelt er zunächst ab und erklärt, dass Apep nur höchst selten und nur bei wirklich wichtigen Dingen menschlichen Besuch empfängt. Dracodan wird sich in Perainefurten die Rolle anschauen, da sie ja in der Tat interessant zu sein scheint, und dann weitersehen.

ZURÜCK NACH PERAINEFURTEN

Auf dem Rückweg nach Perainefurten haben die Helden weder vom Shakagra, noch von seinen Häschern etwas zu befürchten, da diese sich gerade am *Berg Dämonenkralle* treffen. Es ist Ihnen überlassen, wie Sie den Rückweg mit Dracodan durch diesen Teil der 'schwarzen Lande' gestalten und was den Helden dort widerfährt. Ungefährlich ist eine solche Reise nie, selbst wenn sich die Helden wieder im Gebiet befinden, das nicht von Heptarchen regiert wird. Wahrscheinlich ist den Helden aber eine kleine Verschnaufpause ganz willkommen, bevor es in die Drachensteine geht. Wenn dies offen Wunsch und Wille Ihrer Gruppe sind, dann lassen Sie ihnen nun ein bisschen Luft zum Atmen. Ritter Kunos Wappenrock, den er im freien Tobrien selbstredend wieder trägt, öffnet Tür und Tor, so dass man weder langwierige Verhandlungen, noch sonstige Schwierigkeiten zu erwarten hat.

Ist Ihre Heldengruppe jedoch sehr kampforientiert ausgerichtet und benötigt noch etwas körperliche Abwechslung, weil die Befreiung Dracodans zu glatt lief und die Helden noch überschüssige Kräfte haben, dann steht einem ordentlichen Scharmützel nichts im Wege. Sie können Dracodan sogar am Kampf beteiligen, damit klar wird, dass er auch in diesem Metier ein vortrefflicher 'Handwerker' ist. Sollten die Helden ihm keine Waffe gewähren, wird er den Helden mit etwas Magie (vornehmlich Feuerzauber) unter die Arme greifen. Näheres zu Dracodans Fähigkeiten entnehmen Sie bitte seiner **Personenbeschreibung** auf Seite 140.

In Perainefurten werden die Helden vom tobriischen Kanzler erwartet. Tobriens Obere sind über die Rückführung des Emisärs hochofren und zeigen sich den Helden gegenüber mehr als dankbar. Ihnen wird jede Hilfe angeboten, die Tobrien ge-

währen kann, sei es ein neues Reittier, eine Rüstung, eine Waffe oder andere weltliche Dinge. Weder Kanzler noch Andere werden laut zugeben, dass ein toter oder vermisster Dracodan schlimme Folgen für Tobrien gehabt hätte – logisch erscheint es jedoch jedem politisch interessierten Abenteurer.

Die in Perainefurten zurückgelassene Ausrüstung sowie die Birscha-Rolle wurden gut verwahrt und sind den Helden jederzeit zugänglich.

DRACODAN VS. DRACHENHAUPT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die überdimensionale Schriftrolle wird in der großen Halle der Kanzlei ausgerollt, nachdem alle Uneingeweihten aus dem Raum geschickt wurden. Dracodan steigt in aller Seelenruhe über des Herzogs Thron auf die zur Seite gerückte lange Tafel und schreitet auf ihr hin und her, während er die seltsamen Schriftzeichen betrachtet. Auch Apeps Abgesandter verzieht – wie vor ihm schon Llezan, Khadil Okharim und Rakorium Muntagonus – beim Betrachten des 100 Rechschritt großen Artefaktes angestrengt die Stirn, schließt die Augen und entspannt sich. “Ein seltsamer Dialekt – mich dünkt, es ist sehr alt und auch für mich nicht ungefährlich, es weiter zu studieren. Ich kann euch nicht helfen – es bedarf eines wahren Drachen, diese Inhalte zu ergründen.”

Auf die Frage, ob er überhaupt etwas lesen konnte, antwortet Dracodan, dass der Text von Erbblut, Drachendynastien und Hierarchien erzählt, er jedoch nicht viel mit dem archaischen Dialekt anfangen kann. Der Text scheint darüber hinaus nicht für jedermann gedacht – er kann für jene, die den Inhalt nicht lesen sollen oder dürfen, schnell tödlich sein. Dracodan hält den Inhalt aber für höchst interessant und wahrscheinlich würde sein Herr die Rolle gerne studieren.

Fragen die Helden erneut, ob Apep ihnen helfen würde, antwortet Dracodan, dass er dem Drachen alles berichten werde und entfernt sich daraufhin. Weitere Fragen oder gar Gespräche lehnt er mit einer deutlichen Handbewegung ab. Der Kanzler fügt hinzu, dass der Abgesandte sich wieder an die Helden wenden werde, wenn er mehr wisse; so sei er nun mal. Den Helden wird ein Quartier zugewiesen, man versorgt mögliche Wunden, bringt ihnen Speis und Trank, bereitet ihnen ein Bad und sorgt dafür, dass es ihnen an nichts fehlt. Kanzler von Gernotsborn weist alle Bediensteten an, die Helden wie Mitglieder des Hofstaats zu behandeln und sie nicht zu stören, nachdem sie sich in ihre Gemächer zurückgezogen haben.

DES DRACHEN ENTSCHEIDUNG IST DES DRACHLINGS BEFEHL!

Am frühen Morgen – etwa zur vierten Stunde – werden die Helden von Ritter Kuno aufgesucht und in die Kanzlei gebeten. Dort wartet bereits Dracodan neben einem verschlafenen wirkenden Kanzler. Die Wachen werden aus dem Raum geschickt und die Türen geschlossen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dracodan, der Abgesandte Apeps, steht wie versteinert neben dem Kanzler und sieht jeden von euch an, als wolle eure Gedanken lesen. Kurz nachdem die Wachen den Raum verlassen haben, tritt er nahe an euch heran und schreitet vor euch ab, wobei er jedem Einzelnen noch einmal tief in die Augen schaut. “Ihr habt mir einen Dienst erwiesen, darob bin ich euch dankbar. Auch ich habe euch einen Dienst erwiesen, werde aber kaum Dankbarkeit erhalten, was mir – ehrlich gesagt – auch recht einerlei ist. Der ewige Apep wird euch empfangen, wenn ...” Dracodan macht eine etwas längere Pause. “... wenn es euch gelingt, ihn aus eigener Kraft zu finden und ihr dies hier ...” er deutet auf die Birscha-Rolle: “... zu ihm bringt.”

Zumindest einige Fragen Ihrer Helden beantwortet Dracodan nun gemäß seiner Art kryptisch und geheimnisvoll. Lassen Sie ihn ruhig arrogant wirken, so dass die Helden nicht wirklich einschätzen können, wie der Abgesandte zu ihnen steht.

FRAGEN & ANTWORTEN

Wo wohnt Apep?

“In den Drachensteinen! *Apeps Wacht* ist euer Ziel.”

Was sind die Gefahren?

“Seid ihr Hühner, denen man das Korn vor den Schnabel legen muss oder seid ihr Wölfe auf der Jagd? Nur der Würdige wird das Antlitz des Drachen schauen und die Möglichkeit haben, davon zu berichten.”

Welchen Weg sollen wir gehen?

“Sucht den *Scheideweg* und wendet euch dort in die richtige Richtung. Spätestens am Haupt des Drachen, besser jedoch am Scheideweg, müsst ihr des Dämonen gierigen Griff erkennen und euch in seine Nähe begeben, doch könnt ihr dies nur dann, wenn ihr dort, wo selbst Drachen rasten, des Menschen Weg verlasst. Achtet darauf, wo des Drachen Odem die böse Klaue stets im Zaume hält, nur so kommt ihr eurem Ziel näher.”

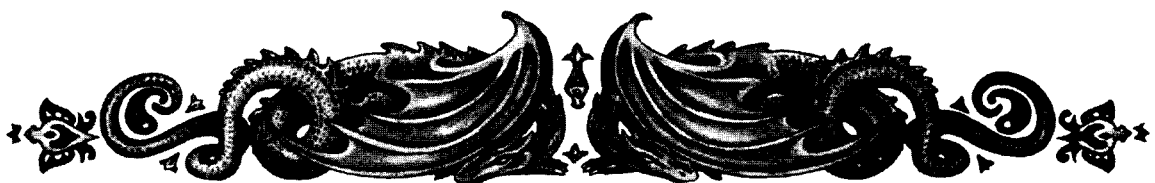
Dies ist die zentrale Information, die den Helden zeigt, welchen Weg sie tatsächlich nehmen müssen.

Was steht wirklich in der Rolle?

“Diese Antwort bleibt dem Ewigen vorbehalten, er entscheidet ganz allein, was ihr wissen dürft oder sollt.”

Auf weitere Fragen gibt der Drachling keine Antwort mehr. Es ist bereits ein Teil der Prüfung, dass die Helden sich allein durchschlagen.

Nun gilt es also erneut, Reisevorbereitungen zu treffen und sich auszurüsten. Falls die Gruppe wichtige Dinge vergessen sollte, können sie entweder auf Burg Drachenhaupt oder im Gasthaus *Zum Scheideweg* das besorgen, was noch fehlt.



REISE DURCH DIE DRACHENSTEINE

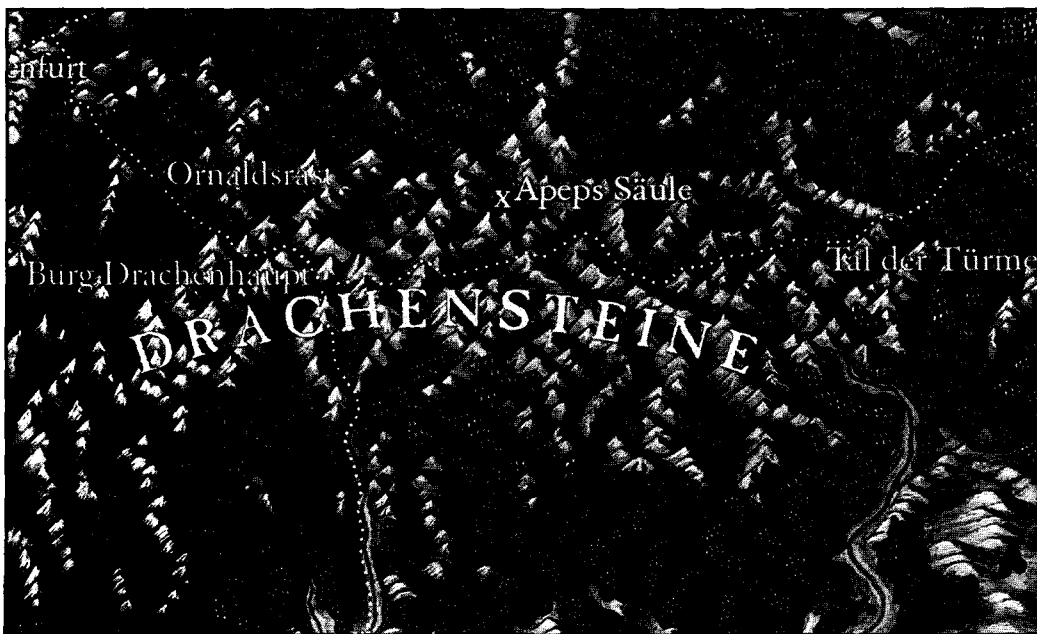
Die Drachensteine bestehen aus majestätischen Felsformationen, die sich bis zu 3.000 Schritt Höhe auftürmen. Das Granitgebirge wird an einigen Stellen durch andere Gesteine unterbrochen, so dass Wetter und Zeit stellenweise bizarre, teils Furcht einflößende oder aber auch skurril-schöne Formen daraus geformt haben. Etliche kleine Bäche durchziehen das Gebirge und an einigen Stellen steigt sogar Rauch aus unterirdischen aktiven oder schlummernden Vulkanen auf, häufig angezeigt von warmen oder gar heißen Quellen, die aus dem Gestein sprudeln und durch ausgespülte Mineralien bizarre Kristallformationen bilden, vornehmlich gelblich, aus Schwefel bestehend. Die höchsten Gipfel sind von Wolken umgeben und zeigen sich nur selten an klaren Tagen. Nur zwei Gipfel sind stets umwölkt – der *Drachenthron* und die *Dämonenkralle*.

Hierfür eignen sich verschiedene Stücke aus dem Drachenchronik-Soundtrack.

wenige Waren von durchreisenden Händlern kaufen müssen. Sie selbst verkaufen diverse nützliche Gegenstände für einen Aufbruch ins Gebirge oder die notdürftige Reparatur an Fuhrwerken. Das Sortiment reicht von Schneeschuhen, über Kletterhaken und Seile, bis hin zu gebrauchten Waffen.

ERKUNDIGUNGEN

Von den Wirtsleuten, die selbst noch nicht im Gebirge waren, da keiner der beiden den beschwerlichen Weg bewältigen könnte, ist in Erfahrung zu bringen, dass der Kaiserdrache Apep entweder im Osten, Richtung dem *Tal der Türme* auf dem Gipfel *Apeps Säule* oder in Richtung Westen auf dem *Drachenthron*, dem wohl höchsten Gipfel der Drachensteine haust. Der Herzog Tobriens und dessen hochrangige Würdenträger jedenfalls haben sich stets gen Osten aufgemacht, um den Mächtigen dort zu treffen. Allerdings wird auch immer wieder der nord-



östliche Gipfel *Hohe Warte* als Ziel möglicher Gäste des Drachen genannt. Dieser Weg ist jedoch nicht einfach und birgt etliche Gefahren. Man erkennt den Gipfel leicht, da er direkt neben der immer von Wolken umkränzten, tiefschwarzen *Dämonenkralle* liegt, die man eigentlich nicht verfehlen kann.

Die Passstraße gen Osten ist nur Anfangs der rechte Weg, denn all jene, die zum Drachen wollten, nahmen sich Kletterausrüstung mit. Die Nerwulfs haben von diesen 'Besuchern'

GASTHAUS ZUM SCHEIDEWEG

In Sichtweite von Burg Drachenhaupt gabelt sich der Passweg in einem kleinen Tal gen Nordwesten und in Richtung Osten. Genau an diesem Punkt hat ein Wirtsehepaar, beide Kriegsversehrte der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden*, die Ruine eines Gasthauses wieder aufgebaut und betreibt es seit dem. *Hareshja* und *Nerwulf Jagersen* sind beide schwer vom Krieg gezeichnet, versuchen jedoch mit ihren Wunden zu leben. *Hareshjas* linkes Bein wurde knapp oberhalb des Knies amputiert, aber sie stakst mit ihrem Holzbein trotzdem recht flink durch die Wirtsstube. Ihr linkes Ohr fehlt ebenfalls, was sie jedoch durch ihre langen Haare geschickt zu verbergen weiß. *Nerwulf* fehlt die linke Hand und seine linke Gesichtshälfte ist durch Brandnarben entstellt. Dem Ehepaar stehen vier Kriegswaisen zwischen 12 und 17 Jahren zur Seite, die hier ein neues Heim gefunden haben und die Schrecken der dämonischen Horden zu vergessen suchen.

Das Haus ist an eine steile Felswand des Tals gebaut, und eine Mauer umgibt das Gelände, die jedoch ernsthafte Angreifer nicht abzuwehren vermag. Der fette Boden des Tals lässt Dinkel, Hafer und Gemüse gedeihen, so dass die Bewohner nur

jedoch nur die Wenigsten wieder gesehen. Nach etwa 10 Meilen soll man gen Norden den Weg verlassen; zumindest sagten dies ein paar Wenige, die noch rechtzeitig umkehrten. Am Besten verlässt man den Weg an einem Rastplatz, der an der Passstraße liegt. Zu erkennen ist er an einer großen, in den Stein geschmolzenen Kuhle. In einen Felsen ist in großen Lettern 'Drachenrast' eingemeißelt.

Drachenjäger rät das Wirtsehepaar energisch davon ab, auf Apep oder einen seiner Gefolgsdrachen Jagd zu machen, da sich der Drache hundert zu eins rächen werde. Es ist schon mehrfach vorgekommen, dass selbsternannte Drachentöter von Bauern erschlagen wurden, die sich vor dem Zorn des Drachen schützen wollten.

Für den Fall, dass sich die Helden nach einem Bergführer erkundigen oder Sie der Meinung sind, dass Ihre Gruppe Hilfe dringend benötigt, begleiten sie zwei der Kinder, die sich hier bestens auskennen. Allerdings gehen die beiden nicht weiter als bis zur Drachenrast und kehren dort nach einer Ruhepause wieder um. Die beiden Burschen nehmen auch gerne die Reittiere der Helden wieder mit und stellen sie, natürlich gegen gutes Geld, im heimischen Stall solange unter, bis sie wieder abgeholt werden.



BURG DRACHENHAUPT

Für den Fall, dass die Helden auf ihrem Weg zu Apep auf Burg Drachenhaupt halt machen wollen, folgt hier eine knappe Beschreibung. Bei der Anlage handelt es sich um eine obere und untere Burg, wobei die Obere die Mächtigere von beiden ist. Die Hauptburg umfasst die Unterkunft des Herzogs sowie einen Sitz der Draconiter mit zugehörigem Tempelturm. Ein mächtiger Bergfried bietet Schutz und gute Aussicht für die Bewohner. Der untere Teil umfasst eine vorgelagerte Befestigung, in der das Gesinde- und Zeughaus sowie die Stallungen untergebracht sind. Darüber hinaus befinden sich hier der Turm der Torwachen und der düstere Rabenturm, in dem die tobrischen Golgariten ihren Hauptsitz haben. Ein Vorwerk mit Zugbrücke, die über eine tiefe Schlucht führt, bildet das erste Hindernis für etwaige Angreifer.

Seitdem Erzabt *Eno Kariolinnen* bei Apep weilt, gebieten Erzäbtissin *Thancilla Drachentochter* und Präzeptor *Larjan Gerberow* über den Draconiterhort in der Burg. Nähere Informationen zu den Draconitern in Tobrien und der Burg Drachenhaupt entnehmen Sie bitte **Schild 81f**.

ERKUNDIGUNGEN

Es ist gut möglich, dass die Helden auf der Burg nachfragen, wie sie zu Apep gelangen können. Thancilla und Larjan könnten eine Antwort geben, verweigern sie jedoch, da sie der Meinung sind, dass jeder, der zum Drachen will, ihn aus eigener Kraft finden muss. Einen Hinweis geben die Burgherren allerdings: "Auch wenn es seltsam und avesgefällig klingt, aber der Weg ist euer Ziel. Beginnt ihn bei der Drachenrast und schaut stets nach dem schwarzen Berg im Nordosten, den man hier *Dämonenkralle* nennt, der Gipfel südlich davon ist die *Hohe Warte*, wo 'Apeps Wacht' liegt. Dort empfängt der Herr der Drachensteine üblicherweise menschlichen Gäste das erste Mal. Vielleicht mag dies euer Ziel sein."

DIE PASSSTRASSEN RAULSJOCH UND ORNALDSJOCH

Die Passstraßen sind gerade einmal breit genug, um einem Fuhrwerk den nötigen Platz zu bieten. In regelmäßigen Abständen sind Ausweichstellen eingerichtet, um den Gegenverkehr passieren lassen zu können. Über viele Meilen schlängeln sie sich über enge Serpentinien auf und ab, was große Herausforderungen für Wagenlenker und Tiere bedeutet. Bisweilen führt der Weg entlang tiefer Abgründe, an deren Füßen man hin und wieder Knochen eines abgestürzten Tieres oder sogar ein zerschmettertes Fuhrwerk erkennen kann. An etlichen Stellen kann plötzlicher Steinschlag Tiere scheuen lassen und zu Verletzungen führen.

GOLDMÄVLCHEN

Da Apep von Dracodan weiß, dass die Helden auf dem Weg zu ihm sind, lässt er sich von seinen Herold, den in Tobrien weithin bekannten Meckerdrachen *Goldmävlchen*, über deren Standort informierenden. Ihn können die Helden hin und wieder in der Nähe sichten, er lässt sich aber nicht auf Gespräche ein. Der kleine Drache mit seinem graugrünen Schuppenkleid und der namensgebenden goldgesprenkelten Schnauze zeigt nur hin und wieder ein bedeutsames Kopfschütteln nach einem Absturz eines Helden oder eines anderen Missgeschickes, bevor er mit meckerndem Lachen davon fliegt, nur um ein paar Stunden später oder am nächsten Hindernis der Helden wieder aufzutauchen und das Prozedere zu wiederholen.

BEWEGEN IM GEBIRGE

Die Helden sind wegen der sperrigen Last der Rolle gezwungen, sich Wege zu suchen, die einen Transport ermöglichen. Das führt dazu, dass sie einen längeren Weg gehen müssen, der sie nur langsam in höhere Gefilde und ihrem Ziel entgegen bringt. Es werden *Orientierungsproben* für den führenden Helden fällig, die Aufschluss darüber geben, ob der Weg geeignet ist. Für Helden, die nicht gebirgskundig sind, erschwert sich die Probe um +5. Für den Fall, dass eine Probe misslingt, können Sie die Helden in eine Sackgasse oder an eine Stelle führen, von wo aus sie Teilstücke überklettern müssen.

Weitere Hindernisse können sein:

- ☛ eine zu überquerende Felsspalte
- ☛ ein eiskalter Gebirgsbach, der die Beine langsam taub werden lässt
- ☛ zu überkletternde Hindernisse (z.B. ein Geröllfeld)

Bedenken Sie, dass es gebirgskundige Helden deutlich leichter haben als andere Helden. Hier haben Sie eine gute Möglichkeit, den Gebirgskundigen ihren Vorteil und alle anderen ihren Nachteil spüren zu lassen.

VERÄNDERUNG DER KRAFTLINIEN

Hier in den Drachensteinen könnten die Helden zum ersten Mal die Auswirkungen dessen erleben, was Pardona in der Dämonenzitadelle vollzieht: Manipulationen der magischen Kraftlinien. Denn durch die östlichen Drachensteine führt die *Konzilslinie*, also die Kraftlinie, der Pardona durch ihr Treiben Kraft zukommen lassen will (siehe dazu Kasten **Pardona und ihre Pläne**).

Versierten Magiern oder besonders intuitiven Druiden unter den Helden kann bereits hier auffallen, dass sich die *Konzilslinie* verändert hat und Sie können derlei auch durch tatsächliche Ereignisse untermauern.

☛ Zauber, die auf der Linie gewirkt werden, kosten 3 AsP weniger (SF Kraftlinienmagie II: 5 AsP), mindestens jedoch 1 AsP.

☛ Bei der astralen Regeneration auf einer Linie wird die halbe LS (3) aufgeschlagen. Bei der Astralen Meditation gelten diese Zuschläge für jede halbe Stunde, die der Zauberer meditierend verbringt.

Grundsätzlich gelten die in **WdZ** genannten Regeln zum Erkennen, Analysieren und Zaubern mit der Kraftlinie. Allerdings erhält ein Zauberer, wenn er sich auf die Kraftlinie eingestimmt hat, eine um zwei Kategorien erhöhte Reichweite und weitere Modifikationen der Reichweite kosten nur 1 anstatt 5 ZfP. Alle anderen spontanen Modifikationen "harmonischer Zauber" sind um 2 Punkte (Kraftlinienmagie II: 4 Punkte) erleichtert. Zur Bestimmung der Kritischen Essenz wird bei 16 bis 20 erneut gewürfelt (Kraftlinienmagie I: bei 18 bis 20, II: nur 19 und 20).

Jedoch bedarf es meisterlicher Werte in entsprechenden Hellsichtszaubern und als zwingende Voraussetzung der magische Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie II*, um mehr als das seltsame Gefühl zu bekommen, das hier etwas

nicht stimmt. Darüber hinaus muss ein Hellsichtszauber sehr gut (10 ZP*) gelungen sein, damit dem Zaubernenden überhaupt auffällt, dass hier kein natürlicher Prozess zugrunde liegt, sondern dass das hohe Kraftlinienniveau künstlichen Ursprungs ist. Diese Probe kann erleichtert werden, wenn der Zauberer die in der Region befindlichen Kraftlinien in der Vergangenheit schon einmal eingehender betrachtet hat.

ABSEITS DES WEGES

Wir bieten Ihnen nachstehend eine Reihe von Eindrücken, Erlebnissen und Begegnungen, die auf die Helden zukommen. Die folgenden Szenen können Sie in dieser Reihenfolge nutzen oder nach eigenem Gusto verwenden.

Helden, die **Die Mission des Raspyrriz** gespielt haben, ist dieser Teil der Drachensteine wahrscheinlich unbekannt – erst später, am Ende des Abenteuers, reisen sie ins Tal der Türme. Held, die direkt aus dieser Region stammen, sollten natürlich entsprechend informiert sein, aber Sie als Meister wissen am besten, wer Ihre Helden sind und was Sie im Zweifelsfall berücksichtigen müssen.

Es ist Ihnen überlassen, wann und an welcher Stelle des Gebirges Sie Ihren Helden die folgenden Ereignisse präsentieren wollen. Einzige Ausnahme ist die Brücke für den finalen Angriff des Shakagra, da sich diese Szene er kurz vor dem Erreichen des Ziels ereignet. Natürlich haben Sie die Möglichkeit, die folgenden Szenen durch eigene zu ergänzen oder sie auch wegzulassen. Bedenken Sie, dass die Reise anstrengend und extrem eindrucksvoll sein soll, Sie die Helden aber auch nicht mit zu vielen und zu gewaltigen Eindrücken überfordern dürfen.

Ein frühsummerlicher Regenguss kann zwar erfrischend sein, aber im Hochgebirge ebenso schnell zum tödlichen Ereignis werden, wenn Ihre Helden sich gerade in einem trockenen Wildbachbett bewegen. Andererseits wird es schnell langweilig, wenn die Spieler nur durch das Würfeln von *Klettern*-Proben und gelegentliche Wildtierübergriffe durch die Felslandschaft getrieben werden.

DAS TOR DER TRÄUME

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr aus dem bewaldeten Gebiet heraustretet, offenbart sich euch ein gewaltiger Anblick. Ihr steht vor einer riesenhaften Klamm, die zu beiden Seiten von zerklüfteten Felsstürmen flankiert wird, die sich der festen Umarmung des Gebirges zu entziehen scheinen. Dunstschleier durchziehen die Klamm und lassen sie gespenstisch aussehen. Jede Stelle und jeder Fleck, der etwas Platz bietet, ist mit Sträuchern oder gar Bäumen bewachsen. Schwüle Wärme schlägt euch entgegen. Am Fuße der Klamm windet sich ein Gebirgsbach über Geröll und natürlich ausgewaschene Stufen.

Bei dem Tor der Träume handelt es sich nicht um ein herkömmliches Tor. Vielmehr ist es eine natürlich gewachsene Felsformation, die einem Tor nur vage ähnelt. Nahe der Stelle, wo die Helden den Wald verlassen, erblicken sie im Fels eine stark verwitterte Schrift, die nur jene lesen können, die des Alten Alaani (*Lesen*-Probe +5) mächtig sind und denen eine Probe auf *Sinnenschärfe* +4 gelingt. In der sehr alten Schrift steht hier in Ur-Tulamidyä geschrieben: 'Tor der Träume'.

Es hat einen Sinn, dass die Al'Hani zu ihrer Zeit, vor etwa 2.500 Jahren (*Steinmetz*-Probe oder *Bergbau*-Probe +3, oder nach Ablegen einer KL-Probe für Gesteinskundige) diese Warnung in den Fels geschlagen haben, denn der Dunst, der sich in der Klamm befindet, ist alles andere als schlichter Nebel. Es handelt sich um Schwefeldämpfe und andere Gase, die – je nach Konstitution – leichte bis schwere Halluzinationen hervorrufen und schon vielen nichtdrachischen Wesen zum Verhängnis geworden sind.

Beim Passieren der Klamm können Sie aus dem Fels plätschernde Rinnsale beschreiben, die durch die schwefeligen Ablagerungen skurrile Formen hinterlassen haben. Der Weg führt die Helden teils durch den Boden der Klamm entlang des Bachs, teils jedoch auch in höhere Gefilde, wo sie sich entlang schmaler Simse an der Klammwand entlang tasten müssen.

Für das Durchqueren der Klamm werden nach einer Weile KO-Proben notwendig, um zu sehen, ob die Helden durch die Gase beeinträchtigt werden. Die Helden sollten jedoch erst, wenn sie sich bereits in der Klamm befinden, darauf aufmerksam gemacht werden, dass der Dunst kein herkömmlicher Nebel ist. Sobald die Helden den Dunstschleier durchschreiten, bemerken sie andere Gerüche. Beschreiben Sie den Gestank fauler Eier und darüber hinaus andere süßliche oder auch scharfe Gerüche. Warten Sie einige Schritte der Helden ab und beschreiben Sie dann für jeden Helden, dessen Konstitution niedriger als 13 ist, dass ihnen etwas auffällt. Hier können Sie leichte Halluzinationen einbringen, wie Geräusche (z.B. Drachenflügel, sich nähernde Gerölllawine, etc.) oder umherhuschende Gestalten, die sich zwischen den Felsen verstecken, oder Ähnliches. Auch die Helden, die mit einer höheren Konstitution gesegnet sind, sollten über kurz oder lang ihre eigenen kleinen Illusionen bekommen. Nach den anfänglichen leichten Halluzinationen werden KO-Proben fällig, die darüber entscheiden, wie die Helden weiter beeinflusst werden. Verlangen Sie drei bis fünf Proben, die Sie jedes Mal etwas erschweren können. Mit jeder verpatzten Probe verstärken sich die Halluzinationen, bis hin zu schweren Vergiftungserscheinungen, die dazu führen können, dass ein Held ohnmächtig wird und in dieser Ohnmacht bleibt, bis man ihn aus dem Dunst bringt.

Schwere Halluzinationen können dazu führen, dass ein Held eine Brücke vor sich sieht, die nur für ihn real erscheint und Anstalten macht, sie zu betreten. Helden, die noch bei Sinnen sind, können dies bemerken und ihren Gefährten retten. Sollte die Rettung fehlschlagen, könnte der abstürzende Held von einem weiter unten gelegenen Felsvorsprung 'aufgefangen' werden und dort verletzt liegen bleiben.

Sobald die Helden die Klamm hinter sich gelassen haben und aus dem Dunstkreis der gefährlichen Dämpfe entkommen sind, klären sich die Sinne rasch wieder.

Wenn Sie eine Runde leiten, die schon über mehrere Abenteuer hinweg zusammen die Gefahren des Lebens meistert, wissen Sie vielleicht sogar, welche Alpgestalten Ihren Helden zusetzen könnten und können diese einbauen. Helden mit dem Nachteil *Angst vor Echsen* könnten vielleicht plötzlich anstelle eines sichernden Seils einen Echschwanz in Händen halten und aufschreien. Sobald sich der vor ihm laufende Held umdreht, schaut er in ein Echsesicht, welches ihn aus bösen Augen anblickt. Ihnen sind hier kaum Grenzen gesetzt, solange Sie die Halluzinationen greifbar und nicht zu Alpträumen werden lassen.

Bevor es unter den Helden eskaliert, sollte der 'Spuk' vorbei sein und die Abenteuer den Ausgang der Klamm und somit die verwirrenden Gase hinter sich lassen.

DRACHENGOTT IN STEIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Inmitten des kleinen Tals, das ihr durchschreitet, erhebt sich ein einziger großer, unförmiger Fels aus der satten Wiese, die das Tal ansonsten beherrscht. Auf diesem in der Länge etwa 30 Schritt durchmessenden und gute zehn schritt hohen Fels steht ein Drache mit gewaltigen, ausgebreiteten Schwingen. Sein Blick ist zum Stein gerichtet, auf dem er unbeweglich steht.

Erst nach einer Weile bemerkt ihr, dass es sich nicht wirklich um einen echten Drachen, sondern nur um ein gewaltiges, 20 Schritt messendes Abbild handelt, das aus dem selben Granit wie der Fels unter ihm besteht. Der Sockel, auf dem der Drache steht, weist an einem Ende einen seltsam gezackten Eingang auf.

Je weiter sich die Helden dem 'Sockel' nähern, desto genauer erkennen sie, dass er die Form einer toten Löwin aufweist, in die sich der Drache gekrallt hat. Über einen sehr alten Weg können sie den Eingang erreichen, der vom auf der Seite liegenden Maul der Löwin gebildet wird. Bei Betrachtung aus der Nähe erkennt man Verwitterungsspuren, die darauf hindeuten, dass es sich bei dem gewaltigen Monument um ein Relikt aus längst vergangener Zeit handelt. An einigen Stellen ist aber immer noch zu erkennen, wie filigran es damals gearbeitet wurde.

Durch das geöffnete Maul gelangen die Helden in einen unregelmäßigen Raum, dessen Wände mit Malereien und Fresken ausgestattet sind. Sie zeigen Szenen aus der Zeit, als Drachen herrschten, zum Beispiel einen Menschen mit eindeutig drachischen Attributen wie Schuppen und Drachenschwanz, in priesterähnlicher Pose vor einer Echsenmenge, der zu einem großen Goldenen Drachen betet, wobei er von Kämpfern in Kobaltblauen und Scharlachroten Rüstungen geschützt wird. Dies ist ein Hinweis auf den alten Drachenorden, in dem die Mantra'kim als Dienerrasse und Mittler zwischen Drachen und Echsen dienten. Auffällig ist, dass in jeder Szene mindestens ein Mantra'ke zu sehen ist, was die Vermutung nahe legt, dass dieses Gebilde von oder für Mantra'kim geschaffen wurde.

Im Zentrum des Raumes ist ein gezackter Riss in der Decke, durch den man direkt in das Antlitz des hinab schauenden Drachen blickt – ein Anblick, der den Betrachtern zeigen soll, wie klein und machtlos sie sind.

DIE BASALTTRAPPE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit einigen Stunden könnt ihr in der Ferne eine große dunkle Fläche ausmachen, die sich weit unterhalb eines gewaltigen schwarzen Gipfels durch das Tal windet. Wie eine schwarze Gletscherzunge befindet sie sich zwischen zwei steilen Wänden und scheint der einzige Weg zu sein, der euch eurem Ziel näher bringt.

Erst aus der Nähe wird deutlich, dass es sich bei diesem Gesteinsfeld um sechseckige Basaltblöcke handelt, die mal schmaler, mal breiter beieinander stehen. Wie eine gigantische unregelmäßige Treppe liegt das Feld vor euch und lädt zum einfachen Aufstieg ein.

Für die Helden steht nun eine Kletterpartie an, die nicht nur das Talent *Klettern* erfordert, sondern auch ein hohes Maß an *Körperbeherrschung* und vor allem das Arbeiten im Team. Die

Blöcke stehen mal dicht beieinander und dann wieder in größerem Abstand voneinander entfernt; zudem sind sie verschieden hoch gewachsen.

Den Helden bleibt entweder der Weg über das Feld, was mit einfachen *Klettern*-Proben und *Körperbeherrschungs*-Proben +4 zu bewältigen ist oder sie kehren um und suchen sich einen anderen, längeren Weg. Erleichtern Sie Proben, wenn die Helden zusammen arbeiten und sich gegenseitig sichern. Abstürze sollten nicht tödlich, jedoch mit leichten Blessuren und ein paar Schadenspunkten enden.

