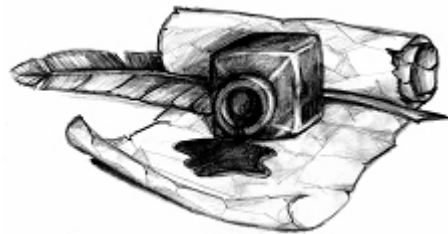


GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb



Titel: Das Fest von Grangor
Autor: Nicolas Sobel, nicolas.sobel@gmx.de
Ort/Zeit: Grangor, 30 Hal
Anknüpfung: Die Kanäle von Grangor
Eingereicht für: Wolkenturm
Dieses Abenteuer erreichte Platz 8

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb im Sommer 2004 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Das Fest von Grangor

Von Nicolas Sobel

Inhaltsverzeichnis

Abenteuerüberblick	1
Prolog	2
Akt I	
Der Auftrag	6
Grangor- die Stadt der Kanäle	9
Die Unterkunft	9
Erste Nachforschungen	12
Auf den Spuren von Ardo	13
Akt II	
Allgemeines zu Akt II	16
Das Geheimnis der Familie Bogosch	16
Das Sprungbrett zum Ruhm	18
Der Medicus und seine Tochter	18
Der immerwährende Novize	19
Zum Tanz gebeten	21
Die Kanäle von Grangor	22
Akt III	
Allgemeines zu Akt III	26
Der Herr der Meere	26
Erkenntnis durch Fragen	29
Der Rausch der Ewigkeit	34
Das Tulamidenland	38
Epilog	45
Anhang A – Personen	46
Anhang B – Karten	50



Abenteuerüberblick

Dieses Abenteuer spielt im Monat Rahja des Jahres 30 n. Hal.

Auf dem Weg in die Stadt Grangor, zu einem großen Volksfest werden die Helden von einer jungen Frau angesprochen, die ihren Bruder vermisst. Der Auftrag der Helden besteht darin, nach ihrem verschollenem Bruder in Grangor selbst zu forschen. Während der Nachforschungen werden die Helden den Verbleib des toten Bruders recht schnell erfahren. Des weiteren erfahren die Helden einiges über den angeblich tödlichen Unfall der Eltern, wie auch ihre Verwicklungen in mysteriöse Umstände, und einige Rätsel, die in genau der selben Zeit geschahen.

Nach und nach können die Helden die Verwicklungen der Rahjakirche, der grangorer Magierakademie wie auch eines namenlosen Kultes aufdecken, die sich von 17 Jahren zugetragen haben. Aufmerksam auf die Helden wird ein junger Mann, der vorgibt ein Schreiber des Kusliker Kuriers zu sein – ist jedoch in Wahrheit ein Anhänger eines namenlosen Zirkels, der seine große Chance für den Aufstieg sieht, indem er selbst die Rätsel löst.

Durch die Verwicklung der Akademie kommt auch ein mysteriöses Artefakt zutage, das eine kleine Scheinwelt schaffen kann, in der das letzte Heiligtum des aufgelösten namenlosen Zirkels versteckt ist. Verschollen ist dieses Artefakt selbst seit 16 Jahren, seit der Erschaffer es selbst im Wahn aus der Akademie raubte um das versteckte Heiligtum wiederzuerlangen. Kurz nachdem die Helden das Artefakt in ihren Besitz bringen konnten, raubt der Schreiber des Kusliker Kuriers dieses, um selbst in die Scheinwelt einzudringen und das Heiligtum, eine Abschrift der „13 Lobpreisungen des Namenlosen“ zu bergen.

Der Showdown zwischen den Helden, dem Kultist und dem verrückten Magier findet in den Kellern der Akademie statt, die zu dem Volksfest ihre Pforten für jedermann geöffnet hat. Dort können die Helden den Kultisten überwinden, den Magier ruhig zu

stellen und das Heiligtum weiter sicher zu verwahren.

Zum Schluss bleibt nur noch die Mitteilung über den Verbleib der Familie zu überbringen.

Prolog

Was geschah am Anfang?

Am 14. Rahja 12 n. Hal oder (2497 Horas) beschlossen die Götter Grangor komplett zu zerstören. Der Grund für diese Handlung war die Unfähigkeit einen mächtigen Namenlosen Kult aufzuspüren und zu vernichten.

Nur die Göttin Rahja hatte mitleid mit den Unschuldigen und bat Satinav um die Möglichkeit das schreckliche Schicksal abzuwenden. Dieser erfüllte ihr den Wunsch und fror für 12 Stunden am Morgen der Zerstörung die Zeit ein. Niemand konnte sich bewegen – alles stand still. Alles? Nein, zwölf Ausgewählte von der Göttin Rahja und die Kultisten des namenlosen Gottes konnten sich noch frei bewegen.

Die Göttin offenbarte sich ihren zwölf Auserwählten und legte die Queste in ihre Hände. Unter den zwölf befand sich auch die Geweihte Isora, die ja in der späteren Hintergrundgeschichte noch auftaucht, bis sie im Jahre 27 n. Hal verschwindet.

Die Anführerin der Kultisten war die damalige Hochgeweihte Letitia, die in diesen Stunden ums Leben kam. Auch das Ehepaar Bogosch waren hohe Kultisten und wurden dementsprechend von den Auserwählten getötet.

Nachdem die Auserwählten den Zirkel zerschlagen hatten war das Schicksal abgewand. Nur mit den Hinterlassenschaften hatte die Geweihte Isora zu kämpfen – dem Buch der 13 Lobpreisungen des Namenlosen.

Die Geschehnisse des Jahres 13 n. Hal

Im Mond **Praios 13 n. Hal** bekommt die Magierakademie zu Grangor von Herzog Cusimo der Auftrag, die Geschehnisse des Rahja 12 n. Hal zu untersuchen.

Erst im Mond **Rondra 13 n. Hal** konnte die Spektabilität Yehodan Gilindor erahnen, dass der Gott ohne Namen mit den seltsamen Geschehnissen in Verbindung zu bringen war. Oft wurden

hinweise, der Magier hätten brauchen können kurz vor ihrem Auffinden manipuliert oder vernichtet.

Doch in der **Mitte des Monats Efferd**, hat der Magier ein Spur für eine Kreditaufnahme des grangorer Rahjatempels verfolgen können. Der Geldfluss ging über einige Ecken an auswärtige Handwerker, die im Kanal von Grangor arbeiten sollten. Recht ungewöhnlich, da eigentlich die Stadt für solche arbeiten aufkommen sollte...

Auch im Monat Efferd kam der alte Magierfreund der Spektabilität – Rashman ibn Tulef - als Gastdozent an die Schule. Er selbst ist ein Abgänger der Drachenei-Akademie in Khunchom und kam aus Tobrien, wo er sein Zweitstudium in Ysilia zubrachte.

Zusammen mit dem Freund konnte die Spektabilität in einer dunklen Nacht im Efferd in den Kanal eindringen, um das Geheimnis zu ergründen. Sie wurden fündig, tief im Kanal innern fanden sie das Heiligtum des Namenlosen Gottes. Schwer angeschlagen mussten sie sich jedoch zurückziehen, da noch immer die Holzgolemiden wachten. Was ihnen jedoch auffiel, war die Nähe des Unheiligtums zum Rahjatempel.

Am **1. Travia 13 n. Hal** konfrontierten die zwei Magier die führende Geweihte der Rahja – Isora - mit ihren Erkenntnissen der Untersuchungen, die mit großem Bedauern feststellen musste, dass abstreiten nun nichts mehr brachte. Sie konnte jedoch dafür sorgen, dass die Magier diese Erkenntnisse für sich behielten. Zusammen mit der Rahjageweihten stiegen die Magier in das Unheiligtum, durch den Rahjatempel, hinab um Möglichkeiten der Vernichtung oder Versiegelung zu ergründen. In einer eisenbeschlagenen Holzkiste fanden die drei ein Exemplar der 13 Lobpreisungen des Namenlosen.

Dieses Buch entzog sich jeder Analyse, und missmutig stellte man fest, dass es auch nicht mit den zur Verfügung stehenden Mitteln vernichtet werden kann. Allen drei war bekannt, dass wahrscheinlich die Hesinde-, wie auch

Praioskirche Möglichkeiten haben würden, diese Tat zu vollbringen, jedoch musste man mit einer Veröffentlichung der Geschehnisse rechnen. Um die Kirche der Rahja zu schützen, und die Interessen der Magierakademie zu wahren, wurde beschlossen, dass dieses Buch für möglichst immer zu verstecken sei.

Da die Akademie seit Jahren einen großen Mangel an finanziellen Mittel plagt, und neue Investoren geworben werden müssen, beschloss man dieses Buch in einem neuen Produkt zu verstecken – einem Artefakt.

Noch im **Travia** gingen im Geheimen von der Rahjakirche, wie auch der Akademie exklusive Bestellungen aus, um benötigte Paraphernalia zu erhalten. Zeitgleich trieben die Magier ihre Ermittlungen voran, denn sowohl der Herzog, wie auch die Stadt erwarteten Ergebnisse. Vielen Scheinspuren wurde gefolgt, die sich dann jedoch immer wieder schnell auflösten. Im Monat **Hesinde 13 n. Hal** wurde anschließen Zeugnis über die Aufklärung abgelegt. Die offizielle Aussage war, dass keine „Phantasmagische Magie im Spiel war und somit keine Erkenntnisse gesammelt wurden“.

In den verbleibenden Monden bis zum **Phex 13 n. Hal**, in dem ein großes Volksfest stattfand und das Artefakt vor den Augen des Publikums geschaffen werden sollte, brüteten die Magier an einem Thesis, die eingebunden werden könnte. Mit großem Aufwand, um das Volk zu unterhalten, wurde auf dem Fest mittels Elementarer Magie eine ungewöhnliche Kristallkugel geschaffen. Dieses Experiment war ein großer Erfolg, da das Volk, wie auch unwissende Investoren darauf ansprangen.

Die erstellte Thesis selbst wurde von der Spektabilität und seinem Freund anschließend mit großem Kraftaufwand in diese Kugel gesprochen.

Dieses neuerschaffene Artefakt soll mit angemessenem astralem Aufwand eine Illusion des Innenhofes einer tulamidischen Karawanserei erschaffen. In diesem Ambiente sollten die Scholaren

ihre Fertigkeiten üben können und reiche Gönner letztlich Überzeugt werden.

Um das Artefakt selber vor Neidern zu schützen, wurde die Thesis derart geformt und eingebunden, dass es nur in einem Kellergewölbe der Akademie zur Anwendung kommen könnte.

Was außerhalb des erlauchten Kreises der drei Wissenden niemand wusste war, dass in dieser Illusion auch das Werk der 13 Lobpreisungen des Namenlosen versteckt wurde.

Schon im **Peraine 13 n. Hal** geschahen wieder Dinge, die nie an das Licht der Öffentlichkeit kommen dürften. Rashman ibn Tulef konnte seine Neugier nicht zügeln und las lange unerkannt in dem versteckten Buch.

Als anschließend im darauffolgenden **Monat Ingrim** noch ein Studiosus der Akademie in den Gewölben beim verwenden des Artefaktes starb, musste die Spektabilität die Benutzung des Artefaktes verbieten – um das Geheimnis zu wahren. Dieses besondere Artefakt hatte eine Eigenschaft, die auf ganz Aventurien einmalig ist: Die Illusion wirkte auch auf den Tastsinn der Lebewesen. Diese Modifikation des Zaubers war ein bahnbrechender Erfolg, der durch lange Forschungen der Spektabilität zustande kam und aus moralischen und philosophischen Gründen verschwiegen wurde. Als Konsequenz wurde die Kristallkugel in der Bleikammer der Akademie wohl für immer eingelagert.

Rashman ibn Tulef hatte nun keinen Zugriff mehr auf das Buch und wurde durch seinen Drang weiterzulesen immer unruhiger. Nervös wandelte er durch die Welt, wurde von plötzlichen Wutanfällen gepackt und war nicht mehr fähig zu unterrichten. Die Spektabilität erkannte das, war jedoch nicht in der Lage seinem altem Freund zu helfen, ohne das Geheimnis zu lüften. Er entband den Magister als erste Maßnahme von seinem Lehramt und beriet sich mit der Rahjageweihten über weitere Schritte.

So kam es, dass im **Rahja 13 n. Hal** der tulamidische Magier im Wahn aus der

Akademie flüchtete und von der Bildfläche verschwand. Die Spektabilität, wie auch die Hochgeweihte hatten Mitleid mit ihm und arrangierten, um ihn vor Verfolgung und Nachforschungen zu schützen, seinen Tod. Zur gleichen Zeit brannte unglücklicherweise der gesamte Rondratempel von Grangor nieder – in den Flammen starben sechs Personen. Zum einen fand der dortige Rondrageweihte, wie auch 5 Kinder aus dem Waisenhaus, den Tod. Unter diesen fünf Kindern befand sich auch der junge Ardo Bogosch, der in den Ereignissen im Jahr 12 n. Hal schon jeden bis auf seine Schwester verlor.

Um die Toten noch vor den Namenlosen Tagen zur Ruhe zur Ruhe betten, wurden sie schon auf dem darauffolgendem Tag schon dem Herrn Efferd übergeben. In der Nacht brach die Spektabilität Yehodan Gilindor in das Leichenhaus ein und belegte einen der Toten, Ardo Bogosch, mit einer Illusion. Diese Illusion ließ eine Leiche wie den angeblich verstorbenen Rashman ibn Tulef aussehen, der dann auch von der Boroni dem Herrn Efferd übergeben wurde. Seid diesem Tag wurden die Nachforschungen nach dem vermeintlich verstorbenen Magier eingestellt. Die Spektabilität büßte jedoch in vielen schlaflosen Nächten für seine Tat, bedauerte den armen Ardo und hoffte für seinen Freund.

In den **Namenlosen Tagen des Jahres 13 n. Hal** rückte die Akademie wieder in das Licht der Öffentlichkeit. Das Artefakt wurde aus den Bleikammer der Akademie gestohlen und ist seitdem verschollen. In Wahrheit konnte der Magier Rashman ibn Tulef diesen ungeklärten Raub unternehmen und ist seit dem im Besitz der Kristallkugel. Da er jedoch keine Möglichkeit hat, in das Gewölbe der Akademie einzudringen um das Versteck zu öffnen, hat sich sein verlangen vom Buch zu der Kugel hingewandelt, auf das sie immer ihm gehöre.

Unter großen Mühen konnte die Rahjageweihte Isora zu **beginn des Jahres 14 n. Hal** einen entfernten Zweig der

Familie im lieblichen Feld aufspüren, die breit wären die junge Elwene Bogosch aufzunehmen. Seid diesem Tag lebt sie bei ihrem Onkel einige Tage von Grangor entfernt.

Das Abenteuer beginnt

16 Götterläufe später im Mond **Ingrimm des Jahres 30 n. Hal** wurde Meneander Pyrikos einmal wieder nach Vinsalt geschickt, um dort eine Nachricht zu überbringen.

Schon fast auf dem Heimweg ist er in eine wilde Feiern hineingestolpert und verspielte im Trunke sein gesamtes Geld. Schnell hatte der Dieb eine Lösung für sein Geldproblem in einem alten, mittelreichen Herren gefunden und beschloss Nachts bei ihm im Haus genug Geld für die Rückfahrt aufzutreiben. Jedoch wurde er von seinem Hund im Haus selber gestört, dass er nur mit schnellen Griffen eine Schatulle mit klimpernden Inhalt greifen konnte.

In dieser Schatulle selbst fand er ein paar wenige Dukaten, jedoch auch ein paar Briefe einer entfernten Verwandten aus Grangor. Die Briefe selber wurden von knapp 16 Götterläufen geschickt und berichten von ungewöhnlichen Vorfällen, wie auch von großen Künsten der dortigen Magierakademie.

Meneander selbst erinnerte sich beim Lesen an Erzählungen seiner Meisterin, die von ungeklärten Vorfällen in Grangor, die mit einem dortigen Zirkel, vor ungefähr 17 bis 16 Jahren berichteten. Eine Aufklärung dieser Geschehnisse sieht er als große Chance im Zirkel zu Rang und Namen zu kommen und reißt noch am selben Tag Richtung Grangor ab. In Grangor selbst gibt er sich als Angestellter des Kusliker Kuriers aus.

Anfang des **Monats Rahja im selben Jahr** sind auch die Helden auf dem Weg nach Grangor. Zum einen Lockt das große Fest, die seltsame Stadt selbst, die Magierakademie oder der gute Ruf der Stadtgarde.

In dem Dorf Schreiberg, einige Tage vor Grangor werden sie zum Abend hin in das Wirtshaus einkehren. Ansprechen wird sie dort die Tochter des Wirtes, Elwene Meeltheuer. Sie würde sehr gerne selbst nach Grangor reisen, um zum einen das Fest zu besuchen und auch nach ihrem Bruder zu suchen, den letzten, an den sie sich aus ihrer Familie erinnern kann. Da sie jedoch ihren alten Onkel nicht verlassen möchte, bittet sie die Helden um nach ihrem Bruder zu forschen und ihr die Ergebnisse mitzuteilen.

Akt I

Der Auftrag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

An einem wunderschönen Sommertag reißt ihr eine gut ausgebaute Straßen Richtung Grangor mit der Gewissheit, dass das Fest nicht ohne euch Starten wird. Die Praiosscheibe nähert sich langsam wieder dem Horizont und die wenigen Wolken am Himmel färben sich in ein zartes Orange. Zur linken hört ihr Glocken, ihr schweift euren Blick und erkennt auf einer Weide eine einige Ziegen, wie sie gemächlich immer wieder eine neues Pflänzchen suchen. Zu eurer Rechten seht ihr auf einen kleinen Feld, wie eine junge Frau mit schmutziger Kleidung noch arbeitet. Ihre langen braunen Haare sind Zusammengebunden und fallensanft über die Schulter nachdem sie euch erblickt hat und euch mit der Rechten zuwinkt. Das ist der Beweis auf den ihr sehnsüchtig gewartet habt, hier in der Nähe muss ein Dorf sein, wie es der Bauer heute Nachmittag gesagt hatte.

Nachdem ihr ein wenig weitergezogen seid erklimmt ihr einen kleinen Hügel und könnt im Tal dahinter tatsächlich ein kleines, überschaubares Dorf erblicken. Freudig nehmt ihr die letzten Meter, auf der Straße kommt noch ein Junge vorbei, der ein Pferd an den Zügeln hält und euch vergnügt grüßt. In dem letzten Licht des Praios könnt ihr erkennen, wie ein Tischler seine Werkstatt ausfegt, eine alte Frau gewaschene Kleidung vom Zaun nimmt und ein Haus, das auf einem Schild mit aufgemaltem Bierkrug eine Taverne und Unterkunft ermöglicht.

Als ihr die einstöckige Taverne betretet kommt euch ein aromatischer Duft von Lavendel in die Nase und seht einen kleinen schlichten Schankraum, einen erloschenen Kamin, einer offenen Tür nach Hinten und einen alten Mann, der am Tisch neben seinen Krückstock sitzt und mit einem Messer einen Leib Brot bearbeitet. Als er euch erblickt lächelt er freundlich,

stellt seine Tätigkeit ein greift nach dem Tischkante um sich hochzuziehen. Gestützt auf seinen Stock kommt er dann langsam auf zu: „Willkommen in Schraigenberg. Ihr seht hungrig aus, in travias Namen, bitte kommt an meinen Tisch und esst etwas. Meine Enkelin sollte eigentlich auch schon längst wieder da sein, es ist ja schon fast duster draußen. Meine Namen ist Duardo Meeltheuer, bitte kommt jetzt. Könnte mir jedoch bitte noch jemand beim Tragen helfen?“

Meisterinformation

Dieser Abend soll gesellig werden. Duardo wir versuchen ein wenig mit den Helden ins Gespräch zu kommen und ist Neugierig auf das woher und wohin. Jedoch schaut er auch immer wieder aus dem Fenster heraus und scheint auf seine Enkelin Elwene zu warten.