Die Helden können das Feld diagonal durchwandern und entdecken auf halbem Weg einen relativ offenen Platz, auf dem mehrere zerbrochene Basalt Pfeiler herumliegen. Von diesem Platz führt ein Pfad etwa 500 Schritt gen Nordwesten und offenbart an seinem Ende ein Drachenskelett von fast 20 Schritt Länge. Helden, die sich auf Drachen spezialisiert haben, können herausfinden, dass es sich augenscheinlich um einen ausgewachsenen Kaiserdrachen handelte, der hier vor sehr langer Zeit sein Ende fand. Welcher Drachen es ist, können die Helden nicht ergründen, sein Schädel ist zertrümmert und der Karfunkelstein fehlt.

DIE BRUTKAMMER

Zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Reise durch die höheren Gefilde der Drachensteine können Sie die folgende Szene einfließen lassen, in der es pfiffigen Helden gelingen kann, die Brutkammer eines mächtigen Drachen zu erblicken und einige interessante Entdeckungen zu machen. Bedenken Sie jedoch, dass diese Entdeckungen nichts mit dem Verlauf des Abenteuers zu tun haben, sie dienen lediglich dazu, den Helden einen kleinen Einblick in die Lebensweise der Drachen zu geben.

Die Helden stehen in der Nähe einer Felswand, die aussieht, als sei lodernes Feuer über eine unregelmäßige Fläche von etwa sechs Rechtschritt zu Gestein erstarrt. Wenn die Helden ein Feuer (z.B. von einer Fackel) an das Gestein halten, verwandelt sich die gesamte Fläche vom Element Erz in das Element Feuer.

Eine magische Überprüfung der Wand mit Hellsichtsmagie offenbart, dass auf dem Fels ein Zauber liegt. Je nachdem, wie gut der Zauber gelungen ist, lässt sich ergründen, dass es sich um einen Zauber mit den Merkmalen Element, Metamagie und Objekt sowie der Repräsentation Drachenmagie handelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In dem Moment, als die Flammen das Gestein berühren, breitet sich von dieser Stelle ein wellenartiger Impuls aus. Gleich darauf verwandelt sich der Fels in ein 'Meer' aus Flammen und strahlt so starke Hitze ab, dass ihr zurückweichen müsst.

Es scheint, als würde sich eine Höhle hinter der Wand aus Feuer befinden, denn an verschiedenen Stellen könnt ihr spiegelnde Lichtreflexe oder dunkle Schatten erkennen.

Nun ist es an den Helden, Mut zu beweisen und durch das Feuer in die Höhle zu springen, die sich tatsächlich hinter der Wand befindet. Verlangen Sie von jedem Helden, der den Sprung wagen möchte, eine MU-Probe. Sollte sie misslingen, zögert er beim Sprung und erleidet 1W6+6 Schadenspunkte durch Verbrennungen. Bei Gelingen der Probe sind es nur W6 SP, die nochmals halbiert werden, wenn der Held seine Kleidung befeuchtet oder eine Decke übergeworfen hat.

Nachdem ein Lebewesen die Feuerwand durchschritten hat, wechselt das Element wieder zu Erz, was zunächst den ersten Helden, der sich in die Höhle begibt, von der Heldengruppe

isoliert. Gönnen Sie Ihren Helden ruhig einen kleinen Schock und trennen die Gruppe auch kurz am Spieltisch. Natürlich kann das Element durch eine erneute Berührung mit Feuer wieder gewechselt werden und weitere Helden können nachrücken. Aus dem Inneren ist die gleiche Prozedur möglich: Sobald eine Feuerquelle in Kontakt mit der Wand kommt, verwandelt sie sich von Erz nach Feuer.

In der Höhle selbst ist es stickig, sehr warm und es riecht leicht stechend. Es handelt sich hier jedoch nicht um giftige Gase, wie am *Tor der Träume*. Dunkelrotes Licht erfüllt den Raum. Der schmalere, hintere Bereich der vom Grundriss birnenförmigen Höhle birgt diverse Überraschungen für die Helden, sofern sie sich weiter hineintrauen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist nahezu unerträglich heiß, denn quer durch die Höhle verläuft ein Spalt, in dem unter schwarzer Asche tieforange Lava glüht. Inmitten des Spalts befindet sich eine kleine Insel, auf der große Eierschalen und zernagte Knochen zu finden sind. Der schmale hintere Raum der Höhle ist überraschenderweise so eingerichtet, als handele es sich um den Pavillon eines Adligen. Die halbrunde Wand ist glatt und mit kunstvollen Malereien verziert. Sie zeigt von Gartenranken umwachsene Säulen, dazwischen ein Geländer, auf dem zwei Vögel sitzen und sich mit den Schnäbeln berühren. Im Hintergrund sind Wiesen, Obstbäume und zwei Einhörner zu erkennen, die auf den Hinterbeinen stehend einen Balztanz aufzuführen scheinen. Der blaue Himmel wird von kleinen Schäfchenwolken bevölkert und verspricht dem Betrachter ein schönes, sommerliches Wetter.

Im 'Pavillon' selbst steht ein großer, einladender Diwan, mit einem Beistelltischchen, auf dem eine goldene Schale steht. Auf dem Boden davor liegt ein goldener Pokal. Ein großer runder Tisch ist zur Seite geschoben und wirkt deplaziert, daneben liegt ein umgestürzter Sessel mit abgebrochener Lehne.

Zwei silberne Ketten, die mit dem Fels im Zentrum des Pavillons verschmolzen zu sein scheinen, und an deren Enden Fußringe angebracht sind, liegen auf dem Boden. Zwischen dem Lavaspalt und dem Pavillon liegen zerrissene Kleidungsstücke, Knochensplitter und ein halber menschlicher Schädel.

Auch wenn es im ersten Moment abstrakt erscheint, hat die Einrichtung dieser Brutkammer einen Sinn. Den Drachen ist viel daran gelegen, dass ihre Brut gut aufwächst und dafür setzen sie einiges in Bewegung. Nachdem das erstgeschlüpfte Junge zunächst seine Brüder und Schwestern vertilgt hat, erhält es zum 'Nachtisch' eine echte Jungfrau oder einen Helden, der angekettet dem Ende entgegenschaut. Der Drache, der diese Brutkammer schuf, richtete den hinteren Teil so ein, dass gefangenes 'Futter' sich möglichst gut fühlt, bevor es verspeist wird. Ob dies wirklich so war, bleibt jedoch zu bezweifeln.

Um den menschlichen Überresten einen Namen zu geben, können Sie die Helden ein Tagebuch finden lassen, dessen Einleitung ein gewisser *Odilius von Mordain* am 11. Ingerimm 312 BF geschrieben hat. Es handelt sich um ein Expeditionstagebuch, welches anfangs den Aufbruch in den hohen Norden beschreibt, um den Thron des 'Winterherren' zu finden. Aufgebrochen war der Autor mit einem Tross, der 50 Personen umfasste. Sein Ende hat er augenscheinlich hier gefunden. Sie können das Tagebuch mit Eindrücken aus der Brutkammer anreichern. Beschreibung der Eiablage, das erste Klopfen, ein Knacken, das Schlüpfen eines Drachens und die anschließende Tötung der ungeschlüpfen Drachen, bis hin zum letzten Eintrag: »Nun kommt es auf mich zu. Es glotzt aus seinen bösen, hungrigen Augen. Ich werde es mit der Kette ...« An dieser Stelle endet der Eintrag und das Ende der Geschichte liegt in Splittern und Fetzen vor den Füßen der Helden. Einem adligen Tobrier unter den Helden können Sie hier alternativ auch sehr anschaulich offenbaren, was einstmals mit einem seiner Vorfahren geschah.

ANGRIFF DES NACHTSCHIFFS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das riesige, zerklüftete Gebirge schiebt sich vor eurem Weg immer weiter zusammen und lässt eine tiefe Schlucht entstehen, an dessen Flanke ihr auf einem schmalen Pfad entlang wandert. Die Wolken sind schon nah und verhüllen den schwarzen Gipfel, an dessen Fuß ihr gerade steht. Im ewigen Schatten, dort, wo Praios' Antlitz von Felsen abgeschirmt ist, herrscht das Element Eis und scheint nie abzuschmelzen. Gewaltige, natürliche Säulen und bizarre Felsformen weisen euch den Weg. Der benachbarte Gipfel ist euer Ziel, jenseits eines nicht allzu breiten Abgrundes liegt *Apeps Wacht*, der Berg, der *Hohe Warte* genannt wird. Als ihr auf der Suche nach einem Übergang eine kleine Kuppe überwunden habt, stockt euch kurz der Atem in der ohnehin schon dünnen Luft. Euer Pfad endet an einer gigantischen, natürlich gewachsenen Brücke aus solidem Fels, die eine tiefe Schlucht zwischen den beiden Bergen überspannt, in der es immer dunkel zu sein scheint. Gute 80 Schritt mag sie messen und der Wind spielt ein schauerliches Lied am schroffen Gestein.

Helden mit hohen Werten in *Sinnesschärfe* oder mit der Gabe Gefahreninstinkt sollten eine Ahnung erhalten, dass hier etwas nicht stimmt. Wo die Bedrohung genau herkommt, können sie nicht ausmachen, aber sie haben dann immerhin die Möglichkeit, sich auf ein bevorstehendes Gefecht vorzubereiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt nicht ganz die Mitte der Brücke erreicht, als sich vor euch eine Gruppe Bewaffneter aus ihrer Deckung schält und sich mit gezückten Waffen auf euch zu bewegt. Die Angreifer tragen schwarze Wappenröcke mit einem stilisierten goldenen Drachen, dessen blutrot bewehrte Krallen euch geradezu ins Auge springen – anscheinend haben die *Krallen des Drachen* in dieser abgelegenen Gegend keine Verfolgung zu befürchten, sonst würden sie ihre Gesinnung wohl kaum so offen zur Schau stellen. Ein Geräusch wie das Brechen von Eis lässt euch herumfahren und ihr seht, wie sich aus dem Eisfeld hinter euch unförmige Gestalten schälen, die nur entfernt an humanoide Wesen erinnern, und sich bedrohlich auf die Brücke schieben, um euch den Rückweg abzuschneiden. Bei

ihnen seht ihr eine Gestalt in blauschwarz schimmern-der Rüstung mit erhobenem Schwert, die mit kehlig tiefer Stimme einen merkwürdigen Singsang intoniert. Die bleichen Haut, das silbrig schimmernde, spinnwebdünne Haar und die spitzen Ohren lassen keine Zweifel aufkommen. Wieder einmal befindet ihr euch in den Fängen des Dschinns der Nacht.

Und im Moment der Erkenntnis verklingt des Nachtalben letzter Ton und ihr bemerkt, wie die herannahenden Kultisten, durch den Zauber ihres Herrn gestärkt, ihr Angriffstempo erhöhen. Euch bleibt gerade noch Zeit die Waffen zu ziehen, da sind sie auch schon heran.

Bei den Angreifern handelt es sich um Kultisten der Krallen des Drachen sowie um den Dschinn der Nacht und seine Eiskreaturen.

Krallen des Drachen-Kultisten

Schwert: INI 13+W6 AT 15 PA 14 TP 1W+4 DK N
LeP 35 **AuP** 35 **WS** 7 **RS** 3 **MR** 3 **GS** 7

Wichtiges Talent: Körperbeherrschung 5 (12/12/13)

Kampfsonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Finte, Kampfflexe, Sturmangriff, Wuchtschlag

Eiskreaturen

Klaue: INI 8+W6 AT 13 PA 0 TP 1W+5 DK N
LeP 45 **AuP** unendlich **WS** 7 **RS** 5 **MR** 10 **GS** 4

Die Spielwerte des Dschinns der Nacht finden Sie in der **Personenbeschreibung** auf Seite 133.

Die Helden bekommen es jeweils mit einer Anzahl Kultisten und Eiskreaturen in Höhe der Mitgliederzahl der Gruppe zu tun (evtl. mehr, wenn Sie die Kampfkraft der Gruppe entsprechend hoch einschätzen). Die Gegner versuchen, die Helden auf zwei Seiten zu bedrängen und von der Brücke zu stoßen, was ihnen aufgrund ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit auch gelingen könnte. Wenn sich die Helden klug anstellen, können sie zunächst den Kultisten entgegenstürmen und diese aus dem Weg räumen, solange die langsameren Eiskreaturen noch zu ihnen aufschließen.

Wenn ein Held mit einem Gegner im Kampf ist, verlangen Sie in regelmäßigen Abständen eine *Körperbeherrschung*-Probe (erschwert um 4 Punkte, wenn der Held gegen eine Eiskreatur kämpft). Misslingt die Probe, so wird der Held von der Brücke gestoßen und kann sich am Rand festklammern. In folgenden Kampfrunden hat er die Möglichkeit, sich mit einer *Klettern*-Probe +5 wieder auf die Brücke zu ziehen, während er Angriffen von oben schutzlos ausgeliefert ist – es sei denn sein Gegner wird von einem anderen Held abgelenkt. Gelingt dem Helden dagegen die *Körperbeherrschung*-Probe, so muss nun sein Gegner ebenfalls eine Probe ablegen, um nicht seinerseits abzustürzen. Die Eiskreaturen würfeln keine Probe, sondern stürzen mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 % (1 bis 10 auf 1W20) automatisch ab. Wenn einer der Helden während des Kampfes die Birscha-Rolle bei sich trägt (Mali beachten!), dann versuchen die Gegner nicht, ihn von der Brücke zu stürzen, sondern ihm zuerst die Rolle abzunehmen. Die Gegner lassen sich übrigens nicht aufhalten, indem man ihnen androht, die Rolle in den Abgrund zu werfen. Auf der anderen Seite sind sie bemüht, sie unbeschädigt zu erbeuten, deshalb kann sie gezielt eingesetzt werden, um

einen Kampfvorteil zu erlangen. Belohnen Sie kreative Einfälle Ihrer Spieler – mit einem 4 Meter langen, rollenförmigen Gegenstand auf einer Brücke ohne Geländer lässt sich so manches bewerkstelligen ...

Zu Beginn des Kampfes mischt sich der Dschinn der Nacht nicht ein, sondern kümmert sich vornehmlich darum, dass die Helden nicht aus der Falle entwischen. Vor allem Hexen und andere flugfähige Helden werden zum Ziel seiner magischen Angriffe, wenn sie versuchen, durch die Luft zu fliehen. Sollte einer oder mehrere Helden ihre Distanzangriffe nutzen wollen, um den Dschinn zu bedrängen, dann wird er diese Angriffe mit seinen Zaubern erwidern. Sollten die Helden an einer Seite durchzubrechen drohen, so lässt er an dieser Stelle eine Wand aus Eis aus der Brücke wachsen, um sie aufzuhalten. Zwar kann das dunkle Eis zerschlagen werden, es dauert jedoch einige Zeit, bis man sich einen Weg durch die messerscharfen Spitzen und Kanten gebahnt hat. Wenn die Helden gleichzeitig mehrere verschiedene Strategien verfolgen, dann können sie mit einigen davon durchaus durchkommen, weil die Aufmerksamkeit des Dschinns der Nacht gerade von etwas anderem abgelenkt ist.

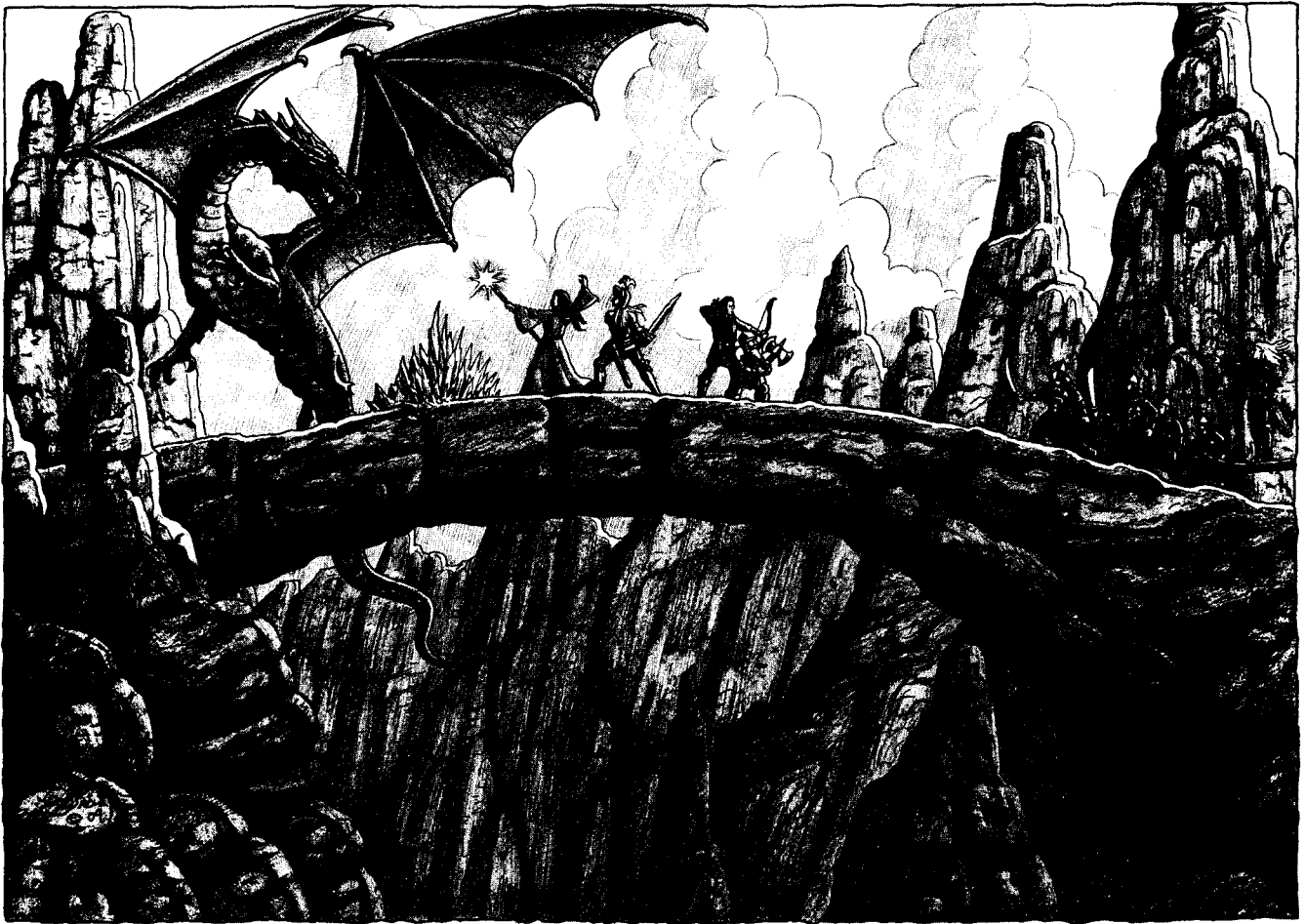
Der Shakagra wird sich diesmal nicht zurückziehen, sondern den Helden bis zum bitteren Ende bekämpfen. Er legt es nicht darauf an, seine Gegner in die Schlucht zu stürzen, und ist zu geschickt, um seinerseits von der Brücke gestoßen zu werden, sofern sich die Helden dazu nicht etwas wirklich raffiniertes einfallen lassen. Ansonsten verläuft der Kampf blutig und brutal und endet mit einem dramatischen Sturz des tödlich getroffenen Bösewichts in die Schlucht. Es wäre schön, wenn der Dschinn der Nacht durch den Schwerthieb eines Helden sein Leben aushaucht und nicht vorher auf die Entfernung durch einen Scharfschützen oder Meistermagier erledigt wird. Hilfreich sind hierbei die Edelsteine auf seiner Rüstung, die auch verschiedene Schutzzauber enthalten. Welchen Abgang sie für das endgültige Ende dieses Schurken wählen, bleibt aber in erster Linie Ihren eigenen Vorstellungen und der Unvorhersehbarkeit des Gefechts überlassen.

ЛЕССАККАП ЕРСЧЕИПТ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist geschafft – der finstere Dschinn ist dort hin gestürzt, wo er hingehört: in die lichtlosen Schatten. 'Nur runter von der Brücke und in sichere Deckung', sind eure Gedanken, und ihr habt gut die Hälfte des Weges zurückgelegt, als ein gewaltiger Schatten auf euch fällt und das Rauschen von großen Schwingen in der Luft erklingt. Ihr schaut auf und erkennt das Blitzen goldener Schuppen, das sich schließlich zur Gestalt eines ausgewachsenen Kaiserdrachen verdichtet und auf euch zustürzt. Knapp schießt der Drachenleib an euch vorbei, so dass die wirbelnde Luft euch straucheln lässt, während ihr die Hitze seines Körpers deutlich spüren könnt.

Der Drache fängt seinen Sturzflug ab und gewinnt mit kräftigen Flügelschlägen rasch an Höhe, wendet im Flug und landet so hart auf der Brücke, dass die Erschütterungen einige von euch von den Füßen holen. Gewollt, wie es scheint, denn durch das Gestein fährt ein Knirschen und Reißen, als ob der Drache den Übergang zum Einsturz bringen will. Das Knirschen verhallt zwischen den Felswänden der Schlucht und vor euch richtet sich eines der mächtigsten Geschöpfe der Welt auf. Ihr seid wie erstarrt,



als der Drache seinen feurig bösen Blick auf Euch richtet. Urplötzlich fühlt ihr Zorn in Euch aufkommen, wie heiße Lava rinnt das Gefühl durch eure Adern. Abneigung, Hass. Fäuste ballen sich, Zähne werden gefletscht. Schon fahren eure Hände zu den Waffen und eure Blicke bohren sich in den Rücken eures Vordermannes.

Ihr könnt die Hitze spüren, die von seinem Atem ausgeht, als er spricht: "Gewürm! Was wagt Ihr Euch? In den Staub mit Euch!" Und nun ist es, als hätte jemand einen Mühlstein auf eure Schultern gelegt, der Atem bleibt euch weg. Dann erneut ein Peitschenhieb in eurem Geist: "Erst der Drachling [Spielzeug alter Männer, klein und unangenehm] und nun der Shakagra [Freund, Diener der Geschaffenen]. Es ist genug!" Er holt grollend Luft und ...

Spätestens jetzt dürften die Spieler darauf brennen, die Helden handeln zu lassen, also lassen Sie sie gewähren. Keiner ihrer Angriffe sollte jedoch eine ernsthafte Gefahr für den Drachen darstellen, zumal die Helden durch ihren Kampf gegen den Dschinn der Nacht erheblich geschwächt sein dürften. Für alle Fälle finden Sie Lessankans Werte auf Seite 138.

Er selbst eröffnet den Kampf, in dem er drei Feuerbälle speit, die kurz hintereinander auf den Fels treffen, so dass er zerbirst. Die Brücke bricht an dieser Stelle ein und die Trümmer ziehen die Birscha-Rolle und auch einige Helden mit sich in die Tiefe (*Klettern* oder *Körperbeherrschung* +10, um sich festzuhalten, ein idealer Zeitpunkt für dramatische Szenen).

Noch während die Spieler mit den Leben ihrer stürzenden Helden abschließen (etwaige flugfähige Helden können sich mit einer gelungenen *Fliegen*-Probe +5 natürlich retten, ihre Gefährten stürzen aber gnadenlos weiter in die todbringende Tiefe), stoßen aus den Schatten der Tiefe zwei Perldrachen hervor, die sich unter die fallenden Helden bringen. Gedankenbil-

der rasen durch die Köpfe der Helden und bedeuten ihnen, dass sie zwischen die Schuppen greifen und sich festhalten sollen, wenn ihnen ihr Leben lieb ist. Unter den Schuppen eines Drachen lodert fürchterlich heißes, magisches Feuer, so dass sich die Helden unweigerlich die Finger verbrennen werden, was jedoch ein vergleichsweise geringes Opfer für das gerettete Leben darstellt. Gelingt einem Helden eine Akrobatik-Probe +10, so kann er sich statt dessen auf den Drachenrücken schwingen und so nicht nur seine Finger vor Verbrennungen schützen sondern auch eine unvergleichliche Drachenflugerfahrung zu machen.

Sobald sichergestellt ist, dass alle Helden vor einem Absturz sicher sind, wird Lessakan von den beiden Perldrachen eingekreist und aufgefordert, seinen Angriff abbrechen und sich aus dem Machtbereich seines Vaters Apep zurückzuziehen. Diese Warnung wird auch für die Ohren der Helden verständlich ausgesprochen. Die Namen der Drachin und des Drachen sind *Mandaylisor* und *Illadracor*, sie gelten unter Eingeweihten als Apeps 'schnelle Eingreiftruppe' und sind tatsächlich ein drachisches Paar. Selbstverständlich können Sie als Drachin auch *Raspyrrha* aus **Von eigenen Gnaden 31** verwenden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einer der beiden Perldrachen lässt sich nieder. Der schlanke Drache breitet seine Schwingen aus und baut sich zu ganzer Größe auf, perlgrau glänzen seine Schuppen und seine Augen leuchteten in herablassendem Azur. Geifernd reckt er dem goldenen Kaiserdrachen den Kopf entgegen und beginnt fauchend zu sprechen. Eine grenzenlose Gewissheit erfasst eure Herzen, absolute Überzeugung, und ihr seht ein Gedankenbild in euren Köpfen aufsteigen. Ein mächtiges, bernsteingoldenes Auge, dessen starrer

Blick zornigerfüllt ist, und ein Grollen, wie von einem einstürzenden Gebirge. Das Bild verschwindet und ihr hört die Worte des Perldrachen mit eigenen Ohren: "Nutzlose Brut! Dies ist die letzte Warnung des Ewigen, des Herrn der Drachensteine. Du wirst dich sofort zurückziehen, fort aus diesen Bergen, über die allein Apep gebietet. Weigerst du dich, findest du hier und heute dein unausweichliches Ende. Du wirst zerrissen werden und die faulenden Reste deines abtrünnigen Kadavers werden in den lichtlosen Schluchten verteilt, um zu verrotten. Dein Karfunkel wird dir genommen werden und dein aufmüpfiger Geist auf ewig im Karfunkelschlaf gefangen bleiben, ohne jemals wieder zu erwachen. Hinfort – so gebietet es Apep der Ewige!"

Lessankan stellt daraufhin sofort den Kampf ein, da er vermutet, dass Apep nicht fern ist und er eine weitere Auseinandersetzung nicht überleben würde. Mit einem infernalischem Schrei schraubt er sich in die Höhe und fliegt Richtung Westen davon.

Die Perldrachen tragen die Helden anschließend über die zerbrochene Brücke und helfen ihnen auch dabei, eine möglicherweise verlorene Birscha-Rolle aus der Schlucht zu bergen. Auch können sie den Helden dabei behilflich sein, herauszufinden, ob der Dschinn der Nacht tatsächlich tot ist, und tatsächlich lässt sich sein zerschmetterter Leib am Grund der Schlucht finden – und kein einziger Stein in seiner fast zur Unkenntlichkeit zerbeulten Rüstung ist noch intakt. Welche Magie auch immer sie einst beinhaltete, jetzt ist sie nur noch ein Stück verbeultes und zerplatztes Stück Metall, wenngleich auch von einigem Wert.

Zu Apep bringen die Perldrachen die Helden allerdings nicht, denn auch die letzten Schritte haben diese selbst zu bewältigen.

DIE HOHE WARTE UND APEPS WACHT

Apeps Wacht bildet die Spitze des Berges *Hohe Warte* inmitten der Drachensteine. Der schwarze Nachbarberg, die *Dämonenkralle* mit 2.500 Schritt Höhe, ist stets von Wolken eingehüllt, obwohl er kleiner als die Warte ist. Die *Hohe Warte* mit ihren 2.600 Schritt Höhe zu erreichen, ist alles andere als leicht. Bauen Sie mindestens eine Kletterpartie ein, bei der die Helden bei *Klettern*-Proben insgesamt 30 TãP* ansammeln müssen. Bei jedem Durchgang müssen alle beteiligten Helden eine Probe ablegen. Der Vorkletterer muss eine Probe +10 schaffen; gelingt sie ihm, so sind die Proben der anderen Kletterer nur um +5 erschwert, ansonsten müssen auch sie eine *Klettern*-Probe +10 würfeln. Je nach der Last, die die Helden mit sich herumtragen, können Sie weitere Modifikationen verhängen (vor allem natürlich für den Träger der Birscha-Rolle!).

Jede misslungene Probe resultiert in 1W6 SP(A) sowie in einer Reduzierung der bereits erlangten TãP* um 5 Punkte (nicht unter 0). Nachdem alle Helden ihre Probe gewürfelt haben, beginnt die nächste Kletterrunde mit dem Vorkletterer.

Dies alles gilt natürlich nur für den Fall, dass die Helden über genug Seile und Kletterhaken für eine ordentliche Seilschaft verfügen, ansonsten kann eine misslungene Probe auch leicht in einem lebensgefährlichen Absturz enden.

Wenn die Gruppe von einem gebirgs- oder ortskundigen Helden begleitet wird, kann dieser eine geeignete Kletterroute ausfindig machen, so dass die Gruppe nur 20 TãP* sammeln muss.

Wenn die Helden die erste Kletterpartie mit Leichtigkeit gemeistert haben, stoßen sie anschließend auf eine schwierigere Kletterstrecke mit entsprechend schwierigeren Proben. Wenn sie dagegen die erste Kletterpartie mit Mühe und Not gemeistert haben, wollen wir sie nicht weiter quälen.

DRAKONISCHE HALLEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einige hundert Schritte weiter führt euch der Weg in einen sechseckigen, etwa vier Schritte hohen Höhleneingang. Die Wände dahinter sind glatt geschliffen, der Boden dagegen von unzähligen Kratzern unterschiedlicher Tiefe und Größe zerfurcht.

Über einen langen, gewundenen Gang, der steil ansteigt, gelangt ihr in eine große Höhle, die die Form eines geschliffenen Diamanten hat, wobei die Spitze nach oben steht und in den seitlichen Facetten wiederum mehrere sechseckige Gänge nach unten und nach oben führen.

Die Halle wird von Tausenden kleiner Steine, die überall im Fels stecken und orange leuchten, in ein warmes Licht getaucht. Inmitten der Halle steht Dracodan von Misaquell und schaut euch mit dem ihm eigenen freundlich-arroganten Gesichtsausdruck an.

Sollten einige Helden nach den überstandenen Strapazen auf der Schwelle des Todes stehen, hilft Dracodan ihnen mit einem Heiltrank oder -zauber und lässt sie kurz verschlafen. Bei den orangefarbenen Steinen handelt es sich um eine seltene Art von Gwen Petryl.

Der Abgesandte führt die Helden aus diesem Raum durch einen Gang in einen kleineren Raum, der augenscheinlich keinen Ausgang besitzt. Im Zentrum des Raumes, dessen Decke im Schatten verschwindet, ruht eine schwarze Basaltplatte von sieben Schritt Durchmesser auf dem Boden.

Dracodan bittet die Helden, sich vorsichtig und langsam auf die Platte zu begeben. Sobald ein Held den Basalt betritt, zieht eine magische, unbändige Kraft an ihm und lässt ihn nach oben schweben. Hier wirkt eine Art NIHILOGRAVO, der jedes Objekt schwerelos werden lässt. "Leicht abstoßen", erklärt Dracodan und macht es vor. Er stößt sich wirklich nur ganz sanft ab, da die Decke weiter oben mit spitzen Kristallzapfen versehen ist, die zu übermütige und unkundige Besucher unweigerlich verletzen (1W+1 TP).

Die Helden überbrücken auf diese Weise eine Höhe von gut 200 Schritt und gelangen in die Spitze des Berges.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam schwebt ihr den runden Schacht empor, deren Wand an einigen Stellen Kratzer oder sogar tiefe Furchen aufweist. Ein seltsames Gefühl überkommt euch. Ein Flug ins Ungewisse, dem verzauberten Berg des Drachen und ihm selbst ausgeliefert. Doch all die Strapazen dienen sicherlich nicht dazu, um nun in seinem Magen zu enden. Nein. Ihr seid am Ziel und erfahrt nun hoffentlich den Inhalt der Schriftrolle, die euch bis hier her, in die Spitze eines Berges, tief in den Drachensteinen geführt hat.

Da das freie Emporschweben in große Höhe selbst im Leben von Helden nichts Alltägliches ist, sollten Sie von jedem Helden eine *Selbstbeherrschung*-Probe verlangen, wobei eine eventuelle Höhenangst natürlich als satter Malus zu Buche schlägt.

Ob sich die Helden bei Misslingen nur unwohl fühlen, ihnen schwindelig wird oder sie sich gar erbrechen müssen, liegt ganz in Ihrem Ermessen. Am Ende des Schachtes können die Helden flackerndes und funkelndes Licht erkennen. Sie gelangen in einen riesigen Raum, der wie ein großer flacher Flusskiesel geformt ist und dessen Wände und Decke über und über mit Kristallen bedeckt sind; eine gigantische Druse von gut 40 Schritt Durchmesser. Es gehen einige kurze Gänge ab, die in weitere, scheinbar natürlich gewachsene Räume führen. An den Spitzen von einigen Kristallen züngeln kleine Flammen, gespeist durch Magie. Abertausendfach werden die Flammen in den Kristallflächen gespiegelt und tauchen den Raum in ein schummriges, aber glitzerndes Lichtermeer.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ein magischer Ort”, erklärt Dracodan und macht eine allumfassende Geste. Mehr sagt er jedoch nicht über diesen Ort, denn eure Aufmerksamkeit wird von anderen Geräuschen eingenommen, die näher kommen.

Kratzen, Schleifen und der grollende, langsame Atem eines uralten Wesens erfüllt die Luft. Die Flammen auf den Kristallen wachsen empor und tauchen den Raum in glänzendes Licht. Die Luft scheint zu knistern und euer Blut langsamer zu fließen. Apep, er kommt!

Die Luft in einem der Gänge beginnt zu flimmern, rhythmisch mit den fauchenden Atemzügen des Drachen. Ein Schatten erfüllt den Gang und kurz darauf blickt ihr in die bernsteingelben Augen des gewaltigen Kaiserdrachen, die sich von seinen rotgoldenen Schuppen abheben und euch fixieren.

Apep ist riesig, bestimmt an die 30 Schritt lang und sein Kopf allein hat die Größe eines ausgewachsenen Mannes. Gestalten Sie den Auftritt des Drachen als mächtiges, erhabenes Ereignis und lassen Sie Ihre Helden zunächst im Ungewissen, ob Apep nicht doch im nächsten Moment zuschnappt und einem Heldenleben ein Ende setzt – seine Majestät und Gefährlichkeit soll den Helden bewusst werden. Es handelt sich hier um einen fast 2.000 Jahre alten Drachen, der die Menschen nicht sonderlich schätzt, sondern es gewohnt ist, über sie zu herrschen.

Sollte Apep von einem Helden unterbrochen werden, sieht er zunächst darüber hinweg und spricht einfach weiter. Wiederholt sich diese Frechheit jedoch, versetzt er unter einem verächtlichen Schnauben und einer heißen Dampf Wolke aus seinen Nasenlöchern dem Betreffenden mit seinem Schwanz einen leichten Hieb. Gönnen Sie dem Frechdachs einige Schadenspunkte, vielleicht sogar einen gebrochenen Arm oder ein gebrochenes Bein. Der Gruppe teilt Apep daraufhin nur lapidar mit, dass der nächste, der ihn unterbricht, nicht so glimpflich davon kommen wird. Dracodan kann die Verletzung später wieder heilen.

DIE ÜBERSETZUNG DER ROLLE

Nachdem Apep sich von den Helden erzählen ließ, was sie von ihm möchten, fordert er sie auf, die Birscha-Rolle auszubreiten und sich zur Seite zu begeben. Dann beugt er seinen mächtigen Kopf über das beeindruckende Schriftstück und beginnt zu lesen. Aufmerksame Helden können bisweilen erkennen, dass sich die geschlitzten Pupillen des



Drachen an einigen Stellen weiten oder verengen, so als ob sich Erstaunen und Unschlüssigkeit abwechseln.

Nach einigen Minuten schaut Apep auf und betrachtet die Helden eingehend, dann ertönt, ohne das ein Wort gesprochen wird, in den Köpfen der Helden die sonore Stimme des mächtigen Drachen und Gedankenbilder erscheinen in schneller Abfolge vor ihren geistigen Augen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tief empfundenes Erstaunen, das mit einer Priese Ungehaltenheit gemischt ist, erfüllt eure Herzen, als ihr das bebende Grollen von Apeps Stimme vernehmt. "Wie kommt es, dass sich Menschen [jung, unerfahren, kurzlebig] um die Belange der Drachen [alt, ungebunden, mächtig] kümmern?" Das Gefühl von Ungehaltenheit verstärkt sich. "Wieso begibt sich diese Rasse [Diener, Futter, Spielzeug] auf die Spuren der Drachenkultur [äonenalt, ungeboren]? Was bezweckt ihr?"

Bilder schießen durch eure Köpfe und Gefühle wechseln im Sekundentakt. Ihr erhaltet eine kleine Ahnung, wie Apep die Menschen sieht. Das Gefühl von Ohnmacht und von Anbetung erfüllt euch, als ihr Menschen als Diener der Drachen erblickt, die sich vor den Fliegenden in den Staub werfen und für sie gigantische Bauwerke errichten. Angst um euer Leben schnürt euch den Hals zu, als ihr euch selbst wie Vieh über eine Weide rennen und als Drachenmahlzeit enden seht. Ihr erkennt, dass einige Drachen Menschenfleisch mögen – nicht nur das von Jungfrauen. Dann herrscht auf einmal Stille in der Halle und Leere in euren Köpfen, Apep hat eine Pause eingelegt. Doch schon erfüllt die Präsenz des Drachen erneut euren Geist.

"Ich kann das Pergament [Wort des Goldenen, beeindruckend, Nachlass] lesen, doch selbst ich [weise, alt, erfahren, ewig] vermag den Inhalt [verwirrend, komplex, älter als ich selbst] nicht gänzlich zu fassen. Es werden die Dynastien [Blutlinien, Formlinien, Älteste und Erste] der Drachen erwähnt und es spricht zudem von dem Ort [überdauernd, machtvoll, verborgen und behütet], der den Bundesschluss [wirr, undenkbar, absurd] der Dynastien sah und wo alle Dynastien festgeschrieben stehen [lächerlich, wahnwitzig, gefährlich]. Blutlinien und verwobene Machtstränge [tiefverborgen, zeitenüberdauernd, geheimnisvoll]. Doch selbst mir ist das Wissen darum fremd."

Wieder erfasst euch Leere, als Apep eine weitere Pause

macht und seinen mächtigen Kopf erneut über die Rolle beugt. Die Zeichen darauf studiert, in ihr liest, auf mystische Weise ihren Worten lauscht und die Bilder eingehend betrachtet, die sie beinhaltet. Dann schüttelt er sein gewaltiges Haupt und der Blick seiner unbewegten Augen wendet sich wieder auf euch.

"Mein Interesse ist geweckt und ich werde wissen, was der Inhalt dieser Schriftrolle bedeutet. Die Person [erschaffen, alt, heimtückisch, bedrohlich], die den Shakagra [gemacht, krank, fehlgeleitet, lichtscheu] beauftragte, euch zu folgen, zu töten und die Rolle zu entwenden, ist hieran interessiert. Meine Erfahrung [umfassend, tiefeschürfend, weit] ist trotz allem begrenzt. Ihr werdet jemanden [weit weg, gut so] fragen, der älter [sehr viel älter, zeitlos] ist als ich ... geht. Ihr erhaltet bald Kunde, dann werdet ihr ihn aufsuchen und die Schriftrolle zu ihm bringen."

An dieser Stelle endet das Abenteuer für die Helden. Aus ihrer Pflicht entlassen wurden sie allerdings nicht, denn Apep erwartet von ihnen, dass sie Fuldigor den Beender im Ehernen Schwert aufsuchen. Sie können es auch so gestalten, dass Apep sich zunächst in Andeutungen ergeht und die Helden von allein darauf kommen müssen, den Alten Drachen aufzusuchen.

Sobald jedoch klar ist, wohin die Reise geht, ruft der Herr der Drachensteine die Helden erneut zu sich und sagt nur noch: "Ihr werdet hinaufsteigen auf den Rücken der Welt und ihr werdet ihn aufsuchen: Fuldigor [Alter Drache, den Beender, Weltenweiser]!"

Dann führt der Weg der Helden in das Eherne Schwert, wo sie Fuldigor finden müssen und sich ihr weiteres Schicksal erfüllen wird.

Um den Transport der Birscha-Rolle zu vereinfachen, veranmert Apep den gesamten Inhalt der gewaltigen Schriftrolle der Erinnerung seines Gesandten Dracodan. Er soll als Bote fungieren, damit die Helden nicht die Rolle ins Eherne Schwert bringen müssen, sondern diese bei Apep (oder einem Ort, den ihre Helden aussuchen) verbleibt. Vielmehr sollen sie Dracodan nun ins höchste Gebirge der Welt begleiten und ihn auf dieser gefährvollen Reise beschützen, damit die Informationen im Kopf des Drachlings unbeschadet zum Alten Drachen gelangen.

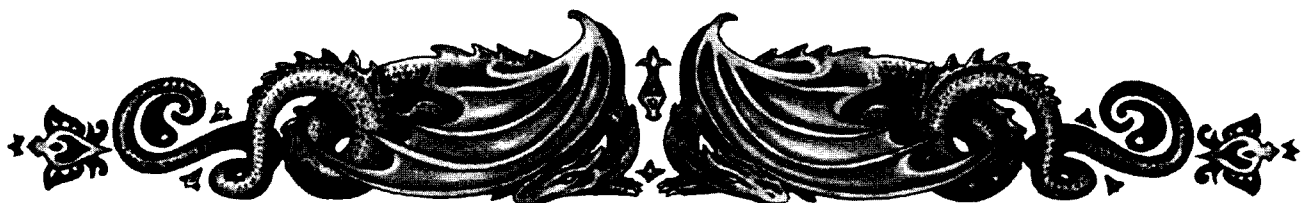
Doch dies wird erst im nächsten Band erzählt, der den Titel **Drachenerbe – Auf dem Weltenwall** trägt.

WUNDEN LECKEN UND DER MÜHE LOHN

Die Helden werden von Dracodan nach einer Übernachtung in einer Nebenkammer der Druse über die wie von Zauberhand, wiederhergestellte Brücke aus dem Gebirge ins *Tal der Türme* geführt, wo sie im Dorf Nissingen (Schild 81) ihre Wunden versorgen und sich halbwegs auskurieren und regenerieren können. Auch wenn es recht bald weitergeht, sollten Ihre Helden im Verlauf der kommenden Reise zum Ehernen Schwert wieder soweit

hergestellt sein, dass sie mit frischem Mut und neuer Kraft ihren künftigen Aufgaben nachkommen können.

Als Lohn für die bisher überstandenen Mühen erhalten sie erst einmal **750 Abenteuerpunkte** und drei **spezielle Erfahrungen**, die Sie individuell vergeben können, sowie auf jeden Fall eine **spezielle Erfahrung** in *Geografie (Tobrien und die Drachensteine)* und *Geschichte*.



ΑΠΗΛΑΓ I – ΓΕΣΧΙΠΔΙΓΚΕΙΤΕΠ ΥΠΔ ΡΕΙΣΕΖΕΙΤΕΠ

Bei den angegebenen Werten handelt es sich um durchschnittliche Richtwerte auf normalen Straßen bei gutem Reisewetter. Für die Erhaltung des Spielflusses sollten Sie sich diese Richtwerte den Reisebedingungen, seien es schlechtes Wetter oder hügelige Landschaft, nach eigenem Ermessen anpassen. Wenn Sie mit widrigen Wettereinflüssen und anderen Modifikationen spielen wollen, erhalten Sie nähere Informationen dazu in der **Geographia Aventurica 118ff.**

Sollten die Helden die Birscha-Rolle zu Fuß oder mit dem Pferd transportieren, verlangsamt sich dadurch die Geschwindigkeit und führt zu einer geringeren Tagesleistung; reduzieren Sie dann alle zurückgelegten Strecken um ein Drittel.

- Gruppe zu Fuß: 30 Meilen
- Gruppe zu Pferd: 35 Meilen
- Karren: 25 Meilen
- Fuhrwerk: 30 Meilen
- Schiff: 120 Meilen (bei rauem Wind)

Reduzieren Sie die Reisegeschwindigkeit an Bord eines Schiffes nur dann, wenn Sie die Seereise mit allen dazugehörigen Widrigkeiten (also Wind und Wetter) ausspielen möchten und achten Sie darauf, dass die maximalen Reisezeiten nicht zu lang überzogen werden.

Wir geben Ihnen hier einen Überblick über die regulären Zeitphasen der Reise der Heldengruppe. Dem Abenteurer wird es nicht schaden, wenn es zu Verzögerungen kommt. Sie haben also keinen zeitlichen Druck und müssen Ihre Spieler nicht durch das Abenteuer hetzen. Sollte Ihre Gruppe länger benötigen oder sich an manchen Orten länger aufhalten, als im Abenteuer vorgesehen, müssen Sie alle nachfolgenden Abenteuer und die darin vorgegebenen Zeitangaben neu berechnen, damit es nicht zu Komplikationen im erzählerischen Ablauf der Kampagne kommt.

Strecke/Ort	Länge	Dauer
Khunchom		2 Tage
Khunchom – Vallusa	ca. 1000 Meilen	ca. 8–10 Tage davon auf der <i>Bornwind</i> : 1–4 Tage davon auf der <i>Diamant</i> : 6–7 Tage
Vallusa		1–2 Tage
Vallusa – Taphîrels Turm	ca. 70 Meilen	ca. 3 Tage
Taphîrels Turm – Perainefurten	140 Meilen	ca. 5 Tage
Perainefurten – Burg Tobelstein via Ebelried	ca. 230 Meilen	6–8 Tage
Perainefurten – Ebelried (Fluss)	50 Meilen	ca. 2 Tage
Herzogliches Gestüt Neuenberg – Burg Tobelstein	180 Meilen	4–6 Tage
Burg Tobelstein – Perainefurten	200 Meilen	ca. 7–8 Tage
Perainefurten – Apeps Säule	ca. 150 Meilen (größtenteils Hochgebirge)	ca. 7–10 Tage
Perainefurten – Burg Drachenhaupt	ca. 80 Meilen	ca. 3 Tage (hier müssen dann für die Reise zu Apeps Säule noch 2 Tage zuaddiert werden)

Daraus ergibt sich eine maximale Reisedauer von 51 bis 53 Tagen.

ΑΠΗΛΑΓ II – ΧΡΟΠΟΛΟΓΙΕ ΕΙΠΕΡ ΕΠΤΦΥΗΡΥΠ

Tag X bezeichnet die Ankunft der Helden in Perainefurten.

Tag X-3, Vormittags – Der Shakagra verhandelt auf Burg Tobelstein im Namen Pardonas mit Lessankan wegen eines Bündnisses und erbittet gleichzeitig von Burgherrin Praiodane von Falkenstein den Gefallen, einen wichtigen Gefangenen für unbestimmte Zeit, aber nicht länger als 1 Jahr, in ihrer Burg unter Verschluss halten zu dürfen. Die sich selbst neutral nennende Baronin stimmt dem zu.

Tag X-2 – Der Shakagra nimmt mit den *Krallen des Drachen* Kontakt auf und befiehlt ihnen, den Drachengesandten zu entführen und zur Burg Tobelstein zu bringen. Danach sollen sie sich am Fuß des Berges *Dämonenkralle* in den Drachensteinen mit ihm treffen um die weiteren Vorgehensweisen zu besprechen.

Tag X-2, Mittags – Dracodan von Misaquell wird am Drachensteintor gesehen, als er von einer seiner Reisen zurückkehrt.

Tag X-2, Nachmittags – Dracodan von Misaquell trifft zur vierteljährlichen Besprechung in der Kanzlei ein und berät sich mit Kanzler von Gernotsborn und den wichtigsten Leuten der Stadt.

Tag X-2, Abends – Die *Krallen des Drachen* erreichen Perainefurten.

Tag X-1, 05:00 Uhr – Die Krallen des Drachen dringen in Dracodans Haus ein, betäuben und entführen den Gesandten. Dabei werden sie von einem Waschweib belauscht und einem Handwerker, sowie einer Marktfrau beobachtet. Sie entkommen mit ihrem Opfer über den Tizam.

Tag X-1, 13:00 Uhr – Die Entführer erreichen das Gestüt Neuenberg und warten auf die Dunkelheit.

Tag X-1 – 23:00 Uhr – Die gut ausgeruhten Kultisten dringen auf das Gestüt vor, töten die Wachen und stehlen sechs Pferde. Weiterreise noch in der Nacht in Richtung Westen.

Tag X, 12:00 Uhr – Die Helden erreichen Perainefurten.

Tag X, 12:30 Uhr – Die Helden erreichen das ODL-Ordenshaus und beraten sich mit dem Ordenshausleiter.

Tag X, 14:00 Uhr – Ganz gleich in welcher Reihenfolge, die Helden sprechen in der Kanzlei vor und besuchen das Haus Dracodans.

Tag X, 16:00 Uhr – Die Helden ermitteln ab sofort in offiziellem Auftrag in Perainefurten und Umgebung. Die Kultisten erreichen das ca. 30 Meilen entfernte Protzingen und rasten im Gasthaus 'Im Mühlrad'. Den immer noch betäubten Dracodan stellen sie als schwer erkrankten Hesinde-Geweihten vor, der viel Ruhe benötigt und nach Weiden gebracht werden soll.

Tag X, 19:00 Uhr – Die Helden kommen zu dem Ergebnis, dass Dracodan über den Fluss entführt wurde und berichten dem Kanzler. Dieser stellt ihnen den Ritter Kuno Rudesen von Künßberg zur Seite und erteilt weitreichende Vollmachten. Verfolgung der Flüchtigen noch am gleichen Abend.

Tag X, 23:00 Uhr – Die Helden erreichen mit einem Flusssegler die Stelle, an der der Lastkahn versenkt wurde und eine knappe Stunde später das Gestüt.

Tag X+1, 00:00 Uhr – Die Helden ermitteln auf dem Gestüt und kommen zu der Erkenntnis, dass die Entführer mit sechs Pferden vor gut 24 Stunden in Richtung Westen aufgebrochen sind. Nachtruhe ab 02:00 Uhr.

Tag X+1, 06:00 Uhr – Die Kultisten reisen in Protzingen Richtung Kleinwardstein ab. Die Helden setzen sich vom Gestüt aus auf die Fährte der Kultisten und reisen Richtung Protzingen.

Tag X+1, 18:00 Uhr – Die Helden erreichen Protzingen und ermitteln in der Gaststube. Die Kultisten sind am Kleinwardstein, nächtigen aber wegen eines vermeintlich schwerkranken Hesinde-Geweihten außerhalb der Festung in einem Zelt.

Tag X+2, 05:00 Uhr – Die Kultisten reisen weiter. Der Burgbesatzung sagt man, man wolle nach Weiden in ein dort befindliches Spital der Therbüniten. Tatsächlich biegen sie aber schon nach 10 Meilen Richtung Südwesten ab. Die Helden reisen von Protzingen aus zum Kleinwardstein.

Tag X+2, 17:00 Uhr – Die Kultisten reisen nach der Überquerung der kaum bewachten Grenze nach Schwarztoerien an der Tobimora entlang in die Schwarze Sichel. Die Helden erreichen den Kleinwardstein, ermitteln und reisen 2 Stunden später weiter. Im letzten Licht des Tages erreichen sie die Stelle, an der die Kultisten auf den Pfad entlang der Tobimora wechselten und rasten hier.

Tag X+3, gesamt – Die Entführer sind sicher, nicht verfolgt zu werden und reisen in normaler Geschwindigkeit weiter Richtung Burg Tobelstein. Die Helden holen auf und nähern sich im Verlauf des Tages an die Entführer an, was ihnen immer wieder von befragter Landbevölkerung oder in vereinzelt Dörfern bei einer kurzen Rast bestätigt werden kann. Der Vorsprung der Kultisten schmilzt auf einen halben Tag.

Tag X+4, Abends – Die Kultisten erreichen Burg Tobelstein über den Weiler Eberfels am Fuße der Burg. Dracodan von Misaquell wird in einem Tiefkeller eingekerkert.

Tag X+5, 08:00 Uhr – Die *Krallen des Drachen* verlassen die Burg und reisen in Richtung Drachensteine.

Tag X+5, 11:00 Uhr – Die Helden erreichen Eberfels und sondieren die Lage. Die Befreiung Dracodans beginnt. Die *Klauen des Drachen* haben die Burg bereits am frühen Morgen des Tages verlassen und sind vorerst von der Bildfläche verschwunden. Spätestens in den Drachensteinen werden unsere Helden aber ihre Lieblingsfeinde wieder treffen und sie dort ihrer gerechten Strafe zuführen.



ZWISCHEN DEN BÄNDEN I UND II: MITTE INGERIMM BIS ANFANG RAHJA 1033 BF

Die Schwierigkeit für Sie als Meister bei der Überleitung zum zweiten Band der *Drachenchronik*, der den Titel *Drachenerbe* – Auf dem Weltenwall trägt, liegt darin, dass die Helden sich darüber klar werden müssen, von welchem Ort aus sie am besten eine Expedition ins Eherne Schwert beginnen können, um den Alten Drachen Fuldigor zu finden.

WOHIN SOLL DIE REISE GEHEN?

Bis ans Ende, das vierte Abenteuer der *Drachenchronik*, beginnt Anfang Rahja 1033 BF im bornischen Festum, das bekanntermaßen schon häufig als Ausgangsbasis für derlei Expeditionen gedient hat und in dem die Helden potenzielle und potente Geldgeber finden können, um ein solches Unterfangen anzugehen. Zudem gibt es dort mit dem *Drachensemuseum* eine Anlaufstelle, die es vielleicht im Vorfeld ermöglicht, Informationen über den Weg zu Fuldigor zu gewinnen.

Es ist also Ihre Aufgabe, lieber Meister, den Helden zu vermitteln, dass Festum ihr nächstes Ziel sein sollte, sollten Ihre Spieler nicht von selbst darauf kommen.

Im Falle eines Falles haben Sie mit Dracodan von Misaquell, der die Helden begleitet wird, nachdem Apep der Ewige den Inhalt der Birscha-Rolle in seinem Geist verankert hat, eine Figur an der Hand, mit der Sie die Helden auf genau diese Möglichkeit hinweisen können.

Auch die Bewohner Nissingens können den Helden einen derartigen Hinweis geben, so zum Beispiel Prinz Pelmen Grimwulf von Ehrenstein, der Vetter des Herzogs Bernfried und Vogt von Nissingen.

DER WEG INS BORNPLAND

Aus Hass geboren endet Mitte Ingerimm 1033 BF, so dass Ihnen zwei Wochen bleiben, um die Helden von der Hohen Wacht in den Drachensteinen nach Festum zu lotsen.

Da die Helden sich am Ende des dritten Abenteuers in Nissingen im Tal der Türme aufhalten, ist der direkte Weg, um nach Festum zu gelangen, über das Raulsjoch nach Salderkeim und von dort über Hulga nach Festum, wobei die Reisedistanz etwa 200 Meilen beträgt.

Sollten Sie jedoch entscheiden, dass die Helden bereits an Apeps Wacht selbst einen Weg wählen können, gibt es die Alternative, über Burg Drachenhaupt und durch das Ornaldsjoch nach Tiefenfurt auf dem Sieben-Baronien-Weg zu reisen und dann auf dem Goblinstieg weiter über Drachenzwinge, Salderkeim und Hulga nach Festum. Dieser Weg ist der eindeutig längere (etwa 400 Meilen) der beiden.

Beide Routen sollten für die Helden so zu bewältigen sein, dass sie sich dabei einigermaßen erholen (sprich ihre Lebens- und Astralenergie regenerieren) können, sofern sie sich nicht (wie eigentlich vorgesehen) in Nissingen ausruhen.

Hinweise, wie sie mit den bisher erworbenen Abenteuerpunkten der Helden umgehen können, finden Sie in den beiden Abschnitten **Zwischen den Abenteuern** (Seite 60 und 83).

Sollten Sie dagegen gänzlich andere Pläne für Ihre Helden haben, sei an dieser Stelle verraten, dass die Helden in **Bis ans Ende** von Festum aus nach Notmark ziehen werden. Mit ein wenig Arbeit können Sie also auch eine völlig eigene Route konzipieren und das vierte Abenteuer erst in Notmark aufnehmen.



ΑΠΗΛΑΓ - DRAMATIS PERSONAE

ΑΒΕΠΤΕΥΕΡ ÜΒΕΡΓΡΕΙΦΕΝΔ

HILBERT
VON PUSPEREIKEN



Ein schnauzbärtiger Mann Anfang 40, das mittellange hellblonde Haar an manchen Stellen bereits grau. Der bornische Graf hat trotz seiner langen Jahre im Süden Aventuriens noch immer das bleiche Aussehen eines Nordländers, allerdings weist die Haut an den Stellen, die der Sonne am stärksten ausgesetzt sind (Nase, Unterarme, Nacken) eine Braunfärbung auf, mit deutlich sichtbaren Rändern, wo die Kleidung üblicherweise beginnt. Er trägt die in Magierkreisen übliche graue Reiserobe, offenbar tulamidischer Fertigung, und zum Schutz vor der Sonne einen nicht exakt dem Codex Albyricus entsprechenden Hut mit Krempe. Sein Stab ist ein gerader, schnörkelloser Stecken mit einem eingefassten Kristall am Kopfstück. Hilbert ist höflich und gesprächig und zeigt sich an der Meinung und den Erlebnissen der Helden aufrichtig interessiert. Er neigt zu ausführlichen Berichten – schwadronieren Sie ruhig etwas –, aber ist sehr um die Geheimhaltung seiner Forschungsergebnisse besorgt. Er schickt alle Diener fort, bevor er mit den Helden über die wichtigen Dinge spricht, und vergewissert sich, dass niemand lauscht. Das heiße Klima in der Khôm scheint er als Bornländer nicht besonders gut zu vertragen. Er hat einen roten Kopf und fächelt sich gelegentlich frische Luft zu. Aber er beißt die Zähne zusammen, denn vor ihm liegt möglicherweise seine größte Entdeckung.

Sein Gut in der Nähe von Neersand hat er lange nicht gesehen, sondern stattdessen Ausgrabungen und Expeditionen für verschiedene Institutionen und Gönner durchgeführt, bei denen er stets auch selbst kräftig Hand anlegt. Der mitteilsame und an gepflegter Konversation interessierte Magister der Halle des Quecksilbers ist einstiger Schüler des Erzmagiers Rakorium Muntagonus und heute dessen Vertrauter und designierter Nachfolger als Hüter der *Encyclopaedia Sauria*. Und obwohl Hilbert bemüht ist, möglichst objektiv zu bleiben, färben die Thesen und Verschwörungstheorien des großen Saurologen Rakorium, immer stärker auf ihn ab. Und je größer sein Ruf als Experte der Saurologie wird, desto mehr häufen sich Stimmen, die ihm denselben Wahn wie seinem berühmten Mentoren konstatieren.

Die Helden können Hilbert bereits in den Abenteuern **Pforte des Grauens** aus **Meister der Dämonen**, **Im Herz der Finsternis** aus **Schwarze Splitter** und **Erben des Zorns** begegnet sein.

Geb.: 990 BF

Größe: 1,73 Schritt

Haarfarbe: hellblond

Augenfarbe: graugrün

Kurzcharakteristik: meisterlicher Verwandlungszauberer, Verschwörungstheoretiker und Expeditionsleiter, brillanter Überlebenskünstler

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 16, KO 14; Neugier, Alpträume

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Wildnisleben 15, Geschichtswissen (echsisch, soweit den Menschen bekannt) 14, Götter/Kulte (südaventurische und vergangene Kulte) 15, Magiekunde 14, Alchimie 12; Kenntnis diverser Sprachen (oft mit starkem bornländischen Akzent) und Schriften, auch des Echsischen; Dschungel-, Maraskan-, Wüsten- und Sumpfkundig

Herausragende Zauber und Rituale: (Objekt, Umwelt) Analys 13, Claudibus 12, Penetrizzel 14, Xenographus 8; viele Sprüche der Merkmale Objekt und Umwelt kompetent bis meisterlich; SF Zauberzeichen

Besonderheiten: theoretische Kenntnisse der Kristallomantie

Beziehungen: hinlänglich (gilt als etwas versponnen)

Finanzkraft: hinlänglich bis groß (je nach derzeitigem Gönner)

Verwendung im Spiel: der Leiter großer archäologischer und arkanohistorischer Expeditionen in Khôm, Mhanadistan, Echsensümpfen und auf Maraskan; Berater in saurologischen Fragen (dabei aber voreingenommen)

RAKORIUM MUNTAGONUS, ERZMAGIER

Als Hüter der *Encyclopaedia Sauria* und ehemaliger Bewahrer des *Kelches der Magie*, einem jener sieben magischen Kelche, die aus den Teilen des Schwertes Siebenstreich entstanden, so dass die Waffe vor der Welt verborgen war, und aus denen das Götterschwert neu geschmiedet wurde, ist der greisenhafte Erzmagier zum verschrobene Einzelkämpfer gegen echsische Dämonologie geworden. Seit drei Jahrzehnten postuliert er (größtenteils vergeblich) seine Theorie einer alles unterwandernden echsischen Kabale. Sofern man nicht an seiner Grundthese von der Verschwörung der Urechsen zweifelt, ist er umgänglich und vollkommen in der Lage, vernünftig über detaillierte Fragen zu diskutieren. Er ist das Paradebeispiel des an der Grenze zum Wahnsinn stehenden Genies. Seine Ausführungen sind teils sehr kryptisch, Verweise auf praktisch unbekannte Monographien und Denkschriften, nicht selten aus eigener Feder, sind an der Tagesordnung.

Rakorium unterlässt es grundsätzlich, Sätze grammatikalisch korrekt zu beenden und springt innerhalb einer Bemerkung liebend gerne von Aspekt zu Aspekt einer Sache. Ohne bewusst rüde zu sein, lässt er sich doch keine Zeit für 'unnötige' Dinge wie ausführliche Erläuterungen oder Höflichkeitsfloskeln.

Rakorium ist hager und hochgewachsen, und trotz seines Alters steht er stets so gerade, als hätte er seinen Zauberstab verschluckt. Vor einigen Jahren, als sich der Kampf gegen Borbarad anzudeuten begann, verließ er Festum, wo er mehrere Jahrzehnte als Spektabilität der dortigen Halle des Quecksilbers gedient hatte. Er betrachtet Borbarad als eine Finte der Echsen, die damit ihre wahren Pläne verschleiern wollen. Von Khunchom

aus hofft er leichter vor Ort zu sein, falls es der Kampf gegen die echsische Verschwörung erfordern sollte – und die jüngsten Ereignisse scheinen ihm Recht zu geben.

Rakorium beherrscht eine Sonderfertigkeit, die es ihm erlaubt, mit Drachenkarkunkeln zu kommunizieren. Davon kann jedoch nur ein Held wissen, der **Drakensang** miterlebte, denn der Erzmagus wird diese Fähigkeit nicht von sich aus erwähnen und auch nicht anwenden wollen, da er sie fürchtet. Nur wenn die Helden gegen die Drachenträume scheitern, wird er Kontakt mit einem der Drachen aufnehmen, um die Stadt zu retten.

Rakorium wird vom Novizen *Nottel* begleitet, einem jungen Mann, der weit über seine Fähigkeiten forscht ist. Er zieht feucht-fröhliche Feiern dem trockenen Studieren vor, doch er bewundert Rakorium ob dessen Leistungen (auch ihn kann ein Held aus **Drakensang** kennen). Darüber hinaus können die Helden Rakorium bereits in den Abenteuern **Das Schiff der verlorenen Seelen**, **Die sieben magischen Kelche**, **Erben des Zorns**, **Der Krieg der Magier**, **Bastrabuns Bann aus Meister der Dämonen** und **Siebenstreich aus Mächte des Schicksals** begegnet sein.

Geboren: 943 BF

Größe: 1,93 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: graugrün

Kurzcharakteristik: brillanter Verwandlungszauberer und Verschwörungstheoretiker

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 17

Herausragende Talente: Geschichtswissen (Echsen) 18, Sternkunde 17, Magiekunde 18, Alte Sprachen 17

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: viele Zauber seiner Spezialgebiete (Objekt, Umwelt, Elementar) kurz vor der Vollendung, viele gildenmagische Sprüche (z.B. Paralysis) meisterlich
Beziehungen: hinlänglich (wird von vielen als verrückt angesehen)

Finanzkraft: gering (in Expeditionen von Geldgebern abhängig)

Verwendung im Spiel: ein Auftraggeber, der es ehrlich meint, dem man trotzdem nicht trauen kann; Berater in saurologischen Fragen (wenn man bereit ist, seinen Tiraden zuzuhören)

Zur Ausgestaltung von Hilbert und Rakorium

Bedenken Sie, dass die beiden Magier unterschiedliche Typen sind und achten Sie darauf, dass Sie sie so unterschiedlich darstellen, dass die Spieler das auch erkennen können. Hilbert ist der Adeptus Primus Rakoriums und nicht umsonst sein designierter Nachfolger als Hüter des *Codex Sauris*. Heute ist er es, der anstelle des **greisen** und gebrechlichen Rakorium **alle Forschungsreisen unternimmt – und mit seinem Lehrmeister beinahe über eine Vater-Sohn-Beziehung verbunden.**

Rakorium ist der brillante, aber teils verrückte Mahner, dessen Wissen ihn an fast allem zweifeln lässt. Er folgt er vor allem seinem Gefühl, das von **der Paranoia** geprägt ist, dass hinter allem ein von langer Hand geplantes Werk der Echsenwesen steckt, das die Menschheit, vor allem aber den freien Willen und das Seelenheil, brechen und unter ihre Knute zwingen soll. Mit seiner Vermutung, dass dieser Plan unter anderem das Ziel hat, **Zze Tha wieder auferstehen zu lassen**, hat er diesmal sogar recht, auch wenn die Strippenzieherin dabei nicht die *Skrechu* ist, wie er vermutet. Dass Rakorium grundsätzlich nur diffuse Vorstellungen davon hat, wer diese Echsen überhaupt sind, macht es nicht einfacher, seinen Ausführungen zu folgen.

Hilbert auf der anderen Seite ist ein begeisterter Altertumsforscher und Archäologe, der zwar inzwischen begriffen hat, dass sein ehemaliger Lehrmeister nicht ganz unrecht mit seinen Theorien hat, der sich aber dennoch nur von seiner eigenen Begeisterung leiten lässt und einen stringent logisch-wissenschaftlichen Ansatz bei all seinem Tun verfolgt, um sich durch den Wahn seines Lehrmeisters nicht blenden zu lassen, was ihm bei weitem nicht immer gelingt. Während Rakoriums Interesse inzwischen vor allem den heutigen Machenschaften der Echsen (und ihren Sympathisanten) gilt, versucht Hilbert die Geschichte der Vorzeit, gerade der Tulamidenlande zu verstehen. Dabei liegt sein Augenmerk auf den Menschen und wie sich diese aus dem Schatten der Echsenrassen zu einem eigenständigen Volk erhoben haben.

DAMIANO DEL CORRIPHO, ADEPTUS MAIOR UND ASSISTENT TAPHIRELS

Rein äußerlich würde man den zierlichen und schlanken Damiano (geb. 995 BF) auf etwa Mitte Zwanzig schätzen, obwohl er sich schon in seinem vierzigsten Lebensjahr befindet. Diese Diskrepanz rührt daher, dass im Turm seines Mentors die Zeit anders verläuft und er daher körperlich deutlich langsamer gealtert ist. Damianos Züge und seine schwarzen Haare lassen sein tulamidisches Erbe erkennen, denn er wurde in Punin als Sohn einer horasischen Glücksritterin und eines Fasarer Karawanenführers geboren. Als seine Mutter jedoch wieder von der Wanderlust gepackt wurde, überließ sie Damiano der Obhut eines Magiers in Angbar. Dieser jedoch schuldete Thaphirel einen Gefallen und gab den Jüngling so in die Lehre bei dem Verhüllten Meister, der sofort das große Potential Damianos erkannte.

Wenn die Helden Damiano in **24 Stunden in Khunchom** finden, ist er hochgradig verwirrt und verängstigt, denn er hat lange Zeit im Limbus verbracht und viele Schrecken dort gesehen, die auch den gestandenen Geist hätten wahnsinnig werden lassen. Dass er auf die Idee kam, sich selbst zu paralisieren, um diesen Gefahren zu entgehen, zeigt, dass er völlig zurecht ein hochgeschätzter Assistent Taphirels ist. Auch wenn sich seine Panikattacken legen, sobald er begreift, dass die Helden ihm nichts Böses wollen, ist von ihm außer seinem Namen und dem seines Meisters wenig mehr als verwirrendes Gebrabbel herauszuholen. Wie die Helden dem Adepten helfen können, erfahren Sie im Abschnitt **Zwischen den Abenteuern II**. Altgediente Helden können einem deutlich jüngeren Damiano bereits im Abenteuer **Tage des Namenlosen** begegnet sein.

Geboren: 995 BF

Größe: 1,71 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: eifriger Assistent Taphirels und kompetenter Limbuszauberer
Herausragende Eigenschaften: KL 15, KO 14

Herausragende Talente: Sternkunde 12, Magiekunde 15, Orientierung 12

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: viele Zauber seiner Spezialgebiete (Limbus, Kraft) kompetent; passende gildenmagische Sprüche (nach Meisterwahl) durchschnittlich bis kompetent

DER DSCHINN DER NACHT



Silrilion Lässt-Ascheflocken-tanzen, der sogenannte Dschinn der Nacht, ist ein Angehöriger des von Pardona geschaffenen Volkes der Nachtalben, die sich selbst Shakagra nennen. Sein eigentlicher Name spielt in der **Drachenchronik** keine Rolle, denn außer Pardona und ihm selbst können ihn allein Drachen wie Lessankan erfahren. Silrilion ist über 500 Jahre alt und der Nachalb, der immer wieder von Pardona ausgeschickt wurde, um als "Dschinn der Nacht" (ein Name, den er von den Tulamiden wegen seines Äußeren erhielt) ihren Willen zum Drachenkult der Uled ash'Shebah zu tragen. Der Dschinn der Nacht ist

bedingungslos loyal und ein skrupelloser Diener seiner gnadenlosen Herrin, die sich auf ihren gerissenen Agenten absolut verlassen kann.