Falls die Helden ihn nicht darauf ansprechen, fragt Duardo die Helden, ob sie die Nacht hier verbringen möchten. Die Gaststätte ist nur einfach eingerichtet, bietet jedoch ein Bett und ein Dach über dem Kopf. Anzubieten hat er 3 Betten. Falls es mehr Helden sind, wird er eine Schlafstätte hier im Schankraum anbieten, die er auch so gut wie möglich versucht einzurichten. In diesem fall wird er von den 5 Kreuzern auf drei Kreuzer pro Person runtergehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Gerade schaut Duardo wieder besorgt aus dem Fenster, als ihr hört wie sich die Hintertür der Schenke öffnet und vorsichtig eine junge Frau mit langen braunen Haaren heraustritt. Erst vermögt ihr sie nicht wiederzuerkennen, doch dann erinnert ihr euch wieder an die Frau, die auf dem Feld arbeitete. Ihr zaghaftes grinsen vergeht ihr als Duardo wie ein Blitz aufsteht und mit strenger Miene auf sie zukommt. „Den Göttern sei dank, da bist du ja endlich. Ich möchte, dass du das nächste mal früher nachhause kommst, wie wir es vereinbart hatten.“ Das Lächeln ist ihr nun ganz vergangen als Duardo sich mit entspannterer Miene zu euch umdreht

und sagt: „Entschuldigt diesen Aufruhr. Ich werde jetzt schlafen gehen. Wenn ihr noch etwas braucht wird Elwene euch sicherlich weiterhelfen können.“ Mit diesen Worten dreht er sich um und geht durch die hintere Tür.

Nachdem der Großvater weg ist kommt Elwene wieder mit einem glücklichen Lächeln auf euch zu und setzt sich hin. „Ich hoffe, dass mein Großvater nicht zu barsch zu euch war.“

Meisterinformation

Auch Elwene ist sehr interessiert an dem woher und wohin der Helden. Jedoch gilt ihr größtes Interesse dem Fest in Grangor. Ein Bote hatte vor einigen Tagen von diesem verkündet, jedoch braucht ihr Onkel sie hier. Zu gern würde sie durch die Kanäle von Grangor fahren und einmal den herrlichen Rahjatempel dort besuchen – gefolgt von einem schelmischen Lächelns. Nachdem sie sich einige Zeit glücklich mit den Helden unterhalten hat und viel von der weiten Welt gehört hat setzt sie zu einem heikleren Thema an....

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Ähm, wo wir schon bei Grangor waren. Ich komme ursprünglich aus Grangor.“ Sagt sie unsicher lächelnd. „Seid langem schon brenne ich wieder nach Grangor zu kommen, jedoch braucht mich mein Großvater hier. Ihr habt ja selbst gesehen wie gebrechlich er ist.“ Verängstigt schaut sie sich in euren Gesichtern um, wohl in der Hoffnung Mut zum weitersprechen zu finden. „Vor vielen Jahren sind meine Eltern bei einem Unfall gestorben, mein Bruder wurde mit mir ins Waisenhaus gegeben. Nach einiger Zeit wurde dann mein Großvater gefunden und ich lebe seitdem bei ihm. Ich weiß nicht warum, jedoch kam mein Bruder nicht mit. Leider kann ich mich auch kaum noch an etwas aus dieser Zeit erinnern. Ich bitte euch, wenn ihr nach Grangor reist, dann sucht nach meinem Bruder. Ich spüre noch tief im Innern, dass er dort ist.“ Gerade als ihr nach den Blicken eurer Freunde sucht, setzt sie wieder hastig an. „ Ich weiß, dass

es viel verlangt ist, aber ich habe auch gespart. Ich kann euch fast 5 Dukaten mitgeben, alles was ich habe.“ Verunsichert wartet sie auf eure Reaktion.

Meisterinformation

Falls die Spieler nachfragen werden (ich kenne einige, die es tun werden): Gemeint sind 4 Dukaten und 7 Silbertaler für die ganze Gruppe.

Die Spieler wollen sich wohl erst einmal ein Bild der Lage machen und die Erfolgchance sondieren, so wird Elwene gerne Auskunft geben:

- Ihr Bruder heißt Ardo Meeltheuer
- Das Waisenhaus wurde von der Traviakirche unterhalten (glaubt sie)
- Ins Waisenhaus kamen sie entweder Anfang 12 oder 13 n. Hal
- Zu ihrem Großvater kam sie im Praios 14 n. Hal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Falls die Helden ihre Bitte annehmen:

Sie schaut euch erst unglaublich an und realisiert erst dann, dass ihr Elwene helfen wollte. Mit glänzenden Augen schmeißt sie sich schnell geschwind an [Held] der neben ihr sitzt und drückt ihm einen Kuss auf den Mund. Sie selbst scheint erst jetzt zu begreifen was sie getan hat und wie ihr euch noch wundert und [Held] sich freut errötet sie ganz schnell und lächelt unfassbar in die Runde. „Danke.“ Bringt sie nur ganz leise wie ein wispern heraus. Nachdem sie sich wieder gefasst hat und die Rötung des Gesichtes nachgelassen hat sagt sie: „Ich werde morgen das Geld in eure Brotbeutel legen, damit mein Großvater nichts davon mitbekommt. Ich wünsche euch noch eine gute Nacht.“ Und überglücklich verlässt sie den Raum.

Falls die Helden nicht annehmen:

Betrübt schaut sie in die Runde und erkennt schlagartig, dass ihr doch keine so großen Helden seid, für die sie euch noch vor wenigen Minuten gehalten hatte. Mit glänzenden Augen wünscht sie euch eine gute Nacht und möchte dann auch durch

die Hintertür entschwinden.

Meisterinformation:

Falls die Helden tatsächlich die Bitte von Elwene ablehnen, so werden sie am nächsten Morgen Brotbeutel finden, in denen Proviant für den Tag eingepackt ist, Elwene jedoch ist schon früh gegangen, damit sie die Helden nicht mehr sehen muss.

Anders sind die Brotbeutel von Elwene zusätzlich noch mit Silbertalern, Hellern und Kreuzer versehen, die in ihrer Summe einen Wert von 4 Dukaten und 7 Silbertaler haben.

Wie auch immer die Helden sich entschieden haben, Duardo nimmt seine Gastgeberpflicht ernst und richtet ein stärkendes Frühstück für die Helden an. Insgesamt kostet der Aufenthalt die Helden 5 (bzw. 3 bei Übernachtung in der Schankstube) Kreuzer pro Person. Freundlich werden die Helden verabschiedet.

Grangor – Die Stadt der Kanäle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Dort liegt Grangor – umflossen von efferds Reich schwimmt sie sicher in den Fluten. Die Fähre, das ihr besteigen musstet um vom Festland überzusetzen fährt einen Bogen um einige anderen Booten auszuweichen. Durch dieses Mänöver könnt ihr einen Blick auf die Nordseite von Grangor erhaschen. Rötlich golden schimmern die Fassaden angestrahlt durch das niedersinkende Praiosrund. Sich erhebend aus flüssigem Gold könnt ihr die majestätischen Paläste und hohen Handelshäuser sehen. Die Paläste der Reiche umgeben mit einer friedfertigen beruhigenden Aura, hektisch hingegen die Straßen, Gassen und Anlegestellen der Händler, die sicherlich noch viele Waren für das große Fest ausliefern müssen.

Dann kommt die wahre Einzigartigkeit von Grangor ins Blickfeld: Die Kanäle. Wahrhaftig könnt ihr mehrere Wasserwege in Grangor hineinfließen sehen. Kleine Boote und flache Lastkähne verwenden diese mit einer Selbstverständlichkeit, als wären es Straßen. Zu welch wunderschöne Stellen mögen diese wohl führen? Dichter, Maler und Sänger verfallen dem Zauber von Grangor schon seid Jahrhunderten und berichten auf ihre eigene Art von wundervollen Plätzen als wären sie in einer Feenwelt.

Dann schiebt sich die Fähre langsam an das Ufer heran und die eben noch goldene Türme haben euch ihre Schattenseite offenbart. Tief hinab geht es von dem höchsten Balkon in tiefe Schluchten. Ihr seht förmlich, wie die Wasserqualität schlechter wird. Eine Stadt, durchzogen von Kanälen, gebaut auf dem Fundament der einfachen Bevölkerung um die wenigen Großen zu halten.

Dann macht es einen Schlag, soeben legte die Fähre an. Eilig strömen die Passagiere in den Hafen. Jedoch kommen sie schnell wieder zum Stehen, denn dort am Ausgang zur Stadt scheint eine Zollschanke zu sein. Nach eurem Gefühl könnte es noch ein wenig dauern, bis ihr dran seid – es wird

noch dauern, bis ihr erschöpft durch die Reise in ein weiches Bett fallen, oder ein kühles Bad nehmen könnt.

Langsam habt ihr euch den Bütteln genähert, als ihr an der Seite ein angeschlagenes Pergament lesen könnt – das Waffengesetz von Grangor:

Das Waffengesetz in Grangor

Generell ist es niemandem erlaubt, Blank-, Hieb-, Stangen- oder Schusswaffen zu tragen. Die Besucher in Grangor dürfen lediglich einen Dolch oder einen Stab mit sich führen, alle anderen Waffen müssen bei der Einreise nach Grangor abgegeben werden.

Die Aufbewahrung der Waffen kostet pro Stück einen Silbertaler. Im Gegenzug erhält der Besitzer ein Wachsmärkchen, mit dem die eigene Waffe wieder beim verlassen der Stadt ausgelöst werden kann.

Ausgenommen von diesem Verbot sind nur eingetragene Bürger der Stadt, Adlige des Lieblichen Feldes oder hochrangige Geweihte.

Meisterinformation

Nachdem die Helden in Grangor angekommen sind heißt es wohl als erstes eine Unterkunft aufzutreiben, denn wir haben schon gegen Abend. An einem Aushang können die Helden, die des Lesens mächtig sind, einige Tavernen ausgeschrieben sehen. Gerade als sie sich das näher ansehen wollen hängt ein Büttel die meisten Blätter ab, da die Meldung kam, dass die Häuser ausgebucht sind. Nur noch wenige Zettel hängen dort und die Menge um diese scheint immer größer zu werden.

Da die Helden jedoch nicht auf der Straße kampieren sollen, werden sie angesprochen....

Die Unterkunft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Gerade als ihr begreift, dass die wenigen Betten, die dort auf den Zetteln stehen,

nicht für die gewaltige Menge ausreichen können und ihr euch deswegen hilflos anschaut kommt ein junger Mann in mit kurzen dunklen Locken und einem verspielt wirkendem Bart am Kinn auf euch zu. „Benötigt ihr noch eine Unterkunft?“ fragt er.

Meisterinformation

Gerade lernten die Helden Toger Eschenbrand kennen, den Sohn von Rogon Eschenbrand. Rogon Eschenbrand führt hier in Grangor die Schänke Bierbrunnen. Um genau zu sein lief es in letzter Zeit nicht so gut mit der Schenke und er kann deswegen nicht die Aushanggebühr zahlen. Aus diesem Grund lauert Toger, im Auftrag seines Vaters, am Hafen auf Fremde um ihnen ein Quartier anzubieten. Toger wird die Helden natürlich gerne zur Schänke begleiten. Bei schwerem Gepäck wird er seine Hilfe anbieten und auf dem Weg auch einige Gebäude mit großen Worten beschreiben. Um die interessantesten Örtlichkeiten für die Gäste seines Vaters zeigen zu können, nimmt er auch kleine Umwege in Kauf...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Toger führt euch tiefer in Alt-Grangor hinein, eine Behausung mit angemessenem Preis hat er versprochen... trotzdem führt er euch in den Stadtteil der Reichen. Vorbei am Fischmarkt, auf dem die Händler und Fischer ihre Stände schon wieder zusammenbauen kommt ihr über eine kleine Brücke zu einem großen roten Haus, das alle anderen überragt. „Das Stadthaus, kaum jemand darf dort eintreten. Wie ist es in anderen Städten? Stehen dort auch immer Wachen davor“ und deutet auf die zwei Herren mit den Hellebarden beim Eingang „die alle ohne triftigen Grund abweisen? Na ja, aber was will man da schon? Sind eh nur ein paar Reiche und die staubigen Bücher des Archiv drin. Gehen wir weiter. Das nächste Gebäude wird euch gefallen. Wenn ihr mal was schönes sehen wollt, so solltet ihr dort euer Geld lassen.“ Nach einer weiteren Brücke und einem Schwenk nach rechts steht ihr nun Anfang

einer Straße und blickt auf ein schlichtes Gebäude, dessen unterstes Stockwerk gemauert ist und die oberen als Fachwerk weitergeführt wurden. Ein großes Tor weist wohl in einen Innenhof. „Dort ist sie, die Magierakademie. Für einen kleinen Obolus könnt ihr sicherlich in einer Lehrstunde teilnehmen. Oft seht ihr dann tolle Sachen, Drachen, Riesen, Berge von Gold und die Kaiserin selbst sollen dort schon erschienen sein. Lasst uns nun endlich zur Schänke gehen, ihr seid sicherlich hungrig.“ Mit diesen Worten dreht er sich wieder um und steuert wieder die große Straße an.

Nach kurzer Zeit erreicht ihr einen breiten Kanal, über den mehrere Brücken führen. Toger führt euch über eine und schlägt anschließend direkt die parallele Straße zum Kanal ein um euch zu einem kleinen Platz zu führen, auf dem ein Kran steht. Angebunden an den Kran ist ein schwerer Käfig aus Eisen, der im Moment kalt und unwirklich am Ufer steht. „Hier sind wir am Schinderwaat. Eine typische Bestrafung, für schwere Verbrechen, in Grangor ist das Ertränken. In der Regel werden nur fremde Personen ertränkt, da sie nicht genug Geld haben, um die großen Auslösesummen zu zahlen. Lasst uns weitergehen, noch über die große Brücke drüber und schon sind wir da.“

In den noch belebten Straßen wandelt ihr Süd-Grangor. Nach dem Schinderwaat wurden die Häuser kleiner, die Straßen schmutzige, die Menschen ärmer und das Stadtbild glich sich endlich einer normalen Stadt an. Über eine lange Brücke werdet ihr geführt, von der Insel herunter. Sicherlich zwei Karren können hier bequem über dieses mit Fresken versehene Bauswerk neben einander fahren und noch immer wäre etwas Platz für Fußgänger. Am anderen Ende der Brücke könnt ihr ein Schild mit der Aufschrift „Insel Kopp“ sehen. Die Straßen sind umrandet von Fachwerkhäusern und kleinen Villen. Alles steht so nahe bei einander, als würden sie sich gegenseitig stützen. „Einfache und anständige Menschen wohnen hier auf Insel. Fast alle sind Handwerker oder

Kaufleute. Jedoch ist hier auch der Rondra- wie auch Borontempel angesiedelt. Beide sind aber nicht so stark besucht.“ Mit dem ausklingen seiner Worte bleibt Toger stehen vor einem Fachwerkhaus stehen. Auf einem Schild an der Wand könnt ihr einen aufgemalten Brunnen mit gelber Flüssigkeit sehen, darunter steht „Schänke Bierbrunnen“. Mit einem Lächeln auf den Lippen tritt Toger in das Haus ein.

derHinter der Tür öffnet sich ein Schenke die hier nicht zu erwarten wäre. Die Tische sind große Holzfässer, statt Bänken oder Stühlen sitzt man hier auf hohen Hocken ohne Lehne. Die Wände zieren Wappen ferner Länder und hinter der Theke steht ein doppelte Reihe großer und kleiner Fässer an der Wand. In der Luft liegt ein leichter eigenartiger Geruch – eine Mischung aus gebratenem Fisch, Tabak und süßlichem, wie auch saurem Bier. Nur wenige Tische sind besetzt. Toger lässt euch an einem zurück, er möchte seinen Vater aus der Küche holen. Auf der Oberseite eures Tisches könnt ich ein kleines Schildchen befestigt sehen. Die Aufschrift: „Almada“. Gerade als ihr euch fragt, was dies soll kommt auch schon ein untersetzter Mann mit deutlichem Bausatz und dickem Schnauzer auf euch zu. „Ich grüße euch.“

wurde die einmalige Duftnote des Bieres riechen – wenn man ihm glauben kann...

Meisterinformation

Gerade lernen die Helden Rogon Eschenbrand, den Besitzer dieser Herberge, kennen. Dieser Mann rühmt sich Biere aus ganz Aventurien anzubieten. Sei es nun zwergisches „Wunderwasser“ oder bornischer Mumpitz, hier ist alles zu finden. Besonders stolz ist er jedoch auf sein selbst gebrautes „Phecador“. Dies ist ein scheußlich süßbitteres Starkbier, das aus reinstem Phecadi-Wasser gebraut wird. Natürlich könnte dieses Bier auch der Grund für die Flaute in der Herberge sein....

Die leeren Bierfässer verwendet er zur Zierde oder als Tische. Die aufgenagelten Marken stellen die Herkunft fest. Wenn man Rogon glauben kann, dann kann man noch Jahre nachdem das Fass zum Tisch

Erste Nachforschungen

Den ersten Hinweis für die Suche nach Ardo hat Elwene schon gegeben – der Traviatempel. Laut ihrer Auskunft wurden beide nach dem Unglück ihrer Eltern ins Waisenhaus gegeben, indem sie sich dann trennten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Den Traviatempel, wie auch das Waisenhaus, zu finden war nicht weiter schwer. Die Bürger von Grangor gaben euch gerne Auskunft, womit der Weg schnell gefunden war.

Nun steht ihr vor ihm, ein schmuckloses Gebäude mit zwei Stockwerken aus grauem Gestein. Ein wenig Farbe wurde nur um das Hauptportal in den Traviatempel gegeben. Eine junge Novizin in ihrem orangen Ornat fegt gerade die Straße. Gleich rechts daneben seht ihr das ebenso schmucklose Waisenhaus, bei dem zwei Jungs in ersten Stockwerk auf vorüber-gehende Passanten zeigen und dann immer lachen.

Meisterinformation

Die Helden möchten sehr wahrscheinlich mit einem oder einer Geweihten sprechen, die vor 17 Jahren schon hier lebte und die Geschwister kennen könnte. Für den Moment ist es gleich, in welchem der Gebäude sie nachfragen, in beiden werden sie von einer Geweihten zu Schwester Marbis Serpolet geführt. Zur Zeit ist sie im Waisenhaus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Über eine Treppe, die unter jedem eurer Schritte unheilvolle Laute von sich gibt werdet ihr in das erste Obergeschoss geführt. Dort einen Gang entlang, vor einer Tür, der jeden anderen gleich bleibt eure Gruppe stehen. Die Geweihte drückt sanft die Tür auf und ein schroffes Schnarche dringt auf den Gang. In dem Raum sitzt Schwester Marbis auf einem Schaukelstuhl, der langsam quietschend nach vorne und wieder zurück wippt. Auf ihrem Schoß sitzt ein kleiner Junge mit großen Augen,

der vergnügt an dem ihrem gelben Gürtel spielt. Eure Führerin geht auf Schwester Marbis zu, nimmt das Märchenbuch von ihrem Schoß und dann den Jungen auf den Arm. Anschließend weckt sie sanft die alte Frau, deren graues Haar geordnet auf die Schultern fällt und ihre Hände sich am Stuhl festhalten. Die Geweihte flüstert ihr noch etwas ins Ohr und lässt euch anschließend allein.

Schwester Marbis schaut sich kurz benommen um und richtet dann ihre blauen Augen musternd auf jeden von euch.

Meisterinformation

Schwester Marbis Serpolet wird freundlich und zuvorkommend zu den Helden sein, jedoch erwartet sie von jedem, dass er oder sie sich vorstellt. Anschließend fragt sie, ob die Gäste etwas zu trinken haben wollen oder ein Gebäck versuchen wollen. Leider ist die alte Dame auch ein wenig vergesslich und braucht bei komplizierteren Namen zwei oder drei Versuche und Korrekturen, bis sie im Gedächtnis sind.

Die Helden werden wohl recht schnell aus Elwene Meeltheuer und ihren Bruder Ardo zu sprechen kommen. Auch hier wird die Geweihte nach bestem Wissen und Gewissen antworten, jedoch ist sie in den 17 Jahren immer älter geworden weiß nicht, ob der Gesuchte Ardo der aus dem Gedächtnis ist. Kurz gesagt, kann sie sich an einen Ardo erinnern, dieser ist laut ihrer Aussage vor 18, 17 oder 16 Jahren umgekommen. An einen Nachnamen kann sie sich nicht entsinnen.

An Elwene kann sie sich jedoch erinnern. Die Rahjakirche mit ihrer damaligen führenden Geweihten (Name vergessen) hat sich sehr um das Kind gesorgt und hat auch verwandte in der Umgebung gefunden. Damit das Kind in einer guten Umgebung bei Verwandten aufwächst wurde es zu ihnen gegeben.