Der Dschinn der Nacht hat den Körperbau und die Gesichtszüge eines Elfen, langes und feines weißes Haar und alabasterweiße Haut. Er bewegt sich mit katzen gleicher Geschmeidigkeit und seine Sinnesschärfe übertrifft die jedes Firnelfen. Meist verständigt er sich auf Tulamidyä, das er perfekt beherrscht, aber er flucht von Zeit zu Zeit in jener verzerrten Abart des Asdharia, die den Shakagra als Sprache zueigen ist und ihre enge Verbindung zu den Hochelfen nahe legt. Stets trägt er eine an die Gestalt eines Mantra'ke angelehnte Vollrüstung aus einer schwarzglänzenden Enduriumlegierung, zu der auch schwarze Unterkleider und ein weiter Kapuzenumhang aus unbestimmbarem Stoff gehören. Damit verhüllt er sich einerseits gegen das Sonnenlicht und hütet auf der anderen Seite das Geheimnis seiner Gestalt.

Seine ebenfalls aus Schwarzstahl gefertigte Waffe, einen reich verzierten Robbentöter, führt er mit tänzerischer Leichtigkeit und wildem Blutdurst. Der Dschinn der Nacht ist ein exzellenter Zauberweber und beherrscht etliche Zauber in der hochelfischen Repräsentation, was es für Helden schwierig macht, sein Wirken zu ergründen. Darüber hinaus kann er auf einige Rituale hochelfischer Herkunft zurückgreifen, in denen sich auch die dämonische Affinität seiner Herrin zeigt.

Geboren: um 500 BF

Größe: 2,05 Schritt

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: schwarz

MU 13 KL 17 IN 14 CH 15

FF 14 GE 15 KO 12 KK 11

LeP 25 AuP 30 AsP 55 MR 10

GS 9 RS 6 (Vollrüstung)

Robbentöter: INI 11+W6 AT 16

PA 15 TP 1W+4 DKN

Wurfspeer: INI 11+W6 FK 25

TP 1W+4

Vor-/Nachteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz, Neugier 7 (Welt jenseits des Eises), Schnelle Astralregeneration, Eisenempfindlich (Waffen aus Eisen oder Stahl verursachen 1W6 zusätzliche TP), Lichtempfindlichkeit, Hitzeempfindlichkeit, Wahrer Name **Sonderfertigkeiten:** Finte, Wuchtschlag, Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 14), Gegenhalten, Kampfreflexe, Klingensturm, Meisterparade

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 15, Sinnesschärfe 16, Magiekunde 15

Wichtige Zauberfertigkeiten:

Adlerschwinge (schwarzer Delphin) 14, Bannbaladin 10, Blitz 12, Dschinnenruf (Shakagra-Variante) 17, Dunkelheit 16, Eigne Ängste 13, Frigisfaxius 15, Frigisphaero 12, Fulminictus 10, Höllenpein 15, Invocatio minor 17, Invocatio maior 15, Schwarzer Schrecken 13

Besonderheit: Trägt eine magische Rüstung aus den Zauberschmieden Ryl'Arcs (Kraftspeicher und -fokus für verschiedenste Zauber nach Meisterentscheid).

PERSONEN AUS IM SAND VERBORGEN

МАУДЛИ МНЕРЕЧ БЕН ТУЛЕУМАН БЕН НАСХАВНАН

Erscheinungsbild: Ein schlanker Mann um die 50 mit dünnem, aber pechschwarzen Haar und kurz gestutztem Völlbart. Seine Stirn ist von vielen Falten zerfurcht, die dichten Augenbrauen und die fast nachtschwarzen Augen verleihen ihm einen strengen Blick. Sein sandfarbenes Gewand ist nach dem Schnitt novadischer Kaftane mit einer braunen Schmuckborde verziert. Auf dem Kopf trägt er einen Fés. Er trägt Halsketten und Ringe als Schmuck. Der Zauberstab besteht aus einem dunklen Holz, das in der oberen Hälfte eine leichte Korkenzieher-Form aufweist und am Kopfende von einer flachen Silberfassung abgeschlossen wird.

Charakterisierung: Wort- und gestenreich. Mheresch verhält sich beinahe anbiedernd, da er in der Kooperation mit Hilbert von Puspereiken und der Beteiligung an möglicherweise bedeutsamen wissenschaftlichen Forschungen die große Gelegenheit sieht, seine Akademie gegenüber der Grauen Gilde in einem guten Licht zu präsentieren. Er wird den Helden – sollten sie sich höflich genug verhalten (*Etikette*-Probe) – so manchen Zusatzwunsch erfüllen.

Eine ausführlichere Personenbeschreibung finden Sie in **Raschtul 153**.

РАМИЛ ИБН ХАЙРУД

Erscheinungsbild: Ramil ist ein hagerer, klein gewachsener Mann etwa Mitte 40. Seine Haut war lange der heißen Son-

ne ausgesetzt und ist recht dunkel und ledrig, er hat viele Falten im Gesicht und auf den Handrücken. Seine Augenbrauen sind über der Nasenwurzel zusammengewachsen. Er spricht Garethi mit fürchterlich falschen Betonungen, weswegen er sich sehr wortkarg gibt und dankbar ist, wenn man mit ihm auf tulamidisch redet. Geleitet ist Ramil in einen knöchellangen weiten Kaftan von elfenbeiner Farbe, er trägt Khunchomer, Waqqif und Speer.

Charakterisierung: Ramil hat großen Respekt vor den hohen Herrschaften. Er diskutiert nicht mit den Helden, sondern fasst ihre Äußerungen sofern möglich als Befehle auf. Wenn sich dadurch Missverständnisse ergeben, fragt er demütig bei einem sozial nicht so hochgestellten Helden nach, wie der mutmaßliche 'An-

führer' seine Anordnung gemeint habe. Wenn die Helden nicht darauf bestehen, selbst Arbeiten wie Lagerbau, das Kochen oder ähnliches zu verrichten, teilt Ramil die Arbeit zwischen sich und seinem Neffen Saayim auf.

SAAYIM IBN MEHERAT

Erscheinungsbild: hochgewachsener, schlanker Jugendlicher von etwa 17 Jahren, beginnender Bartwuchs. Kurze, strubbelige Haare, sichtbarer Überbiss (seine zu groß geratenen Schneidezähne ruhen oft auf der Unterlippe, erinnert an Hasenzähne), Nuscheln. Saayim trägt einen hellgrauen Kaftan, bewaffnet ist er mit Waqqif und Kurzbogen.

Charakterisierung: schüchtern. Spricht von sich aus nie direkt mit den Helden, kann aber Vertrauen fassen, wenn die Helden ihn freundlich ansprechen (auf Tulamidya, er beherrscht kein Garethi). Weibliche Mitglieder der Heldengruppe beglotzt er bisweilen, wenn er sich unbeobachtet wähnt. Saayim ist seinem Onkel Ramil treu ergeben und verrichtet alle ihm aufgetragenen Arbeiten ohne Murren.

PARGONUS VON GERASIM, KARTOGRAPH

In Mherwed traf Hilbert auf den weitgereisten Magier Pargonus, der bei den dortigen Zauberern des Ordens der Grauen Stäbe hospitierte. Da Pargonus ein erfahrener und in Fachkreisen bekannter Kartograph ist, bat Hilbert ihn mitzukommen.

Tatsächlich hatte Pargonus im Vorfeld keine Anstrengung gescheut, dass Hilbert auf ihn aufmerksam wird. Ursprünglich aus Gerasim, absolvierte vor drei Jahren seine Zweitausbildung an der Akademie der Verformungen in Lowangen. Er besitzt zum Teil exzellente Kenntnisse in den Merkmalen Eigenschaften, Form und Telekinese.

Erscheinungsbild: Pargonus ist ein drahtiger, sportlicher Typ, der in seiner weiten Magierrobe etwas verloren wirkt. Er hat kurze graue Haare, die das einzige Anzeichen für die knapp 50 Jahre sind, die er inzwischen alt ist. Ansonsten wirkt er bis zu 15 Jahre jünger, sicherlich ein Zeichen seiner langen Reisen durch ganz Aventurien.

Charakterisierung: Pargonus ist schwer zu durchschauen. Er wirkt stets etwas geistesabwesend, in seinem Kopf scheint immer etwas vorzugehen. Er ist beherrscht, furchtlos, aber in der Wüste auf die Hilfe

der Helden angewiesen, deren Vertrauen er zu gewinnen sucht. Er nimmt Helden bisweilen gerne mit auf Erkundungen für seine kartographischen Studien.

Seine reservierte Haltung ist Ausdruck für Pargonus' Versteckspiel. Er ist bedacht darauf, keinen Hinweis auf seine verräterische Tätigkeit bei den *Uled ash'Shebah* zu geben und steht oft unter Einwirkung der Sonderfertigkeit *Eiserner Wille*, um sich abzusichern.

MU 14 KL 15 IN 11 CH 12
FF 11 GE 14 KO 13 KK 11
Zauberstab: INI 11+1W6 AT 12
PA 12 TP 1W6+1 DKS
LeP 29 AsP 42 GS 8 RS 0 MR 6

besondere Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer
Talente: Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 10, Überreden 13

Sprachen und Schriften: Garethi (Muttersprache), Isdira (Zweitsprache), Bosparano (mittelmäßig), Nujuka (mittelmäßig), Alaani (wenig), Schriften Kusliker Zeichen, Isdira

Zauber: Armatrutz 12, Attributo 11, Axeleratus 12, Corpofesso 10, Motoricus 10, Paralysis 15, Psychostabilis 11, Visibili 10, dazu einige Zauber der Merkmale Eigenschaften und Form kompetent bis meisterlich

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Eigenschaften, Form, Telekinese

CHADIM SAL MHERECH AY MHERWED, STUDIOUS UND PERSÖNLICHER ASSISTENT HILBERTS

Um Hilbert bei den allfälligen Verwaltungsaufgaben zu entlasten, hat *Mherech ben Tuleyman* ihm seinen Meisterschüler Chadim mitgeschickt. Der junge Mann befindet sich kurz vor dem Examen an der Akademie, ist also noch kein anerkannter Magier. Deswegen zaubert er nur in Notfällen.

Erscheinungsbild: Der siebzehnjährige Chadim ist in einer Menschenmenge leicht zu entdecken, denn er ist rund zwei Schritt groß und hager. In der Witterung der Khôm trägt er den ortsüblichen Kaftan und die Keffiya und ist für Uneingeweihte nicht als Zauberer zu erkennen, denn er besitzt noch keinen Magierstab.

Charakterisierung: Für den gelehrigen Chadim ist die Expedition eine Belohnung seines Lehrmeisters und der Studiosus ist sehr begierig, so viel zu lernen,

wie er nur kann. Wenn die Helden mit Hilbert konferieren, hört er aufmerksam zu und kann selbst intelligente Vorschläge einbringen. Auch Spieler-Magiern schaut er gerne über die Schulter, stellt ihnen magietheoretische Fragen und notiert sich die Antworten. Allerdings ist er ein wenig naiv und könnte den Feinden der Ausgrabung ein leichtes Opfer sein.

MU 13 KL 14 IN 13 CH 14
FF 11 GE 11 KO 13 KK 11
MR 7

besondere Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren, Akademische Ausbildung (Magier), Gutes Gedächtnis, Vollzauberer
Talente: Menschenkenntnis, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Überreden
Zauber: Adamantium 5, Dschinnenruf 6, Klarum Purum 6, Odem Arcanum 4
Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Elementar (Erz)

YUSSUF SAHIB BEN JAMIL, BAUMEISTER UND MECHANICUS

Yussuf ben Jamil hat sich im Kalifat bei mehreren größeren Bauprojekten einen Namen gemacht, so etwa, als er nach dem Khômkrieg den Kalifenpalast renovierte. Auch im Brückenbau gibt es wohl derzeit niemand Besseren. Yussuf Sahib hat selbst in Fasar und Khunchom gelernt, hat gleichermaßen tulamidische wie mittelländische Baukunst studiert und richtet sein Augenmerk besonders auf hilfreiche mechanische Konstruktionen, die den Bau erleichtern.

Erscheinungsbild: Der rund 60-jährige Baumeister, der üblicherweise ehrfurchtsvoll als "Yussuf Sahib" angesprochen wird, hat von den vielen Jahrzehnten auf Baustellen ein wettergegerbtes Gesicht. Er benutzt einen Gehstock, da er auf dem linken Bein humpelt. Das Haar ist von dunklem Grau, die Stirn wirft tiefe Falten, da Yussuf oft die Augen zusammenkneift, wenn er Vermessungsgeräte benutzt. Stets in seiner Nähe findet sich sein persönlicher Diener, der kahlköpfige Waldmensch *Zari*, den er einst aus der Sklaverei kaufte. Jener trägt Messinstrumente, Notizbuch und das Kartenmaterial für Yussuf.

Charakterisierung: Yussuf ist wortkarg und knurrig. Er ist ein Einzelgänger, der nicht mit vielen Worten erklärt, was er tut. Wie ein Feldherr schreitet er über die Baustelle und gibt den Vorarbeitern Befehle. Rückschläge und Misserfolge lassen ihn in Zorn geraten, grobe Fahrlässigkeiten

seitens der Arbeiter bestraft er mit körperlichen Züchtigungen. Die Kommunikation übernimmt für ihn in der Regel Zari, der seit knapp 20 Jahren für Yussuf arbeitet und intuitiv weiß, was er zu tun hat.

**MU 12 KL 15 IN 13 CH 11
FF 13 GE 10 KO 14 KK 13
MR 5**

besondere Vor- und Nachteile: Lahm

Talente: Baukunst 17, Bergbau 11, Mechanik 14, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 10, Überreden 6

Sprachen und Schriften: Tulamidya (Muttersprache), Bosparano (mittelmäßig), Garethi (mittelmäßig), Schrift Tulamidya, Kusliker Zeichen

ALRIK REMOSTIN, ZIMMERMANN

Alrik entstammt einer mittelreichischen Familie, die in Khunchom heimisch wurde und eine große Schreinerei betreibt. Der Familienbetrieb existiert seit rund 150 Jahren und Alrik ist Zimmermann in der siebten Generation. Da er noch ungebunden ist, konnte er dem Ruf Hilberts in die Khôm-Wüste folgen, während sein Vater den heimischen Betrieb leitet.

Erscheinungsbild: Alrik ist Anfang 30, hat rotbraune Haare und deutliche Sommersprossen. Seine helle Haut wird stark von der Wüstensonne in Mitleidenschaft gezogen, so dass er ständig einen Sonnenbrand hat. Er weigert sich, einen Kaftan zu tragen, denn er ist

der Meinung, dass ihn der Stoff bei der Arbeit behindert. So steht er in Hemd und Beinkleidern mit lederner Schürze in seinem Zelt und wird von den Novadis misstrauisch beäugt.

Charakterisierung: Alrik freut sich sehr über die Anwesenheit der Helden und nutzt die Gelegenheit, sich oft mit ihnen zu treffen. Dabei will er vor allem plaudern, denn der Khôm-Dialekt, den die Novadis hier sprechen, ist ihm ziemlich fremd. Er kann sich nur mühsam mit seinen Arbeitshelfern verständigen, da er auch das Khunchomer Tulamidya nur mittelmäßig beherrscht. Anfangs ist er noch begeistert von der Ausgrabung, mit zunehmender Dauer bereut er jedoch seinen Entschluss, in die Wüste gegangen zu sein.

PERSONEN AUS 24 STUNDEN IN KHUNCHOM

Die Leiter der Fakultäten finden Sie in der Beschreibung der Akademie ab Seite 149.

SULTAN HASRABAL BEN YAKUBAN VON GORIEN



Der Sultan von Gorien und Sheik der Beni Avad wurde 953 BF in Al'Ahabad geboren und zeigte schon als Prinz große Ambitionen: Nach seiner magischen Ausbildung in Rashdul stürzte er im Alter von 25 Jahren den eigenen Vater, der zu dieser Zeit über die Palaststadt herrschte. Sein Ziel ist seitdem die Wiedererrichtung eines gorischen Großreichs, welches er durch die Eroberungen von Rashdul (wo er 1021 BF in einem legendären magischen Duell die selbsternannte Herrscherin von Rashdul, die Spektabilität der dortigen Aka-

demie Belizeth Dschelefsunni bezwang und ihren Platz einnahm), Chalukistan und Anchopal (welches er durch magische List 1028 BF einnahm) vorantreibt. Er beansprucht, den Sturz Borbarads ermöglicht zu haben, indem er am Vorabend der Schlacht den Sphärenriss über der Wüste Gor heilte. Die Schließung des Risses ließ die elementaren Kräfte der Region wieder anschwellen, und mittels alter, aber auch mancher von ihm neu erfundener Zauberrituale konnte Hasrabal eine Armee elementarer Golemiden aufstellen. Seit 1025 BF führt er in seinem Banner eine Glyphe aus der Zeit der Magiermogule vom Gadang (1609-1326 v. BF), und verkündet so seinen Anspruch auf ihr Erbe. Er bezeichnet sich als Sahib al'Sitta, den Meister der sechs Elemente.

Im Kalifat ist er der größte Rivale des Kalifen Malkillah III. Die Märchenerzähler meinen zu wissen, dass Hasrabal schon dessen Vorgänger, den glücklosen Kalifen Abu Dhelrumun, durch Dschinne hinrichten ließ, als dieser 1008 BF vor den heranrückenden Al'Anfaner Truppen floh. Malkillah III. selbst erklärte am Tag nach Hasrabals Sieg über Belizeth die Verlegung der Residenz des Kalifen vom nahen Mherwed nach Unau. Dennoch ist der Sultan bisher weder auf dem Höhepunkt seiner Macht angelangt, noch sind seine Ambitionen geringer geworden. Im Herzen seines neuen Reiches, in der Wüste Gor, vermutet er die zerstörte Zitadelle der Magie. Ihre Geheimnisse möchte er verwenden, um sein Großreich zu verwirklichen. Er macht sich keine Gedanken um den Tod, denn

in seinen zahlreichen Kindern, Enkeln, Ur-Enkeln und gar Ur-Ur-Enkeln weiß er sein Vermächtnis wohl aufbewahrt. Die erste seiner sechs Frauen war einst Nahema selbst, heute ist es die Shanja Eshila von Rashdul. Eine Prophezeiung versprach ihm insbesondere unter den Kindern Madras einen würdigen Erben, weshalb er sich im Abenteuer **24 Stunden in Khunchom** dorthin aufmacht.

Sultan Hasrabal ist ein geborener Potentat. Er ist feinsinnig in seinen Äußerungen, großzügig und anspruchsvoll gegenüber seinen Kindern und Gästen, rücksichtslos gegenüber seinen Untergebenen, gnadenlos gegenüber seinen Feinden. Er hat den Ruf eines begnadeten Liebhabers, seine Manieren sind vollendet stilvoll, seine Handlungen stets voller Symbolik und Intelligenz. Er liebt seine Frauen und Kinder, sein Volk und seine Religion. Zynismus und ziellose Machtgier sind ihm fremd. Zum Zeichen seines tiefen Glaubens an Rastullah gründete er zu Rashdul eine eigene Lehrschule, welche die elementaristische Magie mit dem Weltbild der Rastullahgläubigen vereint.

Die Helden, oder vielmehr die Spieler, könnten Sultan Hasrabal schon in **Nedime – Die Tochter des Kalifen** begegnet sein (entweder dem Solo-Abenteuer oder dem Mobil-Abenteuer). Offiziell geschah dies 995 BF. Hasrabal ließ damals Nedime entführen, um sie zu heiraten und so den Thron des Kalifen für seine Dynastie zu sichern. Ein wagemutiger Held vereitelte damals den Plan.

Die Spieler, und damit auch die Helden, werden in Hasrabal vielleicht den Schur-

ken der 24 Stunden in Khunchom sehen, der er aber nicht ist. Sollten die Helden ihn trotzdem angreifen oder auch nur bedrohen, so kann er in Windeseile Dschinne zu seinem Schutz herbeirufen – ganz zu schweigen davon, dass in Khunchom kaum jemand zu finden wäre, der den Helden helfen würde. Sultan Hasrabal wird vom einfachen Volk, und auch von manchen Mächtigen, als Held verehrt.

Geboren: 953 BF

Größe: 1,67 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: vollendeter Elementarist und Intrigant, brillanter Herrscher; prunkliebend

Herausragende Eigenschaften:

CH 19, KL 18

Herausragende Talente: Magiekunde (Elementarismus) 18 (20), Staatskunst 16, Brettspiel 19, Überreden 17, Überzeugen 14

Zauberfertigkeiten: sehr viele Sprüche mit den Merkmalen Herbeirufung, Elementar, Illusion, Umwelt, Beschwörung meisterlich und besser, dazu das gildemagische Standardrepertoire und einige mächtige elementaristische Rituale, die nur ihm bekannt sind

STIPEN KULIBIN, PRINZ VON KHUNCHOM

Zu seinem Glück und Leidwesen ist der junge Prinz der ganze Stolz seiner Eltern. Denn er ist nicht nur deren einziges Kind, sondern auch mit Madas Gabe gesegnet. Seit frühester Kindheit wird er behütet, umsorgt und verwöhnt, während Schmeichler aus allen Teilen der Tulamidenlande versuchen, sich beim zukünftigen Herrscher Khunchoms Liebling zu machen – was er schon früh durchschaute. Einerseits war Stipen von diesem Leben gelangweilt, andererseits hat er die Bequemlichkeit, jeden Wunsch erfüllt zu bekommen, durchaus schätzen gelernt. Er liebt es nach wie vor, zu jeder Tageszeit delikate Häppchen und Süßigkeit serviert zu bekommen. Diese Angewohnheit hat den Prinzen um ein stattliches Bäuchlein wachsen lassen. Seine magische Ausbildung erhielt er an der neuen Zauberschule des Kalifen zu Mherwed. Sein Vater wollte dadurch die Beziehungen zum Kalifen festigen, doch mitten in der Ausbildung Stipens verlegte der Kalif seine Residenz nach Unau. Zudem konnte sich Stipen weder für die Lehrinhalte noch die 99 Gesetze Rastul-

lahs begeistern. Dennoch übertrug sich auf ihn der Hass seiner Lehrmeister auf alles Echsische in Form von tiefer Angst und prickelnder Faszination, die er jedoch in Mherwed nicht ausleben konnte. Unter Magiern – insbesondere auch an der Khunchomer Akademie – ist es bekannt, dass es vor allem seinem Namen und der Fürsprache seines Vaters zu verdanken ist, dass er 1025 BF (nach nur einem zusätzlichen Jahr 'Repetitorium') seinen Abschluss machte.

Was zurzeit nur seine Frau Madra ahnt und sonst nicht einmal er selbst weiß: Stipen ist wesentlich begabter als allgemein angenommen wird. Allerdings wurde er weder in seiner Kindheit noch in den Jahren an der Akademie ausreichend gefordert – zudem entsprach die Ausbildung in Mherwed nicht seinen Neigungen (die sich in einem tiefen, intuitiven



Verständnis der Hellsicht äußern, insbesondere gegenüber anderen Wesen), so dass sein durchaus beträchtliches magisches Potential nicht erkannt wurde. Madra dagegen versucht unermüdlich, Stipen aus der Reserve zu locken, und hat es auf diese Weise geschafft, dass er in den letzten Jahren regelrecht aufzublühen begann. Dies weckte in Stipen eine tiefe Liebe zu Madra, und je mehr er seine Fähigkeiten auslotet, desto stärker erwidert sie diese Liebe. Er selbst jedoch, von Madra angestachelt, sieht sich mehr und mehr in der Rolle des Vereiners magischer und weltlicher Macht in Khunchom – wohl wissend, dass dies zu der Zeit, als die Sultane in Khunchom herrschten, durchaus üblich war. Ohne Madra ist sich Stipen in dieser neuen Rolle noch unsicher und so ist er

oft von ihrem Rat und ihrer Anwesenheit abhängig, was wiederum seine politischen Gegnern in ihren Vorurteilen ihm gegenüber bestätigt. Doch hat er mittlerweile gelernt, auch diese Vorurteile zu seinem Vorteil auszunutzen.

Stipen fürchtet Rakorium, weil er dessen Wahnsinn als auch die tief in ihm verwurzelte Paranoia gegenüber allem Echsischen fühlen kann und besorgt ist, dass die Auseinandersetzung mit diesem Thema auch andere in den Wahnsinn treiben kann. Dass sein Schwiegervater Hasrabal den Karfunkel einfordert, erscheint Stipen vollkommen gerechtfertigt. Mit Madras Hilfe erkennt er darin außerdem die Möglichkeit, die Macht in der Akademie zu erringen, um seinen Schwieger-Großvater zu seinem Recht zu verhelfen und die echsische Gefahr in der Akademie zu bannen.

Geboren: 1005 BF

Größe: 1,72 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: unterforderter und gelangweilter Prinz, der sich seiner Frau beweisen will; meisterlicher Menschenkenner

Herausragende Eigenschaften:

CH 14, IN 15

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 12, Überzeugen 9, Heilkunde Seele 7

Zauberfertigkeiten: Dschinnenruf (Luft) 6, Applicatus 6, Analys 7, Blick aufs Wesen 6, Blick in die Gedanken 5 (die letzteren in einer autodidaktisch angelegneten, und daher etwas kruden Repräsentation)

MADRA SABA YAKUBAN

“Oh erhabener Sultan Goriens, was war und sein wird, Führer der vierhundertvierundvierzigfaltigen Heerscharen von Chaluk’Goramar, Meister der Sechse und Seher der Zukunft der Sieben, hört mich an! Die Zahlen sprechen wahr und weise: Es wird Euch ein Enkel geboren werden, der der sechste Sohn eines sechsten Sohnes sein wird, und sein Name ist Madra, und sein Erbe ist das der dreizehn Sterne und des einen Mondes, und in Pracht wird er herrschen im Namen Eurer Väter und in Eurem Namen, und sein sechster Sohn wiederum wird sein der Sahib al’Sabaa, der Meister der neuen Sieben, und wird tragen die Sternenkronen Eurer Dynastie.”

—Rur ben Ruz, Kababyloth und Berater Sultan Hasrabals, Al’Ahabad, 1000 BF

Leider erwies sich das sechste Kind von Hasrabals sechsten Sohn im Widerspruch zur Weissagung als ein Mädchen, und es heißt dass der Sultan bei ihrer Geburt die ersten weißen Barthaare erhalten habe. Doch alle Zeichen sprachen dafür, dass das Kind Madra heißen sollte. Ihr Vater ist Yakuban ben Hasrabal, der Gelehrteste der vielen Söhne Hasrabals und dessen würdiger Vertreter an der Pandjashrta, der Rashduler Akademie. Ihre Mutter ist die mächtige Sharisad Sunalay.

Die Ehe des Mädchens mit Prinz Stipen von Khunchom wurde von Hasrabal schon bald nach ihrer Geburt arrangiert, als Hasrabal hörte, dass der junge Prinz Madas Kraft in sich trug. Mit diesem Zug versprach sich der Sultan die Macht über Khunchom für seine Dynastie, und zugleich beste Voraussetzungen für die Geburt des ersehnten Sahib al’Sabaa. Dabei unterschätzt er sowohl die Macht als auch die Ambitionen seiner Enkelin. Madra nutzte nur sporadisch das Lehrangebot der Akademie in Rashdul, meistens wurde sie von ihrem Großvater oder ihren Eltern direkt unterwiesen – eine Schule, die wesentlich härter und besser war als jede Akademie Aventuriens. Auch wenn Stipen der Hochzeit zunächst nur schicksalsergeben entgegen sah, haben der verzogene und unterforderte Prinz und die für ihr Alter erstaunlich pffiffige Prinzessin wider Erwarten Gefallen aneinander gefunden, zumal sie einander als Paar gut zu ergänzen scheinen. Madra hat schnell erkannt, dass in Stipen mehr schlummerte als auf den ersten Blick zu erkennen ist, und sie begann gezielt, dieses Potential zu wecken. Sie ist es auch, die – geprägt von ihrem Großvater – den Wunsch zur Vereinigung weltlicher und

magischer Macht bei Stipen weckte. Sie erkennt in ihrem jungen Gemahl die selbe Gabe, andere zu durchschauen und zu manipulieren, die sie auch an ihrem Großvater so sehr schätzt.

Madra ist selbstsicher und gewitzt. Sie versteht es, mit Absicht Stipen die Entscheidungen treffen zu lassen, wenn sie beobachtet werden, und stärkt dadurch sowohl sein Bild bei den anderen als auch sein eigenes Selbstvertrauen.

Zu Beginn des Abenteuers vermutet Madra zu Recht, dass sie schwanger ist – ein Verdacht, den ihr Großvater überraschend bestätigt, als er ihr den Karfunkel zum Geschenk macht.

Geboren: 6.Phex 1013 BF

Größe: 1,66 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: unterschätzte Magierin mit großen Ambitionen

Herausragende Eigenschaften:

CH 13, KL 14

Herausragende Talente: Brettspiel 12, Staatskunst 10, Tanzen 12

Zauberfertigkeiten: Dschinnenruf 12, Elementare Diener 7, Manifesto 8

SELO KULIBIN, GROßFÜRST VON KHUNCHOM

Zwar ist der Großfürst inzwischen etwas gereift, doch offenbar versucht er immer noch, niemandem Kummer zu verursachen. Selbst Feinden gegenüber legt er keine wirkliche Härte an den Tag. In seinem Wesen vereint sich ständige Unternehmungslust mit Unbeholfenheit, so dass er immer wieder in prekäre Situationen gerät.

Es gibt nur eines, das der Großfürst wirklich verabscheut: die Seefahrt in all ihren Formen. Sein vom Meer begeisterter Vater Istav nahm ihn selbst bei den wildesten Stürmen mit auf hohe See, so dass sich eine tiefe Angst vor dem Meer, insbesondere vor der Blutigen See, in ihm verwurzelt hat.

Selos größte Liebe sind seine Frau Shenny und sein Sohn Stipen, für die er alles tun würde. Darum würde er Stipen auch niemals in den Rücken fallen. Selo ist es, der im Abenteuer zunächst mit Hasrabal verhandelt und dann von der Drachenei-Akademie die Herausgabe des Karfunkelsteins fordert. Für Selo ist es unvorstellbar, Hasrabals Wunsch abzuschlagen – und letztlich geht es seiner Meinung nach ja auch um nichts weiter als einen Edelstein.

Geboren: 985 BF

Größe: 1,76 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: erfahrener Herrscher und Abenteurer, kompetenter Höfling

Herausragende Eigenschaften:

CH 16, MU 15

Herausragende Talente: Betören 16, Tanzen 14

KHADIL OKHARIM, SPEKTABILITÄT DER DRACHENEI-AKADEMIE



Der Vorsteher der Khunchomer Magierschule ist ein wohlbeleibter Mann mit gepflegtem Oberlippenbart und recht dunkler Hautfarbe, auf die er dezent Schminke aufträgt. Sein voller Name ist für Mittelländer kaum auszusprechen: Khadil Okharim al’Sheik Tabilithash ibn Tarsaf Okharim al’Kunvuqatash. Als Spross einer alten tulamidischen Magierdynastie – und in der vierten Generation Khunchomer Spektabilität – ist Khadil ein Lebemann und begnadeter Händler der Zauberei, der sich keinen Gewinn entgehen lässt und stets auf seinen Vorteil bedacht ist. Dank seiner unerschütterlich guten Laune und seiner jovialen Art hat er damit bisher kaum jemanden ernsthaft verärgert. Der begnadete Artefaktmagier ist bei seinen Studiosi äußerst beliebt, denn er versteht es, auch komplizierte Vorgänge der Verzauberung anschaulich zu erklären. Seine Fähigkeit, ungewohnte Zauber in Artefakte zu binden, und seine erfolgreichen Forschungen an Bastrabuns Bann haben ihn in Fachkreisen berühmt gemacht. Seine Angewohnheit, sich seine Dienste teuer

bezahlen zu lassen, führt dagegen häufig zu abschätzigem Kopfschütteln unter seinen Kollegen.

Khadil gilt als guter Erzähler. Er liebt Anekdoten und Klatsch, die er in blumigen Redeweisen mit weitschweifigen Randbemerkungen vorträgt.

Geboren: 962 BF

Größe: 1,72 Schritt

Haarfarbe: pechschwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: vollendeter Artefaktzauberer und brillanter Händler

Herausragende Eigenschaften: KL 18, CH 16, FF 15, Goldgier 9, Vorurteile gegen Echsen 7

Herausragende Talente: Lehren 15, Menschenkenntnis 14, Überreden 17, Überzeugen 14, Magiekunde 17, Sternkunde 14, Alchimie 16

Wichtige Zauberfertigkeiten: Merkmalskenntnisse Form, Objekt, Metamagie; Arcanovi 21, Applicatus 19, einige weitere

re Zauber seiner Merkmale brillant, viele goldenmagische Sprüche meisterlich; SF Zauberzeichen

DHAMARA AL'FAHD, FÜNFTER STREICH DER RITTER DES IMMERWÄHRENDEN KAMPFES

Dhamara ist eine Kor-Geweihte in den Vierzigern. Hager, muskulös und selten ohne ihre archaisch-traditionelle Ausrüstung anzutreffen: geschwärtzter Spiegelpanzer, blutroter Umhang mit neunfach geschachtem Feld, schwarzer Helm mit rotem Rosshaarbusch und Korspieß. Mit ihrem kahlen Schädel, den vielen Narben und der mehrfach gebrochenen Nase kann sie nicht als Schönheit gelten, doch ihre ganze Ausstrahlung zeigt, dass sie zu befehlen gewohnt ist. Ohne Probleme dringt ihre kalte Stimme auch durch den Trubel auf einem Basar oder Schlachtfeld.

Häufig trägt sie rote Hennaätowierungen im Gesicht, und frische Narben an den Händen zeugen von den urtümlichen Ritualen, in denen die Gemeinschaft verhaftet ist.

Geboren: 987 BF

Größe: 1,81

Haarfarbe: kahl

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: brillante Taktikerin und meisterliche Kriegerin

MU 14 KL 14 IN 12 CH 14

FF 14 GE 13 KO 14 KK 13

LeP 41 AuP 48 AsP 0 MR 6

GS 7 RS 5

Korspieß: INI 15+W6 AT 15

PA 14 TP 2W6+2 DK S

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Beidhändiger Kampf II, Binden, Finte, Gegenhalten, Kampfflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Wuchtschlag

PERSOENEN AUS AUS HASS GEBOREN

PRAIODANE VON FALKENSTEIN

Die ehemalige Reichsrichterin und Gräfin von Baliho ist Anfang Siebzig und verfügt über einen scharfen Verstand. Schnell erfasst sie jede Lage und wägt daraus resultierende Vor- und Nachteile blitzschnell ab. Die schlanke Baronin Tobelsteins hat eisgraues, mehr als schulterlanges Haar, das sie auch heute noch nicht zu einem Zopf bündigt. In ihrem fein geschnittenen Gesicht funkeln strahlend blaue Augen, die von feinen Fältchen umgeben sind und mit denen sie stets wachsam das Treiben auf ihrer Burg betrachtet. Praiodane tritt stets in edler Kleidung auf, über die sie eine Schärpe mit dem Wappen Tobelsteins trägt, das in einem gespaltenen Schild, links auf schwarzem Grund eine silberne, quer verlaufende Wellenlinie und rechts auf Blau einen schwarzen Fels mit Turm zeigt.

Die Baronin ist herrisch und gewohnt, dass man ihren Anordnungen bedingungslos Folge leistet. Auch wenn sie während Galottas Herrschaft als Reichsrichterin Transsiliens blutige Urteile sprach, so hat Praiodane (die sich von Gästen aus Transsilien oder den anderen Heptarchien tatsächlich auch Tyakradane nennen lässt) nie wirklich mit Galotta konspiriert, sondern ist nur darauf bedacht, für sich und ihre Untertanen ein angenehmes Leben zu ermöglichen,

und hinter vorgehaltener Hand flüstert man von einem Sinneswandel, der mit dem Tod des Usurpators Answin von Rabenmund im Einklang stehen soll. Sie hat begonnen, ihre eigenen Pläne zu verfolgen und eine alte Silbermine nahe des Tobelsteins entdeckt, deren Erträge ihr ein ansehnliches Auskommen sichert. Welche Absprachen sie mit dem Kaiserdrachen Lessankan getroffen hat, damit der Apepssohn und Herr der Schwarzen Sichel die Burg und das Umland in Frieden leben lässt, weiß niemand.

Praiodane von Falkenstein ist eine gestrenge Adlige von altem Schlag mit ausgeprägtem Rechtsverständnis und Gerechtigkeitssinn, die manchmal in der desillusionierten Wahl ihrer Mittel über das Ziel hinausschießt, aber stets nur das Beste für sich und ihre Untertanen im Sinn hat.

Geboren: 959 BF *Größe:* 1,63 Schritt

Haarfarbe: eisgrau *Augenfarbe:* blau

Kurzcharakteristik: brillante Rechtsgelehrte und Überlebenskünstlerin

Herausragende Eigenschaften:

IN 15, KL 16

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 17, Etikette 16, Menschenkenntnis 18, Überzeugen 17, Rechtskunde 20

Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Arroganz 6, Schwer zu verzaubern, Nandusgefälliges Wissen, Gerechtigkeitswahn, Prinzipientreue, Rachsucht

LESSANKAN DER GOLDENE

Lessankan ist ein Sohn Apeps und herrscht despotisch über das an die Drachensteine angrenzende Gebiet der Schwarzen Sichel. Nach Borbarads Vernichtung hat sich Lessankan zunehmend gegen seinen Vater gewendet und sich dabei immer wieder auch mit den Erben des Dämonenmeisters verbündet. Durch das Erbe seines Vaters und seinen Brutort (er schlüpfte am Purpurburg in der Schwarzen Sichel) verfügt er über ausgeprägte magische Fertigkeiten.

Lessankan ist vierhundert Jahre alt und wie sein Vater ein sehr guter Verwandlungsmagier, er interessiert sich jedoch auch stark für die Antimagie.

Geboren: vor ca. 400 Jahren

Schuppenfarbe: hell-golden

Länge: 19 Schritt

Spannweite: 20 Schritt

Hort: auf dem Gipfel des Drachenthrons in der Schwarzen Sichel

Kurzcharakteristik: aufmüpfiger junger Kaiserdrache mit enormen Kräften, kompetenter Verwandler und durchschnittlicher Antimagier

Vor-/Nachteile: Flugfähigkeit, Immun gegen Feuer, Empfindlich gegen Eis

Herausragende Eigenschaften:

MU 17 KL 16 KK 42 MR 25

NG 7 GG 6 AsP 101

Zauberkenntnisse: kompetent in den Merkmalen *Herrschaft* und *Form*, durchschnittlich in *Antimagie*, *Flugfähigkeit*, *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Feuerodem*

Kampfwerte

INI 9+1W6 LeP 140 RS* 9

Biss: DK HNS

AT 14 PA 11 TP 4W+3

Halsschwenker: DK NS

AT 8 PA – TP 1W+2

Schwanzschlag: DK HNSP

AT 11 PA 3 TP 2W+2

Prankenhieb: DK HN

AT 6 PA 5 TP 2W+5

Trampeln: DK H

AT 5 PA – TP 3W

Flammenstrahl: DK 49 Schritt

AT 14 TP 4W6+4

GS 6 / 11 AuP 100 AsP 80 MR 15 / 21

GW 20

Besondere Kampfregeln: Feuerodem (2 SP pro KR auf 10 Schritt, 1 SP pro KR auf 15 Schritt), gezielter Flammenstrahl (s.o.), sehr großer Gegner, Flugangriff (Prankenhieb), Flugangriff / Umklammern 2, Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen 8 / Umklammern 10 (der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Niederwerfen 9 / Umklammern 10 (der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Prankenhieb aus dem Flug heraus 13, Halsschwenker 2, Schwanzschlag 8, Prankenhieb 9)

*) Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Drachen, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel –4, Bauch –2, unterer Halsansatz –5, Hals –4

LLEZEAN VON VALLUSA

Die fähige Kampfmagierin Llezean ist Großmeisterin der Ordensburg der Grauen Stäbe zu Vallusa, Altbaronin zu Ilsur, Drachensteinrätin und der erste Anlaufpunkt der Helden in Vallusa. Die weißhaarige Endvierzigerin ist von zahlreichen Schlachten im Kampf gegen Borbarad gezeichnet, aber eine stolze und harte Persönlichkeit, die deutlich zu erkennen gibt, dass ihr Wort zählt. Um die goldgesprenkelten Augen erkennt man Narben von Verbrennungen und Verätzungen und die Augen selbst scheinen von dunklen Schlieren durchzogen. Bei der Schlacht um Ysilia im Jahr 1020 BF verlor Llezean ihr Augenlicht im niederhöllischen Brodem und nur durch das Wirken des Drachen Apep erhielt sie ihre Sehkraft zurück.

Llezean ist Abgängerin des Kampfseminars zu Andergast und beherrscht viele Formen der Kampfmagie meisterlich und wird dies auch zeigen, wenn es keinen anderen Weg gibt. Daneben hat sie seit Jahren dracomagische Phänomene erforscht und pflegt Kontakte zu Dracodan von Misaquell und über diesen zu Apep.

Als Großmeisterin von Vallusa ist sie Trägerin des Rohalsstabes *Sangulmeon* (einem beseelten Zauberstab aus Blutulmenholz, der vor siebtsphäriger Macht schützt), der ihr Amtsinsignium darstellt.

Geb.: 985 BF

Größe: 1,73 Schritt

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: goldgesprenkelt

Kurzcharakteristik: meisterliche Kampfmagierin und kompetente Drachenkennnerin

Herausragende Eigenschaften:

MU 14, KL 15, IN 14, CH 15

Herausragende Talente: Magiekunde 15, Götter und Kulte 12, Heilkunde (Gift) 12, Alchimie 11, Lesen/Schreiben 11, Geschichtswissen 10, Sprachen 10 (u.a. Orkisch, Isdira, Drachisch), Etikette 10, Menschenkenntnis 10

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: meisterlich im Merkmal Kampf (z.B. Blitz dich find 16, Fulminictus 14, Ignisphaero 15), kompetent in Antimagie (z.B. Gardianum 12)

Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Neugier 4, Jähzorn 5

Besonderheiten: Brandmale um die Augen, trägt immer einen Karfunkelstein und den Rohalsstab Sangulmeon bei sich

ERZMAGUS

TAPHÎREL AR'RALAHAN

Der brillante Metamagier und vollendete Sphärologe alter Puniner Schule ist einer der Verhüllten Meister, die Satinav weit über ihr gewöhnliches Lebensalter hinaus trotzen. Taphîrel ist blind und kann sich nur auf Krücken in seinem Heim bewegen oder schwer auf die Schultern seiner Adepten gestützt. Er ist ein hagerer, gebeugter Greis, sein Gesicht eingefallen, die fast pergamentene Haut wächsern und gelblich. Ein silbrig weißer Kranz aus dünnem Haar umgibt seinen Schädel, in dem erstaunlich klare, hellblaue Augen blitzen, die dennoch kaum einer Bewegung folgen. Taphîrel beherrscht jedoch den OCU-

LUS so vollendet, dass er durch diesen Zauber seine Umwelt wahrnehmen kann. Der Verhüllte Meister ist ein Limbusexperte, wie es kaum einen anderen gibt und ist sich dieser Stellung wohl bewusst. Meist agiert er mit dem abgeklärten Verhalten eines Mannes seines Alters und Standes. Taphîrel ist ein konservativer Graumagier, der sich standesgemäß kleidet, und selbst den roten, pelzverbrämten Hausmantel, den er meistens über seiner Robe trägt, zieren arkane Symbole. Seine knochigen und zerbrechlich wirkenden Finger sind mit allerlei Ringen geschmückt, die kostbare Steine oder rätselhafte Glyphen tragen und um seinen Hals hängt eine Kupferkette mit einem ölig schimmerndem Edelstein. Der alte Magier lebt seit Jahren im Limbus und betreibt dort seine Forschungen – auch vorher schon hatte er den Turm 20 Jahre lang nicht verlassen. Besucher empfängt er nur, wenn sie ihm persönlich bekannt sind, er etwas von ihnen will oder sich etwas von ihnen verspricht. Die Wissenschaft und die Magie gehen für ihn über alles und sein Auftrag, über den bislang niemand etwas Genaues herausfinden konnte, hat vor allem anderen Vorrang. Taphîrel ar'Ralahan ist verschroben, weltfremd und wirkt im persönlichen Gespräch immer etwas spröde, weil ihn nur wenige Dinge – abgesehen von seinen Theorien und Forschungen – interessieren. Manchmal murmelt er leise komplexe Sachverhalte vor sich hin oder verliert sich in komplizierten Selbstgesprächen, die er mit einem ausgestopften Raben namens *Tarraro* führt. Taphîrel lässt sich auf keinerlei Diskussion ein, ob seine Limbusreisen und der ständige Aufenthalt dort göttergefällig oder rechtens sind. Derartige Gespräche bricht er sofort ab und lässt es sich auch nicht nehmen, den Gesprächspartner als "törichtes Kind" oder "unwissenden Laien" zu titulieren, was manchen gestandenen Magus derart erzürnt hat, dass er augenblicklich den Turm des Meisters verließ – sofern dieser gerade in der dritten Sphäre weilte. Je mehr sich ein Gegenüber ärgert, desto mehr Spaß scheint der Greis zu haben, der über einen sehr feinsinnigen Humor verfügt und Ironie und Sarkasmus in seiner Rede pflegt. Jeder – in seinen Augen – ernsthaften Unterhaltung zollt er allerdings den nötigen Respekt und beteiligt sich daran lebhaft und in einem vernünftigen (ab und so väterlich dozierenden) Tonfall.

Geb.: 899 BF

Größe: 1,65 Schritt

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: hellblau

Kurzcharakteristik: vollendeter Sphärologe und kenntnisreicher Limbusreisender

Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 16, KL 18, CH 15

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 16, Menschenkenntnis 14, Lehren 12, Geschichtswissen 14, Götter und Kulte 13, Magiekunde 18, Sternkunde 16

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Die meisten Zauber der Merkmale Metamagie und Limbus vollendet, dazu beliebige gildenmagische Zauber nach Maßgabe des Meisters meisterlich bis brillant (Sprüche wie *Destructibo*, *Gardianum*, *Horriphobus*, *Invocatio maior*, *Paralys* oder sogar *Nekropathia* mit 12+).

DRACODAN VON MISAQUELL, GESANDTER DES KAISERDRACHEN APEP AM HERZÖGLICHEN HOF

Auf empathische Personen wirkt Dracodan durchaus bedrohlich und gefährlich – hochgeschossen und jung,

aber mit festem Schritt, ernsten Gesichtszügen und stets eine Waffe bei sich führend. Besonders das gezackte Zeichen über seiner linken Gesichtshälfte wirkt archaisch und befremdlich. Insgesamt umgibt den Gesandten Apeps das sehr schwer einzuschätzende Flair, das normalerweise einen Drachen selbst umgibt – und es kursieren Gerüchte, wonach es sich bei Dracodan um die menschliche Verkörperung des Kaiserdrachen selbst handelt, der sich aus reinem Spaß unter die Menschen begeben hat.

Der mysteriöse Vertreter Apeps erschien das erste Mal während des Kronrats zu Perainefurten im Jahre 1020 BF und überraschte die Anwesenden mit dem Vertragsangebot des Kaiserdrachen. Über seine Herkunft ist nichts bekannt, zumal er seinen Namen erst seit neuestem führt – vorher nannte er sich 'Neun' und behauptete, sich einen Namen erst verdienen zu müssen.

Dracodan ist für seinen bisweilen böartigen Spott berüchtigt und gilt als 'Stimme seines Herrn', hat aber in der zweiten Schlacht am Kleinwardstein sowohl seinen persönlichen Mut als auch seine Vertragstreue unter Beweis gestellt. Er ist sehr wissbegierig (um nicht zu sagen, ausgesprochen neugierig) und scheint al-

les Wissen förmlich in sich aufzusaugen. Ständiger Begleiter Dracodans ist der Meckerdrache *Goldmüulchen*, der seinen Namen wegen geistreicher (und zumeist zeitlich unpassender) Kommentare zu Edlen und Gemeinen gleichermaßen zu Recht trägt.

Geb.: wirkt wie Mitte Zwanzig

Größe: 1,88 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: Bernstein

Kurzcharakteristik: Drachling, kompetenter Krieger, neugieriger Forscher

Herausragende Eigenschaften:

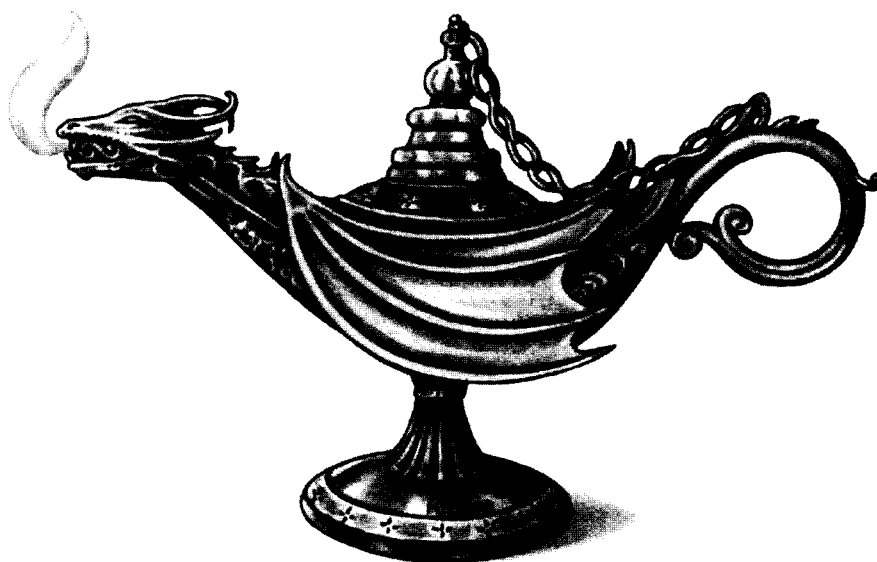
MU 16, IN 14, GE 17, KK 15

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 18, Menschenkenntnis 14, Wettervorhersage 14, Geschichtswissen 12, Heilkunde Krankheiten 12, Sinnenschärfe 16

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale:

Es heißt, dass er sich auf einige Zauber aus den Bereichen Herrschaft, Hellsicht und Verständigung recht gut verstehe und zudem einige bislang nicht gesehene Manipulationen des Elementes Feuer beherrsche.

Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Neugier 6, Goldgier 6; weitere nach Maßgabe des Meisters



ANHANG – FULDIGORS PROPHEZEIUNG

Im Jahr 502 BF stieß eine alanfanische Expedition auf etliche Zeugnisse unbekannter, vermutlich mehrere Tausend Jahre alter Hochkulturen, darunter ein seltsam anmutendes Schiff mit uralten Planken aus einem unbekanntem goldfarbenen, metallisch-harten Holz und mit Masten, die wie Beine seitlich abwärts aus dem Rumpf ragten, sowie der *Löwenhelm*, welcher noch heute vom Schwert der Schwerter, dem Oberhaupt der Rondra-Kirche, getragen wird. Diese Entdeckung war die wichtigste von einem halben Dutzend, die *Rohal den Weisen* dazu inspirierten, 511 BF eine Gesandtschaft zum weisen Drachen *Fuldigor* ins Eherne Schwert zu schicken, um ihm sieben Fragen zu stellen. Als Anführerin der Expedition wählte er seine Beraterin und Vertraute, *Niobara von Anchopal*, die schon zu Lebzeiten als berühmte Astrologin, Hellseherin und Sphärenkundlerin galt, mit ihren Forschungen die Grundlagen für die Konstruktion von Astrolabien und Orbitarien legte, und in manchen Gebieten sogar den Weisen selbst überflügelte.

Nach der Rückkehr aus dem Ehernen Schwert wertete sie in ihrer Heimatstadt Anchopal in Rücksprache mit Rohal die Antworten des Drachen und andere unbekannte Quellen aus, bis sie 526 BF die *Astralen Geheimnisse* (WdZ 85) veröffentlichte, in dem umfassende und kühne Theorien über die Zusammenhänge von Astronomie und Kosmologie enthalten sind und das mittlerweile als Standardwerk der Astrologie und Sternkunde gilt.

Rohal machte ihr die umgebaute südliche Stadttorburg in Anchopal zum Geschenk, doch anstelle aus ihrem Turm aus- und in die Torburg einzuziehen, gründete sie in seinen Mauern die sagenhafte Sternentor-Akademie, wo sie die zu ihrer Zeit hellstichtigsten Propheten und Analysemagier, Sterndeuter und Limbuskundigen versammelte und ihnen Sternkunde und Hellsicht unterrichtete (Erste Sonne 168). Gemeinsam mit ihren Schülern veröffentlichte sie als Weiterentwicklung ihrer bisherigen veröffentlichten Theorien *Niobaras Sternkundliche Tafeln* (WdZ 96) und *Am 50. Tor – Von der Problematik weytreichender Prophezeyungen* (WdZ 84).

Nach Niobaras Tod im Jahr 585 BF, den sie auf den Tag genau vorhergesagt hatte, veröffentlichten ihre Anchopaler Schüler eine erweiterte Version des letztgenannten Werks, in der sich neben Aufzeichnungen von Rohal und dem Visionär Thamos Nostriacus auch bisher unveröffentlichte Schriften von Niobara, darunter ihr *Horoskop der 50 Tage* und ihre sogenannte Unschärfe-These befanden: »Je genauer eine Prophezeiung ist, desto ungenauer wird die Gegenwart.« Das dritte Kapitel trägt den Titel *Bericht Niobaras über Rohals Gesandtschaft zu Fuldigor 511-512 BF*, in dem ihre Reiseaufzeichnungen nach ihrem Tod zum ersten Mal schriftlich vorlagen.

»[...] Fuldigor sprach nicht nur so, dass jeder von uns seine Muttersprache vernahm – das taten viele Zauberwesen. Vielmehr führte Er mit jedem von uns ein eigenes Gespräch. Wenn fünf Menschen im Regen stehen, werden sie dann vom gleichen Wasser nass? Der Strom, der sich wellenartig über uns ergoss, war für jeden sterblichen Geist zu viel. Jeder von uns nahm andere Tropfen der Wahrheit auf, und tausendmal mehr versickerten ungehört [...]

In meinem Kopf rauschte es, als ob ein ganzer Ozean langsam rings um mich abfloss. Ich war sicher, nur einen Bruchteil von Fuldigors Antwort behalten zu haben. [...]«

—Auszug aus dem Exemplar der Hohen Akademie zu Punin

»[...] Gar fürchterlich wurde mir seine Aufgabe bewusst, durch die Splitter seines Bewusstseins hindurch. Nicht zu bewahren, zu heilen oder zu retten, sondern zusammen an der Seite seines Bruders Umbracor zu beenden und zu zerstören, auf dass sich die Waage des Gleichgewichtes wieder einstelle und ein Neuanfang möglich sei. Doch kaum, dass ich vermeinte, verstanden zu haben, da rissen mich bereits die nächsten Bilder mit, und was ich hier auf Papier banne ist noch nicht einmal das Hundertste meines einstigen Wissens und noch nicht einmal das Tausendste seiner Wahrheit. [...]

—Auszug aus dem Exemplar der Hohen Akademie zu Punin

»[...] Ich konnte es kaum fassen, als Er mir sagte, ich möge das Mondsilber-Amulett, das ich bei mir trüge, gut hüten, es berge wundervolle Erinnerungen. Ich zitterte, doch ich fragte, wie Er, der große Fuldigor, dies meinte. Ich spürte, wie Sein Mitleid mich übermannte, da ich nicht hören konnte, was das Mondsilber mitzuteilen hatte, die Erinnerungen nicht sehen konnte, die es barg. [...]

—Auszug aus dem Exemplar der Hohen Akademie zu Punin

»[...] Dies aber sey die Antwort des Allweysen Fuldigor auf die dritte Frag:

Es gebet eynen Sechsten von Uns, die ihr Sterblichen die Alten Draķen heisset. Pyrdacor der Gueldene war seyn Name. Dasz ihm die Fünfte Sphäre versaget blieb, seyn Los.

Karma zu gewinnen, offenbarte er sich Ecksenvolķ und Elbenvolķ. Es huldigten ihm die Ecksen, und schufen ihm eynen Thron inmitten Jener, die heute vergessen sind. Es huldigten ihm jene Elben, die sich die Träumer hieszen, und schufen ihm eynen Thron inmitten Jener, die niemals waren. Städte und Reyche erbauthen seyne Völker, und sie waren machtvoll. Des Pyrdacors Karma wuchs, und die Fuenfte Sphaere erbebt. Das Riesenweib Chalwen sprach Orakel, Narren hiesz sie die Elben, und die Elben zauderten.

Pyrdacor befahl, und viere dero sechs Elementhe waren seyn. Erdreich ward Wasser, und Lufft ward Feuer. Aber den erzenen Thron der Chalwen vermocht er nicht zu zwingen, der darob versank. Ein Meereskreyß brach aus, wo des Alabasters Insel ans Land stiesz. Da stieg herab Famelror von den Hohen Draķen, welcher Pyrdacor die Fünfte Sphäre versagt hatte. Weltenbrand war ihr erstes Treffen gewesen, Weltenbrand wurde ihr zweites Treffen.

Pyrdacor aber rief an, was auch für Alte Draķen keinen Namen hat. Heerscharen folgten seynem Ruf, mehr denn er gekennet, mehr denn er gewollet. Die Riesen, Erbfeynd allen Draķen, stiegen über jenes Geberge, wo ihr Mich gefunden, Trolle und Ogren wurden ihr Fuszvolķ. Menschen und Zwerge krochen aus ihren Höhlen, alter Feyndschaft willen. Die Tore zur Siebten Sphaere wurden zerschlagen, Gehoernte brachen herfür.

Die Ecksen gar eifferten, des Pyrdacor zweytes Volķ zu erwürgen. Zerschmettert ob solcher Neidschaft wurden Tie'Shianna, der El-

ben Stadt, und ihres Gleichen. Zerschlagen ob solchem Übermuth wurden Zzetha, der Ecksen Stadt, und ihres Gleichen. Verwuestet ob solcher Feindschafft wurde der Garthen umringt von Bergen, der sie alle genährt.

Pyrdacor, der Gueldene stand zerstoert, seyne Elementhe vernichtet, seyn Karma entschwunden, seyne Voelcker zerschlagen. Famerlor von den Hohen Draeken aber hielt nicht inne. Unvermeydlich ist ihr drittes Treffen, unvermeydlich Weltenbrand, doch aufschiebbar. So ergriff der Loewenhauptige den Guelden, trug ihn empor zur Vierten Sph ere und zerrisz seynen Leib.

Des Pyrdacor Karfunckel aber entglith ihm, und als Kometh stürzte er in die Wueste.

Und dies sey die Prophezeyung: So lang des Pyrdacor Essenz zerstreut, und sein Karfunckel nicht befreit, so lang dasz Beyde nicht gemeynsam, so lang bleibt Namenloses eynsam. Doch wird er einstens nicht mehr schlafen, wird seyne Voelckerscharen strafen, die Rache Pyrdacors wird brennen, ihn nichts vom Namenlosen trennen! [...]

—Auszug aus dem Exemplar des Kaiserlichen Archivs der Neuen Residenz zu Gareth, das nach dessen Zerstörung verloren ging



ΑΠΗΛΑΓ - DIE DRACHENEI-AKADEMIE

Die Drachenei-Akademie zu Khunchom –
genauer: *Magisches Institut und Lehranstalt
vom Ei des Drachen zu Yash'Hualay, wiedererrichtet von Tu-
leyman ibn Dunchaban zur Erforschung von Magie und Mate-
rie und zum immerwährenden Schutz des Tulamidenlandes im
Geiste Bastrabuns* – liegt im Norden Khunchoms an der Ecke
Drachenei-Gasse / Stipenstraße. Sie gilt als eine der Wiegen
aventurischer Gildenmagie und ist weithin berühmt für ihre
Elixiere und Artefakte. Regeltechnische Werte für Absolventen

der Akademie finden sich in **WdH 183–185** und **WdZ 277–278**
beziehungsweise für die Alchimisten in **WdH 156–157** und
SRD 126–127.

Im folgenden Text sind einige Begriffe mit Sternchen (*) mar-
kiert. Diese Dinge sind dem Spielleiter zur weiteren Ausge-
staltung überlassen, und werden nicht weiter in offiziellen
Publikationen verwendet.

DIE GESCHICHTE DER AKADEMIE

Die Akademie ist so alt wie Khunchom selbst. Vor über zwei-
einhalb Jahrtausenden vertrieb **Bastrabun ibn Rashtul**, einer
der größten Helden der tulamidischen Geschichte, die Ech-
senwesen aus ihrer Stadt *Yash'Hualay*. Auf den Ruinen ließ er
später, im Jahr 1757 v. BF, die Stadt Khunchom und die Schule
der **Mudramulim** errichten, ein Vorläufer der heutigen Akade-
mie (mehr zu Bastrabun und der Geschichte der frühen Tu-
lamiden finden Sie in **Erste Sonne 15–16**). Die Mudramulim
versuchten die von den früheren Bewohnern zurückgelassenen
Artefakte zu analysieren, zu verstehen und nachzubauen, wor-
aus sich die bis heute anhaltende Kompetenz der Khunchomer
in der Artefaktmagie entwickelte.

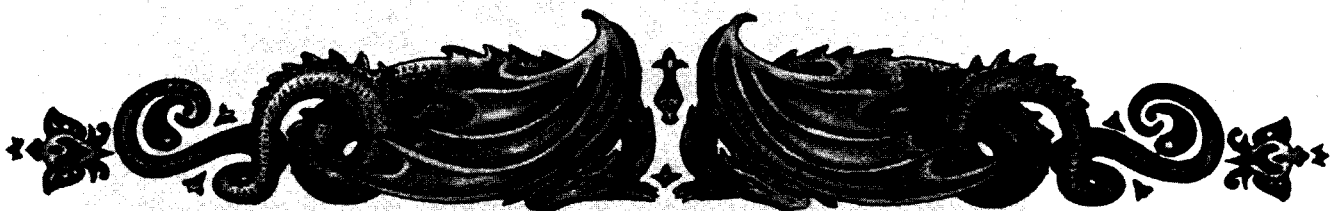
Gemeinsam mit seinem Vater Rashtul al'Scheik begründete
Bastrabun das erste Tulamidenreich. Als Sultan des von ihm
gegründeten Khunchom war er gleichzeitig auch Spektabilität
der Akademie, denn zu jener Zeit waren in den Tulamiden-
landen magische und weltliche Macht vereint und noch heute
trauert manch ein Khunchomer Magier dieser Epoche nach.
Während des Diamantenen Sultanats geboten die Spektabili-
täten der Akademie zuletzt über ein Großreich, das vom Meer
bis an die Khôm und von Aranien bis Al'Anfa reichte. Der Titel
'Diamantener Sultan' stammte von einem riesenhaften Juwel
aus Bastrabuns Zeiten, der als ebenso prachtvoll und unzer-
störbar galt wie das tulamidische Großreich, das der erste Dia-
mantene Sultan, Sulman al'Nassori, geschaffen hatte.

Auf den Freitod des letzten Diamantenen Sultans **Najara ibn
Bheraimi** nach *der Schlacht am Gadang 17 v. BF* beanspruchte
Hela-Horas nominell die Leitung der Zauberschule. Viele Ge-
heimnisse wurden der Akademie entrissen und manch ein Arte-
fakt nach Bosparan verschleppt. In ihrem blinden Hass auf das
Volk, das ihren Vater getötet hatte, ließ die Horas viele der uralten
Archive zerstören. Das sorgsam gehütete Wissen der Mudramu-
lim gilt deshalb heute als größtenteils verloren. In den folgenden
Jahrhunderten erholte sich die Akademie nur langsam von die-
sem Verlust und musste sich eine neue Rolle suchen.

Als wichtigste Spektabilität seither gilt der Erzmagus **Tu-
leyman ibn Dunchaban**, welcher der Akademie zur Rohals-
zeit vorstand. Mit **Rohal dem Weisen** führte er tiefgehende
und scharfe Dispute. Als im Jahr 492 BF die Bibliothek und
Akademie ein Raub der Flammen wurden, ließ Tuleyman
das Gebäude durch Dschinnenkraft binnen eines Tages neu
errichten, prachtvoller und gewaltiger als zuvor. Längst ver-
gessene Keller, Gänge und Gewölbe unter der Akademie
wurden dadurch wiederentdeckt. Dabei stieß Tuleyman auch
auf das verschollene Juwel al'Nassoris, welches dazu beitrug,
dass Rohal eine Gesandtschaft zum Alten Drachen **Fuldigor**
schickte.

Im Jahre 512 BF kehrte die Gesandtschaft zurück und Rohal
regte die Gründung der *Ritter des Immerwährenden Kampfes* an
(Seite 153). Glücklicherweise wählte **Tharsonius von Betha-
na**, der jüngste Erzmagier der Aventurischen Geschichte, das
Wissen der Khunchomer Akademie durch den Brand verloren,
und so forschte jener Magier, der später den Namen **Borbarad**
annehmen sollte, an anderer Stelle nach alten Mysterien der
Echsen und Urtulamiden.

Seit über einem Jahrhundert nun stellen die Okharims die Aka-
demieleiter. **Tarsaf Okharim** brachte es sogar zum *Convocatus
Primus*, dem Vorsteher, der Grauen Gilde, sicher nicht zuletzt
wegen der von ihm entwickelten Theses des **APPLICATUS**.
Sein Sohn **Khadil** erwarb sich nicht minder große Anerken-
nung, als er gemeinsam mit **Rakorium Muntagonus**, **Dsche-
lef ibn Jassafer** und den Sieben Gezeichneten versuchte, den
legendären Bann Bastrabuns zu erneuern. Ein Nebeneffekt
dieser Bemühung war die Wiederentdeckung alten Wissens,
das zu einer Reaktivierung der Arkanoglyphenforschung führ-
te, ein Gebiet, auf dem die Khunchomer seither führend sind.
Dieses Großprojekt, wie auch der Bau der *Sulman al-Nassori*,
führte jedoch zu einer Vernachlässigung jener Geheimnisse,
die seit ewigen Zeiten unter der Akademie auf ihre Enträse-
lung warten.



LEHRE UND FORSCHUNG

In Khunchom wird natürlich großer Wert auf die klassischen Sprüche der Thaumaturgie, wie ARCANOVI und APPLICATUS, gelegt. Ebenso gut versteht man sich auf die Analyse und Entzauberung magischer Artefakte. Zudem versucht die Akademie, durch ihre Dozenten ein möglichst breites Spektrum magischer Sprüche abzudecken. Außerdem ist das Institut bemüht, jeden auch noch so exotischen Wunsch nach bestimmten Artefakten zu erfüllen. Einige Bereiche wie Kampf oder Beschwörung sind durch die Kompetenzen der Lehrmeister derzeit äußerst mangelhaft abgedeckt, was dazu führte, dass im Kampf einsetzbare Artefakte aus Khunchom seit einigen Jahren eher selten geworden sind.

Das größte (und teuerste) Projekt der letzten Jahre ist zweifelsohne die *Sulman al-Nassori*, ein mächtiges Zauberschiff, welches vom Handelshaus Dhachmani und der Akademie entwickelt und 1022 BF fertig gestellt wurde, um den Schrecken der Blutigen See zu trotzen. Es wurde mit zahlreichen Artefakten ausgestattet, und viele erfahrene Absolventen der Akademie zählen zu ihrer Besatzung (siehe SRD 58 und AB 129).

SIEGEL

Ein ausgewachsener Drache, der sich in einem Ei befindet. Das Ei wird umrandet von Ligaturen des Amulashtra. Diese bedeuten "magach ma' had wa medresa ay al'ka' drakor ay yash'hualay dar khunchom lil abhass magia wa mah'deh" (Übersetzung ins Garzhi: "Magisches Institut und Lehranstalt vom Ei des Drachen von Yash'Hualay in Khunchom zur Erforschung von Magie und Materie"). Dazwischen finden sich die alten tulamidischen Symbole aller sechs Elemente.



DIE FAKULTÄTEN

Die Akademie ist in sechs Fakultäten (*Chamibûn*) aufgeteilt, denen jeweils ein Dekan (tulamidisch *Sahib*) vorsteht. Die Fakultäten sind gemeinsam für den Lehrplan der Schüler zuständig und handeln nach außen hin stets geschlossen. Lediglich die Fakultäten für Alchimie und Seefahrt nehmen hierbei Sonderrollen ein.

Die Theoretische Fakultät (*Chamib al'Tariqa*) verfolgt seit mehreren Generationen zwei Aufgaben: einerseits suchen sie eine *Al'Gebra* der Magie zu erstellen, in welcher tulamidisches Wissen um die Kababylloth (Erste Sonne 42) und ein tieferes Verständnis des Magieflusses in Artefakten zusammengeführt werden. Andererseits erforschen die Magier hier das *Desaster von Punin* 590 BF: nach Rohals Verhüllung kamen mehr Magiekundige als jemals zuvor zu einem Allaventurischen Konvent zusammen, wodurch es zu einer Überschreitung der Kritischen Essenz an Kraft kam. Magier wurden wahnsinnig, lösten sich auf oder verschwanden im Limbus. Nicht zuletzt, da in Khunchom so viele magische Artefakte wie in kaum einer anderen

aventurischen Stadt zu finden sind, fürchten hiesige Magier eine ähnliche Katastrophe. Aufgrund einer eher scherzhaften Anmerkung der Spektabilität wurde die so genannte *Okharim-Skala* entwickelt, um die Mächtigkeit von Artefakten zu messen. Als der Akademie vor kurzem durch den Verhüllten Meister *Tubalkain von Selem* Sharnaars Spiegel zugespielt wurde, ein urtümliches Artefakt aus der Zeit des Elemer Großsultanats, konnten die Magier wichtige Durchbrüche erzielen. Der Spiegel ist heute das Herzstück der *Sulman al-Nassori* und ermöglicht, dass das Schiff trotz der unzähligen Artefakte frei von magischen Nebeneffekten ist.