Ihr Tipp ist es jedoch einfach freundlich beim Borontempel anzufragen. Denn diese führen, im Gegensatz zum Traviatempel, Bücher. Oder man fragt in der

Stadtverwaltung nach, auch diese dürften ein Register der Einwohner haben – und der alte Archivar wirft angeblich nichts weg.

Auf den Spuren von Ardo

Nun passiert das, was wohl in jedem Stadtabenteuer passiert – die Helden können verschiedene Wege nehmen. Jedoch sind die hiesigen Möglichkeiten erst mal beschränkt. Da wir uns auf Ereignisse beziehen die vor 17 Jahren stattfanden, sind brauchbare Informationen kaum noch in den Köpfen der Menschen. Und da Menschen sich alles so schlecht behalten können, schreiben sie es auf – wie in einem Archiv.

Als möglicher Anlaufpunkt wurde von Schwester Marbis schon das Stadtarchiv genannt. Wie die Helden schon wissen, ist das Archiv im Stadthaus untergebracht, wo Fremde nur mit Leumund Einlass bekommen. Dieser Leumund kann ohne Probleme Schwester Marbis sein und wird den Helden auch gerne ein entsprechendes Schriftstück ausstellen.

Als zweite Möglichkeit ist hier noch der Borontempel genannt. In den Borontempel kommt man natürlich ohne Leumund hinein und kann auch die entsprechenden Bücher einsehen.

Im Optimalfall werden die Helden beide Orte aufsuchen, womit das Rätsel um den Tod von Ardo ganz sicher erkannt wird. Jedoch gehen Spieler nicht immer den im Abenteuer vorgeschlagenem optimalen Pfad, womit es sein kann, dass sie zwischen den Institutionen wählen. Es ist dies nicht sehr schlimm, da fast alle Informationen im Archiv gefunden werden können. Die Helden, die sich für den Borontempel entscheiden, werden wahrscheinlich auf das Stadtarchiv zurückkommen, da im Tempel nicht alle Informationen eingeholt werden können.

Die Helden suchen das Stadtarchiv auf

Die Helden werden nur mit einem Leumund in das Stadthaus, indem sich das Archiv befindet, eingelassen. Natürlich kann man auch versuchen die zwei Gardisten vor dem Eingang zu überzeugen, dass man ein Bürger von Grangor ist, jedoch sollten die Spieler eine gute Geschichte erzählen oder eine Überzeugen-Probe +4 abliefern. Es reicht wenn einer dies tut, die anderen können dann mitkommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Wachen waren noch so freundlich euch die Tür zum Archiv zu zeigen und haben sich dann wieder auf ihre Bank gesetzt um in Ruhe die Sonne zu genießen. Wie ihr in das Archiv reinschaut fällt euer Blick direkt auf ein kleines Mädchen hinter einem mächtigen Schreibtisch. An ihrer hellgelben Gewand mit orangefarbenem Kragen könnt ihr sie eindeutig als eine junge Traviadienerin identifizieren, die angestrengt in einem Buch zu lesen scheint. Nachdem ihr eingetreten seid blickt die junge Novizin hoch, springt geschwind auf und kommt näher. „Travia und Hesinde zum Grusse werte Fremde.“

Meisterinformation zu Beliena Damotil

Soeben sind die Helden auf die derzeitige Archivarin Beliena Damotil, eine Novizin der Traviakirche gestoßen. Sie hält im Moment im Archiv die Stellung bis der eigentliche Archivar wieder aus Sewamund (südlich von Grangor gelegen) zurück ist. Die Novizin erwartet seine Rückkehr noch vor den Festtagen, wie er versprochen hatte. Diese ungewöhnliche Aufgabe kommt ihr gerade recht, da Schwester Marbis ihr sagte, dass sie besser lesen lernen sollte.

Meisterinformation zu dem Stadtarchiv

Das Stadtarchiv erstreckt sich über zwei Stockwerke, wobei das 1. Obergeschoss im hinteren Teil über eine nachträglich installierte Wendeltreppe zu erreichen ist. Das Stadtarchiv bietet einen guten Überblick der Geschichte Grangors wie

auch die Meisten Amtspapiere. Im oberen Stockwerk ist ein Großteil des Raumes von der Leidenschaft des Archivars eingenommen – Ausgaben des Grangorer Knalrufes. Viele Jahre reichen die Ausgaben dieser lokalen Zeitung zurück, weit über das (für das Abenteuer) gewünschte Jahr 12 n. Hal.

Meisterinformation zu Meneander Pyrikos im Stadtarchiv

Auch im oberen Stockwerk arbeitet zur Zeit ein junger Mann – Meneander Pyrikos. Er wird freundlich zu den Helden sein, Interesse für ihre Nachforschungen zeigen und ihnen seine Hilfe anbieten. Nach einiger Zeit geht er sogar noch weiter, er möchte aktiv an der Untersuchung beteiligt werden, im Gegenzug will er diese als einen Bericht im Kusliker Kurier – bei dem er Schreiber ist – veröffentlichen. Falls die Helden nicht auf sein Angebot eingehen wollen wird er von Zeitungsberichten erzählen, die zu großem Ruhm, viel Gold und Ansehen bei hohen Herrschaften geführt haben. Werden die Helden trotzdem nicht auf das Angebot eingehen, so wird er den Helden möglichst unauffällig versuchen zu folgen.

Weitere Informationen zu Meneander Pyrikos finden Sie im Anhang.

Meisterinformation zu den Erkenntnissen im Stadtarchiv

Die Informationen des Register der Einwohner finden Sie im Anhang C in der Quelle 10.

Die Informationen verschiedener Ausgaben des Grangorer Kanalrufers finden sie im Anhang C (Quelle 1-9).

Die Helden suchen den Borontempel auf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nur wenige hundert Schritt von eurer Unterkunft entfernt liegt der Borontempel. Dieses bescheidene Gebäude aus dunklem Marmor steht dort am Ende der Straße wie ein starker Gegensatz zu den geschäftigen gegenüberliegenden Ufern. Ruhe, Bedachtsamkeit und Geborgenheit drückt eine milde Marbo-Statur aus. Dieser Tempel ist kaum ein Tempel der Toten wie euch nun bewusst wird, sondern eher ein Tempel der Lebenden. In der Einsamkeit spendet er Trost. Zur rechten Seite des Tempels könnt ihr einen kleinen wohlgepflegten Boronanger sehen, in dem wohl kaum mehr als 20 Menschen niedergebettet wurden.

Die wenigen Stufen hinauf in die Tempelhalle schließen an einem schweren dunklen Vorhang ab, als wolle die Priesterschaft die Hektik der Stadt nicht einlassen.

Nachdem ihr durch die Pforte getreten seid, seht ihr einen kleinen und eher schlichten Betraum für den Herrn. Kaum ein Fenster weist nach draußen um das helle Licht einzulassen. Begrüßt werden die Gläubigen von einer Rabenstatur, die schützend seine Flügel vor das einzige Fenster breitet und somit unregelmäßig den Boden des Wasserbeckens in der Mitte erhellt. Auf dem Boden des Beckens könnt ihr einen eingelassenen Weg erkennen, der wohl den Weg des Lebens und der Ewigkeit danach darstellt.

Erst als ihr kurz den Atem anhaltet um die Ruhe nicht zu stören könnt ihr hören, wie ein Wassertropfen regelmäßig in ein Becken einschlägt und somit zum einen Beruhigung bringt und die Betenden daran erinnert, dass es noch anderes als die Stille gibt.

Zur Zeit seid ihr allein im Betraum und nur eine Türöffnung zu eurer Linken weist einen weiteren Weg. Wie ihr vorsichtig um die Ecke schaut, seht ihr eine Geweihte, die mit ihren zitterigen Händen Zeilen in einem Buch nachfährt und in ihrem faltigen Gesicht immer wieder die Stirn

hochzieht. Ihr schwarzes Haar ist – im starken Kontrast zu ihrer traditionellen schwarzen Robe – hochgesteckt wie es junge Frauen tragen.

Meisterinformation

Hinter diesem Türbogen befindet sich Schwester Loanda, die Borongeweihte von Grangor. Als die Helden eintreffen liest sie im Vorraum zu ihrem Gemach in einem Buch.

Sehr viel Verehrung erhält der Gott der Toten in Grangor nicht, da traditionell die Verstorbenen auf einem kleinen Boot dem Herrn Efferd übergeben werden. Schwester Loanda ist zwar der Meinung, dass ein normales Grab viel eher den Toten und Boron gerecht würde, ist jedoch – wie man an der geringen Zahl der Gräber sehen kann – ziemlich allein mit dieser Meinung.

Falls die Helden die alte Geweihte freundlich fragen, Einsicht in das Buch der Toten zu erlangen, wird sie es gewähren. Da auch eine Boroni ab und zu zwischenmenschlichen Kontakt benötigt, wird sie ihnen bei ihrer Suche helfen.

Falls die Helden schon an dieser Stelle die Geschehnisse vor 17 und 18 Jahren forschen, wird sie ihnen auch von den ungewöhnlich vielen Träumen in diesem Zeitraum erzählen.

Die Eintragungen des Buch der Toten im Anhang C in Quelle 11 bzw. 12 finden.

Akt II

Allgemeines zu Akt II

Dieser Akt startet nachdem die Helden verwirrende Aufzeichnungen zu der Familie Bogosch gefunden hat und diesen nachgehen will. Ziel dieses Aktes ist zu ergründen, was in den Jahren 12 und 13 n. Hal wirklich geschehen ist. Dazu werden die Helden ein wenig in der Geschichte von Grangor wühlen müssen und sie werden neue Figuren kennen lernen, die sie alle weiterbringen können.

Durch die Nachforschungen der Familie Bogosch und den Geschehnissen im Jahr 12 n. Hal erlangen die Helden die Aufmerksamkeit von Meneander Pyrikos. Dieser wird darauf hin die Helden ansprechen und seine Hilfe anbieten (Das Sprungbrett zum Ruhm). Er selbst sieht in den Helden seine Chance das Geheimnis zu lösen.

Das Finale dieses Aktes ist eine der wenigen möglichen Kampfszenen dieses Abenteuers – der Kampf gegen den Holzgolem vor der Namenlosen Kultstätte.

Auf Sie lieber Meister kommt nun die volle Härte eines Stadtabenteuers zu. Es liegt wohl in der Natur von solchen Abenteuern, dass die Helden eine große Auswahl an möglichen Wegen beschreiten können. Durch diese Vielfalt ist von Ihnen eine große Flexibilität gefordert, da das Abenteuer an sich nur die wahrscheinlichsten Wege aufzeigen kann und ihre Gruppe nicht kennt. Die eine Gruppe wird einen magischen Charakter haben, der durch Wände gehen kann. Die nächste Gruppe hat einen geschickten Streuner oder einen angesehenen Geweihten. Wie bereits geschrieben kann man nicht alle Möglichkeiten abdecken und es bedarf Ihrer hohen Kunst die Spieler zu fordern – jedoch nicht zu verprellen – um ihnen ein schönes Abenteuer zu bieten.

In diesem Akt werden einige Szenen eingestreut, bei denen die Helden wohl erst einmal denken werden, dass sie zur

Ablenkung oder Entspannung dienen (Beispiel: Die Tanzeinlage). Diese Szenen dienen seltenst zur richtigen Entspannung, wichtige Informationen sollen so – getarnt als Zufall – eingestreut werden und Meisterpersonen, die für das Abenteuer wichtig sind bekannt gemacht werden. Neben diesen Prioritäten sollen die Szenen wirklich ein wenig die Spannung wegnehmen und auch auf das Fest hinarbeiten, das in wenigen Tagen stattfindet.

Das Geheimnis der Familie Bogosch

Nach dem 1. Akt werden die Helden auf die ungewöhnlichen Ereignisse der Familie Bogosch gestoßen sein. Da diese Familie im Moment der einzige Anhaltspunkt ist, werden die Helden wohl in diese Richtung weiterforschen.

An dieser Stelle kann es passieren, dass die Heldengruppe sich aufspalten wird. Zum einen kann man weiterhin im Stadtarchiv Informationen sammeln, oder man geht auf die Straße und versucht Bekannte, Freunde und Verwandte der Familie Bogosch zu finden.

Die Suche im Stadtarchiv

Im Stadtarchiv können alle Quellen des Grangorer Kanalrufers (Quellen 1-9) eingesehen werden, wie auch das Einwohnerregister (Quelle 10).

Die Spieler sollten schon genau sagen, was sie durchschauen und was sie suchen. Allein der Ausspruch „Ich schaue mich hier um“ kann nur Zufallsergebnisse liefern. Eine gezielte im Register der Einwohner nach der Familie Bogosch kann die Quelle 10 hervorbringen.

Die Suche auf der Straße

Manche Helden werden sich eher auf die Straße begeben, um dort Informationen zu suchen. Die Gründe dafür sind zahlreich – man nehme das gute Wetter, die Abneigung gegen staubige Bibliotheken und Archive oder einfach: Ein Held kann nicht lesen.

Für die Helden, die sich umhören, lassen sich ein paar nette kurze Szenen erarbeiten, die hilfreiche, verwirrende oder gar keine Informationen enthalten, immerhin liegt das ganz 17 bzw. 18 Jahre zurück.

Im folgenden möchte ich ihnen ein paar anbieten. Diese Aussage sind aufgeschlüsselt auf die Fragen.

Frage: Wo wohnte die Familie Bogosch?

Ort: Ganz Grangor

Antwort: War das nicht in Suderstadt, ja ich erinnere mich. Die hatten so ein schönes Haus. Über der Tür hing ein Segensspruch des Herrn Efferd. Ja das war eine feine Familie. Unten am Seebogen hatten die ihr Haus, direkt mit Anlegestelle an einem der schönsten Kanäle von Grangor. Als ihre Kinder noch ganz klein waren sind sie oft mit ihnen durch die Stadt gerudert.

Aber was dann passiert ist, das war nicht recht. Es heißt ja, dass der alte Atan Spielschulden hatte, aber das glaube ich nicht.

Meisterinformation: Diese Information kann man von fast jedem bekommen. Die Kernaussage ist der Standort des Hauses.

Frage: Wie war die Familie Bogosch?

Ort: Unmittelbare Nachbarschaft.

Antwort #1: Ach lassen Sie mich damit in Ruhe. Wer weiß wen der Herr Boron an dem Tag vergessen hatte? Mein Bruder war in der Bucht vom Rahjatempel an dem Tag. Seit dem hat er kein Fuß mehr in das Wasser von Grangor gesetzt. Innerhalb eines Atemzuges wurden vier Matrosen direkt neben meinem Bruder vom Wasser verschluckt! Zähne kamen raus, haben das Boot zermalmt und die Menschen gefressen. Mein Bruder war nur ein paar Meter daneben und er hat gefleht um sein Leben – noch Tage danach. Kurze Zeit später hat er sein Boot auf einen Karren genommen und ist damit nach Sewamund. Und was haben die betuchten Leute der Stadt getan? Nichts, und nun sitzt noch immer der Wasserdrache im Hafen. Ein unheimlicher Tag sag ich Euch.

Meisterinformation: Die Hauptaussage ist hier, dass noch mehr Menschen an diesem Tag gestorben sind – ob Ihren Helden das zu denken gibt?

Antwort #2: Feine Leute sagen ich dir. Sie waren immer in feinsten Gewändern gekleidet, haben vornehm gespeist und sind auf viele Feste eingeladen worden. Doch plötzlich hatte es nicht mehr so gut um sie gestanden. Der Herr Atan hatte wohl nicht mehr so gute Geschäfte gemacht und nach und nach wurde auch das Geld knapper. Da kamen immer wieder Männer und Frauen die Bilder, Stühle und gar Tische weggetragen haben... zum verkaufen meine ich.

Aber das ist lange her und niemand denkt gerne an diese Zeit zurück. Ein zu schreckliches Ende hat es genommen. Was wohl aus den reizenden Kindern geworden ist?

Aber auch das ist vorbei, die sind längst alle erwachsen. Nicht so die neuen Bewohner des Hauses. So reiche Leute aus Venga, die kommen immer nur im Sommer nach Grangor. Vor zwei Tagen sind sie wieder gekommen.

Meisterinformation: Wie sie an dieser Antwort sehen, ist man geteilter Meinung zur Familie Bogosch. Auch eine interessant Aussage ist, dass das Geld knapp wurde und selbst die Möbel verkauft wurden. Dies kam aber daher, dass die Familie Bogosch den Namenlosen Tempel in der Stadt mitfinanzieren mussten.

Frage: Hatte die Familie Bogosch Freunde?

Ort: Unmittelbare Nachbarschaft.

Antwort: Oh ja, ich denke schon. Da gab es doch diesen Heiler aus Neuhaven der immer die Medizin für den Atan gebracht hatte. Mit dem haben sie sich immer sehr nett und lange unterhalten. Den Namen kenne ich jetzt leider nicht mehr... aber er hatte eine kleine Tochter, die war ungefähr in dem Alter der Kinder. Die haben oft hier auf der Straße gespielt. Früher war es einfach schöner in der Stadt

Meisterinformation: Gemeint ist der Medicus Jacopo Patara, der tatsächlich aus Neuhaben stammt und dort noch mit seiner Tochter Camilla lebt. Ihn aufzusuchen kann die Helden wahrlich weiterbringen....

Frage: **Welchen Beruf hatte Atan Bogosch?**

Ort: Eine Antwort kann man in der Nachbarschaft oder bei anderen Fernhändlern erfahren.

Antwort: Atan Bogosch? Ist das der, der vor 20 Götterläufen nicht mit der ganzen Familie umgekommen war? Nun, der war Fernhändler, vor allem Wolle hatte er unten in Drôl eingekauft und hier und in Harben verkauft.

Meisterinformation: Einen direkten Bezug hat diese Frage zwar nicht zum Abenteuer, aber die Spieler wandeln oft auf seltsamen Pfaden.

Frage: **War die Familie Bogosch reich?**

Antwort: Siehe Frage „Wie war die Familie Bogosch?“ (Antwort #2).

Das Sprungbrett zum Ruhm

In dieser Szene werden die Helden im Stadtarchiv von Meneander Pyrikos, dem Schreiber des Kusliker Kuriers, angesprochen. Er möchte den Helden helfen.

Suchen sie sich einen Helden aus, der gerade im Stadtarchiv arbeitet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Gerade legst wieder ein Stapel alter Gazetten beiseite da kommt der junge Mann zögerlich herüber. Er arbeitet schon einige Tage länger wie ihr in dem Archiv und soll ein Schreiber des Kusliker Kuriers sein. Mit einem lächeln tritt er an deinen Tisch heran und streckt dir die Hand entgegen bevor sie – zappelig wie er im Moment ist – noch irgendwo verliert „Mein Nam... [räusper] äh mein Name ist Meneander Pyrikos. Ich bin Schreiber beim Kusliker Kurier. Ich habe gesehen, dass ihr nach Ereignissen vor 18 Jahren forscht. Um was geht es da wenn ich

fragen darf.“ Nachdem du deine Hände wieder aus dem feuchten zappeligen Griff befreit hast hält er sie hinter dem Rücken fest, bevor wirklich noch etwas passiert.

Meisterinformation

Meneander Pyrikos spielt hier nur den nervösen unerfahrenen Mann, in der Hoffnung, dass so die Helden schneller und eher Vertrauen zu ihm finden. Vielleicht denken die Helden sogar, dass er ein armer Tropf ist – Mitleid ist ein gutes Kontroll-Mittel.

Er ist sehr an der Aufgabe der Helden interessiert, da auch er – weniger offensichtlich – danach forscht. Falls er auf sein Wirken angesprochen wird, so berichtet er über einen Auftrag, eine Kolumne über Grangor zu schreiben. Jedoch findet er kein großes Interesse an dieser Arbeit und möchte lieber über etwas schreiben, das Ruhm und Ansehen mit sich bringt – eine Geschichte, wie sie gerade die Helden erforschen. Sein Angebot ist einen Artikel darüber zu schreiben, der den Blick der Herrschenden und Edlen auf die Helden werfen wird. Er hat nur eine Bedingung: Er möchte mit dabei sein um alles erleben zu können.

Falls sein Gesuchen abgelehnt wird, so wird er immer versuchen den Helden heimlich zu folgen um trotzdem alles mitzuerleben. Er wird sich dabei recht ungeschickt anstellen, damit die Helden auf ihn aufmerksam werden und er noch einmal versuchen kann ihn mitzunehmen. Falls die Helden hingegen Meneander mitnehmen sollten, so wird er sie bestmöglich unterstützen und Sie als Meister haben eine Figur, um die Helden durch das Abenteuer zu leiten.