Die Fakultät für Kampf magie (*Chamib al'Aya*) ist seit den Magierkriegen stark vernachlässigt worden und heute fast in der Bedeutungslosigkeit verschwunden. Selbst die Rückkehr Borbarads führte nicht dazu, dass die Fakultät verstärkt wurde. Die finanziellen Mittel der Akademie flossen stattdessen in Projekte wie *Bastrabuns Bann* und die *Sulman al-Nassori*. Auf ungewohnt ausdrücklichen Wunsch des Großfürstenhauses und mit deren großzügiger Hilfe wird die Fakultät betrieben, um im Falle eines Angriffs zumindest ein wenig magischen Beistand gewähren zu können. Der einzige Magister der Fakultät kann sich durch die von ihm hergestellten Kampfarfakte, die aufgrund ihrer geringen Zahl einen gewissen Seltenheitswert haben, ein gutes Auskommen sichern.

Die Angewandte Fakultät (*Chamib al'Arifir*) konzentriert sich auf die Herstellung von Artefakten. Sie ist traditionell die größte Fakultät, der auch nahezu alle Spektabilitäten der letzten fünf Jahrhunderte entstammen. Sie übernimmt den größten Teil des Lehrbetriebs und der akademischen Organisation und erwirtschaftet mit ihren Artefakten den Löwenanteil des Einkommens. Zusammen mit den Theoretikern bringt sie auch die Erforschung der Arkanoglyphen voran, und schickt immer wieder Expeditionen aus, um die zahlreichen Megalithen-Formationen der Tulamidenlande zu erforschen. Die Entdeckung der Tontafelarchive im Zuge der Forschungen um *Bastrabuns Bann* entfachte erneut das Interesse an den großteils vergessenen Gewölben unter der Akademie. Dieser Umstand verlieh dem der Analyse und Rekonstruktion verbundenen Zweig der Fakultät unter der Leitung von *Fadim sâl Tarsaf* neuen Antrieb. Der Sprecher des anderen Zweigs, der sich mehr dem Erschaffen neuer Artefakte und der Kombination bekannter Sprüche widmet, *Yarubman ibn Nasreddin*, bemüht sich, wie auch sein Amtskollege, trotz innerer Unterschiede um ein nach außen geschlossenes Bild der Fakultät.

Die Fakultät für Materialkunde (*Chamib al'Cahbir*), vom Akademieleiter auch gerne als *Dukatengrab* bezeichnet, erforscht die magischen Eigenschaften diverser Materialien. Schon häufig konnten sie so in Zusammenarbeit mit der Angewandten Fakultät erstaunliche Ergebnisse liefern – doch oft genug zerfallen die von ihnen geprüften Materialien, deren Wert Tausende von Dukaten umfassen kann, unter der Einwirkung kraftvoller Magie zu Staub, was alles haarklein schriftlich dokumentiert wird. Durch ihren Fleiß und ihre systematische Vorgehensweise sind sie unter den Gildenmagiern heute führend im Bereich der Edelsteinmagie. Ein besonders teures und auch gefährliches Forschungsinteresse wird zudem in der Sammlung drachischer Artefakte sichtbar. Immer wieder werden Expeditionen ausgeschiedt, um wichtige Funde zu bergen. In den Materialkammern

lagern Flaschen mit Drachentränen und Säcke mit Schuppen und Krallen, aber auch geschmolzene Metallklumpen – die letzten Überreste gescheiterter Drachentöter. Schon mehr als nur einmal wurde die Akademie daher zur Zielscheibe für Drachenkultisten. Nicht zuletzt aus diesem Grund sähe Prinz Stipen diesen Bereich am liebsten geschlossen.

Die **Alchimistische Fakultät** (*Chamib al'Chimie*) ist weit über die Mauern der Akademie hinaus bekannt. Ihre Schüler sind häufig keine Völlzauberer, d.h. sie verfügen über deutlich weniger astrale Kraft. Die Auswahl ist dadurch jedoch umso härter, und kaum jemand an der Akademie käme auf die Idee, die Alchimisten als minderwertig zu betrachten. Nur unter den Schülern kommt es hin und wieder zu gelegentlich aufflammender Rivalität. Die Abgänger erhalten eine Variation des üblichen Akademie-siegels und werden sogar von der Grauen Gilde als vollwertige Mitglieder akzeptiert. Der Schwerpunkt der Ausbildung liegt in der Trankbereitung und deren Veredelung durch Zauber und astrale Energie. Seit dem Bau der *Sulman al-Nassori* richtet sich ein Hauptteil des Forschungsinteresses auf die Herstellung und Verbesserung von Brandölen und den Schutz davor.

Die **Fakultät für Seefahrt** wurde erst vor kurzem, mit dem Stapellauf der *Sulman al-Nassori* im Firun 1022 BF, gegründet. Ihr Kapitän **Rafik ibn Dhachmani**, ein Sohn des legendären Rieslandfahrers Ruban, ist zugleich der Dekan, denn Schiff und Fakultät sind untrennbar miteinander verbunden. Der Dreimaster wurde in Zusammenarbeit mit dem Handelshaus Dhachmani gebaut. Der erste Jahrgang schloss 1029 BF ab, jedoch blieben die meisten Adepten als Forscher auf dem Schiff. Die *Sulman al-Nassori* ist nicht nur ein Lehr- und Forschungsschiff, sie ist gleichzeitig die derzeitig mächtigste Waffe Khunchoms im Kampf gegen die Schrecken der Blutigen See, und nicht wenige Studenten mussten ihr Leben schon ehrenvoll im Dienst der Akademie lassen (für eine ausführliche Beschreibung siehe AB 129, Seiten 26-28).

DAS AKADEMIEGEBÄUDE

Die Akademie liegt in der Altstadt Al'Barrah (wörtlich: „die Ursprüngliche“), nahe dem Grünen Mhanadi. Wie ganz Al'Barrah ist auch die Akademie direkt über den Ausläufern der Ruinen Yash'Hualays errichtet und nicht weit vom alten Sultanspalast und vom Tsa-Tempel entfernt. Es heißt, dass aus beiden Anlagen – und manch weiterem Gebäude – Gänge in die legendären Keller unter der Akademie führen sollen.

Im Gegensatz zu anderen Lehranstalten ist die Drachenei-Akademie nicht für eine Belagerung ausgelegt: viele Bedienstete schlafen in der Stadt, die Speisekammern sind nicht groß, und auf dem Innenhof wird nichts (essbares) angebaut.

DIE AKADEMIE VON AUßEN

Die Akademie besteht aus mehreren Gebäuden, die den im Südteil mit einer Mauer umfriedeten **Drachenei-Platz** (a) nach Norden begrenzen. Die hohe Mauer ist mit Tonscherben gespickt, von denen viele mit verschlungenen Zeichen versehen sind. Am **Hauptportal** (b) aus schwarzem Gusseisen, das nur nachts geschlossen ist, hält ein *Ritter des Immerwährenden Kampfes* (siehe Seite 153) Wache.

Die verborgene 7. Fakultät (*Chamib al'hafta*)

Bei einer Akademie dieser Größe und einer geschäftstüchtigen Spektabilität wie Khadil Okharim bleibt es nicht aus, dass über Ausgaben und Einnahmen penibel Buch geführt wird. Insbesondere von den Dekanen mit großen Ausgaben wird der so verursachte bürokratische Aufwand immer wieder kritisiert. Viele Magier verbringen einen Großteil ihrer Zeit damit, Forschungsentwürfe und Versuchsprotokolle zu verfassen, um die notwendigen Gelder bewilligt zu bekommen. Den einzelnen Fakultäten wird hierbei aus Erfahrungswerten ein jährlich neu festgelegter finanzieller Rahmen gewährt, der oftmals bereits nach wenigen Monaten ausgeschöpft ist. So kommt es innerhalb des Lehrkörpers gelegentlich zu handfesten Auseinandersetzungen um die Wichtigkeit ihrer Forschungen. Zahlmeister **Yelmiz ibn Alrik*** ist daher einer der meistverfluchten Männer Khunchoms.

Eine weitere Ursache des verhassten Papierkriegs ist die panische Angst der Magierschaft vor einer Wiederholung des *Desasters von Punin* (s.o.). Die gängigste Theorie besagt, dass die Kritische Essenz nicht überschritten werden kann, solange die meisten Artefakte sicher abgeschirmt in dicken Koschbasaltkammern lagern. Das bedeutet aber auch, dass außerhalb der Kammern nur eine begrenzte Kraft-Konzentration auftreten darf. Immer wieder schielt man daher nervös auf die *Okharim-Skala* und spekuliert über den Abstand zum vermuteten Grenzwert, der in Unkenntnis konkreter Werte für arkane Manifestationen zu dutzenden verschiedener Kalkulationstabellen geführt hat. Das gelegentliche Brabbeln des sonst scharfsinnigen Magister **Stormins*** wird von manchen panisch als Annäherung an diesen kritischen Punkt interpretiert.

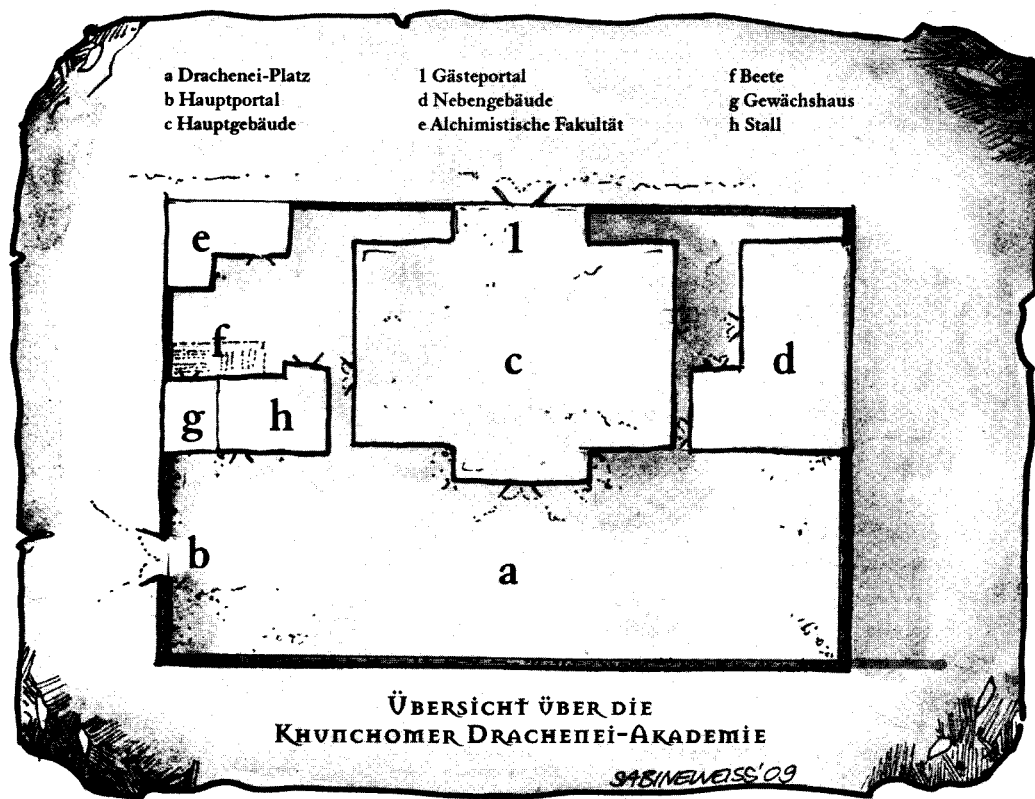
Um kein Risiko einzugehen, müssen Artefakterschaffungen und -analysen ebenso beantragt und genehmigt werden wie das Entnehmen eines Artefakts aus den Basaltkammern. Dass allerdings kaum ein Magier diese Vorschriften genau befolgt, steht auf einem anderen Blatt.

DIE GEBÄUDE DER AKADEMIE

Das **Hauptgebäude** (c) ist ein hohes Bauwerk aus grüngerädem Marmor und wirkt mit seinen zahllosen Türmchen und Erkern, als entstamme es den märchenhaften Geschichten aus 1001 Rausch. Es ist gänzlich fugenlos und scheint aus einem einzigen großen Marmorblock entstanden zu sein (eine Folge der Dschinnenbauweise).

Betritt man das Hauptgebäude durch das mit goldenen Einlegearbeiten verzierte **Gästeportal** (1), wird man von einem weiß gewandeten Diener empfangen.

Links und rechts des Portals befinden sich kleine Sitzbänke, daneben Schalen frischen Wassers mit sauberen Tüchern. Von Besuchern wird erwartet, dass sie sich den Straßenstaub von den Füßen waschen und innerhalb der Akademieräumlichkeiten Hauspantoffeln tragen. Zwar wäre es wesentlich einfacher mittels SAPEFACTA nachzuhelfen, das kritische Schielen auf die *Okharim-Skala*, wie auch die Tatsache, dass der Besucher mit dem Waschen seiner Füße das Gastrecht anerkennt, beschränkt die Anwendung solcher Zauber jedoch auf andere Teile der Akademie, wie z.B. das Nebengebäude oder den Audienztrakt.



Auf drei überirdischen Stockwerken bietet das Hauptgebäude Platz für zahlreiche Empfangsräume und die Wohnungen der neunzehn Magister, jeweils mit Schlaf- und Studierzimmer, wo viele von ihnen auch ihre persönlichen Bücher und wichtige Arbeitsmaterialien aufbewahren.

Die sich über zwei Stockwerke erstreckende Vorlesungshalle (4) in Form eines Pentagons verfügt über sieben Zugänge und bietet Platz für rund 100 Studierende.

In der Bibliothek (5) wacht der greise Bibliothekar Temudjin al'Mhanach darüber, dass nur Befugte Zutritt zu diesem gewaltigen Hort des Wissens erhalten. In den Lesesälen herrscht

Sollte sich jemand weigern, sein Schuhwerk abzulegen, wird dies vom Diener mit bewegungsloser Miene zur Kenntnis genommen. Die Luftdjinni *Nasieh* (siehe Seite 152) wird hingegen lauthals über den barbarischen Schmutzfinken klagen, und ihm einen luftigen Aufenthalt bereiten.

Probleme ganz anderer Art können auftreten, wenn es sich bei dem Besucher um einen Trollzacker oder andere Helden auf großem Fuß handelt – tulamidische Hauspantoffeln in dieser Größe sollten eher die Ausnahme sein. Verlässt man das Gebäude durch einen anderen Ausgang, ist *Nasieh* gerne bereit, das gewünschte Schuhwerk zu bringen – vorausgesetzt, der Gast wusste sich ihr gegenüber zu benehmen.

Im Anschluss an die Waschung werden Besucher in den Audienztrakt (2) geführt, wo sie einer der Magister (im Falle einer Einladung *Khadil Okharims* auch die Djinni *Wolkenflug* – siehe Seite 151) empfängt. Übertreten sie die Schwelle in den holzvertäfelten Raum erklingt ein sanftes "Ahlan wasahlan bikum!" (Seid herzlich willkommen!) aus dem Nichts (VOCOLIMBO), und auf wundersame Weise wirken alle Kleider der Helden wie aus feinstem Tuch und duften zitronig-frisch, alle Ausrüstungsgegenstände blinken wie poliert, Haar glänzt seidig, Zähne leuchten sauber, Augen schimmern, Stimmen klingen angenehm und jedes Lächeln hat die Überzeugungskraft einer verführerischen *Sharisad* oder eines *sifnes*verwirrenden Charmeurs ... (AUREOLUS, WEIHRÄUCH, ATTRIBUTO [CH+2]).

Die Audienzzräume präsentieren dem Gast die Überlegenheit der tulamidischen Kultur und Magie in Vollendung. Die *Okharim-Skala* scheint hier genauso wenig Gültigkeit zu besitzen, wie der unglaubliche Wert der zur Schau gestellten Exponate. Es geht vorbei an prunkvollen Wandmosaiken, lebendem Wein, der sich um Säulen rankt, hinweg über kunstvoll gewebte Teppiche, in denen man bis zu den Knöcheln versinkt, feinstes Unauer Porzellan steht hier neben antiken Tontafeln. Die Empfangszimmer der Magister in den oberen Stockwerken wie auch *Khadils Räume* (3) im Erdgeschoss, die üppig mit bunter Seide ausgestattet sind, wirken fast schlicht gegen diese Pracht.

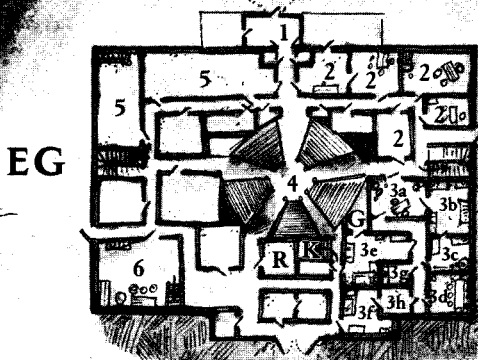
stets betriebsame Stille, während die Scholaren und Magister an zahlreichen Steh- und Sitzpulten arbeiten. Nur ein kleiner Teil des Bestands ist in Standardwerken (wie *Encyclopaedia Magica*, *Magie des Stabes*, *Ringkunde für Anfänger* oder *Codex Emeraldus*) und als nicht ausleihbare Sammlungen zu bestimmten Themenkomplexen zugänglich. Die meisten Bücher und Schriftrollen werden vom Bibliothekar aus dem Magazin im Keller geholt. Nur mit Dispens eines Lehrmeisters wird Außenstehenden der direkte Zugriff auf das Archiv gewährt. Die Lesesäle im dritten Stockwerk stehen ausschließlich dem Lehrkörper der Akademie offen, schon allein damit ein Werk wie *Vom Wesen der Ifritim* über Nacht am Arbeitsplatz verbleiben kann. Dass *Temudjin* solcherlei Nachlässigkeiten nicht gerne sieht, steht auf einem anderen Blatt.

Die Räumlichkeiten des *Akademieleiters* (3) befinden sich in unmittelbarer Nähe des *Kellerabgangs* (K) und sind äußerst großzügig bemessen: Ein eigener Empfangsraum führt durch zwei Türen zu den Studien- (Bibliothek 3a, Labor 3b, Aufenthaltsraum 3c) und Privaträumen der *Spektabilität* (zwei Schlafzimmer 3d+e, Esszimmer 3f, Bad 3g, ein weiterer Aufenthaltsraum 3h). Einige Bücher der Bibliothek sind magisch gesichert, darunter auch ein Exemplar *Hermetische und Occulte Verschluesze und Sicherungen*. Der Band selbst ist durch einen *WIDERWILLE* (7 ZfP*) geschützt, den man vorübergehend deaktivieren kann, indem man das Schlüsselwort "*Shokran*" sagt, tulamidisch für "Danke". Ebenso ist hier das Siegel zu finden, das die Tür zum Keller der Akademie öffnet.

In seinem privaten Aufenthaltsraum findet sich eine bernsteinfarbene Brille, auf der noch drei Ladungen eines meisterlichen *ANALYS* (20 ZfP*) liegen (zum Auslösen muss der Träger am Brillenbügel kratzen).

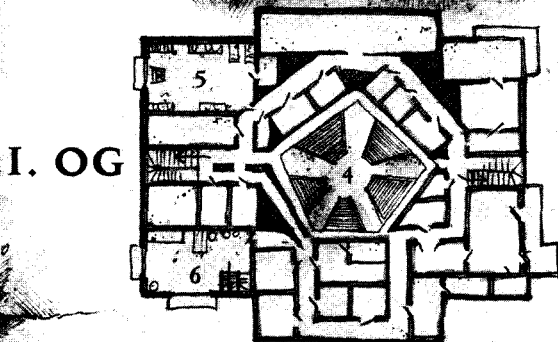
Eine *Geheimkammer* (G) ist vom Schlafzimmer aus zu erreichen, die Tür hierhin mit einem *WIDERWILLE* (8 ZfP*) versteckt – um sie zu sehen, muss man ausdrücklich nach ihr suchen und eine erfolgreiche Probe auf *Sinnenschärfe* +12 ablegen.

HAUPTGEBÄUDE

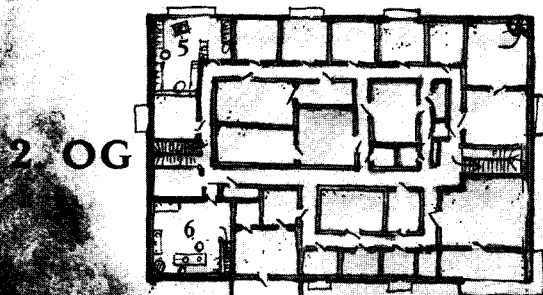


EG

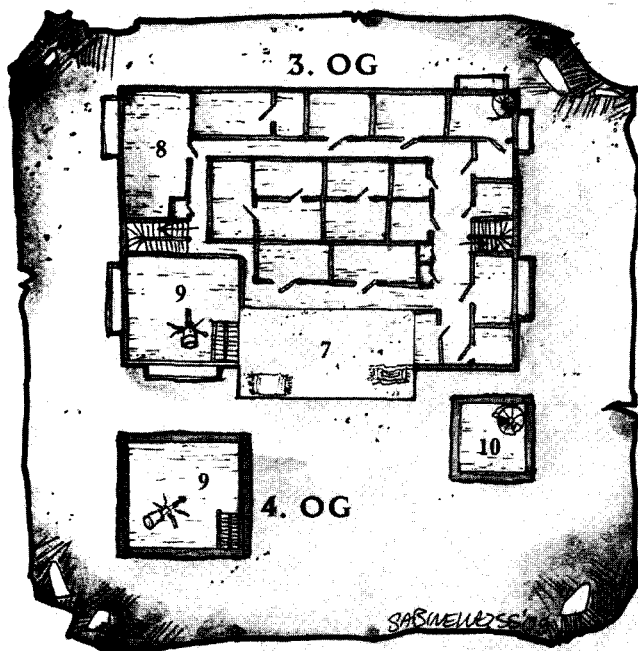
- 1 Gästeportal
- 2 Audienztrakt
- 3 Räume der Spektabilität
- 3a Empfangsraum
- 3b Bibliothek
- 3c Labor
- 3d Esszimmer
- 3e Schlafzimmer
- 3f Schlafzimmer
- 3g Bad
- 3h Aufenthaltsraum
- 4 Vorlesungshalle
- 5 Bibliothek
- 6 Observatorium
- 7 Dachterrasse und Teppichlandeplatz
- 8 Dampfbad
- 9 Sternwarte
- 10 Turm



I. OG



2. OG



3. OG



4. OG

Erstaunlicherweise ist diese Kammer leer, einige Schmelzspuren deuten jedoch auf das Wirken eines hochpotenten IGNISPAEHRO hin. Bis vor wenigen Jahrzehnten lagerte hier ein mächtiges Artefakt: Als Rohal Fuldigors Antwort über Pyrdacors Karfunkel vernahm und die richtigen Schlüsse zog, gründete er nicht nur die Ritter des Immerwährenden Kampfes. Er platzierte ein falsches 'Ei' in Khunchom. Pardona fiel erst vor wenigen Jahren auf diese Finte herein, raubte das Juwel und stellte fest, dass es sich hierbei nicht um Pyrdacors Karfunkel handelte. Damit erlosch ihr Interesse an der Drachenei-Akademie – ohne zu ahnen, wie nah sie ihrem Ziel bereits gewesen war. Das Observatorium (6) (*bab al'ashtranim*, "Tor der Sterne") ist im südwestlichen Turm untergebracht und erhebt sich mit seinen fünf Stockwerken weit über die kleineren Türme der Akademie. Von der Beobachtungsplattform unter der halboffenen Kuppel im Obergeschoss hat man einen großartigen Blick über die Stadt und natürlich auf die Gestirne am Nachthimmel.

In einer kleinen Geheimkammer ruht die Obsidiansphäre, ein funktionierendes ladungsbasierendes Schwarzes Auge (SRD 57). (Leider sind jedoch alle Ladungen verbraucht, wenn die Helden in Khunchom eintreffen).

Die benachbarte, mit bunten Laternen illuminierte Dachterrasse (7), die gern auch als Teppichlandeplatz genutzt wird, dient hingegen der Erholung und dem Müßiggang. Hier kann man auch spät-abends noch Magister bei Wasserpfeife und gestüßtem Tee antreffen.

Besonderer Beliebtheit erfreut sich beim Lehrkörper auch das mittels CALDOFRIGO betriebene Dampfbad (8) im dritten Obergeschoss.

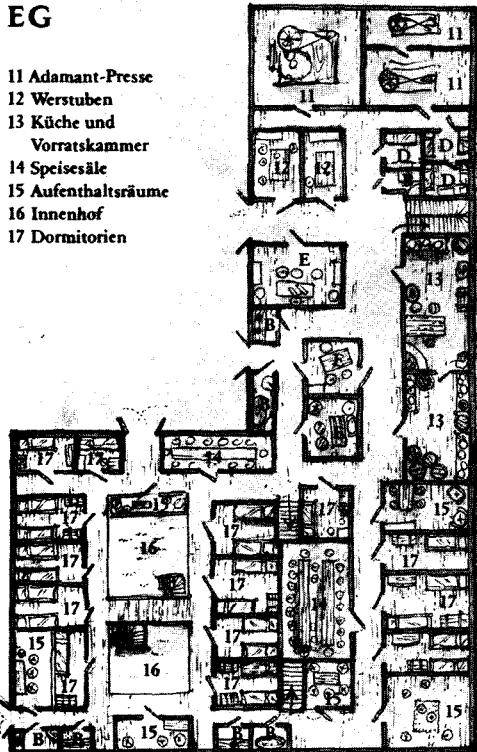
Noch sagenhafter als das hohe Akademiegebäude sind seine unterirdischen Gewölbe, die über die Treppe im Hauptgebäude (K) zu erreichen sind. Nur zwei Meisterdieben soll es in den letzten fünf Jahrhunderten gelungen sein hier einzudringen. Einer, der so genannte 'Lehrer der Diebe', habe dabei sein Augenlicht verloren, die andere hingegen sei niemand geringeres als Nahema gewesen. So wissen es zumindest die Haimamudim zu erzählen. Eine Beschreibung der unterirdischen Gänge finden Sie im Abenteuer im Abschnitt **Der Keller der Akademie** ab Seite 72. Die für die Sicherheit der Gewölbe verantwortlichen *Ritter des Immerwährenden Kampfes* haben ihre Räumlichkeiten (R) unweit des Zugangs.

Das zweistöckige Nebengebäude im Osten (d) hebt sich mit seiner weiß gekalkten Fassade deutlich vom nur wenige Schritt entfernten Hauptgebäude ab. Neben den Schlafkammern der Studierenden befinden sich in diesem Trakt auch die Wohnräume einiger Bediensteten, die nicht in der Stadt leben. Betritt man das Gebäude durch einen der Eingänge, fällt der Schmutz an den Schuhen wie von Zauberhand zu Boden und wird nach kurzer Zeit von der Putzdjinni Nasieh aufgefegt. (Auf

NEBENGEBÄUDE

EG

- 11 Adamant-Pressen
- 12 Werkstuben
- 13 Küche und Vorratskammer
- 14 Speisesäle
- 15 Aufenthaltsräume
- 16 Innenhof
- 17 Dormitorien

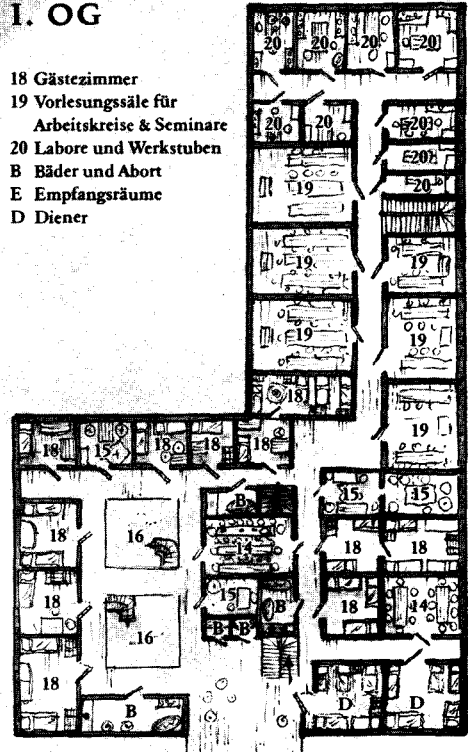


SABINE WEISS '09

NEBENGEBÄUDE

I. OG

- 18 Gästezimmer
- 19 Vorlesungssäle für Arbeitskreise & Seminare
- 20 Labore und Werkstuben
- B Bäder und Abort
- E Empfangsräume
- D Diener



SABINE WEISS '09

den Fußabtretern liegt ein SAPEFACTA). Hinter der hölzernen Wandverkleidung finden sich Regale, in denen Hausschuhe für Gäste und Bewohner bereitstehen. Auch hier sind die einzelnen Fächer beschriftet – natürlich auf Tulamidyä.

Im Norden liegen die Räumlichkeiten der berühmten **Adamanten-Pressen** (11), neben der in Punin die bekannteste Akademie-Druckerei Aventuriens. Ihr Name entstammt den Versuchen der Fakultät für Materialkunde, Meisterformeln mit Hilfe von Edelsteinen und anderen (magischen) Materialien zu drucken (siehe AB 100). Als einzige Druckerei des Kontinents verfügt sie über einen vollständigen Satz der 300 Zeichen der Yal'aiadeh-Druckschrift und kann so Texte in Ur-Tulamidyä drucken. Der Meister der Presse, **Abdul ibn Cheref sâl Abu***, arbeitet eng mit **Rokia al'Jazeel** zusammen. Ein Zeugnis dieser Bemühungen, die Druckstöcke aus einer Arkaniumlegierung, liegen noch heute sicher in den Schatzkammern der Akademie.

Angrenzend finden sich die **Werkstuben zur Artefaktherstellung** (12).

Die **Küche** (13) samt streng bewachter Vorratskammer befindet sich im Westen, in direkter Nachbarschaft zu den **Speisesälen** (14). Küchenmeisterin **Aisha Dschelefsunni*** tischt zumeist kräftige tulamidische Hausmannskost auf und so mancher nicht tulamidischstämmige Scholar wünscht sich heimlich, sie möge eines Tages etwas weniger aus der breiten Auswahl exotisch-scharfer Khunchomer Gewürze schöpfen.

In ihrer spärlichen Freizeit kann man die Studierenden oft in einem der zahlreichen **Aufenthaltsräume** (15) antreffen. Auch der liebevoll begrünte **Innenhof** (16) mit seinem plätschernenden, kristallklaren Brunnen und der mit bunten Mosaiksteinen verzierten Brücke ist ein beliebter Ort für Gäste und Studiosi gleichermaßen.

Die **Dormitorien** (17) der Magierlehrlinge sind für tulamidische Verhältnisse einfach gehalten. Studierenden anderer Akademien gelten sie jedoch als purer Luxus; Jeder Raum ist mindestens mit einem Teppich einfacher Machart ausgelegt. Die Lagerstätten sind bequem und mit verzierten Kissen bestückt. Es gibt Drei-, Vier- oder Fünfbettzimmer. Erstere sind den höheren Jahrgängen oder besonders privilegierten Schülern vorbehalten.

Magister **Polter Babek** nimmt gerne Bakschisch an, um für eine bessere Ausstattung zu sorgen, auch wenn es ihn gelegentlich in arge Schwierigkeiten bringt. Der leidenschaftliche Meister der Al'Gebra verteilt die Studiosi nach streng kababylischen Gesichtspunkten auf ihre Wohnstätten, wobei er auch nicht davor zurückschreckt, die Quersumme ihrer Geburtsjahre zu Rate zu ziehen.

Im Obergeschoss befinden sich die **Gästezimmer** (18) der Akademie. Hier beziehen reisende Collegae Quartier, aber auch Magier, die ein Zweitstudium absolvieren. Die Zimmer sind, je nach Investitionsfreude und finanziellen Mitteln des Bewohners, unterschiedlich ausgestattet. Ein eigener Speisesaal für Gäste und Baderäumlichkeiten finden sich auf demselben Stockwerk.

Im Nordflügel liegen kleinere **Vorlesungssäle für Arbeitskreise und Seminare** (19), ebenso wie weitere kleine **Labore und Werkstätten** (20), die entweder von Magistern der Akademie genutzt oder an Gastdozenten vermietet werden.

Das Gebäude ist nicht unterkellert, und entgegen guter alter tulamidischer Tradition führen keine geheimen Gänge aus dem Nebengebäude in die unterirdischen Gewölbe oder zum Hauptgebäude.

Im Westen des Hauptgebäudes liegen die **akademieeigenen Stallungen** (h). Hier stehen nicht nur die Reittiere der Magister und

Gäste, sondern er bietet auch Platz für die Pardel Shaya*, Ayla* und Assaf*. Schüler der Akademie werden auf Wunsch in Umgang und Jagd mit den Raubkatzen geschult. Stallmeister Farukh ibn Haschabnah* wacht mit Adleraugen über seine Tiere, seit sie vor einigen Jahren von betrunkenen Schülern aus dem Abschlussjahrgang freigelassen wurden und die Stadt unsicher machten.

An den Stall angebaut ist eine Voliere, in der Falknerin Isha saba Ruban* einige Jagdfalken hält, um die Scholaren in der Kunst der Beitzjagd zu unterrichten. Gerade den älteren (männlichen) Schülern fällt es jedoch oft schwer, sich auf die Lektionen der rassigen Aranierin zu konzentrieren. Nach einer gescheiterten Liebschaft mit einem Rashduler Elementaristen lehnt es die ehemalige Abenteurerin jedoch vehement ab, sich erneut mit einem Magier einzulassen.

In direkter Nachbarschaft liegt das Gewächshaus (g) nebst einigen Beeten (f). Die Alchimisten bauen hier einige loka-

le Zutaten, wie duftende Melisse, das heilende Belmart, aber auch den giftigen Eitrigen Krötenschemel für ihre Elixiere an. Jeder Scholar der Alchimistischen Fakultät ist während seiner Studienzeit für eine bestimmte Anzahl Rechtschritt Bodens zuständig, die er selbstständig pflegt. Einige Schüler nutzen diese relative Freiheit auch für ungewöhnlichere Pflanzungen. In das Nebengebäude im Westen wurden erst vor drei Jahren die Studienräume und Labore der Alchimistischen Fakultät (h) ausgelagert. Aus den zahlreichen Lüftungsschächten sind häufig vielfarbige Rauchschwaden zu sehen. Gelegentlich erreicht eine der strengeren Duftnoten auch das Hauptgebäude, was zu beständigen Auseinandersetzungen des Magisters mit der Luftschinni Nasieh und einigen Kollegen führt. Auf dem Akademiegelände wird wohl kaum ein Bauwerk häufiger renoviert, kommt es doch des Öfteren zu unschönen Russabla-gerungen an den Außenwänden.

BE MERKENSWERTE PERSONEN

Eine Beschreibung von Khadil Okharim, üblicherweise Spektabilität der Akademie, Rakorium Muntagonus, ständiger Gastwissenschaftler, sowie Stipen Kulibin, dem Prinzen der Stadt und Honorarmagus der Akademie, finden sich ab Seite 131 in der Dramatis Personae.

DAS LEHRPERSONAL

Die Akademie verfügt insgesamt über 19 Lehrmeister, darunter Spektabilität Khadil Okharim und die Dekane der sechs Fakultäten (wobei die Magister der Sulman al-Nassori, abgesehen von Rafik ibn Dhachmani, hier nicht einberechnet wurden). Jeder von ihnen ist neben der Forschung auch zur Lehre verpflichtet, was jedoch von Schülern wie Lehrern mit unterschiedlicher Begeisterung aufgenommen wird. Das phexnahe Wesen der gesamten Akademie und die starke Begrenzung der Forschungsgelder haben dazu geführt, dass nahezu alle Magister einem Bakschisch gegenüber nicht abgeneigt sind, was die wohlhabenderen Schüler gerne für sich nutzen.

DIE DEKANE DER SECHS FAKULTÄTEN

Omar ibn Hayduk (Theoretische Fakultät) ist ein unverbesserlicher Nostalgiker, der sich wehmütig in die Epoche der Diamantenen Sultane zurücksehnt. Er ist davon überzeugt, dass astrale Macht auch weltliche Macht legitimiert, weshalb er Sultan Hasrabal große Bewunderung entgegenbringt.

Der Mittsechziger bewohnt am Stadtrand einen regelrechten Palast, gegen den die Villen seiner Kollegen wie Bauernkaten wirken. Dort herrscht er wie ein Magokrat über Familie und Sklaven. Selbst kürzeste Strecken legt der beliebte Magier in seiner Rädersänfte zurück. Omar hat sich auf das Erstellen kosmetischer Artefakte spezialisiert, die er für teures Geld an die Fürstenhöfe des Kontinents verkauft. Seinen schier unermesslichen Reichtum erklärt diese lukrative Einnahmequelle jedoch nicht, weshalb er immer wieder Opfer wüster Spekulationen ist.

Auf nicht magisch begabte Personen blickt Omar herab wie auf Menschen zweiter Klasse. Schon vor Jahren hat er sich, um tieferes Verständnis für magische Strukturen zu erlangen, der theoretischen Forschung zugewandt. Zur Besorgnis einiger Kollegen nimmt er es mit der Okharim-Skala jedoch nicht allzu genau. Immer wieder sieht man ihn beim verschwenderischen Umgang mit der Magie.

Darstellung: Schenken Sie den Spielern nicht magisch begabter Helden mitleidvolle Blicke. Betrachten Sie wiederholt ein Schmuckstück und spielen sie damit.

Besonderheiten: Proben auf Gesellschaftstalente sind für nicht magisch begabte Helden um 3 Punkte erschwert, für Nicht-Gildenmagier um 1 Punkt.

Zitate: "Khadil Okharim ist ein würdiger Abu ma'had (Vater der Akademie) und ich war stets sein unterwürfigster Diener. Doch Prinz Stipen verspricht der Gründer einer neuen Dynastie Diamantener Sultane zu werden. Ihm muss sich auch Seine Spektabilität unterwerfen, will Khunchom wieder zu alter Macht gelangen."

Mahmud ibn Sayid (Fakultät für Kampfmagie) ist schon von weitem an seinem feuerroten Turban zu erkennen, unter dem er sein langes, tiefschwarzes Haar verbirgt. Der Mann mit dem kräftigen Bart ist Leiter und gleichzeitig einziges Mitglied seiner Fakultät, was ihm tiefe Sorgenfalten auf der Stirn eingebracht hat. Längst hat er den Kampf um mehr Geldmittel und die Würdigung seiner Arbeit aufgegeben und sich stattdessen weltlichen Genüssen zugewandt. Statt in der Akademie trifft man ihn weit öfter in Zulhamids Teestube, vertieft in einen philosophischen Disput oder eine Partie Rote und Weiße Kamele.

Innerlich zürnt er Khadil Okharim für die Missachtung seiner Leistungen. Er brennt auf eine Gelegenheit, seine Unverzichtbarkeit und die seiner Fakultät zu beweisen. Nur ist er leider häufig nicht bei Kräften, denn die Erstellung von Kampffaktoren zehrt an ihm. Mahmud hofft, dass sich mit einer neuen Spektabilität alles zum Guten wenden wird.

Darstellung: Blicken Sie müde und niedergeschlagen. Sprechen Sie gelangweilt, aber ereifern Sie sich, wenn das Gespräch auf den Akademieleiter oder die anderen Fakultäten und ihre Dekane fällt.

Zitate: "Wir hüten Schätze von unvorstellbarem Wert. Wie gut, dass es noch niemand gewagt hat, uns auszurauben, denn verteidigen könnten wir sie nicht."

"Diese blinden Kinder kurzsichtiger Khömmaulwürfe können Unsummen in die Erschaffung eines magischen Kriegsschiffs stecken, das unsere Interessen in der Blutigen See vertritt. Nur wer, frage ich euch, vertritt im Kriegsfall unsere Interessen in der Stadt?"

Fadim sâl Tarsaf (Fakultät für angewandte Magie) ist Khadils stiller Widersacher. Als Schüler Tarsaf Okharims steht er der Spektabilität in Geschäftssinn und Organisationstalent in

nichts nach. Doch während sich Khadil den Genüssen des Lebens hingibt, zeichnet sich Fadim durch Fleiß und Disziplin aus. Der hochgewachsene Mann mit den eingefallenen Wangen hat es nie verwunden, dass nach Tarsafs Tod dessen Sohn Khadil zur Spektabilität ernannt wurde. Er hält sich für kompetenter, merkt jedoch nicht, dass es ihm an der nötigen Ausstrahlung fehlt, um die Akademie würdig zu vertreten. In der Öffentlichkeit hält er sich mit der Bekundung seines Unmuts zurück und tröstet sich damit, dass wenigstens seine Nachkommen Chancen auf das Amt des Akademieleiters haben. Der Mann mit dem dünnen weißen Bart besitzt kein großes Anwesen außerhalb der Akademie. Meist findet man ihn in seine Forschungen vertieft oder im Kreise seiner beiden Schüler im Disput über den Akademieleiter. Fadim würde niemals aktiv gegen Khadil intrigieren, denn er fürchtet um die Zukunft seiner Erben. Insgeheim nutzt er aber jede Gelegenheit, um Opposition zu ihm zu beziehen. In einem Machtwechsel zugunsten Stipens sieht Fadim keine Vorteile für sich, weshalb er sich nicht zu dessen Parteigänger machen wird.

Darstellung: Geben Sie sich Ihren Spielern gegenüber kurz angebunden, aber horchen Sie auf und fragen Sie nach, sobald die Sprache auf Khadil Okharim fällt. Lassen Sie keine Gelegenheit aus, die negativen Seiten der Spektabilität dezent zu betonen.

Zitate: "Khadil Okharim ist ein Sklave der Genussucht und Vater der Faulheit. Sicher, er ist ein fähiger Magier, aber sollte nicht der beste von uns die Geschicke der Akademie lenken?" "Pah! Fadim, analysiere dies, Fadim, analysiere das! Als ob ich nicht eigene Forschungsprojekte hätte. Was glaubt Seine Spektabilität eigentlich ... oh, *Amûzgâr* (Spektabilität), du hier? Willkommen, *Sahib, marhaba*. Ich bin dein unterwürfigster Diener."

Rokia al'Jazeel (Fakultät für Materialkunde) ist eine kleingewachsene Frau mit strengem Blick und straff nach hinten gebundenem rotem Haar. Sowohl ihren Schülern als auch sich selbst verlangt sie außerordentlichen Fleiß und Disziplin ab, was ihren Zöglingen oft ein leidgeplagtes Stöhnen entlockt. *Al Sayida khora* (die erzerne Herrin), wie sie hinter vorgehaltener Hand genannt wird, ist die einzige Lehrperson, die als absolut unbestechlich gilt. Bislang hat jeder Versuch eines Schülers, seine Noten durch ein großzügiges Bakschisch aufzubessern, dazu geführt, dass ihn Rokia gnadenlos heruntergeprüft hat. Die resolute Magierin besitzt kein eigenes Anwesen außerhalb der Akademie, sondern begnügt sich mit bescheiden eingerichteten Räumlichkeiten auf dem Institutsgelände. Ihre große Leidenschaft ist die Drachenforschung. Der selbstverliebte Meckerdrache **Hamilkor** dient ihr dabei sowohl als Forschungsobjekt wie auch als Vertrauter. In manchen Nächten kann man die Drachenforscherin, die ihre Ahnenreihe bis zu Dschadir dem Kühnen zurückverfolgen kann, dabei beobachten, wie sie heimlich die Akademie verlässt und in der Stadt verschwindet.

Sie ist eine treue Unterstützerin Khadil Okharims, da sie befürchtet, dass Prinz Stipen kein Geld mehr in die Drachenforschung, die er für höchst gefährlich hält, investieren wird.

Darstellung: Nehmen Sie eine aufrechte, fast militärische Körperhaltung ein. Sprechen Sie mit fester Stimme. Mustern Sie Ihre Spieler mit kritischem Blick.

Zitate: "Die Leistung eines Schülers ist es, die Gewicht haben sollte, nicht die Geldbörse seiner Eltern."

"Prinz Stipen hat nur deshalb einen Abschluss erhalten, weil sein Vater der Großfürst von Khunchom ist. Diese ehrwürdige Anstalt sollte von jemandem geführt werden, der sich seine Fähigkeiten durch eigener Hände Arbeit angeeignet hat."

Haschan ibn Dunchaban (Alchimistische Fakultät) ist ein brillanter Greis, der bereits unter Khadils Großvater lehrte und die Fakultät seit dem Tod seines renommierten Vaters Dunchaban ibn Nastraddon (992 BF) führt. Sein wahres Alter ist niemandem bekannt und bietet regelmäßig Anlass zu Spekulationen. Der verschrobene Greis mit dem kahlen Haupt ist berüchtigt dafür, dass er seine Lehrveranstaltungen zugunsten eigener Forschung ausfallen lässt. Stattdessen beschäftigt er seine Schüler mit schier unlösbar erscheinenden Aufgaben, die jedoch häufig von unerwarteten Erfolgen gekrönt sind.

Seine Fähigkeit, jede bekannte Rezeptur aus dem Kopf zu zitieren, das Mysterium um sein wahres Alter und die oft rätselhafte Art zu reden haben ihm unter den Schülern den Beinamen *Rohal* eingebracht. Die Studiosi sehen bereits nach kurzer Zeit über seine kauzigen Angewohnheiten hinweg und bringen ihm große Bewunderung entgegen.

Haschan ist Pragmatiker und der Auffassung, dass eine vorübergehende Ernennung Stipens zur Spektabilität einen verlustreichen Angriff Hasrabals auf die Akademie verhindern könnte. Zudem sehnt auch er sich nach der Zeit zurück, als Herrscher und Spektabilität noch in einer Person vereint waren.

Darstellung: Nehmen Sie eine gebeugte Haltung ein, als gingen Sie am Stock, aber blicken Sie Ihre Spieler aus wachen Augen an. Lächeln Sie milde und verständnisvoll und antworten Sie selbst auf einfache Fragen mit scheinbar unverständlichen Weisheiten. Reden Sie mit einer über jeden Zweifel erhabenen Gewissheit.

Zitate: "Niemand Wasser in die Säure, sonst geschieht das Ungeheure!"

"Vieles wirst du noch lernen müssen, junger Eleve."

Rafik ibn Dhachmanis (Fakultät für Seefahrt) Karriere in der Khunchomer Flotte verlief seit seinem ersten Tag steil nach oben und erreichte mit der Ernennung zum Kapitän des magischen Kriegsschiffs *Sulman al-Nassori* ihren vorläufigen Höhepunkt. Böse Zungen behaupteten zunächst, er habe dies nur seinem berühmten Vater Ruban ibn Dhachmani zu verdanken, doch seine Erfolge in der Blutigen See ließen diese Gerüchte schnell verstummen – oder wurden, so hört man, zum Verstummen gebracht. Denn der ansonsten gutmütige Rafik soll jede Beleidigung seiner Familie oder seiner selbst mit unnachgiebiger Härte und eiskalter Berechnung ahnden.

Der Mann mit dem schwarzen Rauschbart und dem blauen Turban hat sich bei seiner Mannschaft als fähiger Stratege schnell Respekt verschafft. Die Jagd auf die Schrecken der Blutigen See erfüllt ihn mit stiller Genugtuung. Daher liegt die *Sulman al-Nassori* nur selten im Hafen. Rafik ibn Dhachmani gewährt genau so viel Landurlaub, wie für die Instandsetzung des Schiffes und das Laden neuer Fracht unbedingt benötigt wird, was die Mannschaft trotz seiner Beliebtheit immer wieder an den Rand einer Meuterei treibt. Eine stille, unbefriedigte Sucht treibt den Mann, dessen Blick häufig über die See schweift. Seine lockere Art verbirgt diese sich immer wieder ihren Weg bahnde Melancholie nur unzureichend.

Rafik kann sich in die Diskussion um Stipens Bewerbung zur Spektabilität nicht einbringen, da er zu diesem Zeitpunkt auf See weilt.

Darstellung: Blicken Sie während längerer Reden Ihrer Spieler abwesend durch sie hindurch, als blickten Sie in weite Ferne. Lächeln Sie verlegen, wenn man Ihre Unaufmerksamkeit bemerkt, und bemühen Sie sich um einen Scherz (der ihnen ruhig misslingen darf).

Zitate: "Beim erhabenen Herrn der Wogen! Dort vorn ist sie! Aktiviert die NEBELWAND und bemannt die IGNISPHAE-RO-Geschütze!"

WEITERE LEHRMEISTER

Magister Qadir Munjid al'Thamir

Der ergraute Magister mit dem Fadenbart und dem schulterlangen Haar, der von seinen Schülern ehrfürchtig *al'Qutaybah* (der Ungeduldige, der Reizbare) genannt wird, ist ein echter Wissenschaftler, der von einer bahnbrechenden Entdeckung träumt. Doch die Wissenschaft verlangt einen langen Atem und der in die Jahre gekommene Qadir weiß nur zu gut, dass seine Zeit begrenzt ist. Daher hat er sich in den weitläufigen Gewölben unterhalb der Akademie heimlich ein Labor eingerichtet (siehe *Der Keller der Akademie* auf Seite 72), um dem zeitraubenden Papierkrieg Khadil Okharims zu entgehen. Der ehrenamtliche Archivar der Artefaktkammern finanziert sich mit dem Erlös verkaufter Artefakte, die er unbemerkt von den Inventarlisten verschwinden lässt. Überall, wo Magister Qadir war, verbleibt ein niederhöllisches Chaos, weil er aus Zeitgründen nie darauf achtet, wo er Dinge stehen und liegen lässt.

Verwendung im Spiel: Sind die Helden einmal hinter sein Geheimnis gekommen, kann Qadir sie mit mächtigen Artefakten unterstützen. Selten sind ihm jedoch mehr als Auslöser und ungefähre Wirkung bekannt. Der Magister befürchtet ständig, an die Akademieleitung verraten zu werden, daher vermacht er allzu gierigen Erpressern gerne Artefakte mit besonders unangenehmen Eigenschaften. Magister Qadir kann als eine Art 'Q' die Helden mit verlockenden Gimmicks ausrüsten, von denen jedoch viele ungeahnte Nebeneffekte mit sich bringen.

Darstellung: Seien Sie hektisch. Reden Sie schnell und gehetzt. Unterbrechen Sie Ihre Spieler, wenn Ihnen Erklärungen zu lange dauern. Sie haben keine Zeit, um sich mit den Problemen dahergelaufener Abenteurer aufzuhalten, Ihre Forschung ruft.

Zitate: "Nichts anfassen!"

"Benutzt dieses Wort nie wieder! Besonders nicht in der Lautstärke. Das Artefakt könnte euch hören!"

"Dies ist ein besonders wertvolles Artefakt – nur eine Leihgabe. Geht vorsichtig damit um und bringt es um Phexens Willen heil zurück!"

Magister Polter Babek*

Magister Polter Babek ist ein Vertreter der Theoretischen Fakultät und echter Zahlennarr. Der herausragende Mathematiker, dessen ›kinderleichte‹ Prüfungen schon vielen Schülern schlaflose Nächte bereitet haben, ist ein kritischer Beobachter seines Kollegen Omar ibn Hayduk. Ständig sieht man ihn mit langen Listen durch die Akademie gehen, jedes noch so kleine Vorhandensein von Magie vermerkend. Dabei murmelt er eine scheinbar wirre Abfolge von Zahlen, multipliziert sie mit noch abstruseren Faktoren, bildet Quersummen oder interpretiert sie mit Hilfe der Kababylloth, der tulamidischen Zahlenmystik. Der Mann mit dem filzigen Vollbart fürchtet ein Überschreiten der Kritischen Essenz und pocht auf die Einhaltung bestimmter Schwellenwerte. Besorgt verkündet er immer wieder den aktuellen Stand der Okharim-Skala und mahnt zu einem sparsamen Magie-Gebrauch. Auch wenn Polter als Rechengenie gilt, wird hinter vorgehaltener Hand gerne über seine Hysterie gespottet.

Darstellung: Lispeln Sie. Murmeln Sie immer wieder unzusammenhängend Zahlen vor sich her und leiten Sie aus scheinbar zufällig zustande gekommenen Konstellationen (die Anzahl der Helden, deren Durchschnittsalter, das Geschlechterverhältnis, die Meilen, die sie zurückgelegt haben, etc.) eine Bestimmung ab.

Zitate: (völlig zusammenhanglos) "Ich habs! Die Antwort lautet 42! ... Auf welche Frage? Nun, das weiß ich nicht ... aber 42 ist die Antwort."

"Du! (zeigt auf Helden) Wie alt bist du? ... 23? (nickt) Das ist gut ... das ist gut ..."

Magister Yarubman ibn Nasreddin

Die berühmten Yarubman-Wunschringe, die nicht nur einen Dschinn herbeirufen, sondern auch gleichzeitig den Träger seinen Wunsch mit Bedacht wählen lassen, haben den jungen Magier weit über die Grenzen der Grauen Gilde hinaus bekannt gemacht. Obwohl auch ein sehr talentierter Theoretiker, kann er sich vor lauter Auftragsarbeiten kaum retten. Statt zu Forschen steht er daher an der Werkbank und produziert Wunschring für Wunschring – was er sich fürstlich bezahlen lässt. Der Mann Ende Dreißig ist das Nachwuchstalent der Akademie, dem sein Erfolg jedoch nicht von allen gegönnt wird. Fadim sâl Tarsaf, der Leiter der Fakultät, neidet ihm sein Ansehen und lässt keine Gelegenheit aus, ihm zu demonstrieren, dass er in der Fakultät lediglich an zweiter Stelle steht. Doch Yarubman lässt es sich gefallen. Er weiß um Fadims Abneigung gegen Khadil Okharim und wartet geduldig ab, bis sich der Dekan eine Blöße gibt.

Nachdem ihm die Verbindung eines Wunschrings mit einem KL-ATTRIBUTO gelungen ist, hofft er darauf, dass ihm daselbe auch irgendwann mit einem CH-ATTRIBUTO gelingt. (siehe auch **SRD 48**)

WEITERE PERSONEN

Wolkenflug

Von makelloser Schönheit ist die Luftschinni Wolkenflug. Ihre Bewegungen sind von katzenhafter Geschmeidigkeit, ihr Körper anziehender als der der schönsten Sharisad. Ein kleiner Herbstwind umspielt ihren Unterleib. Der Oberkörper ist nackt, doch werden ihre intimsten Stellen durch ihr wehendes, silberweißes Haar wie von einem hauchzarten Schleier bedeckt.

Die persönliche Schreiberin seiner Spektabilität weht mal übermütig wie ein Wirbelwind, meistens jedoch vergnügt wie eine warme Sommerbrise durch die Gänge der Akademie. Ein exotisch-betörender Duft, als habe ihn der Wind geradewegs von seinem Entstehungsort hergetragen, ist ihr ständiger Begleiter. Die meiste Zeit ist die quirlige Dschinni von kindlicher Unbekümmertheit, Neugier und Naivität ergriffen. Besonders wenn es etwas Neues zu erfahren oder entdecken gilt, vergisst sie gerne ihre Arbeit und lässt alles stehen und liegen, was schon häufiger zu stürmischen Auseinandersetzungen mit Nasieh geführt hat. Auserwählten gegenüber zeigt sich die unnahbare Schöne aber auch anders. Plötzlich ist ihre kindliche Leichtigkeit verflogen und aus Wolkenflug wird eine leidenschaftliche, triebhafte Verführerin, die genau zu wissen scheint, was sie will. Khadil Okharim selbst soll ihr verfallen sein und man munkelt, dass sie weit mehr als nur seine Schreiberin sei. Manche (Neider?) wollen in ihr gar eine Spionin Hasrabals sehen.

Fremden gegenüber fasst Wolkenflug schnell Vertrauen. Sie liebt es, Besuchern die Akademie zu zeigen und weiß zu beinahe allem eine blumige Geschichte zu erzählen. Ebenso gerne hört sie aber auch die Berichte von anderen, solange sie aufregend klingen und von fernen Orten berichten.

Verwendung im Spiel: Wolkenflug ist die ortskundige Helferin, die jeden Winkel der Akademie kennt und den Helden gerne mit Rat zur Seite steht. Sie ist mitfühlend und lässt sich für

die Nöte der Helden erweichen. Gleichzeitig ist sie aber auch die undurchsichtige *Femme Fatale*, deren eigentliche Absichten (sofern sie überhaupt längerfristige Interessen verfolgt) verborgen bleiben.

Zitat: "Hier empfängt Seine Spektabilität seine zahlreichen garbistanischen ('westländischen') Freunde (Geschäftspartner), auch interessierte Gelehrte und Forscher aus Puninem, Fistoum oder Kuslikaya. Es ist erfreulich, wie gut Seine Spektabilität es versteht, die Beziehungen zu ausländischen *Medresanim* (Akademien) zu pflegen und ihnen den Nektar der hesindianischen Wissenschaften zu bringen, der in der Blüte Khunchom so überreich quillt."

Temudjin al'Mhanach, der Altehrwürdige, erhabener Hüter der Schrift

Der greise, asketische Bibliothekar mit dem schlohweißen Haar ist ein Mysterium. Halbtaub und mit schwindender Sehkraft bewegt sich der über 80jährige noch immer mit traumwandlerischer Sicherheit zwischen den Regalen 'seiner' Bibliothek. Zwar mag es etwas wunderlich anmuten, das er mit Büchern und Schriftrollen spricht, dennoch versteht er es stets, unschätzbare Wissen aus den Tiefen seines Archivs hervorzuzaubern. Mit großer Sorge beobachten die Magister seine zunehmende Vergesslichkeit, existiert doch bisher, trotz der Bemühungen seiner Assistentin Chanya saba Sherizeth, der 'Meisterin der Bücher', kein vollständiger, schriftlicher Katalog des umfangreichen Bibliotheksbestandes.

Darstellung: Verstehen Sie Dinge falsch, sprechen Sie mit einem Blatt Papier, oder schwärmen Sie über einen altersschwachen Folianten, als sprächen Sie von ihrer über alles geliebten Tochter. Lassen Sie Sätze unvollendet und erinnern Sie sich gelegentlich nicht mehr worüber Sie noch vor wenigen Minuten gesprochen haben. An anderer Stelle hingegen, warten Sie mit erstaunlichem Fachwissen auf und verblüffen mit Momenten unglaublicher Intelligenz und Klarheit. Polieren Sie Ihre Sehhilfe, die an einer Kette um Ihren Hals hängt.

Zitate: "Nun, dann werdet Ihr einige Wochen aufregenden Studiums vor Euch haben. Ich schätze ich kann derzeit mit 30 Folianten und über 40 Schriftrollen zu diesen Themen aufwarten, Tochter des Wissensdurstes."

"So, junger Herr ... eh ... oh, Eure Spektabilität. Ihr seid aber gewachsen."

"Und nun geht es wieder zurück ins Regal. Schön vorsichtig! So ist es gut, meine Liebe."

Nasih, Meisterin der Reinheit, Gebieterin des Staubes*

Über die Jahrzehnte ihres Dienstes hat die Luftschinni Nasieh, entgegen aller Erwartungen ihres Beschwörers, eine regelrechte Leidenschaft für das Putzen entwickelt. Nicht zuletzt, da das neugierige Elementarwesen auf diese Weise überall hingelangt und vieles mitbekommt, was in der Akademie geschieht. Sie weiß stets, was geredet wird, und ist immer an neuen Gerüchten interessiert. Oft kann man ihr geschäftiges Flüstern hören, während sie durch die Gänge streift, um nach dem rechten zu sehen. Nasieh ist von durchscheinender Gestalt und besitzt den Oberkörper eines jugendlichen Mädchens. Ihre Beine lösen sich in zahllose kleine Luftwirbel auf. Die meiste Zeit ist sie von äußerst friedliebender Natur. Nur wer es wagt, ihre Akademie zu beschmutzen sollte sich auf eine Wolke feinsten Staubs und ein gezischtes Donnerwetter einstellen.

Seine Eitelkeit Hamilkor, selbsternannter Maharaja von Yash'Hualay*

Seit ein paar Jahren ist der Meckerdrache Hamilkor Forschungsobjekt und spöttischer Vertrauter von Rokia al'Jazeel und lebt eingesperrt in einem übergroßen Vogelkäfig – freiwillig, wie er stets betont, und nur so lange, wie er die Menschin interessant findet. Tatsächlich reicht seine Magie gar nicht aus, um das CLAUDIBUS-verstärkte Schloss seines Käfigs zu öffnen. Es wäre auch fraglich, ob ihm die Freiheit gut bekäme. Lange Zeit führte er als angeblicher Nachfahre Pyrdacors ein fürstliches Leben als Herrscher eines Achaz-Stamms der Mhanadisümpfe. Doch als der rot-gold-geschuppte Drache auch nach Jahren keine Spur des Wachstums zeigte und auch die kammsträubendsten Ausreden verbraucht waren, flog der Schwindel auf.

In der Tradition alter tulamidischer Herrscher erwartet Hamilkor von seinen Gesprächspartnern eine tiefe Verbeugung und die angenehmsten Schmeicheleien. Seine Eitelkeit macht den Drachen empfänglich für Versprechungen jeder Art – und zu einem geeigneten Spion der geschuppten Gegenseite.

SCHÜLER

Die Akademie hat insgesamt 85 Schüler (einschließlich Schüler der Alchimistischen Fakultät), wobei ein Jahrgang ungefähr zehn bis fünfzehn Köpfe zählt. Wie an allen Akademien der Tulamidenlande studieren auch in Khunchom deutlich mehr Männer als Frauen. Auf einen Mittelländer, häufig aus Einwandererfamilien, kommen in der Regel zwei Tulamiden. Maraskaner, Novadis und Schüler aus entfernteren Teilen des Kontinents machen nur einen geringen Teil der Studierenden aus. Animositäten unter den Schülern, die sich in kleinen Streichen und zuweilen einer harmlosen Rauferei äußern, werden vom Lehrkörper nicht gern gesehen. Das Harmoniebedürfnis der Magister ist jedoch so unterschiedlich, dass meist nicht gegen geringere Fälle vorgegangen wird. Haschan ibn Dunchaban vertritt beispielsweise die Auffassung, dass sich ein gewisser Grad an gegeneinander gerichtetem Wettbewerb leistungssteigernd auswirkt. Durch die enge Bindung der Schüler an einen Tutor (meist einen Studiosus), die untereinander ebenfalls diverse Meinungsverschiedenheiten haben, wird diese Situation an einigen Stellen noch verschärft. Besonders hoch ist die Konkurrenz um die wenigen Teil- und Vollstipendien: Das *Stipendium des Cronprinzen zur Förderung der Arkanen Künste* (auch scherzhaft Stipen-Dium genannt) alle drei Jahre ist heiß umkämpft. Zwar stehen die Chancen für einen Abgänger der Akademie gut, nach seinem Abschluss ein einträgliches Auskommen zu finden, doch gerade die Schüler aus ärmlichen Verhältnissen kämpfen um so verbissener um die Anerkennung ihrer Lehrmeister und Mäzene. Trotz alledem werden während der Studienzeit viele wichtige Beziehungen geknüpft, die in der Akademischen Welt von großem Vorteil sein können, und oft ein Leben lang halten.

Die Ausbildung an der Traditionsakademie ist hart. Schon auf den Jüngsten lastet ein enormer Druck. Zum Unterricht in Lesen, Schreiben, Rechnen, Geometrie und Geschichte kommen Putzdienste in Bibliothek und Laboren sowie das Besorgen von Zutaten und Werkmaterialien oder das Schleppen der vielgehassten Koschbasaltplatten aus dem Keller. Hilfreiche Helden finden hier besonders schnell auskunftswillige Freunde. Ergänzt wird die Elevenzeit durch eine Lehre bei einem Khunchomer Handwerksmeister. Dort erlangen die Schüler sowohl die jeweiligen Fachkenntnisse, als auch erste Erfahrungen im Feilschen, wenn sie die Waren ihrer Meister auf dem Basar verkaufen.

Obwohl Khadil Okharim unter einer umfassenden Ausbildung auch die Bekanntschaft mit den Freuden des Lebens versteht, bleibt den meisten Schülern neben der Arbeit und dem häuslichen Lernen kaum Zeit dafür. Insofern muss auch die Anekdote, seine Spektabilität habe einmal einer Studentin das Gildensiegel verwährt, weil sie ihm nicht sechs Weine der nächstgelegenen Kneipe aufzählen konnte, eher zu den Märchen aus 1001 Rausch gezählt werden. Zu seinem Bedauern entwickeln sich sogar viele seiner Schüler zu regelrechten Stubenhockern.

Während des Noviziats erhalten die Studenten erstmalig Alchimie-Unterricht und in der Zauberei werden die Grundlagen für ARCANOVI, APPLICATUS und Analysezauber gelegt. Im dritten Jahr werden erste Versuche der Artefakterstellung unternommen. Während dieser Zeit findet ebenfalls Unterricht in Reiten und Etikette statt, sowie – auf Wunsch – eine Unterweisung in der Falken- und Pardeljagd.

Für die Studiosi steht die Herstellung magischer Gegenstände schließlich ganz im Mittelpunkt. Schwerpunkt der Abschlussprüfung ist die Erschaffung eines funktionierenden Artefakts. Dabei bekommt der Candidatus drei Monate Zeit, um ein Objekt mit einer von den Prüfern vorgegebenen Wirkung zu erschaffen. Der Schüler muss das Artefakt handwerklich anfertigen, sich mit Hilfe seiner Magiekunde eine Thesis herleiten und die gewünschten Zauber (ausnahmslos Hauszauber der Akademie) applizieren. Nach bestandener Prüfung verbleibt das Meisterstück als eine Art Prüfungsgebühr in der Akademie, während der frisch gebackene Magier mit einem riesigen Schuldenberg entlassen wird: Die Materialkosten, die während seiner achtjährigen Ausbildung angefallen sind, werden ihm in Rechnung gestellt. Die Jahrgangsbesten Schüler haben nach ihrem Noviziat die Möglichkeit, ihre Zeit als Studiosi auf der *Sulman al-Nassori* zu verbringen.

Weitere Informationen zum Leben an einer Magierakademie erhalten Sie in **WdZ** ab Seite 266. Die Werte eines Khunchomer Magiers finden Sie in **WdH** ab Seite 183.

Die Ausbildung an der *Chamib al'Chimie* folgt während der ersten drei Jahre demselben Lehrplan. Erst danach konzentriert man sich verstärkt auf Pflanzen und Tinkturen. Die Fakultät akzeptiert ausschließlich magiebegabte Schüler. Häufig sind es Scholaren des Magier-Zweigs, die sich während der ersten Jahre als weniger begabt erweisen und daher den Zweig wechseln müssen. Die Ausbildung an der alchimistischen Fakultät ist hart und dauert sieben statt der üblichen sechs Jahre. Dafür gelten ihre Absolventen als Meister ihres Fachs und erhalten, mit leicht verändertem Akademiesiegel, Aufnahme in die Große Graue Gilde des Geistes. Wie der Candidatus des Magier-Zweigs muss auch der angehende Alchimist anlässlich seiner Prüfung ein Meisterstück erschaffen. Dabei handelt es sich in der Regel um einen improvisierten Trank, dessen Rezept sich der Prüfling herleiten und den er mit einem Zauber oder seiner Astralkraft verbessern muss. Die Werte eines Khunchomer Alchimisten finden Sie in **WdH** 156.

Eine Beschreibung des Schulalltags auf der *Sulman al-Nassori* finden Sie im **AB 129**.

PERSONAL

Wer sich erhofft, in der Dracheneiakademie auf zahlreiche zaubermächtige Diener und magische Spielereien zu treffen, wird enttäuscht sein. Aus Angst vor dem Erreichen der Kritischen Essenz geht man mit magischen Helfern bewusst sparsam um – zumindest für die Verhältnisse einer Artefaktmagier-Akademie. Magisches Personal kommt nur dort zum Einsatz, wo mehrere menschliche Diener eingespart werden können oder wo beson-

derer Wert auf Diskretion gelegt wird – Dschinne und Artefakte scheren sich schließlich nicht um weltliche Belange.

Vertrauliche Aufgaben, für die ein magischer Diener nicht lohnt, werden von Sklaven erledigt, ausschließlich Nicht-Tulamiden ('Barbaren'), die der Akademie zum Großteil schon seit Generationen dienen. Da sie vollstes Vertrauen genießen, sind ihre Aufgaben oft wichtiger als die des gemeinen Personals.

Die Unfreien werden gut behandelt. Sie tragen teure Kleidung, dürfen Familie haben und leben in nahegelegenen Wohnungen. Treue Dienste werden mit Geldgeschenken oder der Freilassung eines Familienmitglieds (häufig eines Sohnes) belohnt. Sie tragen bronzene Halsringe, die sie als Sklaven ausweisen und deren Zauber sie – der Überlieferung nach – im Falle einer Flucht töten kann. Allerdings musste von diesem brachialen Mittel noch nie Gebrauch gemacht werden, denn kein Sklave hat je die Flucht versucht. Es ist sogar fraglich, ob tatsächlich jeder Halsring verzaubert ist.

Die Angestellten besorgen die übrigen Aufgaben. Die meisten von ihnen leben in der Stadt. Wie die Sklaven blicken auch viele von ihnen auf eine lange Familientradition in den Diensten der Artefaktmagier zurück, was sie mit kleinbürgerlichem Stolz erfüllt. Ähnlich den Kaufmannsfamilien haben viele den Vaternamen abgelegt und führen stattdessen den Namen desjenigen, der als erstes Familienmitglied in die Dienste der Akademie trat. Auch wenn ihre Ehrfurcht vor magisch Begabten groß ist, lassen sie sich von verzogenen Schülern nicht auf der Nase herumtanzen. Sie sind selbstbewusst genug, um in Extremfällen Schülern Strafen aufzubrummen und deren Durchführung zu überwachen. Es würde ihnen jedoch niemals einfallen, die Schüler zu schikanieren, könnte doch unter den Heranwachsenden ihr zukünftiger Vorgesetzter sein. Gelegentlich kommt es zu Reibereien, wenn sich ein stolzer Diener weigert, Anweisungen von einem Sklaven entgegenzunehmen.

DIE RITTER DES IMMERWÄHRENDEN KAMPFES

Die Furcht einflößenden Söldner in ihren geschwärzten Rüstungen und den blutroten Umhängen mit neunfach schwarz geschachtem Feld sind offiziell die Schutztruppe der Akademie. An einer Kette um den Hals tragen sie zudem sichtbar das Siegel der Akademie.