Meneander wird erst gegen die Helden vorgehen, wenn sie die Kugel in Besitz haben und es der Vorabend zur Warenschau ist.

Der Medicus und seine Tochter

Wie die Helden durch Recherchen im Archiv oder bei Gesprächen mit Bürgern herausfinden konnten, war Jacopo Patara

ein Freund der Familie. Zuzüglich kam in dem Artikel noch herüber, dass Jacopo sich auch schützend vor die verblichene Familie stellte, um ihr Andenken zu wahren und jede Rufmord-Kampagne abzuwehren. In der Hoffnung, neue Informationen oder Aufklärung zu erfahren werden die Helden wahrscheinlich diesen Medicus aufsuchen und mit ihm reden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Schnell ist in dem Stadtteil Neuhaven der Laden des Medicus in der Nähe des Rahjatempel gefunden. Ein kleines Haus mit einem Obergeschoss. Umrundet von gepflegten Fassaden sticht dieses Haus in der Straße hervor. Das einst prächtige Grün kann inzwischen nur noch erahnt werden, da selbst die Farbe nur noch in schmalen Resten vorhanden ist.

Über der Eingangstür könnt ihr ein altes, vom Wetter geschliffene, Schild mit der Aufschrift „Medicus“ erkennen.

Wie ihr eintretet quietscht die schwere Tür und ein beruhigender Duft von Baldrian kommt euch in die Nase. Die Wände sind vollgestellt mit kleinen Tiegelchen, Säckchen und schalen. Direkt gegenüber der Tür hängt ein Ölbild, das dieses Haus wahrlich schon im besseren Zustand zeigte, wie es noch prächtig in der Straße stand und Wohlstand verkündete. In der hinteren Ecke sehr ihr einen Mann, dem sein Deckhaar schon einige helle Strähnen aufweist. Gebeugt über ein Buch hält er

mit einer Hand seinen Zwicker vor das linke Auge und richtet geistsabwesend mit der Rechten seinen Backenbart. Er murmelt noch ein paar Zahlen vor sich her als er aufschaut und mit einem lächeln auf euch zutritt

Meisterinformation

Soeben haben die Helden den Medicus Jacopo Patara getroffen. Falls die Helden Interesse zeigen, was er gerade macht, so wird er antworten, dass er die Zutaten für eine Wundsalbe vorbereitet (vielleicht benötigen die Helden sie noch einmal).

Jacopo ist ein freundlicher Mittvierziger – wenn auch die Helden freundlich sind. Von Schmeicheleien hält er nichts, da hat er die letzten Jahre schon zu viele unehrliche erlebt, dass er noch etwas darauf gibt. Wenn die Helden den Herrn auf die Familie Bogosch ansprechen, so ist er skeptisch und wird erst nach den Gründen der Helden fragen. Wenn die Helden versichert haben, dass sie nichts böses möchten, dann wird er sie auf einen Tee in die Stube einladen. Seinen Laden wird er so lange schließen, es ist so wie so mal Zeit für eine Pause.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Herr Patara führt euch in den hinteren Teil des Ladens, vorbei an Regalen mit gutduftenden Kräutern, seltsam aussehenden Pflanzen und verschiedenfarbigsten Pulvern. Hinter einem Regal mit Kisten führt dann eine knarrende Holzterasse nach oben. Schon hier könnt ihr eine weibliche Stimme ein Seemannslied summen hören.

Ihr verlasst die kühle Luft und betretet einen kleinen Wohnraum. In der Front von euch steht eine kleine Kochstelle, in der gerade gefeuert wird um einen Kessel mit Wasser zum Kochen zu bringen, rechts davon in der Ecke sitzt auf einer Eckbank an einem Tisch summend eine junge Frau die gerade einmal zwanzig Götterläufe zählt. Mit einem heiteren Gesichtsausdruck nähert sie gerade an einem hellen Unterrock, der für das schlichte Kleid in blau, das neben dran über einem Stuhl liegt bestimmt ist.

„Dies ist meine Tochter Camilla.“ Verkündet Jacopo mit stolzem Augen. „Mach uns allen doch bitte einen Tee“ Eilig räumt sie den Tisch frei und begibt sich zum Kessel.

Meisterinformation

Camilla wird in dieser Szene noch den Tee bereiten, ihr Nähzeug in ein Nebenzimmer legen und dann in die Stadt gehen.

Jacopo wird versuchen sich gepflegt mit den Helden zu unterhalten und ihnen gerne jede Information, die sie erfragen geben. Er selbst glaubt fest daran, dass über der Familie Bogosch kein Fluch hängt oder sie in dunkle Machenschaften verwickelt waren. Was ihn damals wunderte, war dass die Familie Bogosch alles verkaufte was nicht niet und nagelfest war. Ihnen muss es sehr schlecht gegangen sein. Die bösen Zungen in der Stadt sprachen ihnen noch viel nach und da er immer versucht hat, das Ansehen der Familie zu wahren hat er es auch abbekommen. Darunter litt sein Ruf und seitdem sind die Geschäfte auch bedeutend schlechter. Camilla würde so gerne mit den hohen Damen auf dem Fest tanzen, jedoch haben sie nicht das Geld um ein anständiges Kleid oder gar die Tanzschule zu finanzieren.

Stellen sie Jacopo so dar, dass die Helden am Anfang ein normales Gespräch zu erwarten haben. Mit der Zeit wird sich Jacopo einiges von der Seele reden, er braucht einfach nur einmal eine Person, der er es erzählen kann. Sein Dank wird den Helden gewiss sein, falls sie sich später im Abenteuer (oder im Heldenleben) reinzufällig einmal von ihm heilen lassen müssen.

Der immerwährende Novize

In diesem Zwischenspiel sollen die Helden einen Ansprechpartner in der Akademie erhalten, der ihnen vertraut, erste Hinweise auf das namenlose Unheiligtum unter dem Rahjatempel und auf die Rolle der Akademie in diesem Abenteuer.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nach einem ereignisreichem Tag seid ihr abends wieder in der Schänke Bierbrunnen eingekehrt, um euer Abendmahl zu euch zu nehmen. Die Schenke selber ist kaum gefüllt. Nur ein paar Gäste speisen und trinken zur Zeit hier. Aus einer Ecke heraus könnt ihr ein schluchzen hören. Eure Augen zeigen euch bei einem kurzen Blick wie ein junger Mann mit zersaustem kurzen Haar in dem einfachen Gewand eines Magierlehrlings und geröteten Augen mit Toger an einem Tisch über seinem Krug sitzt. Toger versucht ab und zu ein Thema anzuschneiden oder einfach nur was zu sagen, merkt jedoch, dass es sinnlos ist.

Meisterinformation

Soeben haben die Helden den immerwährenden Novizen Pedro gesehen. Ein junger Mann Anfang zwanzig. Sein Problem auf der hiesigen Magierakademie ist nicht die Bereitschaft etwas zu lernen oder ein schlechtes Gedächtnis – sondern einfach nur unheimliche Angst und ein langsam versiegenderes magisches Potential. Als kleiner Junge hat er mit angesehen, wie sein Vater, ein auswärtiger Maurer, in der Kanalisation von dem Holzgolem getötet wurde (siehe Quelle 4). Nur der Einsatz der Magier hatte ihn gerettet und sobald er versucht Magie zu wirken quält ihn das Bild eines grässlichen braunen Monsters, das ihn töten will. Nur durch das Wirken der ehemaligen Spektabilität Gilindor wurde er in die Akademie aufgenommen und hat es in den bisherigen 11 Jahren bis zum Novizen gebracht.

Pedro ist im Moment mal wieder niedergeschlagen, da sich alle in der Akademie, Lehrer wie Schüler, auf das Fest vorbereiten um dort ihre Kunst zu zeigen. Er hingegen hat es wieder einmal in dem Jahr nicht geschafft seine Kraft zu entfalten und muss deswegen zusehen.

Um davor zu flüchten kommt er öfters (als Erlaubt) zu seinem Freund Toger. Leider ist Toger hier absolut machtlos und beschränkt sich deswegen nur aufs Zuhören und aufmuntern.

Wenn er die Helden bemerkt wird er etwas zögern, als sei er sich nicht sicher die Herrschaften anzusprechen – überwindet sich dann doch. Falls ein Magier unter ihren Helden sein sollte, so wendet er sich an ihn um seinem Freund zu helfen. Falls kein Magier zugegen ist bittet er die Gruppe, da sie sicherlich weit gereiste Menschen sind, die ihm vom Leben außerhalb der Stadt erzählen können.

Pedro benötigt einfach nur ein wenig gezielte Aufmunterung. Wenn die Helden dies in Angriff nehmen werden sie wohl auch von seiner Angst vor dem Monster erfahren, was der wichtige Hinweis hier ist. Wenn die Helden sich in diesem Abenteuer in die Akademie begeben, dann kann ihnen Pedro sicherlich weiterhelfen...

Zum Tanz gebeten

In dieser Szene werden die Helden mit ein wenig Kombination dahinter, dass es Camilla Patara gar nicht so schlecht geht wie sie erfahren haben. Es bleibt nur die Frage warum...

Für diese Szene wählen sie bitte den Helden aus, der am gepflegtesten Auftritt (und vielleicht ein paar Talentpunkte in Tanzen hat).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr bewegt euch zielsicher durch die Straßen und über die Brücken von Grangor als ihr eine laute Stimme vernehmen könnt. „... ja ihr da!“ sagt ein Mann mit weißer Perücke, hellem Spitzenkragen, einem Rüschenhemd und enger Hose, die nur bis zum Knie reicht. Er winkt euch zu sich herüber. Während er wartet zwirbelt er nervös an seinem gerolltem Oberlippenbart. „Sagt an guter Herr, Ihr seid sicher gut auf dem Parkett. Wir wollten gerade mit der Tanzstunde beginnen, jedoch hat eines meiner Mädchen kein Partner. Ihr wollt doch eine junge hübsche Dame nicht enttäuschen indem Ihr euch ihr jetzt versagt – oder?“ richtet der feine Herr seine Worte an [Held].

Falls der angesprochene einwilligt

Geschwind wirst du von dem Herren an die Hand genommen und er führt dich in einen Hinterhof der Extraklasse. Hinter der unscheinbaren Fassade des Hauses ist im Hof eine Tanzfläche für mehrere Paare aufgebaut. Der Herr geleitet dich an ein Grüppchen junger Damen mit, die gerade einen Plausch im angenehmen Schatten führen. Er zeigt auf die Dame, die mit dem Rücken zu dir steht und ihr golden blondes Haar mit einem Netz zusammenhält. Dann verlässt er dich und klatscht auf dem weg zur Tanzfläche in die Hände. „Meine Damen, meine Herren. Bitte aufstellen, wir möchten uns sputen.“

Falls die Helden Camilla Patara schon kennen

Auf dieses Kommando hin beenden die Damen ihren plausch und die jungen Männer aus gutem Hause eilen zu ihrem Partner. Die junge Dame vor dir legt den Fächer beiseite und erstaunt stellst du fest, dass in dem edel besticktem Kleid Camilla Patara, die Tochter des Medicus steckt. Verblüfft schaut ihr euch an. „Bitte nicht nachlassen, wir wollen uns sputen.“ Daraufhin ergreift sie deinen Arm und führt dich zur Tanzfläche.

Ihr reiht euch ein und noch immer etwas verwirrt nimmst du nach einem scharfen Blick von ihr die angemessene Haltung ein. Der höfische Tanz, wie er auch in deinem Heimatland praktiziert wird, lässt die Paare in schnellen Abfolgen wechseln um zum Schluss wieder in der Ausgangsposition zu enden. „Was macht sie hier“ spukt es dir im Kopf herum. Hieß es nicht, dass eine Tanzschule nicht bezahlbar wäre?

Nachdem die Musikanten wieder abgesetzt haben ordnet der Tanzlehrer eine kurze Pause an.

Meisterinformation

Wahrscheinlich werden die Helden nun Interesse an Camilla zeigen, da diese (sicherlich sündhaft teure) Tanzschule doch ein paar Fragen aufwirft. In der pause wird sich Camilla so schnell wie möglich an den Tanzlehrer wenden um sich zu

entschuldigen und möchte heimgehen. Den Fragen der Helden wird sie versuchen auszuweichen. Als Antwort für ihre Teilnahme und ihr eiliges Gehen wird sie eine Freundin anführen, die zur Zeit erkrankt ist (sie nimmt den Platz der Freundin ein und möchte nun wieder zu ihr). Falls sie dabei einen Geweihten belügen sollte, nimmt sie sich vor später buße zu tun.

Die Kanäle von Grangor

Durch ihre Nachforschungen werden die Helden auf einige ungewöhnliche Vorfälle stoßen, die in Zusammenhang stehen könnten. Da niemand aus dieser Zeit, der Auskunft geben könnte, in Grangor ist, müssen die Helden wohl auf die Beinarbeit erledigen und sich selber umschauen.

Die oben angesprochenen Vorfälle sind zum einen die Kanalarbeiten der Rahjakirche – die eigentlich nicht in ihre Zuständigkeit fallen - mit dem Tod eines Handwerkers und das fast Zeitgleiche Verschwinden der damaligen Spektabilität und seines Freundes dem tulamidischen Magiers. Eine weitere Information könnten die Helden von dem Sohn des verstorbenen Magiers inzwischen erlangt haben (siehe dazu „Der immerwährende Studiosus“).

Dieser Abschnitt stellt für sie als Meister eine Möglichkeit da, die Helden zu dem tulamidischen Magier Rashman ibn Tulef mit Hilfe seines Magierstabes – der hier gefunden werden kann – zu führen.

Dazu kommt der Höhepunkt des zweiten Aktes, ein wahrscheinlich unausweichlicher Kampf im namenlosen Unheiligtum gegen den letzten angeschlagenen Golem, der dort Wache hält – eine der wenigen vorgesehenen Möglichkeiten in diesem Abenteuer überhaupt zu kämpfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Durch flaches schlammiges Wasser betretet ihr die Dunkelheit. Eine Ratte flieht vor euren Schritten und die Geräusche des Hafens klingen langsam ab,

bis nur noch Geplätscher und vereinzeltes Fiepen zu hören sind.

Kanalisation #1

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Tunnel öffnet sich in einen Raum, den eure Fackeln nicht ganz erhellen können. Ausgekleidet mit bewachsenem Stein seht ihr schon jetzt, dass ihr euer Vorhaben weder einfach noch sauber von bewältigen könnt. Mit jedem weiteren Schritt sinkt ihr ein wenig tiefer in dem Schlamm und die braun-grüne Masse, die unter euren Stiefeln hervorquillt, lässt euch schauern. Algen wuchern um einen kleine Tümpel in der Mitte, der von zwei Zuflüssen gespeist wird. Ein Zufluss kommt vom Süden heran aus einem schlecht erhaltenem Gang. Als euer Blick dem zweiten Zufluss nach Norden in die Dunkelheit folgt könnt ihr einen gedrungenen Schatten sehen, der gerade aufspringt und in den dunklen, besser erhaltenen Gang flieht.

Meisterinformation

Dieser Schatten ist ein zwergischer Bettler, der hier in der Kanalisation zuflucht vor der Hitze gesucht hat. Er wurde von den Helden einfach nur aufgeschreckt und versuch nun wegzulaufen. Falls die Helden ihm folgen wollen und ihn auch noch erwischen, so weiß er von nichts und streitet alles ab.

Noch eine Anmerkung: Welcher Ihrer Helden hat Sandalen an?

Kanalisation #2

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Länger folgt ihr dem geraden Gang. Jeden Schritt wählt ihr mit bedacht, denn schon zu Beginn musstet ihr erkennen, dass unter dem brackigen Wasser und dem Schlamm untiefen lauern. Eure Hände sind glitschig dreckig vom Abstützen an der Wand. Pilze, Algen, Jahre an Wachstum reißt ihr mit. Spinnen, Käfer und auch eine Schlange musstet ihr abschütteln. Die Arbeiten, die hier unten notdürftig

vorgenommen werden müssen eine wahre Quälerei sein.
Am Ende des Ganges kommt ihr an eine Kreuzung, von der zwei Gänge wegführen.

Kanalisation #3

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nach wenigen Schritten riecht ihr deutlich wie die Luft säuerlicher riecht. Ihr versucht flacher zu atmen, am besten durch den Mund, doch der Geruch scheint sich in der Nase eingebrannt zu haben. Eure Schritte gehen nun leichter, der Untergrund wird wieder härter. Nur noch ein schmales Rinnsal fließt hier durch. Doch dann könnt ihr ein vielfaches Fiepen vernehmen, das euch voraus erklingt.

Wenn die Helden abdrehen

Ihr kommt mit eiligen Schritten, geflohen vor wohl Unmengen von Ratten, wieder zurück an die Abzweigungen. Das Fiepen lässt wieder nach und eure Schritte werden vorsichtiger in dem Schlamm. Der Geruch hat sich wieder in die brackige Duftnote gewandelt und alles ist, wie es vorher war.

Kanalisation #4

Ersetzen Sie bitte [Held] durch den vordersten Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Untergrund wird unübersichtlicher, schlammiger, wieder kommt ihr nur vorsichtig voran. Plötzlich hört ihr ein Knacken rechts von euch – viel zu spät realisiert ihr, dass langsam aber sicher der Boden unter euren Füßen einsackt und weiter nachgibt, dann könnt ihr euch nicht mehr retten: Ihr fallt, der Schlamm scheint euch fast zu bedecken als wieder alles in Bewegung gerät und ihr sehr unsanft zum stehen kommt.

Meisterinformation

Sie können nun mit dem Absatz „Namenloser Tempel #1“ fortfahren. Dies ist der Raum ganz rechts.

Der Namenlose Tempel #1

Bitte suchen Sie sich einen gestürzten Helden aus, dessen Namen sie bei dem [Held] einsetzen.

Durch den Erdbeben seid ihr ein paar Meter hinabgefallen und es scheint als hättet ihr eine Wand durchbrochen. Die wenigen Fackeln, die nicht ausgegangen sind und von Erde und Schlamm verschüttet sind zeigen einen gespenstischen Raum. An den Wänden könnt ihr ein altes, schon abblätterndes Wandgemälde erkennen. Der Boden ist mit dem Staub vieler Jahre bedeckt. Der eingestürzten Wand gegenüber seht ihr eine doppelflügelige Tür aus Holz, der schon der Schimmel habhaft wird.

Wie ihr euch freut, dass kein Knochen durch den Sturz gebrochen ist und aufstehen wollt kann [Held] unter dem Staub ein unheimliches, aber doch bekanntes Zeichen im Boden ertasten.

Meisterinformation

Das unheimliche und bekannte Zeichen im Boden ist ein zerbrochenes Rad, wie es für Gräber verwendet wird. Unsauber wurde es in den Steinboden eingemeißelt. Darunter kann noch ein Schriftzug freigelegt werden: „Hier ruhen auf immer zwergische Meister – die sind nun nimmer schreckliche Geister.“ Ja, Ihre Helden stehen gerade auf einem Grab.

Das Wandgemälde zeigt zwei Gestalten, eine in himmlischen Sphären, die herauswächst aus einer Wolke und die andere liegend darunter, herausgewachsen aus der Erde mit schmerz verzerrtem Gesicht. Die Flüsse, an dieser Gestalt herunterfließen sehen aus wie blutige Bahnen. Sie haben recht, es ist Los, der trauert um die Sterbende Sumu. Auf dem Bild noch erkennbar ist eine goldene Träne, die gerade von Los herabfällt. Bei dieser Träne handelt es sich um die erste Träne von Los – der Namenlose. Für Geweihte wie auch Magier sollte es nicht schwer sein, dieses Bild zu deuten, bei anderen Charakteren, wo man nicht sicher

sein kann, könnte eine Probe auf das Talent Götter/Kulte Ausschlag geben.

Bitte beachten Sie, dass diese Anlage schon seit Jahren nicht mehr besucht worden ist, und die Feuchtigkeit sich zu schaffen gemacht hat. Das Wandgemälde blättert bei jeder Berührung ab, tiefe Spuren werden im Staub auf dem Boden hinterlassen und die Tür ist vollkommen morsch.

Der Namenlose Tempel #2

Durch die morsche Holztür tretet ihr in einen großen Raum, den eure Fackeln in der Tiefe nicht ganz erhellen können. Als erstes fällt euch die kolossale Steinstatue auf, die in der Mitte des Raumes fast 6 Schritt lang auf einem Sockel liegt. Der liegende Mann ist gehauen aus einem Stein. Unter der dicken Staubschicht könnt ihr erkennen, dass er wohl ursprünglich einmal mit Blattgold belegt war, es jedoch inzwischen abgekratzt wurde.

Jetzt fällt euer Blick an die Wand des Raumes. Ausgekleidet ist die karge Felswand mit Platten aus Kupfer und Messing, die verspielte Reliefs zeigen. An manchen Stellen fehlen Platten, die einen sauber entfernt, und die anderen geradezu herausgerissen.

Links von der Tür, durch die ihr getreten seid, könnt ihr einen schlichten steinernen Türrahmen entdecken – doch statt einer Tür, oder einen Gang zu beherbergen könnt ihr Steine sehen, die diesen Gang versperren. Steine? Ein Einsturz? Nein, es scheint als sei der Stein von innen herausgewachsen, an manchen Stellen quillt er unregelmäßig hervor und an anderen schließt er sauber mit der Wand ab.

In einer Ecke könnt ihr noch eine alte metallbeschlagene Truhe erkennen.

Am Kopfende der Statue könnt ihr ein großes bronzenes Portal erkennen, das ein wenig geöffnet ist.

Der Sockel, auf dem er lag, war wahrscheinlich ursprünglich mit Holz verkleidet, denn ihr könnt Nägel und

Holzsplitter um ihn herum entdecken.

Meisterinformation

Gerade haben Ihre Helden den Kultraum dieser Anlage betreten. Der Raum hat die Abmessungen von 16 Meter Länge, 12 Meter Breite und 4 Meter Höhe. Auch hier liegt der Staub der Jahre, Spuren sind in diesem nicht zu erkennen.

Diese Statue soll tatsächlich den Namenlosen darstellen. Ursprünglich war diese Statue ohne Gesicht, doch inzwischen wurden dem Gesicht Konturen gegeben und unsauber wurden Augen, Nase und Mund eingeritzt. Alles ist verzogen zu einer grotesken Gestalt, die nicht weiß, ob sie schreien oder weinen soll.

In dem Sockel der Statue kann eine Lade erkannt werden, die dort halb in einem Einschubfach steckt. Die Griffe dieser Lade wurden abgerissen. Das Innere ist mit langsam verrottendem Samt ausgekleidet.

Die Kiste, die im Raum steht sieht unbeschädigt aus, bis auf das Schloss, das vor langer Zeit zerschlagen wurde. Im Innern ist auch hier eine Samtauskleidung zu finden, die langsam verrottet. Jedoch gibt es hier noch einen tiefen Abdruck, der die ungefähren Maße eines Folianten hat, der hier wohl lange Zeit gelegen hatte.

Ursprünglich führte der Gang hinter dem nun, mit Stein, verschlossenem Türbogen zu einem geheimen Eingang der Rahjakirche. Auf Bitten von Isora verschlossen die Magier diesen Gang mit einem Dschinn des Elements Erz. Die unsaubere Arbeit der Dschinns kommt durch die mangelhafte Beherrschung des Elements Erz von Rashman ibn Tulef.

Das große Bronzeportal führt in Raum 3.

Der Namenlose Tempel #3

Bitte suchen Sie sich einen Helden aus, dessen Namen sie bei dem [Held] einsetzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Durch das große Portal betretet ihr einen Raum, den eure Fackeln vollständig erhellen. Auch dieser Raum wurde bis zu den Decken mit Kupferplatten ausgekleidet. Eine Kupferplatte rechts erringt schnell eure Aufmerksamkeit. Zerflossen sieht sie aus, als wäre sie an einem kleinen Punkt sehr stark erhitzt worden und anschließend geschmolzen.

Dann wandert euer Blick weiter und bleibt an einem Haufen von Holz hängen, der auf dem Boden liegt. Zersplittert, verbrannt und zerschlagen liegt dort eine grob humanoide Gestalt aus Holz. Morsch und von Schimmel zerfressen muss sie schon Jahre hier liegen.

Am anderen Ende dieses Raumes könnt ihr sehen, wie Kupferplatten auf dem Boden in einen Gang hineinführen.

Plötzliche erschrickt [Held] mit einem kurzen Schrei. Langsam verschwindet die Farbe aus seinem Gesicht und zittrig hebt er die Hand um hinter die Tür zu zeigen. Dort steht eine weitere Gestalt aus Holz, rissige Rinde bedeckt den Körper, unterbrochen von schwarzen Brandstellen und ungezielt geschlagene Kerben. In der Mitte seiner Brust ragt euch eine dunkler Stab entgegen, scheinbar eingeschmolzen in das Holz, umrandet von verbrannter Rinde. Über zwei Schritt groß, steht es reglos da und scheint in die Tiefe zu starren.

Meisterinformation

Soeben haben Ihre Helden den letzten Wächter des Unheiligtums getroffen. Dieser Holzgolem wird die Helden nur unter zwei Umständen angreifen:

- Die Helden folgen dem Gang in die Tiefe und kommen dann zurück
- Die Helden berühren den Golem oder greifen ihn an

In dem Golem steckt der Magierstab von Rashman ibn Tulef, der mit dem Flammenschwert hiervor Jahren focht, dann jedoch, das Schwert noch im Golem steckend, fliehen musste. Wenn die Helden des Nachts hier eingedrungen sind, so lassen sie in unregelmäßigen Abständen

den Magierstab erbeben, als wolle er sich befreien (Apport des Magierstabes).

Um den Magierstab aus dem Golem ziehen zu können, muss zuerst die Brust des Golem gespalten werden. Falls Ihre Helden kein Interesse an dem Stab zeigen, so lassen sie ihn erbeben womit der Golem sie dann auch als Ziele ansieht. Der Golem wird den Helden bei einem Rückzug nicht aus dem Raum folgen!

Folgend sehen sie die Werte des Golem für DSA3 und :

Holzgolem

MU 20 LE 60 AU 200 RS 6 MR 14
AT 13 PA 12 TP 3W6+20 (Faust)

Akt III

Allgemeines zu Akt III

Willkommen im letzten Akt der Detektivgeschichte um längst vergangene Geschehnissen.

Am Ende des letzten Aktes sind die Helden mit, oder auch ohne, ihrem Helfer Meneander Pyrikos in das Namenlose Heiligtum unter dem Rahjatempel gelangt. Durch diese Entdeckung dürften sich einige Gedankengänge verbinden und offene Fragen Anknüpfungspunkte zur Gesamtgeschichte und dem Hintergrund erhalten haben. Jedoch sind auch neue Fragen gekommen: Wem gehört dieser Stab? Was ist dort unten passiert? Welche Rolle spielt die Akademie, oder genauer die ehemalige Spektabilität Gilindor und sein tulamidischer Freund ibn Tulef in der Geschichte? All diese Fragen sollen im letzten Akt geklärt werden. Ab jetzt werden die Helden belohnt, bestraft und verraten. Sie müssen sich einigen, wem sie trauen und wen sie nicht trauen. Spielt der Magier ibn Tulef ein falsches Spiel, ist der junge Schreiber Meneander wirklich so naiv und will den großen Ruhm teilen? Und welches dunkle Spiel treibt die schöne Camilla?

Als erstes werden sich die Helden auf die Spur von Rashman ibn Tulef setzen, der über-raschenderweise noch immer in Grangor lebt – wenn auch im verborgenem. Bei dem Magier im Haus können die Helden das Artefakt erringen. Jedoch wird sich dann der junge Schreiber Meneander als falsche Schlange herausstellen und es wohl stehlen. Dem Artefakt und Meneander in die Akademie folgend gilt es den Dieb zu erwischen und die eigenen Interessen zu wahren. Wie soll man in einer menschlich höchst komplexen Situation handeln? Wenn die Moral mit dem Verstand in Konflikt ist und das Gesetz nicht weiterhelfen kann, muss man sich entscheiden und die Konsequenzen tragen.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Spielern viel Spaß.

Der Herr der Meere

Falls Ihre Helden letzte Nacht nicht den Magierstab aus dem Körper des Holzgolems bergen konnten, so ist die eine weitere Möglichkeit die Helden zu dem Magier Rashman ibn Tulef zu bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Geweckt werdet ihr von dumpfen rhythmischen Trommel, die immer näher kommen. Wieder ein dumpfer Schlag und der letzte von euch ist erwacht. Die Geräusche kommen von der Straße und eindeutig in eure Richtung. Hat das Fest schon ein paar Tage früher angefangen? Oder ist das nur eine der kleineren Feiern, wie sie schon einige Tage Nachts in Süd-Grangor stattfinden? Kurz darauf könnt ihr hastige Schritte auf der Holzterre vernehmen und Toger stürmt herein: „Aufwachen, das müsst ihr erleben. Da wird einer zum Schinderwaat geführt!“

Meisterinformation

Tatsächlich wird ein gefangener Südländer in Ketten von Saldaten durch die Straßen geführt. Der Kleidung nach zu urteilen handelt es sich um ein Seemann.

Toger kann den Helden ein paar Hintergrundinformationen zu diesem Ereignis geben: Der Seemann wurde gestern gefasst und ist angeklagt worden verbotene berauschende Mittel zu schmuggeln. Seine Kunden oder die Hintermänner hat er nicht preisgegeben – womit ihm auch die Möglichkeit sich freizukaufen verwehrt wurde. Noch am gestrigen Tag wurde er verurteilt und soll nun an den Schinderwaat. Dort wird er einen Tag lang ersäuft.

Auf Nachfragen kann er sagen, dass die Prozession aus dem Stadtgefängnis (Insel Kopp, Nr. 19) gekommen ist.

Die Helden können währenddessen beobachten wie Passanten am Straßenrand beginnen zu tuscheln und sich auch viele der Prozession anschließen um dieses Ereignis nicht zu verpassen.

Falls die Helden auch dieses Ereignis erleben wollen, fahren sie hier fort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Viele Menschen wollen – wie ihr auch – das Ereignis sehen. Die Meisten schimpfen auf den Gefangenen. Erst kurz vor der Brücke, die hinüber in den Stadtteil Süd-Grangor führt, hört ihr, wie es merklich leiser wird, bis eine bedrückende Stille um euch herum herrscht. Auch die Trommler sind verstummt und nur die Schritte hallen in euren Köpfen weiter. Dann erkennt ihr auch warum die boronische Stille über die Menge gekommen ist: Am Straßenrand steht allein, in ihrem schwarzen gewand, die Borongeweihte Loanda und schaut traurig dem Seemann hinterher. Als ihr schon fast an ihr vorbei seid schlägt sie mit Tränen in den Augen das Boronsrad in die Luft. Auf der Brücke setzen die Trommeln wieder ein, die Menge – beeindruckt von der Boroni – bricht nur noch selten das Schweigen.

Meisterinformation

Die Brongeweihte Loanda ist zwar eine Geweihte des allgemein auch angesehenen Totengottes, jedoch fühlt sie sich hier in der Stadt ein wenig allein und kann Todesstrafen (vor allem aus einem solchem Grund) nicht gutheißen. Noch dazu kommt die Art der Todesstrafe, die sie persönlich für sehr grausam hält.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Bis zum Schinderwaat ist die schweigende Menge weiter angewachsen und auf dem Platz um den kleinen Käfig warten weitere. Gebannt sind alle Augen auf den Seemann gerichtet, der mit gesenktem Haupt in den Käfig gesperrt wird. Dann öffnet ein Soldat eine Rolle Pergament und liest mit kraftvoller Stimme vor: „Verkündet am 7 Rahja des Götterlaufes 1023 nach Bosparans Fall. Auf Ratschluss der ehrwürdigen Kammer des grangorer Gerichts ist die Todesstrafe durch Ersaufen im Schinderaat unverzüglich zu vollstrecken. Anzuwenden ist diese Strafe auf Moduja, Seemann geboren in dem

fernen Al’Anfa.Sein Vergehen ist der Schmuggel und die Einfuhr verbotener Substanzen, die den Geist vernebeln. M:öge Boron seiner Seele gnädig sein ... Hoch mit dem Käfig!“

Erst jetzt schaut der Seemann auf und zeigt den Menschen sein tränenüberströmtes Gesicht. Deutlich ist zu spüren, wie das Gefühl der Menge umschwenkt und die stummen Gebete für die Arme Seele bestimmt sind.

Meisterinformation

Sicherlich gibt es Spielgruppen, die den Tod des Seemanns verhindern wollen. Falls Sie gerade vor einer solchen sitzen, lassen Sie die Spieler handeln – ansonsten können sie fortfahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Zwei Büttel machen sich gerade an die Arbeit, die Winde zu betätigen, als von einige Personen, die nahe dem Kanal stehen ein Raunen ausgeht und ihr dann der ersten erstaunten Ausruf: „Ein Wunder!“ vernehmen könnt. Schnell zieht der Kanal die Aufmerksamkeit auf sich, alle schauen dorthin und weitere Ausrufe ertönen: „Efferd ist auf seiner Seite.“, „Er schickt seine Boten!“. Alle sind auf den Kanal fixiert, keiner kann den Blick von den Delphinen, die aus dem Westen geschwommen kommen abwenden. Die Menschen beginnen zu hoffen und die Wachen zu zweifeln.

Meisterinformation

Wollen Ihre Spieler jetzt etwas tun? Wenn nicht, lesen Sie weiter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Alle Menschen wollen das Spektakel sehen, sie drängen auf die freie Fläche um den Käfig herum und selbst die Wachen wollen das nicht verhindern. Ihr könnt erkennen, dass eine Frau mit grauen Umhang und aufgezogener Kapuze sich nicht von dem Schauspiel beeindrucken lässt und mit dem Gefangenen redet. Sie scheint an dem Schloss des Käfigs zu hantieren, zieht dann ihre Hand zurück und

bahnt sich einen Weg durch die Menge um sich zu entfernen.

Meisterinformation

Falls die Helden ihr folgen wollen, wird die Frau verschwinden, bevor die Helden sie erreichen können. Keine Angst, die Ergreifung nur etwas, zum Schutz der Frau, hinausgezögert werden...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Menge konntet ihr glücklicherweise endlich hinter euch lassen, beschleunigt in der Hoffnung, sie jetzt noch nicht verloren zu haben blickt ihr euch um und könnt den grauen Umhang der flüchtenden Frau entdecken. Geschwind sprintet ihr hinter ihr in der Straße hinterher, dann schlägt sie plötzlich einen Haken und ist hinter einer Ecke verschwunden. Ihr nähert euch der Ecke und rennt noch mal schneller, dann blickt ihr in eine kleine Gasse und überrascht könnt ihr dort Camilla in dem grauen Umhang entdecken, wie sie mit schnellem Atem, den Tränen nahe an der Wand lehnt und langsam zu auch aufblickt.

Meisterinformation

Camilla ist bewusst, dass sie jetzt nicht mehr vor den Helden weglaufen kann und versucht es auch gar nicht. Die gesamte Situation hat sie eben etwas überfordert, weswegen sie ein wenig aufgelöst ist. Wahrscheinlich werden die Helden jetzt einige Fragen an die junge Frau haben, die sie auch gewillt ist zu beantworten. Jedoch müssen die Helden ihr versprechen, dass sie nichts ihrem Vater oder der Stadtwache erzählen. Camilla kauft schon seid langem von dem Seemann Rauschmittel, um sie selbst weiterzuverkaufen. Sie ist in dieses Geschäft eingestiegen, weil sie es satt hatte, immer nur zu den hohen Damen aufzusehen und selbst einmal in privilegierten Kreisen verkehren wollte – so die Tanzschule zum Beispiel. Leider braucht man dafür Geld, das ihre Familie nicht hat. Bis vor einiger Zeit war das auch kein Problem, die Mengen an Rauschmittel waren klein und nicht so sehr geächtet, doch der Magier, für den sie die

Substanzen besorgt wollte mehr und gefährlichere Stoffe.

Gestern Nacht war sie wieder bei dem Magier, um Hilfe für den Seemann zu erbitten. Der Seemann hatte sie nicht verraten, also meinte sie, dass sie ihm etwas schuldig ist. Der Magier bereitete ihr ein kleines Säckchen, dass das Schloss des Käfigs öffnen sollte, damit der Seemann wegschwimmen konnte. Damit sie das Säckchen dem Seemann geben konnte, wollte der Magier eine Ablenkung durchführen – die Delphine nimmt sie an.

Der Name des Magiers ist Rashman ibn Tulef und Camilla ist auch bereit die Helden zu ihm zu führen.

Falls Helden nicht Camilla hinterher gerannt sind

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Soeben ist die junge Frau durch die wilde Menge geflüchtet als etwas neues deine Aufmerksamkeit auf sich zieht. Eine rauchige Stimme dringt zittrig an dein Ohr, dein Blick fällt auf einen hoch aufgewachsenen schwächtigen Mann, der langsam rhythmisch seine Hände vor dem Körper bewegt und etwas in Bosperano vor sich hernuschelt. Eine Ader tritt bläulich an seiner kahlen Schläfe hervor und sein kurzes weißes Haar beginnt vor Anstrengung schimmrig feucht zu glänzen. Seine Nüstern beben und der gewaltigen Anstrengung, die er gerade zu bewältigen scheint und dann bricht seine Rezitation urplötzlich ab und die linke Hand vollführt zum Abschluss eine wagrechte Geste, als wolle er etwas glatt streichen. Erschöpft lässt er kurze Augenblicke später die Schultern hängen und er scheint sich stärker auf seinen Stab zu stützen. Leise könnt ihr die angestregten Worte, allein für sich selbst und eine unbekannte Person vernehmen: „Al’Chababi – ich habe die erkannt.“ Dann könnt ihr euren Blick von dem gezeichneten Gesicht abwenden und seht, dass er eine schlichte graue Robe der Magier trägt. Mit schweren Schritten wendet er sich Richtung der Akademie ab.

Meisterinformation

Soeben standen die Helden der ehemaligen Spektabilität Yehodan Gilindor gegenüber, der die Zauberei seines alten Freundes erkannte und zum einen selbst eine Illusion erschuf, die sich wie eine Welle über die Delphine legte und anschließend die Illusionen zerstörte.

Yehodan Gilindor weiß nun durch dieses magische Duell, dass sein edelster Weggefährte (alt-tul.: Al'Chababi) noch immer oder wieder in der Stadt verweilt. Ihm ist bewusst, dass es kaum Gründe gibt, dass Rashman sich so offen zeigt. Doch er hegt Hoffnung für seinen alten Freund und möchte ihn deswegen nicht direkt stellen.

Bis zur Akademie haben die Helden noch Gelegenheit Yehodan Gilindor anzusprechen. Doch leider wird die ehemalige Spektabilität abweisend auf die Helden reagieren und sie bitten von der Geschichte abzulassen – es ist eine rein private Angelegenheit. Falls Ihre Spieler sich nun so kurz vor dem Ende abbringen lassen, so sollten sie eine fröhliches Fest genießen...

Erkenntnis durch Fragen

In diesem Abschnitt werden die Helden den Magier Rashman ibn Tulef persönlich kennen lernen. Bisher haben die Helden zwei Wege aufgetan den Magier zu finden: Entweder folgen sie den Ausschlägen des Stabes, der sich ab ca. 16 Uhr (irdischer Zeit) wieder rühren wird oder sie bitten Camilla Patara sie zu führen. Egal welche Variante sie wählen, die Helden werden Rashman kennen lernen und die Möglichkeit haben die Kristallkugel zu stibitzen.

Im folgendem möchte ich beide Wege kurz beschreiben.

Stab – finde deinen Meister

Der Stab wird noch am selben Tag ab ca. 16 Uhr (irdische Einschätzung) sich wieder rühren. In kurzen, aber heftigen Stößen rutscht fliegt und springt er auf das Haus von Rashman ibn Tulef zu, denn dieser ist von dem heutigen Nachmittag und dem

magischen Duell erschöpft und legte sich früh schlafen. Im Traum aktiviert sich – wie auch die ganzen Jahre über – immer kurz der Apport. Der Unterschied nun ist, dass der Stab nicht mehr in dem Holzgolem eingeklemmt ist.

Junge Frau – Ihr habt einiges zu erklären

Falls Ihre Helden Camilla bei der Hinrichtung gestellt haben, so wird die junge Frau die Helden ohne Murren zu Rashman ibn Tulef führen. Sie wählt keine Umwege und möchte sich sputen, ohne damit großartig aufzufallen.

Meisterinformation

Gleich welchen Weg Ihre Spieler einschlagen, Sie können nun mit dem folgenden Abschnitt fortfahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Al wäre es Phexens Fingerzeig gewesen erkennt ihr nun das Haus des Magiers sehr deutlich. Es ist ein minder prächtiges Haus wie es oft hier in Süd-Grangor steht – also nicht sehr ungewöhnlich. Die Fensterläden sind zugezogen und die Tür geschlossen. Im Umkreis von wenigen Schritt könnt ihr einen leicht süßlich duftenden Geruch in eurer Nase einfangen – was euch in der Häuserwahl noch mehr Sicherheit gibt.

Meisterinformation

Leider ist es nun schwer zu sagen was Ihre Spieler nun unternehmen. Rashman ist schon zu Bett gegangen und es kann kurz dauern bis die Tür auf ein klopfen geöffnet wird. Vielleicht möchten Ihre Spieler jedoch auch ein wenig unauffälliger das Haus betreten und verwenden einen Dietrich (Probe: Schlösser Öffnen +3) verwenden. Falls die zweite Methode verwandt werden soll, möchte Camilla (wenn sie da ist) nichts damit zu tun haben und gehen.

Das Haus von Rashman ibn Tulef

Einen Plan von seinem Haus finden sie im Anhang auf Seite XX. Hier möchte ich Ihnen nun die drei Zimmer, die das Haus umfassen, näher bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nachdem ihr in durch die Tür getreten seid drängt ihr euch in einen kleinen Raum. Die Wände sind einfach weiß getüncht und die Kanten weisen leicht Rundungen auf. Zu eurer Linken könnt ihr einen leeren Kleiderständer sehen. Darunter befinden sich fünf Paar Schlappen, jede von eigener Machart. So scheint das eine innen mit einem angenehmen Pelz ausgelegt zu sein, das nächste ist hergestellt aus kleinen feinen Perlen, die zusammengehalten werden von einem dünnen Faden.

In einer Ecke könnt ihr auf einem kleinen Metallbottich eine kleine Schaufel mit einem kleinem Besen erkennen.

Euch gegenüber verschließt ein Vorhang aus hellem Stoff den Durchgang in den nächsten Raum.

Meisterinformation

Falls die Helden von Rashman an der Tür empfangen werden, wird er sie bei freundlichem Verhalten auf einen Tee hereinbitten. In diesem Vorraum wird der Gastgeber die Kleidung der Helden von dem größten Dreck mit dem Besen befreien. Anschließend überlegt er einen kurzen Augenblick und mustert dabei jeden. Durch seine Musterung wird er nun versuchen den Helden die passenden Hausschuhe zu geben, die sie in seinem Haus tragen sollen. Es wäre doch eine arge Verletzung der Gastfreundschaft dies abzulehnen. Hier noch die Aufstellung der Hausschuhe mit möglicher Helden-Zuordnung:

- Schuhe mit Glöckchen: Helden, die oft im Mittelpunkt stehen wollen und beachtet werden sollen
- Schuhe aus weichem Leder mit dezenten Stickereien: Eher diebische Helden, die eher auf leisen Sohlen wandern und dezent im Hintergrund bleiben wollen.
- Schuhe, gefertigt aus kleinen Perlen: Helden die gerne etwas neues ausprobieren wollen oder gerne ein angenehmes Gefühl auf ihrer Haut spüren

- Schuhe aus robustem Stoff mit biegsamer Einlage und prunkvollen Stickereien: Das sind die richtigen Schuhe für Krieger und Kämpfer
- Sehr kleine Schuhe, als wären sie für Kinderfüße geschaffen: Auch Zwerge sollen bei Rashman das passende Schuhwerk bekommen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Durch den hellen Vorhang kommt ihr in eine andere Welt – merkwürdige Eleganz ergreift euch. Das getünchte Weiß wandelt sich in leichtem Übergang zu einem beruhigenden Orange. Mit euren Füßen sinkt ihr langsam ein wenig ein als ihr einen der weichen Teppiche betretet, die auf dem Boden ausgelegt sind. In einer Ecke könnt ihr eine Kochstelle sehen, die unüblich für das liebliche Feld keine gemauerte Kochstelle darstellt, sondern eher ein Kohlebecken, über dem Pfannen und Kessel aufgehängt werden können. An einer Wand könnt ihr einen Wandteppich sehen, der das Bild einer fremden Stadt im Horizont zeigt. Hauptsächlich wurde ein Innenhof mit einer runden gepflegten Wasserstelle gewebt, um die herum Menschen aus den verschiedensten Teilen den Kontinents auf weichen Kissen sitzen, sich unterhalten und Köstlichkeiten schlemmen – als würde ein Fest gefeiert werden. Euer Blick wandert anschließend weiter zu einem niedrigen Tisch aus feinsten Hölzern und vielen Kissen drum herum. Hinter dem Tisch zielt ein ausladendes Bildnis die Wand. Direkt auf den Stein gemalt wurde ein spitz zulaufendes Fenster gepinselt, das eine weite Landschaft mit prächtig grünen Weinbergen zeigt – und tatsächlich, von unten heran schlängelt sich auch eine Weinrebe an einem Stock herauf bis zum gemalten Fenster.

Beleuchtet wird der Raum von der Decke herab in einem strahlendem Licht. Als würde Praios selbst dort oben seine Pracht darbieten, ist ein Kindskopf großer Stein an Ketten befestigt. Von innen heraus glüht das perfekte Rund und wirft Licht wie auch Schatten in den Raum.

Nun könnt ihr auch erkennen, was euch zu Anfang so merkwürdig in dieser Räumlichkeit vor kam. Sehr oft könnt ihr runde Formen wie Kugeln in der Ausstattung wahrnehmen. Angefangen bei der Beleuchtung, weitergeführt bei dem Stab mit der Weinranke, die am oberen Ende ein klare Kristallkugel umblüht, durch die sich silbrige Fäden ziehen – erst auf den zweiten Blick erkennt ihr einen wohlgeformten Stab, wie ihn die Magier zu tragen pflegen. Gekrönt wird diese Auffälligkeit von einer großen Kugel, die verhüllt unter einem seidenem Tuch auf einer hüfthohen Säule in der Mitte des Raumes ruht.

Meisterinformation

Soeben betraten die Helden das Herz von Rashman in Tulef. Hier in diesem Zimmer pflegt er zu lesen, zu essen, zu arbeiten und seine Schätze zu horten.

Der Stein, der diesen Raum erleuchtet ist ein Gwen-Petryl-Stein, den der Magier aus dem Unheiligtum des Namenlosen genommen hat. Der Magierstab, der nun von Weinreben umrankt zur Zierde im Raum steht, hatte Rashman vor vielen Jahren gestohlen, um sein Verlangen nach der Kugel zu stillen. Der Stab hat schon lange seine Magie verloren. Die Kugel unter dem Seidentuch ist tatsächlich das gesuchte Artefakt wie auch sein größter Schatz - er wird eifersüchtig darauf achte, dass niemand auf die Idee kommt das Tuch anzufassen.

Der Wandteppich zeigt Khunchom von seiner besten Seite. Der Fokus ist dabei auf die Karawanserei mit dem Wasserbecken gerichtet. Diese Karawanserei ist auch der Platz, den das aktivierte Artefakt darstellt. Wenn die Helden sich genau den Teppich betrachten, so können sie im Finale vielleicht den Schauplatz wiedererkennen.

Bis in diesem Raum wird Rashman seine Gäste führen und ihnen süßes Gebäck wie auch Tee anbieten. Gegen ein Gespräch, oder auch eine kurzes Fachsimpeln wird er nichts einwenden – stellen sie ihn aber eher

als den Menschen dar, der alles hinterfragt und oft Zwischenfragen stellt.

Die Helden werden wohl schnell auf die letzten Jahre zu sprechen kommen, denen er dann versucht auszuweichen oder geschickt herunter zu spielen. Erst wenn er auf die Geschehnisse im Jahre 13 n. Hal angesprochen wird, zeigt er deutliche Regungen - hierfür ist der Abschnitt „Ein Schrei aus dem finsternen Nichts“.

Ein Schrei aus dem finsternen Nichts

Den folgenden Text sollten Sie als Antwort auf eine Frage nach den Geschehnissen im Jahre 13 n. Hal oder dem Grund seiner Flucht vorlesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Er richtet seine dunklen Augen starr über euch hinweg in die Ferne und spricht, während in Pausen ein Zucken wie von einem geheimen inneren Schauer durch seinen Körper läuft: „Ich hatte einen fürchterlichen Traum. Ich saß auf einem Hedschîn¹ und ritt an der Seite meines Beschützers und mit meinem sterbendem Sohn auf einem dritten Kamel fort, in die Wüste hinein. Wir waren ungefähr neun Stunden unterwegs, da hielt mein Begleiter plötzlich an und fragte mich, wen ich für den Dieb des Kans el A'dhâ² halte. Ich antwortete der Wahrheit gemäß: ‚Dich halte ich für den Dieb. Auch meine Soldaten hast du gemordet, die mich beschützen sollten. Aber ich bleibe trotzdem bei dir, denn du bist mein Wohltäter, den ich nicht verlassen darf.‘ Mein Beschützer brach in ein höhnisches Lachen aus, sagte aber kein Wort. Der Ritt ging wohl 8 Stunden weiter. Dann wurde wieder angehalten. Mein Beschützer befahl mir, abzusteigen und mich auf den Boden zu setzen. Und dann – dann kam das Fürchterliche, das unbeschreiblich Entsetzliche. Ich fühlte plötzlich Stricke an den Händen und Füßen. Und als ich, noch immer nicht das Grässliche ahnend, Abadilah³ fragte, was er mit mir vorhabe, da stieß er ein kurzes, feindseliges Gelächter aus. Oh, es war ein Lachen, wie

ich es noch nie hörte, ein Lachen, so schneidend, dass es mir wie ein Dolch in die Seele fuhr. Und dann sprach er, aber es war nur ein Satz, und seine Stimme klang wie die Stimme eines Scheitan⁴ aus der Niederhölle: ‚Du bist ein Madschnûn⁵, ein unsäglich dummer Madschnûn, fahre in die Dschehennem⁶!‘ Und dann hörte ich nichts mehr als die Schritte der forteilenden Tiere, dann war alles still – still – still – ich war allein in der Wüste, allein mit meiner Verzweiflung, allein mit der Hölle im Herzen. Ich kann mich auf die Einzelheiten meines Traumes nicht mehr besinnen, ich weiß nur, dass ich wie ein verzweifelter an den Stricken zerrte, ohne mich von ihnen frei machen zu können, bis ich aus Ermattung von dem aussichtslosen Beginnen abließ. Aber das schlimmste kam erst. Wisst ihr was unser Glaube von den Qualen der Verdammten erzählt? In der Dschehennem steht der schreckliche Baum Sakkûm⁷, auf dessen Zweigen Dämonenköpfe wachsen. Die Verdammten müssen diese grässlichen Früchte essen, die dann ihre Eingeweide zerfleischen. Oh, ich weiß jetzt, wer diese Dämonenköpfe sind, denn ich habe sie alle, alle in meinen Eingeweiden verspürt. Es sind die verzweiflungsvollen Gedanken, die sich wie Schlangen in mein Inneres schlichen und ihre giftigen Zähne in meine Seele schlugen. Und unter ihnen war es ein Gedanke, der mich dem Wahnsinn nahe brachte, dass ich betrogen war von einem, nein, von dem einzigen, dem ich meine von Lieblosigkeit der Menschen fast leergebrannten Seele geschenkt hatte. Könnt ihr es begreifen, was es heißt, und welchen Höllenschmerz es verursacht, mit einem Schlag den Inhalt seines ganzen, wenn auch arm gewordenen Herzens zu verlieren? Könnt ihr es begreifen, selbst wenn es nur ein Traum war? Könnt ihr es?“

¹ Kamel ² Sitz des Lebens; Seele

³ das Grauen ohne Namen; der Namenlose

⁴ Dämons ⁵ Narr ⁶ Niederhölle

⁷ Seelenmühle

Meisterinformation

Sind Sie verwirrt? Gut...

Lassen Sie uns ein wenig Licht in das dunkle bringen: Dieser Traum erzählt von seiner Erfahrung beim lesen der 13 Lobpreisungen des Namenlosen. Zusammen ging er auf Reise, er selbst, sein inneres Ich – seine Seele, bzw. sein Seelenheil (Rashman hatte nie einen Sohn) – und Abadilah' ein sehr altes Wort aus dem Ur-Tulamidyä für den Namenlosen. Der erste Stopp der Reise symbolisiert die erste starke Versuchung des Namenlosen, bei der sich das Grauen der Loyalität seines Begleiters versichert. Die Soldaten, die zum Schutz von Rashman da waren und ermordet waren stellen seine Selbstbeherrschung und sein Widerstand gegen die Versuchungen dar. Schon hier ist Rashman erlegen und folgt dem namenlosen Gott. Irgendwann kam es so weit, wie es kommen musste, der namenlose verrät Rashman und lässt ihn zum Sterben zurück – dies ist der Zeitpunkt, wo Rashman keinen Zugriff mehr auf das Buch in der Akademie hatte und langsam immer nervöser wurde. In der folgenden Zeit erleidete er solche Seelenqualen, dass er es nur mit den Niederhöllen und der Seelenmühle vergleichen kann. Er selbst glaubt, dass seine Seele im innersten leergebrannt ist. Sein Freund Yehodan Gilindor hat ihn verlassen und enttäuscht. An diesem Punkt gab es kein zurück mehr, er floh aus der Akademie und raubte das Artefakt – der erste Schritt, das Buch wieder zu erhalten. Zum Schluss bricht noch einmal seine menschliche Seite hervor und er fragt, ob die Zuhörer es verstanden haben.

Falls Ihre Spieler und deswegen deren Helden nicht auf den Sinn dieses Textes kommen, so lassen sollte sie im Ungewissen gelassen werden. Gegen Ende des Abenteuers wird das Geheimnis des Artefakts – und damit auch des Buches – gelüftet. Auch können die Helden bei fehlendem Wissen dann die Wörter aus dem Ur-Tulamidyä erfragen. Mit diesem

Wissen sollte es möglich sein, den Text zu verstehen... wenigstens ansatzweise.

Diese Worte, diesen Hilfeschrei seiner Seele herauszubringen kostete Rashman sehr viel Kraft. Ruhig wird er sehr schnell einschlafen wenn die Helden keine Fragen mehr an ihn haben oder auch nur kurze Zeit still über seine Worte nachdenken.

Was machen Ihre Spieler nun? Versuchen sie Rashman wieder zu wecken? Dann wird er bei nächster Gelegenheit wieder einschlafen. Werden sie sich weiter im Haus umschauen? Werden sie das Artefakt mitnehmen, um es der Akademie zu übergeben oder es gar zu verwenden? Falls Meneander Pyrikos mit den Helden in das Haus gegangen ist, so wird er dafür plädieren, das Artefakt mitzunehmen und zu verwenden. Lüften will es das Geheimnis um diese Kugel, damit ihn die Sonne des Ruhmes bescheine.

Aber es kann auch Spielgruppen geben, die das Artefakt nicht mitnehmen wollen. Falls dieser Fall eintritt wird Meneander sich in der Nacht noch selbst in das Haus schleichen und es stehlen.

Der Rausch der Ewigkeit

Gerade haben sie begonnen das Finale Kapitel des Abenteuers zu lesen. In diesem Kapitel werden die Helden in dem Keller antreten und unglaubliches erfahren. Große Wunder werden sie erleben und sich mehrmals entscheiden müssen wem sie trauen können und wem nicht. Im Rausch des abendlichen Festes werden die Helden eine flüchtige oder intensive Berührung mit der Ewigkeit erfahren – der Ewigkeit des verdorbenem Wissen vom namenlosen Gott.

Der Einstieg in dieses Kapitel

Entweder haben Ihre Spieler am Ende des letzten Kapitels die Kristallkugel aus dem Haus von Rashman ibn Tulef mitgenommen oder nicht. Falls sie es nicht taten, so ist Meneander noch einmal in das Haus zurückgekehrt und hat das Artefakt nun in seinem Besitz. In diesem Fall wird er die Helden beim Frühstück vergiften und sich aus dem Staub machen.

Falls die Helden das Artefakt in ihrem Besitz wissen, so wird Meneander sie ebenfalls beim Frühstück vergiften und dann mit dem Artefakt verschwinden.

Sein Plan ist es, während den Feierlichkeiten am heutigen Abend unbemerkt in den Akademiekeller zu gehen und dort das Geheimnis lüften. In die Getränke der Helden wird er über den Wirt einen misslungen Heiltrank schütten. Dieser hat in großer Konzentration ein plötzliches Erbrechen und 2W6 SP zur Folge. Da hier jedoch nur eine geringe Konzentration vorliegt bekommt jeder Held nur 1 SP und plötzliches Bauchweh, das in leichten Magenkrämpfen enden kann.

Auf jeden fall werden die Helden merken, dass mit ihnen nichts stimmt – vertrauen sie ihren misstrauischen Spielern, sie werden merken, dass Meneander außen vorgelassen worden ist und auch plötzlich aus der Herberge abgereist ist (notfalls verdeutlichen Sie es mit einem leeren Bett).

Die Akademie am 8. Rahja - Tagsüber

Die Akademie gleicht einer Festung... einer kleinen Festung. Das große Tor in den Innenhof wurde verschlossen und davor steht ein Gardist. Alles Fensterläden sind – wenn auch bunt geschmückt verschlossen.

Der Hintergrund ist die Zahlenvernarrtheit der Spektabilität Jikhbar al Kharechem. Er möchte, das sich alle Schüler und Magister bestmöglich auf das stadtweite Fest am Abend vorbereiten. Eine solche Vorbereitung fordert seiner Ansicht nach intensivste Vorbereitung von 3 mal 6 Stunden, die nicht durch Ablenkung gestört werden darf. Keine Ablenkung? Und das auf eine Illusion-Akademie...

Die Akademie am 8. Rahja – Zu Beginn des Festes

Sie können den folgenden Vorlesetext verwenden wenn die Helden auf die Öffnung der Tore warten – also bis zum Beginn des Festes.

Zu Vorlesen oder Nacherzählen

Ungeduldig wartet ihr auf die Öffnung der Tore. Bald muss es so weit sein. Viele Menschen scharen sich auf der Straße um das Tor zusammen, bunte Kostüme könnt ihr entdecken. Lustig geschminkte Gesichter fallen in der Menge auf und selbst der Gardist scheint es nicht mehr abwarten zu können. Es wird still, jeder will das Signal hören, das den Beginn der Warenschau und der Festlichkeiten ankündigt.

Dann könnt ihr eine dumpfe Glocke von dem Wasser hören. Jemand schlägt in gleichmäßigen Abstand auf eine Schiffsglocke als wolle er sich ankündigen. Nach und nach werden weitere helle und laute Glocken auf dem Wasser geschlagen. Die Menschen regen sich wieder – endlich wurde das Signal gegeben. Doch noch immer hat sich nicht das Tor geöffnet. Stimmen erheben sich, fragend blicken die Menschen sich um.

Mit einem mal verstummt das Stimmengewirr als ein lauter Glockenschlag direkt über euch in der Luft

erschallt. Alle schauen verängstigt oder wunderlich in den Himmel als für kurze Zeit durch eine grelle Explosion euer Augenlicht genommen wird. Nachdem ihr wieder etwas erkennen könnt seht ihr auf dem Dach der Akademie einen hochgewachsenen Mann in festlicher Robe, die in dem bunten Licht, um ihn herum zu Tanzen scheint. Seine Linke mit dem Stab streckt er aus um das neuerliche Stimmengewirr zu ersticken und seine dröhnende Stimme verkündet: „Schweig. Es soll nun beginnen das Fest von Grangor.“

Augenblicklich nach diesen Worten wachsen langsam Wolken neben ihm aus der Dunkelheit. Dort heraus schält sich eine zierliche Frau, umgarnt und gefürchtet von den roten Nebelfetzen verkündet sie: „Lasst uns die Schönheit wie auch die Geselligkeit preisen und den Blick der Göttin wohlwollend auf uns fallen lassen. Nicht ringen wollen wir mit dem Tempel der rahjanischen Freuden um das schönste Fest sondern der Göttin ein Opfer mit unserem Frohsinn bieten.“ Mit dem Stab schlägt der Vorredner einmal auf das tönernerne Dach und unheimlich schwillt die Geräuschkulisse um euch herum wieder an als wohl ein Dutzend junger Männer und Frauen leise und bedächtig anfangen in der Menge zu murmeln. Unregelmäßig werfen sie ihre Kapuzenumhänge mit einem Schütteln ab und hervor kommen geschminkte Gesichter von unglaublicher Pracht. Langsam schälen sich leuchtende Feuerkugeln aus ihrer Hand in verschiedensten Farben von blauem weiß bis einem funkelnden Gold. Durch eine sachte Handbewegung dirigieren sie die Lichter über ihre Köpfe und verharren dort. Noch einmal hört ihr ein Klopfen vom Dach und eure Aufmerksamkeit wird auf das Tor gezogen. Langsam beginnt es zu glühen, erst silbern dann golden. Das dunkle Holz scheint förmlich abzublättern bis ein strahlendes Tor – als wäre es die Praiosscheibe selbst – vor euch steht. Feine Ornamente der Zwölfgötter schmücken das Gold. Langsam öffnet sich das Tor nach

innen und gibt einen bunt geschmückten Innenhof preis. Sitzkissen, kleine Bühnen und strahlendes Wasser preisen die Schönheit an und lassen die Gemütlichkeit in euch hochkommen.

Während die Menge den Hof betritt setzt eine Kabasflöte zum Spiel an. Begrüßt werdet ihr durch die Magier, Magister und Adepten der Schule. Viele haben sich versteckt hinter Masken mit aufwendigem Federschmuck oder prächtigen Hüten, wie sie Mode unter den Edlen sind. Schnell verteilen sich die Gäste, beginnen Gesprächen oder nutzen das Wasser um ihre Füße zu Baden und zu sprechen.

Meisterinformation

Willkommen bei einer Illusions-Akademie, die sich auf ein Fest vorbereitet hat. Schnell wird es im Hof unübersichtlich, überall wuseln Magier, Adepten, Edle und Kaufleute herum. Viele wollen sich präsentieren müssen so jedem Besucher wohl mindestens einmal den Knicks gezeigt haben. Die jungen Magier prahlen mit ihrem Können. Kleinen und größeren Gruppen führen sie ihre Fähigkeiten vor. Jedoch hat nicht jeder so lautere Absichten und ihr konntet alle schon einmal einen jungen Magier erkennen, der eben noch unscheinbar in der Masse stand und sich nervös am Kopf kratzte. Doch kurze zeit später wirkte er nicht mehr nervös und des Kratzen war das wissende eines Dichters. Mit geübten Schritten, wie die Nebenprodukte schöner Tanzkunst, schreitet er dann auf eine junge Dame aus gutem Hause zu.

Und hier sollen die Helden jemanden finden? Wo doch viele unter einer Kostüm, unter geschminktem Gesicht oder Maske verborgen sind? So nicht. Aber es fällt ihnen schnell ein junger Mann – Pedro, der immerwährende Studiosus – auf, der sich im Hintergrund von der Spektabilität Jikhbar al Kharechem aufhält. Nachdem er die Helden selber entdeckt hat, kommt er freudig auf sie zu und bietet ihnen eine Führung durch die Akademie an. Falls die Helden annehmen, ist dies eine

Möglichkeit in das Kellergewölbe der Akademie zu kommen.

Die Akademie von Innen

Falls die Helden beschließen sich von Pedro durch die Akademie führen zu lassen, so können sie hier ansetzen.

Zu Vorlesen oder Nacherzählen

Mit einem lächeln im Gesicht führt euch Pedro euch mit einem freudigem Gesicht auf eine Palme aus Rauch, die zur tulamidischen Dekoration gehört. Mit schnell wedelnden Händen vertreibt er das grüne Gebilde und zum Vorschein kommt ein schmaler Durchgang, der in einen Kreuzgang führt. Schnell lasst ihr den Lärm und die Menschenmengen hinter euch und erstmals kühle Luft streichelt eure Haut. Zögerlich bleibt Pedro stehen und dreht sich aufgeregt um: „Zu erst einmal möchte ich euch danken, dass ihr mich dort draußen weggeholt habt – es war sicherlich nur noch eine Frage der Zeit bis jemand mein Untalent vorführen wollte. Aber ich habe euch eine Führung versprochen. Wo fange ich am Besten an? Ah ja, ich denke, dass der Speisesaal hübsch ist. Äh, ihr sollt nicht denken, dass er langweilig ist – das ganz sicher nicht. Wohl jeder Generation von Schüler der Akademie hat dort etwas hinterlassen. Seht es euch am besten selber an.“ Glücklicherweise bringt er diese Worte über seine Lippen gebracht zu haben schickt er sich an den Kreuzgang entlang zu gehen.

Meisterinformation

Pedro freut sich wirklich etwas nützlich diesen Abend unternehmen zu können und will seinen neuen Freunden wirklich etwas zeigen. Doch leider kommt nicht immer etwas wie geplant und mit einer gelungenen Sinnesschärfe-Probe (für Spezialisten, es geht ums Hören) können die Helden folgendes vernehmen. Falls keiner der Helden etwas bemerkt, dann ist es nicht schlimm (fahren sie bei Punkt XX fort).

Zu Vorlesen oder Nacherzählen (bei gelungener Probe)

Pedro hat gerade mit seiner Ausführung über die Geschichte der Akademie begonnen als sich euch die Nackenhaare aufstellen und kurz darauf das zersplittern einer Scheibe aus dem Raum vor euch zu vernehmen ist. Pedro scheint nichts davon mitbekommen zu haben...

Meisterinformation

Wenn die Helden nun nichts unternehmen wird Pedro wirklich weiterreden. Falls den Helden dieses Splittern einer Scheibe merkwürdig vorkommen dürfen sie natürlich handeln. Pedro ist im ersten Moment etwas ängstlich, doch dann wandelt sich sein Gesichtsausdruck und mit den Worten „Denen wird ich es schon zeigen“ bekommt er härtere Züge und wirkt entschlossener, die Angst ist gewichen (: Attributo[Mut]; DSA3: Wagemut, Entschlossenheit).

Falls die Helden den verdächtigen Raum betreten, fahren sie mit dem Lesen fort.

Der Übungsraum

Zu Vorlesen oder Nacherzählen

Vorsichtig öffnet ihr die Tür zu dem Übungsraum wie euch Pedro eben sagte. Auf alles vorbereitet fällt euer Licht durch die Tür in den Raum. Auf der anderen Seite könnt ihr Scherben auf dem Boden erkennen – außer euch befindet sich niemand in dem vollkommen leeren Raum. Zu eurer rechten seht ihr ein großes Portal in den Nachbarraum führen – die Tür ist nur angelehnt...

Meisterinformation

Natürlich ist der Raum leer – alle Stühle und Bänke stehen gerade draußen auf dem Hof und sind in Gebrauch.

Eingebrochen ist hier gerade – zugegeben etwas ungeschickt – Meneander, der sich bei den ankommenden Schritten in das Nebenzimmer flüchtete. Falls Ihre Helden in das Nebenzimmer gehen, fahren Sie mit

dem Zimmer „Die Requisitenkammer“ fort.

Die Requisitenkammer

Zu Vorlesen oder Nacherzählen

Eilig folgt ihr der verräterischen Spur, öffnet das Portal vollständig und blickt in einen Raum voller Regale und Kisten. Ein ideales Versteck möchte man meinen. Es ist dunkel, mit vielen Ecken und Verstecken. Pedro sagt nur kühl, ohne jede Spur von Angst: „Jetzt haben wir den Einbrecher. Hier führt keine Tür mehr heraus.“

Meisterinformation

Wenn sich Pedro da mal nur nicht täuscht. Es führt ein weg heraus. Im hinteren Teil gibt es noch eine Luke in den Keller, die Meneander auch als Fluchtweg wählte. Nach kurzem umschauen kann diese Luke tatsächlich in einer hinteren Ecke – verdeckt von einer Kiste – gefunden werden.

Die Requisitenkammer hat ihren Namen zu Recht. Auch wenn viele Regale im Moment geleert sind, findet sich einiges an Plunder. Von alten Puppen über kaputte Bälle findet sich alles was man nicht der Öffentlichkeit draußen präsentieren wollte.

Der Keller

Zu Vorlesen oder Nacherzählen

Unter der Luke führt eine Leiter in die Dunkelheit. Hastige Schritte hallen aus den Gewölben wieder und ein schwacher Lichtschein ist zu erahnen.

Unten angekommen erhellen eure Lichter einen Keller, wie ihn wohl jedes größere Haus hat. Kisten und Fässer werden hier gelagert. Alte Möbel sind mit großen Tüchern verdeckt und eine Tür weist auf einen Gang, wo nun wieder die Schritte herhallen.

Der Keller

Zu Vorlesen oder Nacherzählen

Es gibt nur wenige Wege, die der unbekannte Einbrecher genommen haben kann. Verräterisch sind die frischen Spuren im Staub, der dick und gleichmäßig im hinteren Teil des Ganges liegt. Ein Mann scheint dort mit schnellen Schritte zur Tür gerannt zu sein, hat den schweren Riegel davor entfernt und ist hinein. Als ihr dies erblickt ist Pedro erst einmal erstaunt: „Ungewöhnlich. In diesem Raum ist wohl schon Jahre niemand mehr gewesen. Was will er dort?“

Meisterinformation

Dieser scheinbar verlassene Raum ist der Platz für das Finale.

Nur zur Anmerkung: Meneander hat den schweren Riegel zum Auflegen mit hinein genommen – einsperren fällt also raus.

Das Tulamidenland

Wie läuft das Finale ab?

Dieses Finale unterscheidet sich ein wenig von herkömmlichen Finalen. Im Gesamten Abenteuer wurde kein richtige Antagonist oder Bösewicht aufgebaut – die Helden und Spieler wissen nicht, gegen wen sie wirklich gehen sollen und was sie erwartet. Das Klassische Finale fällt also raus.

Wenn wir uns das Finale wie eine Bühne vorstellen, so werden nach und nach weitere Akteure auftreten – alle verfolgen ein Ziel und sind mit eigener Motivation ausgestattet. An Ihren Helden und Spieler ist es gelegen den passenden Weg für sich zu finden. Diesen Pfad zu erkennen und zu begehen wird schwierig, die Motivationen sind oft unbekannt und die Ziele können sich – aus der Sicht der Helden – wandeln. Gegen Ende des Finales scheiden immer mehr Akteure aus, die Handlungen werden präziser, die Ziele deutlicher. Doch wie soll man verfahren wenn Moral und Vernunft zwei Wege beschreiten? Die Moral soll am Schluss die Forderung stellen, Meneander – der letzte Antagonist – laufen zu lassen. Er hat das gesamte Abenteuer fast nichts ungesetzliches getan und kann so nicht belangt werden. Die Vernunft gebietet ihm Einhalt zu geben. Er ist einer der wenigen, die das Wissen um die Geheimnisse des Artefakts in sich trägt. Die Gefahr ist groß, dass er dieses Wissen in Zukunft missbraucht – wenn er von dannen zieht.

Sie erkennen also, dass die große Gefahr nicht für Leib und Leben besteht, sondern im schlimmsten Fall einen wirklichen Konflikt in die eingeschworene Gemeinschaft pflanzen kann. Meiner Meinung nach kann man hierfür kein Patentrecht vergeben, jede Gruppe wird sich so oder so entscheiden – lassen sie sich überraschen.

Zu Beginn werden die Helden mit Pedro im Keller Meneander aufspüren und ihm die Möglichkeit zur Flucht nehmen. Meneander ist kein großer Kämpfer und eine größere Gruppe auszutricksen grenzt

für ihn an eine Unmöglichkeit – also wird er versuchen ein Zweckbündnis einzugehen. Das Artefakt ist da, der richtige Ort ist gegeben, also wieso sollte man die Zwistigkeiten nicht kurz beiseite legen und das Mysterium lösen?

In der Hoffnung, dass dies auch die Helden beflügelt sollen sie herausfinden, wie man das Artefakt aktiviert – nach dieser Hürde werden sie die Wunder einer fernen Welt erfahren. Mit eingeschlossen in diese Erfahrung kommen auch Erkenntnisse über die Meister der Magie: Es wurde Realität geschaffen. Hoffentlich erstaunt können die Helden nun die neue Umgebung erkunden bevor die Dunkelheit über sie hereinbricht.

Mit der wortwörtlichen Dunkelheit kommt Rashman ibn Tulef. Er hat sich inzwischen erholt und sein Verlangen nach dem versteckten Buch wurde durch die Helden wieder geschürt. Er sieht an diesem Abend seine große Chance wieder alleiniger Herr über seine Gedanken zu werden. Er möchte weder die Helden noch Pedro oder Meneander töten, doch wird er dafür sorgen, dass sich niemand in den Weg stellt.

Kurz auf Rashman betritt Yehodan Gilindor die Szene. Er wartete oben auf seinen alten Freund um ihn abzufangen, damit es gar nicht so weit kommen kann. Leider ist er durch sein Netz gegangen und erst spät hat er die Verkleidung von Rashman durchschaut. So schnell wie ein alter Mann nur kann folgt er in den Keller. Da ihm dort bewusst wird, dass noch andere – in seinen Augen unbeteiligte Personen – anwesend sind, versucht er diese heraus zu bringen. Leider verwendet Rashman den selben Trick, um die Anwesenden zu verwirren. Die zwei alten Magier spielen gegeneinander, messen ihre astralen Kräfte und versuchen die „Passanten“ zu täuschen und auf ihre Seite zu ziehen. Erst scheint es, als seien die Helden nicht gefragt, bis sie in das Licht der Aufmerksamkeit rücken. Yehodan möchte nicht, dass Rashman verletzt wird und wendet sich unter Umständen gegen die Helden. Rashman möchte seinem Ziel

folgen und wendet sich gegen Yehodan und/oder die Helden. Sie müssen entscheiden, waren sie Neutralität oder unterstützen sie eine Seite?

Während dieser Augenblicke nutzt Meneander seine Chance und greift zu. Aus dem Wasserbecken zieht er das wahre Geheimnis (die 13 Lobpreisungen des Namenlosen) und lenkt ungewollt die Aufmerksamkeit auf sich. Wieder müssen die Helden entscheiden: Helfen sie Meneander und retten ihn vor dem inzwischen mordlüsternen Rashman, oder versuchen sie selbst das Buch an sich zu reißen?

Nachdem diese Hürde genommen wurde, kommt die Finale Frage: Was soll mit Meneander und dem Buch geschehen?

Im Folgenden möchte ich die Motivationen der einzelnen Akteure darstellen:

Meneander Pyrikos

Er ist von dem Mysterium um das Artefakt besessen. Er wittert nicht nur die Anerkennung seiner Liebhaberin, sondern auf seinen Aufstieg im namenlosen Zirkel. Zu Beginn weiß er nicht, was ihn erwartet und im Kampf wird er sich zurückhalten – doch nachdem er das Buch aus dem Wasser gezogen hat, ist er kaum noch zu bremsen. Das Buch möchte er nicht mehr hergeben – besessen wie Rashman macht es ihn. Er kann entweder als Gewinner (mit dem Buch) oder als Verlierer von dannen ziehen.

Rashman ibn Tulef

Durch den Besuch der Helden ist sein Verlangen nach dem Buch wieder aufgeflammt. Er will dieses Buch haben. Anfangs will er niemandem Schaden, um an sein Ziel zu kommen – doch als es sich später als immer schwieriger herausstellt, fallen seine moralischen Fesseln. Gestoppt werden kann er (temporär), indem man ihn bewusstlos schlägt, oder ihn tötet. Sorgen Sie dafür, dass dies jedoch erst gegen Ende geschieht, um die Dramatik zu erhalten.

Yehodan Gilindor

Er ist voller Mitgefühl für seinen alten Freund Rashman und möchte ihn zum einen aufhalten und ich helfen. In großer Gefahr stellt sich seine Freundschaft vor seinen logischen Verstand und verhindert womöglich, dass die notwendigen Schritte getan werden. Bis zum Schluss will er Schaden von sich, den Helden, Meneander und vor allem Rashman abwenden, auch wenn es heißt, mit seinem Stab zwischen die Kämpfenden zu gehen. Die ehemalige Spektabilität sollte überleben.

Letzte Anmerkungen

Das letzte, was man als Meister nach einem solchen Abenteuer hören will, ist der Ausspruch verärgelter Spieler, die etwas von „Meisterwillkür“ faseln. Halten sie sich also nicht haargenau an das Drehbuch und passen Sie es auf die Bedürfnisse der Gruppe an. Wenn die Helden also von Anfang an massiv Rashman bedrängen, um ihn in das Reich der Träume zu schicken, so lassen sie es an geeigneter Stelle geschehen. Zwar kann eine solche Improvisation viel meisterliches Geschick verlangen, doch Ihre Spieler werden es ihnen danken.

Zu Vorlesen oder Nacherzählen

Wissend, das es nun absolut keinen Ausweg mehr gibt und die Verfolgungsjagd hier ihr Ende nehmen wird betretet ihr den Raum. Staub knirscht unter euren Füßen – die Jahre von denen Pedro erzählte müssen Jahrzehnte gewesen sein. Die Wände sind dunkel, an manchen stellen schon sehr mitgenommen und auch manch Pfütze hat sich gebildet. In den Ecke und an den Seiten liegen kleine Stapel aus morschem Holz, als hätten hier früher Stühle und Tische gestanden.

In der Mitte könnt ihr ein Becken erkennen, gefüllt mit Staub und Schutt. Die niedrige Brüstung überragend ragt eine hüft hohe Säule aus dem Mitte hervor. Neben dem Becken kniet unverkennbar Meneander Pyrikos, der Schreiber des Kusliker Kuriers, überraschend aus dem Wirtshaus aufgebrochen ist, ohne euch die

noch alles gute zu wünschen. Gerade hat er die große dunkle Kristallkugel aus einem Beutel geholt und blickt dann mit einem unsicheren verschmitzen Lächeln zu euch auf.

Meisterinformation

Meneander hat vor die Kugel zu benutzen und das Geheimnis zu lüften. Das die Helden nun hier aufgetaucht sind gefällt ihm gar nicht. Er selbst ist wie viele in der Stadt nur mit einem Dolch bewaffnet, kann sich also gegen eine Übermacht nicht wehren. Er wird versuchen die Helden mit Versprechungen auf seine Seite zu ziehen: „Wollt ihr nicht das Geheimnis der Kugel erfahren?“, „Ihr wollt mir doch nicht böse sein. Ich konnte ja nicht wissen, dass ihr hier in der Akademie Freunde habt. Ich musste leider einen anderen Eingang benutzen.“, „Kommt nicht näher, oder ich lasse die Kugel fallen. Ich bezweifle, dass sie das heil überstehen wird.“, „Kommt, wir setzen sie einfach hier in der Runden Öffnung ein und schauen erst mal was passiert.“

Falls Ihre Helden handgreiflich werden, so droht er ihnen mit der Stadtgarde – man kann doch nicht so einfach jemanden verprügeln. Notfalls wird Meneander die Kugel den Helden überlassen, jedoch möchte er bei der Aktivierung dabei sein.

Im Idealfall sind Ihre Helden selbst so neugierig und wollen wissen, was die Kugel bietet, dass sie erst mal ihren Zwist mit Meneander ruhen lassen. Wenn nicht, lassen sie Rashman ibn Tulef schon etwas früher auftauchen.

Wie aktiviert man diese Kugel?

Nun, wie aktiviert man das Artefakt, und was passiert dann? Das Aktivieren ist eigentlich relativ simpel – man muss die Kugel auf den Sockel im Wasserbecken legen, sie berühren und ihr dann Astralmacht zukommen lassen. Die Bedingungen 1 und 2 kann jeder erfüllen – Nummer 3 hingegen braucht schon eine Magiebegabte Person. Wenn niemand in Ihrer Runde diese Eigenschaft besitzt, kann Pedro einspringen.

Astralmacht kann man der Kugel zukommen lassen, wenn man diese Berührt und einen beliebigen Zauber wirkt. Mindestens 5 ASP (ohne kostensparender Stabzauber) müssen aufgewandt werden, um einen Effekt zu erzielen. Sobald die Kugel aktiviert ist können sie bei dem Absatz „Interessante neue Welt“ fortfahren.

Interessante neue Welt

Setzen sie für das [Person] die Person ein, die das Artefakt aktiviert.

Zu Vorlesen oder Nacherzählen

Einen Zauber wollte [Person] gerade wirken, aber verwundert blickt er/sie auf – nichts ist geschehen. Ungewöhnlich, da war [Person] sich doch sicher, dass alles richtig war. Nur es ist nichts passiert. Einen neuen Anlauf gerade beginnend bekommt ihr alle plötzlich große Auge. In der Kugel hat sich etwas bewegt. Ja, ein Licht hat sich in der Kugel ganz kurz entzündet, ein Flackern. Dann kommt noch ein Flackern, ein wenig länger und intensiver. Etwas zieht an eurer Kleidung, sie bewegt sich. Wind spürt ihr auf der vor Aufregung feuchten Haut. Kühle umfängt eure Beine und Arme. Dann lässt die leichte Brise wieder nach. Ein ungewöhnliches Gefühl. Dann wird es wärmer im kühlen Keller. Als würde die Praiosscheibe an einem Hochsommertag auf euch hinab scheinen sehnt ihr euch nach Schatten und einem Getränk. Nach während dieser außergewöhnlichen Sinnesreizung könnt ihr Vögel vernehmen und zwischen drin ein abgehaktes „Willkommen“. Wieder kommt eine sanfte Brise auf und kühlt euren verwirrten Gemüter ab.

Als ihr euch verduzt anseht, unwissend was als nächsten kommen mag hört ihr das Plätschern von Wasser. Erschreckt fährt [Person] hoch, denn gerade sind seine Hände, die bis eben die Kugel umfassten, nass geworden. Immer heller leuchtend schmiegt sich die Kugel in ein Gefälle von Wasser, das von der niedrigen Säule in das

verstaubte Becken fällt. Alles, was das Wasser berührt wiederfährt eine wundersame Wandlung. Der Staub wird fortgewaschen und darunter kommt nicht behauener Granit zum Vorschein, sondern feiner lachsfarbener Marmor. Von diesem zentralen Punkt ausgehend wickelt sich ein wenig vor der Wandlung zurück, die nach dem Boden, den Pfützen und den Wänden greift. Verwandelt wird der dreckige Boden in feinen gelben Staub, der rein und natürlich mit der Farbe der Wände harmoniert. Diese, in blassen Orange und Weiß gehalten, wandeln sich in Sandstein, bemalt mit fremdländischen Ornamenten. An manchen Stellen wachsen gar bunte Blumen aus kleinen Beeten hervor und eine Weinranke windet sich zu euch herunter. Die Decke öffnet sich langsam, das dunkle Gebälk klärt auf und ein wolkenfreier blauer Himmel, an dem vereinzelt Vögel vorüberziehen entfaltet sich über euren Köpfen. Als ihr wieder ungläubig zu Boden schaut könnt ihr gegenüber der Tür – die inzwischen zu einem prächtigen Portal mit Einlegearbeiten aus hellem Holz und Gold wurde – eine bunt geschmückte Bühne aus dunklem Gestein. Dann krächzt wieder die abgehackte Stimme: „Willkommen“. Auf dem Sims des Daches sitzt ein bunter Vogel, ruhig und unerschrocken. Sein großer, ebenfalls bunter Schnabel öffnet sich und heraus erschallt wieder das Wort: „Willkommen“.

Meneander bückt sich nun mit offenem Mund und streckt vorsichtig die Hand nach einem Sitzkissen aus, das plötzlich unbemerkt neben ihm erschien. Seine Hand stößt auf widerstand und beult das Kissen ein. Mit einem Lächeln blickt er wieder hoch und kann nur „Bei den Zwölfen, was ist das für ein Wunder“ stammeln.

Meisterinformation

Willkommen in Khunchom. Soeben haben die Helden den ersten Teil des Rätsels gelöst – hergestellt wurde eine Traumwelt zweier Träumer. Tatsache ist, dass hier gerade mittels Magie Realität geschaffen

wurde! Diese Fähigkeit ist Stoff von Legenden und Märchen. Ein Magier oder andere Heldentypen, die sich in diese Wissensrichtung weitergebildet haben, können aussagen, dass niemand Realität mittels Magie erschaffen kann. An vielen Magierakademien wird zwar mehr oder minder im Geheimen daran geforscht, doch noch nie wurde ein derartiger Durchbruch erzielt. Alles bietet eine stoffliche Struktur, das Wasser kann man trinken, auf den Kissen sitzen und den Staub im Wind wehen lassen. Selbst die Trauben haben einen süßlich reifen Geschmack und die Blumen verströmen wunderbare Düfte. Den Helden durfte nun klar werden, warum hiermit potentielle Investoren beeindruckt wurden und unter welchem Umständen vor 17 Jahren ein Studiosus hier umgekommen sein kann.

Anmerkung: Wirklich alles ist real, bis auf dem Papagei. Falls man etwas nach ihm wirft scheint es durch ihn durch zu fliegen.

Wie regieren nun Ihre Helden? Sind sie zu fasziniert um etwas zu tun? Sind sie entzückt und vergessen den Rest um sich herum? Vergeben sie Meneander nun? Wollen sie ihn noch immer festnehmen oder verdreschen? Wer weiß es schon. Lassen sie die Helden handeln. Wenn sie sich alles anschauen wollen, einmal die gute Luft des Tulamidenlandes genießen wollen oder einfach nur die Füße in das Becken halten wollen. Geben sie ihnen ein wenig Zeit. Nur sollten Sie sich eilen wenn ein Held aus dem Raum heraus will, beginnen Sie dann direkt ohne Umschweife mit dem Punkt XX.

Auftritt: Rashman ibn Tulef

Suchen sie sich auch hier einen Helden aus, der das Ereignis zuerst sehen könnte und setzen sie seinen Namen bei [Person] ein.

Zu Vorlesen oder Nacherzählen

Gerade hat [Person] noch die dargebotenen Wunder bestaunt – jetzt ist er/sie kreidebleich und blickt mit weit aufgerissenen Augen auf ein finsternes Schrecknis. Von dem Eingangsportal schlängeln sich Hunderte und Tausende Arme, schwarz wie die Seele des Namenlosen, auf den hellen Platz hinauf. Krallen sich fest am Boden, den Wänden und Pflanzen, scheinen das Sonnenlicht zu verschlingen und alles was ihnen im Weg ist einzufangen. Ein fürchterliches Lachen ist aus dem wohl unendlichen Schlund zu hören. Schneidend, verzerrt und grauslich hallt es in dem Innenhof wieder und wieder. Kalte Angst ist in das Gesicht von Pedro und Meneander geschrieben, beide weichen vorsichtig zurück und könne nicht weit genug von er schwarzen Bestie entfernt sein. Dann umschlingt es den ersten von euch. Die Zähne zusammengebissen, die Augen fest zgedrückt berühren euch die Arme, Kälte ist auf der Haut zu spüren und dann ist das warme Sonnenlicht verschwunden. Dunkel ist es um euch herum. Schatten könnt ihr in dem schwarz erkennen, ewig wandelbar und immer flüchtig. Leises Kichern dringt aus allen Richtungen an eure Ohren, Orientierungslos dreht ihr auch zum Feind ohne ihn auch nur einmal zu erblicken.

Meisterinformation

Soeben hat die Magie in ihrer wohl schwärzester Form die Helden umhüllt: Rashman hat den Zauber Dunkelheit gewirkt und wandelt nun, als einziger ein wenig sehend durch den Hof.

Er selbst ist maßlos von den Helden, denen er sich anvertraut hatte, enttäuscht. Diese haben ihn Hintergangen, haben das Artefakt aktiviert um sein Verlangen auf ewig anzuheizen und das Buch der 13 Lobpreisungen des Namenlosen zu stehlen. Er will es selbst in seinen Besitz bringen, braucht jedoch auch noch ein wenig um es zu erlangen. Lassen sie die Helden handeln. Pedro wird sich hinter einem Kissen in der Ecke verkriechen, da er

erfüllt von Angst zu keiner Handlung mehr fähig ist.

Wenn die Helden handeln wollen, so sollten sie zuerst eine Orientierungsprobe erschwert um 6 (die ZfP* von Rashman) ablegen. Falls diese misslingt läuft der Held in eine Richtung Ihrer Wahl – jedoch sicher nicht in die gewünschte.

Falls ein Held versuchen möchte, die Dunkelheit aufzuheben, so ist es eine +7 Probe auf Verwandlung Beenden. Natürlich wäre es schade, wenn sie sich jetzt schon verflüchtigen würde, aber was soll man machen? In diesem Fall überspringen Sie bitte den Abschnitt mit den Lichtern und lassen sie Yehodan Gilindor so in den Raum kommen.

Wenn die Helden sich ein wenig ausgetobt haben, oder nicht mehr weiter wissen, lassen sie Yehodan Gilindor auftreten.

Auftritt: Yehodan Gilindor

Zu Vorlesen oder Nacherzählen

Orientierungslos und umgeben von einem scheußlichem Kichern seid ihr in diesem kalten dunklen Wabern gefangen. Unwissend wohin ihr gehen könnt, seht ihr mit einem mal ein mattes rotes Licht in der Dunkelheit. Anfangs glaubt ihr, dass es eine weitere Sinnestäuschung ist, doch es verharrt an einer stelle, und ist von gleich bleibender Mattigkeit. Eine matte rote Kugel, ähnlich der Größe wie die Adepten der Schule euch vor dem Tor begrüßt hatten. Dann dringt eine schroffe Stimme an euer Ohr, ungewiss woher sie kommt und wer sie ausgesandt hat: „Folge dem roten Licht. Komm her. Ich werde euch helfen.“

[Warten wie die Helden reagieren]

Dann erklingt um euch herum eine weitere Stimme, nicht das unbestimmte Wimmern von Pedro, sondern eine warme Stimme, die flüstert: „Komm zu dem weißen Licht. Das Rote ist eine Falle, Rashman steht dort

und wartet auf euch.“ Als ihr euch umschaut, ob wirklich irgendwo ein weißes Licht auf euch wartet, könnt ihr eines erkennen. Was macht ihr?

Meisterinformation

Tatsächlich wartet bei dem roten Licht Yehodan Gilindor am Ausgang und hinter dem weißen Licht wartet Rashman ibn Tulef. Meneander, der sich wieder gefangen hat, wird in guter Streuner Manier abwarten und schauen was sich ergibt.

Nun kommt es darauf an, was die Helden tun. Sobald alle sich auf eine Position (Rashman, Yehodan oder neutral) geeinigt haben, können Sie hier fortfahren.

Zu Vorlesen oder Nacherzählen

Grau, so langsam könnt ihr wieder eine andere Farbe in dem schwarz sehen. Grau scheint es von oben herab, als würde die Finsternis dünner und lückenhaft werden. Tatsächlich, sie reißt auf, langsam dringen die Sonnenstrahlen hindurch und nehmen dem Schrecken die Macht.

Nachdem sich auch der letzte Rest schwarz verschwunden ist, könnt ihr kaum euren Augen trauen. Rashman steht an dem Wasserbecken, vornüber gebeugt und scheint etwas im kühlen Nass zu suchen. Jedoch steht auch Yehodan an einem baugleichen Wasserbecken. Es wäre einfach zu erraten, dass hier etwas falsch ist, doch auch der Raum um sie Herum hat sich geändert. Keines steht nahe dem Ausgang, beide stehen an gleicher Position, wie ihr sie in Erinnerung habt. Doch eines ist falsch.

Neben Yehodan liegt ein großes schwarzes Buch auf dem Boden. Sehr gut erhalten und mit goldenen wie auch purpurnen Buchstaben ist der Einband bedruckt. Um das Buch herum hat sich eine Wasserlache gebildet, als hätte es eben erst jemand aus dem Wasser gezogen. „Suchst du etwa dieses Buch Rashman? Bei dir da drüben wirst du es nicht finden.“ Kommt es aus dem Mund von Yehodan.

Meisterinformation

Tatsächlich hat die ehemalige Spektabilität die Dunkelheit genutzt, eine Illusion des Brunnens, wie auch des Buches zu erschaffen – mit dem Ziel Rashman vom richtigen Brunnen wegzulocken. Damit auch jeder an dem richtigen Brunnen zweifelt, hat er eine Illusion über den Raum gelegt, um eine Identifizierung an Fixpunkten nicht zu ermöglichen.

Was sollen die Helden nun tun? Sollen sie Neutralität wahren und die alten Magier mal machen lassen? Sollen sie auf Seite von Rashman handeln und damit Yehodan zum Feind haben? Oder sollen sie sich zu Yehodan gesellen und Rashman bekämpfen? Im Folgenden steht der ungefähre Verlauf, für die Entscheidung.

Neutralität

Rashman wird sich auf Yehodan stürzen. Wut entbrand schlägt er auf ihn ein (er ist bewaffnet mit einem normalen Stab). Yehodan glaubt noch immer an die Freundschaft und wird selbst nur versuchen zu Parieren. Doch nach ein paar wenigen Treffern droht er doch zu verlieren.

Auf der Seite von Rashman

Yehodan wird versuchen die Helden mittels Illusion in Schach zu halten. So kann er sehr schnell einen Holzgolem wie in der Kanalisation schaffen, oder er bedient sich illusionären Dschinnen, die er so oft bei Rashman gesehen hatte. Diese Gegner sollten nur Angst einjagen und die Helden aufhalten. Yehodan selbst wird sich bei Rashman auf die Parade beschränken und langsam aber sicher verlieren.

Auf der Seite von Yehodan

Sobald Yehodan merkt, dass die Helden ernsthaft auf Rashman einschlagen oder ihn versuchen ernsthaft Wunden zu schlagen, wird er wie in oben schon den Holzgolem und die Dschinne auf die Helden richten. Er möchte Rashman ins

Reich der Träume schicken, ihn nicht töten.

In der Zeit, in der die Kämpfe beim unwirklichen Wasserbecken gestartet sind, sieht Meneander seine Chance. Er vertraut darauf, dass Yehodan eine Illusion von einem Becken erstellt hat – immerhin ist er ein weitergehender Illusionist. Er durchsucht das echte Becken und findet tatsächlich das echte Buch. Sofort springt im Geheimen sein Ehrgeiz an, er sieht sich im Ruhm baden und seinen Aufstieg im Zirkel. Im ersten Moment ist er fasziniert von seinem Fund, den Moment, in dem alle anderen nun auf ihn aufmerksam werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Plötzlich hat sich etwas verändert. Es ist ruhiger geworden, Yehodan sinkt erschöpft zusammen und Rashman blickt nur hasserfüllt über seine Schulter. Als ihr dort euren Blick hinrichtet seht ihr, wie Meneander ein schwarzes Buch, mit goldenen und purpurnen Buchstaben bedruckt in den Armen hält und einen Ausdruck der Verwunderung auf seinem Gesicht hat. Diese Mimik ändert sich jedoch rasch in Zufriedenheit, Selbstgefälligkeit und mit einem Funkeln in seinen Augen, das euch allen ein Schauer über den Rücken fahren lässt schaut er auf. Das wissende Lächeln, das seine Lippen feilbieten lässt euch alle wissen, er hat das echte Buch – ihr habt alle um eine Attrappe, eine Illusion gekämpft – und er ist nicht bereit es einfach so herzugeben.

Meisterinformation

Geben Sie den Spielern kurz Zeit, die neue Situation zu überdenken. Anschließend wird Rashman auf den jungen Mann zustürmen, um das Buch an sich zu bringen. Falls Rashman von einem Helden gestoppt werden will, so sollte ihm eine Probe auf Gewandtheit zum Reagieren gelingen und eine erfolgreiche Raufenattacke (falls er ihn umwerfen will, ansonsten das Waffentalent) glücken. Rashman kann sich bei Erfolg nicht wehren

und geht so oder so zu Boden (lebt aber im Normalfall noch).

Jetzt ist die Frage, was mit Meneander geschehen soll. Die einzigen, die handeln können sind die Helden und er. Meneander wird seinen Dolch zur Verteidigung ziehen – weicht aber bei einer Übermacht schnell zurück. Er ist nicht bereit das Buch so schnell herzugeben und versucht sich aus der Situation rauszureden. Falls die Helden wirklich aggressiv vorgehen wollen, gönnen Sie ihm noch diesen Satz:

„Ihr wollt wirklich die Guten sein? Ihr wollt wirklich euer Leben für dieses Buch riskieren, denn ersaufen werdet ihr, wenn dem eingeschlagenem Pfad weiter gefolgt wird. Denkt an eure Familien. Weder sie es verstehen können, wenn ihr für nichts und wieder nichts hingerichtet werdet – als Mörder? Werden sie euch weiterhin so lieben oder euch in guter Erinnerung behalten wenn ihr euer Leben wegwerft? Lasst mich ziehen und unsere Wege werden sich nicht mehr kreuzen.“

Diese kurze Sprechleinlage soll nur die Gefahren verdeutlichen, die noch auf die Helden warten. Meneander ist kein Gegner für sie, doch stellt ein Ableben von ihm eine ungeheuerliche Gefahr für die Helden dar. Tatsächlich würde man es als Mord deuten, denn Meneander hat sich nichts zu schulden kommen lassen.

Haben Sie eine kurze Minute für eine Bestandsaufnahme? Schön. Also wir haben einen Magier (Yehodan), der erschöpft am Boden liegt und einen weiteren (Rashman), der entweder verstorben oder auch erschöpft ist.

Meneander ist entweder geflohen oder liegt auch am Boden (wie auch immer). Predo ist irgendwann in Ohnmacht gefallen.

Dann ist da noch vielleicht dieses Buch da, auch eine unangenehme Sache.

Was machen ist also die Frage?

Falls Meneander tot ist: Yehodan Gilindor ist bereit auszusagen, dass es von einem der Helden Notwehr war.

Das Buch und Artefakt: Yehodan möchte das Buch wieder an seinen angestammten

Platz legen und das Artefakt ins Meer schmeißen.

Epilog

Was geschieht nach dem 8. Rahja?

Im Idealfall haben die Helden Meneander irgendwie ohne das Buch ziehen lassen und Rashman lebt auch noch. Falls dies wirklich so ist, dann sind die Helden für die gesamte Warenschau die Gäste von Yehodan Gilindor. Auch haben sie einen guten Freund für die Zukunft gewonnen. Bei Bedarf kann er ihnen die Vorgeschichte zu diesem Abenteuer erzählen, um noch etwaige Verständnisschwierigkeiten auszuräumen.

Nach der Warenschau möchte Yehodan Rashman nach Perricum in die dortige Akademie bringen. Dort haben sich die Magier auf die Geistheilung, besonders für Magier, spezialisiert. Vielleicht möchte die Helden mitreisen – sie sind gerne Willkommen.

Wo wir schon beim Reisen sind... ca. 2 bis 3 Tagesreisen von Grangor östlicher Richtung wartet noch Elwene Bogosch bzw. Meeltheuer auf die Helden. Auch wenn ihr Auftrag etwas in den Hintergrund gerückt ist, würde sie sich glücklich schätzen noch die Ergebnisse zu erfahren.

Abenteurpunkte

Mein Vorschlag beläuft sich auf **250 AP** für diese extrem verwirrenden Tage.

Spezielle Erfahrungen soll es auch geben, so schlage ich für alle Magiekunde vor.

Falls Helden sich primär durchs Lesen im Abenteuer voran gebracht haben, sollten sie eine SE für das Lesen Kusliker Zeichen bekommen. Andere Helden, die eher auf der Straße waren sollten mit Gassenwissen belohnt werden.

Anhang C – Personen

Meneander Pyrikos

Meneander Pyrikos wurde im Jahre 0 Hal in der Stadt Kemethis auf der Insel Pailos geboren.

Als Sohn einfacher Fischer in einer großen Familie wurde ihm mit der Zeit klar, dass er in Kemethis nie zu großem Ansehen und Ruhm kommen würde, da er hier bekannt war. Aus diesem Grund beschloss er als junger Mann fort zu ziehen. Unbekannt wäre er auf dem Festland, wo auch die Königin regiert und mutige Männer und Frauen sich einen Namen machen können. Schon in Teremon, wo er sich eine Schiffspassage nach Vinsalt nehmen wollte, kam die Ernüchterung. Mit der wenigen Habe, die er jetzt noch besitzt, kann er sich keine Schiffspassage leisten, er könne sich noch nicht einmal lange in Teremon überleben.

Mit dieser Gewissheit streunte er einige Tage durch die Straßen von Teremon, immer auf der Suche nach seinem Glück und einem losem Geldbeutel.

Auf einem Volksfest im Monat Praios suchte er wieder das leichte Gold und erspähte auch ein leichtes Opfer. Eine vornehme Dame mittlerem Alters erblickte er in dem Getümmel. Gerade als er jedoch nach der Tasche um dem Arm greifen wollte, drehte sie sich um und wie von einem Zauber ergriffen, war er von diesem Zeitpunkt unsterblich in diese Augen verliebt. In dieser Nacht entschwand ein ungleiches Paar von dem Fest um den rahjanischen Gelüsten zu frönen.

Meneander's Liebe wurde von der Mittdreißigern Aldare Yamertun erwidert und der Bund hält seit diesem schicksalhaftem Tag an.

Unter ihren Fittichen lernte der junge