Immer wieder sieht man sie schwer bewaffnet durch das Gebäude patrouillieren. Tatsächlich agiert die Ritterschaft, die um 512 BF auf eine Anregung Rohals gegründet wurde und sich Kor und Famerlor verpflichtet fühlt, jedoch völlig unabhängig. Die Aufgabe des Ordens besteht nur nach außen in der Verteidigung der Akademie, in Wahrheit sind die Ritter die Behüter und Beschützer der Karfunkel. Das letzte Wort, was ihren Einsatz angeht, hat ihre Anführerin, die Kor-Geweihte **Dhamara al Fahd** (siehe **Dramatis Personae**, Seite 138).

Die Ritter unterhalten Quartiere auf dem Akademiegelände und finanzieren sich über Lehranstalt und Kor-Tempel. Sie gewähren der Spektabilität und seltenen Gästen Zugang zur Karfunkelkammer, doch betonen sie stets, dass die Steine nicht berührt werden dürfen. Ihre Bewaffnung wählen sie individuell aus, und trainieren den Umgang damit hart.

Exemplarische Kampfwerte eines Ordenskriegers

Doppelkhunchomer:

INI 14+W6	AT 17	PA 15	TP 1W+7	DK NS
LE 42	AU 35	WS 7	MR 6	GS 9
				RS 5

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (Wert 14), Finte, Kampfrelexe, Schnellziehen

BASAR DER ZAUBERDINGE

Einmal im Jahr, am 30. Hesinde, geht es auf dem Drachenei-Platz vor dem Hauptgebäude zu wie auf einem Basar, wenn Zauberschüler und Akademiediener um die Wette schreien. Hier veräußern die Diener die misslungenen und unzuverlässigen Artefakte der Magier, aber auch die Examensstücke der Adepten. Gleichzeitig versuchen die Novizen und Studiosi, ihre Übungsstücke an den Mann zu bringen.

Die meisten Käufer sind damit zufrieden, eines der berühmten Drachenei-Artefakte erstanden zu haben und interessieren sich wenig für die Wirkung des erworbenen "Thaumatursums". Viele von ihnen zögern sogar ein Leben lang, es einer Verwendung zuzuführen.

Im Laufe der Jahre hat der Basar der Zauberdinge eine solche Berühmtheit erlangt, dass immer mehr Händler angereist

kommen, um ihre magischen Gegenstände zu verkaufen. Solche Händler müssen stets eine happige Standgebühr an die Akademie bezahlen, und im Gegenzug kontrolliert diese jedes zu verkaufende Artefakt, ob es auch wirklich magisch ist.

Doch nicht jeder Händler kann oder will die Standgebühr bezahlen, weshalb sich Jahr für Jahr mehr zwielichtige Krämerseelen in den Straßen vor der Akademie tummeln, die versuchen, die Kaufwilligen vor Betreten des Basars an ihre Stände zu locken. Viele ahnungslose Abenteurer sind diesen Betrügnern schon aufgesessen, denn nur das Wenigste, was hier verkauft wird, ist tatsächlich magisch. Der Akademie, für die der Basar eine wichtige Einnahmequelle darstellt, sind diese Händler natürlich ein Dorn im Auge, weshalb es alljährlich zu Sabotageakten aller Art kommt.

DER SCHATZ DER AKADEMIE

Tief unter der Erde befinden sich die Artefaktkammern der Akademie. In Stein gehauen, verschlossen durch dicke Eisenportalen aus der Puniner Fertigung der berühmten zwergischen Tresorkonstrukteure Argasch und Irgasch, und verkleidet mit dicken Koschbasalt-Platten sowie geschützt durch eine große Zahl magischer Fallen sind sie der Aufbewahrungsort für Hunderte Artefakte. Auf drei Stockwerken lagern in Alkoven, Kammern und Regalen die skurrilsten Objekte unterschiedlicher Größe, Machart und Herkunft. Jedes von ihnen ist mit einer Signatur versehen, aber nur die wenigsten wurden einer genauen magischen Analyse unterzogen. Oft kennt man nur den Auslöser und die ungefähre Wirkung. Der einzige, der sich angesichts ganzer Regalwände voller Inventarlisten hier noch zurechtzufinden scheint ist Magister Qadir, der Archivar.

• Eine misslungene **Kopie von Sharnaars Spiegel** (das Original ist auf der *Sulman al-Nassori*): Das Artefakt ist hochmagisch, doch es ist noch keine Wirkung bekannt – außer dass ab und an Flammenstrahlen und Blitze auf magisch begabte Personen und aufgeladene Artefakte herausschießen.

• Die mondsilbernen, mit Türkisen besetzten und reich verzierten **Beinteile von Calamans Rüstung** (siehe **Meister der Dämonen**). Diese wurden im vorletzten Jahr für die Akademie geborgen.

• **Das Licht des Zaubersultans***: Die rußgeschwärzte, verbeulte Öllampe, die geradewegs einem tulamidischen Märchen entsprungen sein könnte, ist in Wahrheit eines der legendären Rohalggefäße (**WdZ 411**) und beheimatet keinen Dschinn, sondern einen Azzitai (**WdZ 209**). Auf der Lampe ist mit Nandus-Schrift in Tulamidyä eine Warnung eingraviert: *Hüte dich, Sohn der Neugier, vor dem bösen Geist des Feuers!*

• **Phecadirs Diadem der Feilschkunst***: Der schlichte Stirnreif aus Bronze ist ein mächtiges Artefakt, das einmal im Monat eingesetzt werden kann. Das zweimalige Tippen gegen den Reif aktiviert einen **BANNBALADIN** und einen **SEIDENZUNGE** (jeweils 10 ZfP*) und macht (fast) jeden Gesprächspartner gewogen. Unglücklicherweise ist es von einem Yel'Arizel (**WdZ 225**) besessen, der den Träger des Artefakts auf ähnliche Weise von seinen Ansichten überzeugen will. Aus einem anfänglich guten Ratgeber wird bald der Sämann der Zwietracht.

• Eine dreidimensional wirkende **Karte** einer unbekanntenen Umgebung*.

• **Fadims weißer Hüter der Erinnerungen***: Eine kokosnussgroße Kugel aus Weißsilber, die in der Lage ist, Geschehnisse aufzunehmen und wiederzugeben, jedoch leider ohne Geräusche. Solche Weißen Augen werden häufiger in Khunchom hergestellt (siehe auch **SRD 57**).

• **Azrubal, der stählerne Meister des Todes***: Ein Doppelhunchomer mit tiefblauer Klinge und goldverziertem Griff. Ein semipermanentes Artefakt, das zweimal im Monat ausgelöst werden kann. Ruft man laut die Worte *Blut für Azrubal*, werden gleichzeitig ein **EISENROST** (bis 3 Stein Gewicht) und ein **SENSATTACCO** (Glückliche Attacke bei 1–3 auf W20) aktiviert. Unabhängig von ihrer Aktivierung, entzieht sich die Waffe, ähnlich einem **WIDERWILLE**, jeder Person, deren MR 4 oder weniger beträgt (PA +5). Der Säbel ist stets frei von Schmutz und Blut und von einer feinen Aureole umgeben. Unglücklicherweise scheint der Träger, obwohl ein talentierter Kämpfer, ansonsten recht ungeschickt zu sein (Nachteil *Pechmagnet*).

Zudem wohnt ein mächtiger Astralgeist (**SRD 17f**) dem Artefakt inne, der äußerst weise (KL 17) ist und alles andere als zu jeder Schandtat bereit. *»O du tumber Sohn eines Holzknüppels! Etwas anderes, als hierauf die Waffe zu zücken, fällt dir wohl nicht ein!«; »Na klar, wie immer: Du provozierst Streit und ich soll ihn für dich austragen! – ohne mich!«*

• Eine in einem **Bernstein** gefangene Fee*.

• Ein **Ring des berühmten Ringmagiers Gandolf**. Er ist mit vielerlei mächtigen Sprüchen belegt, doch bislang konnte nur eine einfache Unsichtbarkeit bewirkt werden (aktiviert bei Aufziehen)*.

• **Druckstöcke** der Adamanten-Pressen aus Arkanium-Legierung.

• **Al'Madas silbernes Antlitz***: Eine mondsilberne Scheibe, die das Madamal zeigt, und von der immer jener Teil schimmert, der der aktuellen Mondphase entspricht.

• **Meister Thaluabads Siegel der Worttreue***: Siegelrolle aus Edelsteinen, beschnitzt mit Glyphen, die Verträge mit bindenden Zaubern belegt und bei Bruch an Hexenflüchen erinnernde Effekte auslöst.

• **Ekurzakirs Grab***: Ein kleiner goldener Skorpion, der, wenn das Sternbild Rubine am Himmel steht, stets zum Grabhügel eines Magiermoguls weist, dessen Namens-Kalligramm in die Unterseite eingraviert ist. Bislang als misslungener Nordweiser interpretiert.

● **Nimrods kleiner Schwarm***: Tontafeln, die zerbrochen kleine Heuschreckenschwärme herbeirufen.

● **Der Erzsiegel der A'sar**: Artefakt einer früheren Inkarnation der A'sar Al'Abastra, dem zweiten Geschöpf Pyrdacors. Zeigt hin und wieder Bilder, die nicht recht gedeutet werden können, darunter auch einen goldenen Drache, aber auch eine wunderschöne Elfe mit goldenen Augen. Wirkt nur wenn der Spiegel Kontakt mit dem Element Erz hat.

In der Kampagne kann das Artefakt genutzt werden um die Spieler auf falsche Fährten zu locken, oder ihnen dezente Hinweise zu geben.

● **Feyarias Sternenklinge***: Zweihänder aus schwarzem Meteoreisen mit alt-elfischen Symbolen verziert, der im Nordwesten der Khôm im Schädel eines Leviathan gefunden wurde (in dem er nach wie vor steckt). Die Magier glauben, dass seine Magie nur von Angehörigen des Elfenvolkes nutzbar ist und den Kampf gegen Echsenwesen erleichtert.

GEHEIMNISSE DER AKADEMIE

● **Omar ibn Hayduk** verleiht Geld an Khunchomer Bürger. Wer nicht zurückzahlen kann, muss sich, wie bei den Tulamiden üblich, in Schuldklaverei begeben, bis die Schuld bezahlt ist. Omar nutzt seine Kontakte nach Meridiana und verkauft seine Schuldklaven gnadenlos in den Tiefen Süden.

● **Rokia al'Jazeel** verlässt in unregelmäßigen Abständen die Akademie, um sich in den Sümpfen des Mhanadi-Deltas mit den Mitgliedern eines Schlangenzirkels zu treffen. Ein tätowierter Kobrakopf auf ihrem Rücken weist sie als Zugehörige aus. Auch andere Personen der Khunchomer Gesellschaft gehören dazu, ebenso wie einige geschuppte Exoten. Unter weiten Kapuzenmänteln sind die Mitglieder jedoch allesamt schwer zu identifizieren. Dass sie sich mit ihrer Mitgliedschaft einer Gefahr aussetzen könnte, bedenkt Rokia nicht. Eventuelle Verfolger versucht sie in den belebten Straßen der Stadt abzuschütteln. Allein **Hamilkor** könnte den Treffpunkt kennen. Doch dafür fordert der Drache einen hohen Preis.

● Es ist die Sorge und Sehnsucht um die maraskanische Kapitänin Sunajida von Sinoda, die **Rafik ibn Dhachmani** immer wieder hinaus auf See treibt. Während eines Gefechts wurde ihre Dschunke versenkt und Sunajida geriet in die Fänge der Gegner. Seitdem muss sie ihr Dasein als Steuerfrau der jungen Dämonenarche *Seuchenbringer* fristen, mit der sie auf grässlichste Weise verwachsen ist. Rafik hat geschworen, bis in Charyptoroths nachtblauen Ozean vorzustößen, um seine Geliebte den Fängen des Dämons zu entreißen. Er wird nicht eher ruhen, bis er Sunajida befreit hat.

DAS DRACHENEI

Das legendäre Drachenei ist ein acht Finger durchmessender, klarer Kristall von hellgoldener Farbe mit einer urtümlichen, achteckigen Struktur, die jedoch nicht die geringsten Spuren einer Bearbeitung aufweist. Um das Drachenei herum entstand die Schule der Mudramulim und über ein Jahrtausend hinweg war es der namensgebende Stein des Diamantenen Sultanats. Nach der Eroberung durch die Bosparaner und mit dem Zerfall des Alten Reichs geriet das Drachenei jedoch mitsamt seinen Geheimnissen in Vergessenheit und wurde erst 500 Jahre später durch Tuleyman wiederentdeckt. Der Fund des Steines nach dem großen Brand der Akademie war der wahre Grund für die Institutionalisierung der **Ritter des Immerwährenden Kampfes** durch Rohal den Weisen.

In den folgenden Jahren war das Interesse am Drachenei recht gering. Erst die Okharims machten die Erforschung dieses Schatzes zu einer Art Familientradition. Jedoch wird es wohl noch einiger Okharim-Generationen bedürfen, bis man das Geheimnis des Steins entschlüsselt hat. Zu komplex ist dieses Artefakt, so dass man sich ihm nur durch mühevolleres Herantasten nähern kann. Hinzu kommt die unvorstellbare Kraft, die

es durchflutet und eine Analyse lange Zeit unmöglich machte. Erst Khadils Großvater **Zakhaban Okharim al'Amulsa** gelang es, dank einer speziellen Brille mit Obsidian-Gläsern, bessere Untersuchungen des Artefakts mittels ANALYS zu ermöglichen.

Doch auch nach vier Generationen eifrigen Forschens wissen die Okharims nicht, worum es sich bei diesem Stein eigentlich handelt. Nur eins ist sicher: Das Ei eines Drachen ist es nicht. Khadils Großvater glaubte, in ihm Satinavs Fokus gefunden zu haben, mit dessen Hilfe er an den Anfang der Zeit zurückreiste. Er erhoffte sich, aus ihm die legendären Formeln der Zeit ableiten zu können. Leider ist bis heute nicht bekannt, ob er erfolgreich war, denn er verschwand bald darauf spurlos.

Tarsaf Okharim erkannte im Kristall Spuren drachischer Magie und datierte seine Entstehung ins Zeitalter der Echsen. Sein Sohn **Khadil** hält es für ein von Pyrdacor erschaffenes Artefakt zur Aufrechterhaltung seiner Herrschaft. Er konnte beobachten, dass das Drachenei mit den Karfunkeln kommuniziert und vermutet, dass Pyrdacor den Stein zur Verständigung mit seinen drachischen Untertanen, vielleicht sogar zu deren Beherrschung, verwendete. Er glaubt, dass das Ei direkt aus dem siebten Element oder aus dem noch ungetrennten Urstoff der Elemente, Sumuryl – also aus schierem Sein – geschaffen wurde.

Außer dem wirren Saurologen **Rakorium** ahnt wohl niemand, dass das Drachenei tatsächlich der Karfunkel eines Alten Drachen ist – und dabei kann es sich nur um den Pyrdacors handeln. Khadil Okharim erkennt den Stein nicht als solchen, denn noch nie wurde der Karfunkel eines Alten Drachen geborgen. Augenblicklich schläft das Drachenei. Nur Pardona verfügt über die Mittel, diesen Schlaf zu beenden und damit den Weltenbrand heraufzubeschwören – doch noch weiß sie nicht, wo es ist. Und auch ahnt sie nicht, wie nahe ihre Häsher ihrem Ziel schon sind ...

MAGISCHE ANALYSE

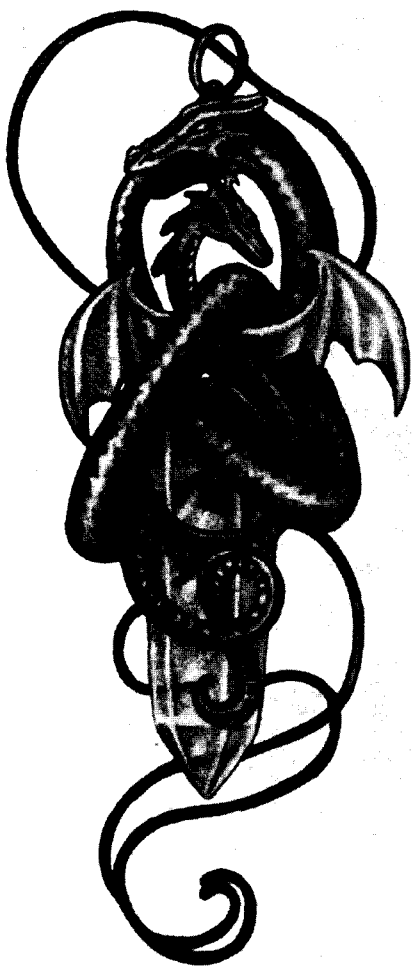
Eine Analyse des Dracheneis gestaltet sich äußerst schwierig. Die erste Barriere bildet die enorme Kraft, die in dem Artefakt gebündelt ist. Wer mittels OCULUS einen Blick auf das hochmagische Objekt riskiert, wird für drei Tage völlig geblendet und erleidet 2W6 SP. Die kommenden zwei Monate wird der Unglückliche schwarze Flecken vor den Augen tanzen sehen. Alle Talent- und Zauberproben, die Sehvermögen voraussetzen, sind während dieser Zeitspanne um 3 Punkte erschwert. Steigerungen des OCULUS sind von nun an um eine Spalte erschwert, aus Angst, erneut geblendet zu werden. Eine zwei Monate andauernde Behandlung mit *Heilkunde Seele* kann diesen Malus wieder aufheben.

Verwendet der Zauberer hingegen einen ANALYS, so kann er die wirkende Matrix und die urtümliche Magie keinem be-

kannten Merkmal, und keinen bekannten magischen Kategorien zuordnen. Es scheint fast so, als würde der Kristall alle bekannten Merkmale zu gleichen Teilen aufweisen. Offenbar liegt kein konkreter Zauber darauf. Vielmehr scheint es sich um eine Art Kraftfokus zu handeln – nur dass er um ein Vielfaches mächtiger ist als es der Zauber des besten Gildenmagiers je sein könnte.

Aus gildenmagischer Sicht ist Khadils These, es handele sich um ein Artefakt aus dem 7. Element oder aus schierem Sein, sehr schlüssig. Elfen werden für das Drachenei wahrscheinlich ein noch viel größeres Verständnis aufbringen, denn sie sehen in ihm *dha mandra* die ursprüngliche, reine Kraft.

Die pure Magie des Artefakts ist es, die es über die Jahrhunderte so schwer gemacht hat, es zu analysieren. Die Kraft, die es ausstrahlt, erlaubt nur ein vorsichtiges Annähern. Daher steht die Forschung auch nach so vielen Jahren erst am Anfang.



SZENARIOVORSCHLÄGE

● **Khadil Okharim** erwartet ein Schmuggler-Boot mit einem wertvollen Objekt. Doch ausgerechnet heute scheint die Hafengarde besonders gründlich zu kontrollieren. Wer dafür sorgt, dass das Objekt den wachen Augen der Zöllner entgeht, kann sich Khadils Dankbarkeit sicher sein.

● Ein Toter wird aus dem Mhanadi geborgen, der ein wertvolles Artefakt bei sich trägt. In der Akademie ist man sich sicher, ein solches Objekt in letzter Zeit nicht gefertigt zu haben. Es finden sich aber Hinweise, dass ein solches Stück einmal in den Artefaktkammern lagerte. Die Spur führt zu **Magister Qadir**.

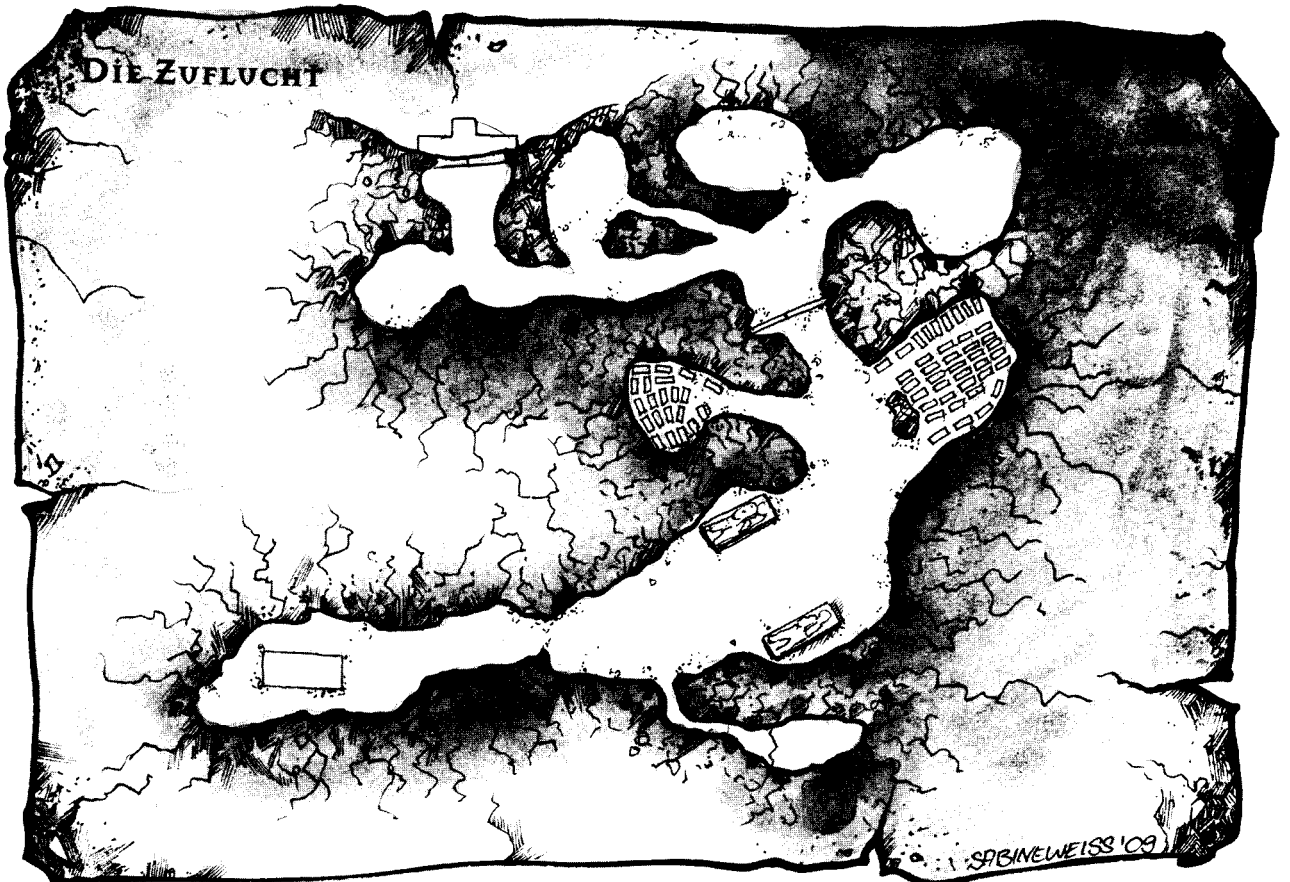
● Bei einem Toten findet die Garde eine Dosis Gift. Der Gardist **Deniz ibn Seyshaban** beauftragt die Alchimistin **Cella Gerdenwald** (*) mit einer Analyse. Unglücklicherweise trägt es die Handschrift der Akademie. Offenbar gefährdet jemand durch seinen Nebenverdienst den Ruf der Lehranstalt. Weil der Unbekannte **Cellas** Schweigen erpresst (die wiederum dem Rauschkraut verfallen ist, das sie zum Teil von Schülern der Akademie erhält) braucht es Helden, die sich der Sache annehmen.

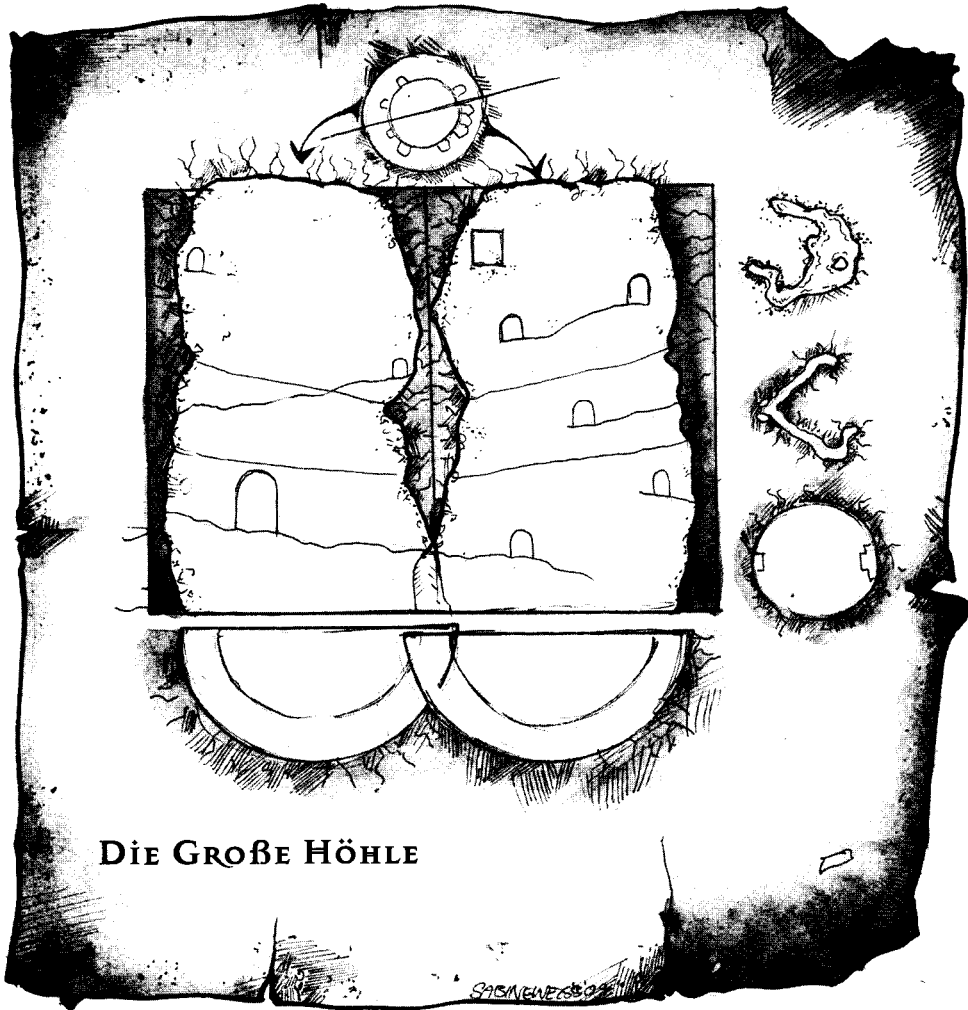
● **Omar ibn Hayduk** entgeht nur knapp einem Anschlag. Er beauftragt die Helden, den flüchtigen Täter zu suchen. Doch der entpuppt sich schnell als das wahre Opfer. Sein Bruder wurde von Omar in die alanfanische Sklaverei verkauft, weil er seine Schulden nicht zurückzahlen konnte. Der erappte Omar wird versuchen, die Helden mit einem großzügigen Bakschisch (Artefakte) zum Schweigen zu bringen. Erst wenn sich die Helden als unbestechlich erweisen, wird er dem Druck nachgeben und alle Hebel in Bewegung setzen, damit der Verwandte wieder nach Hause kommt. Vielleicht müssen ihn die Helden aber auch befreien ...

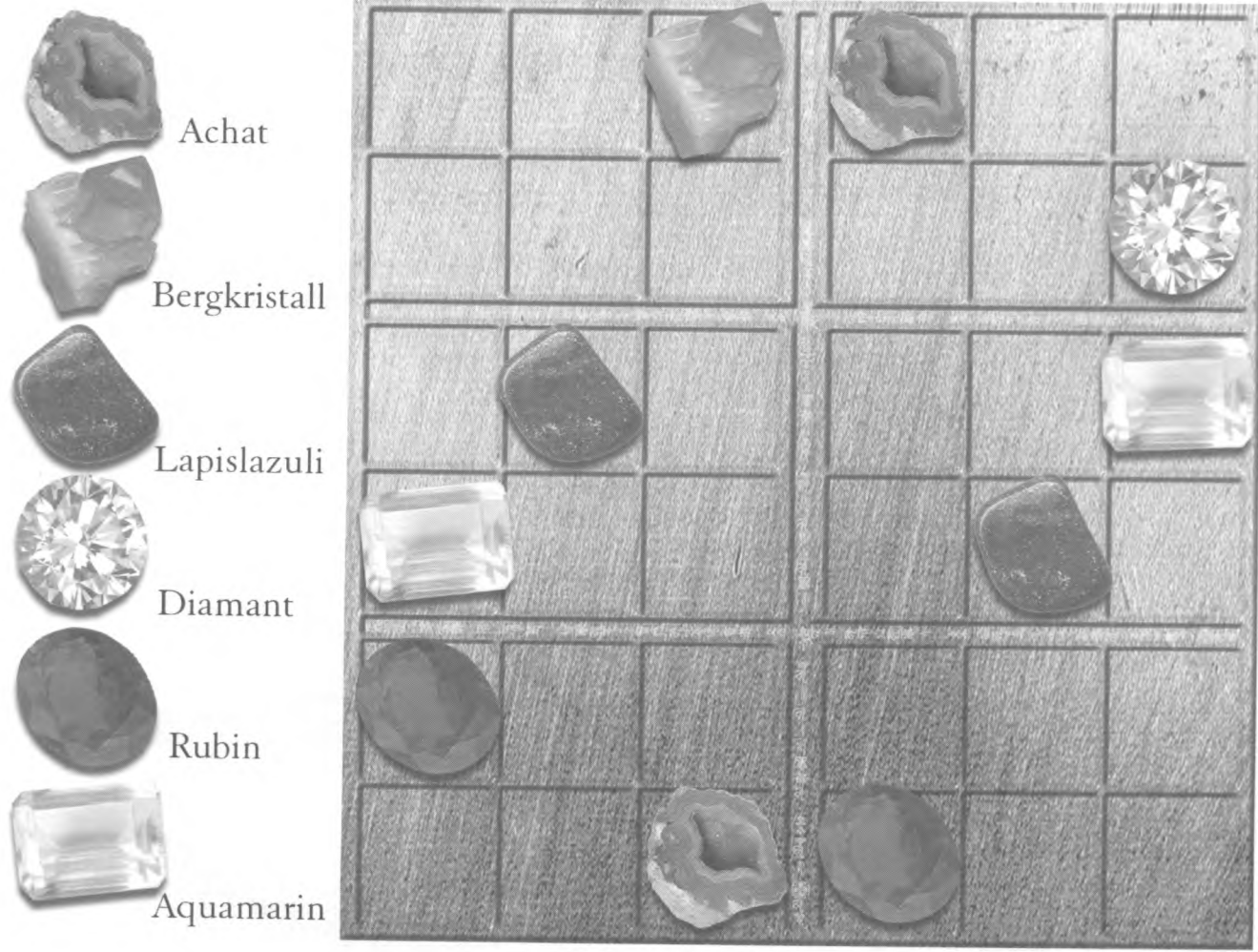
● Mit Hilfe eines Wasserdschinns gelingt es, einen überfluteten Gewölberaum unter der Akademie trocken zu legen und gangbar zu machen. Die Flure dahinter sind jedoch völlig unerforscht und es braucht tapfere Helden, um sie von den zahlreichen Gefahren zu befreien.

● Eine missglückte Artefakterschaffung beschwört Mindergeister herauf, die ihr Unwesen bald im gesamten Nebengebäude treiben. Sie müssen eingefangen oder ausgetrieben werden, bevor sie größeren Schaden anrichten können – schließlich befinden sich hier zahlreiche zerbrechliche und explosive (!) Gegenstände.

KOPIERVORLAGEN UND HANDOUTS

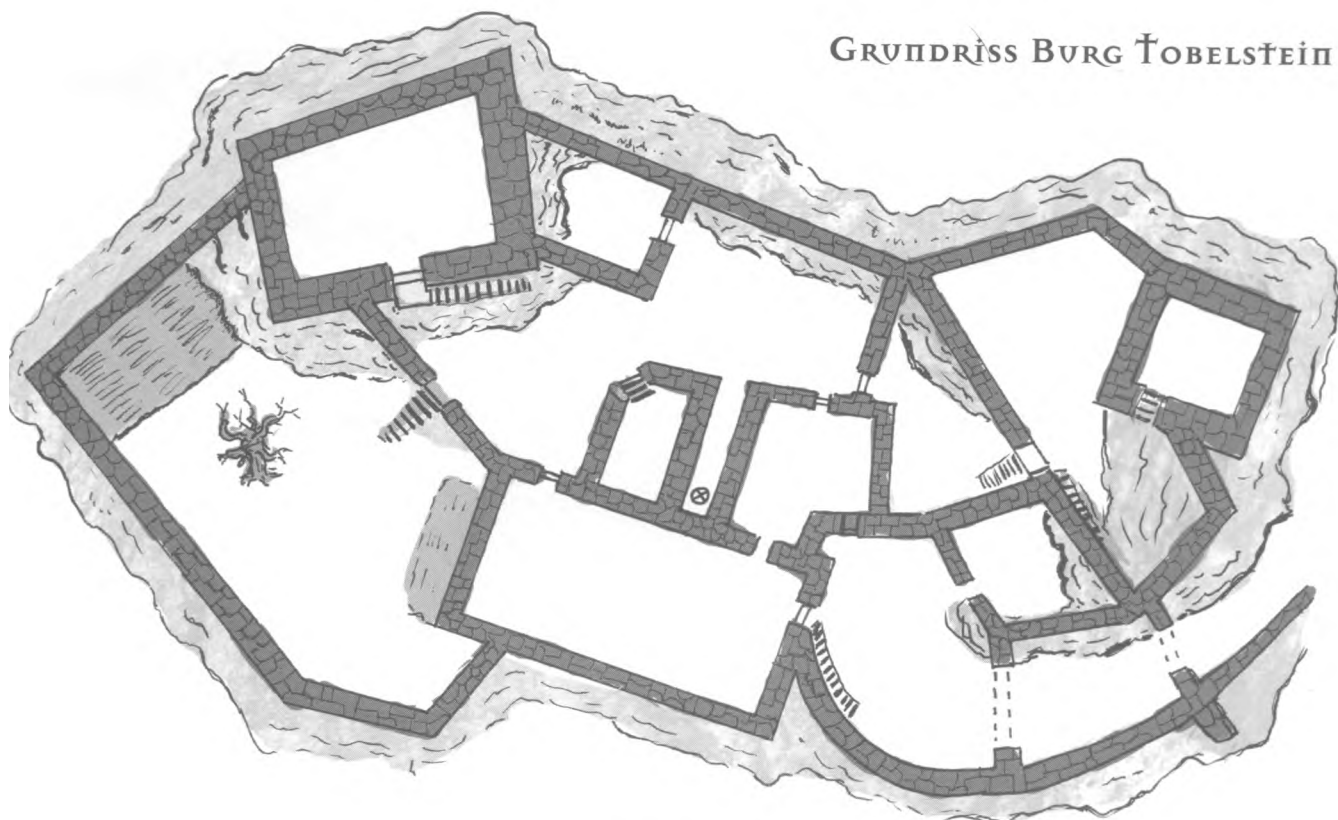






DAS RÄTSEL

GRUNDRISS BURG TÖBELSTEIN



QUERSCHNITT DURCH DEN BURGBERG

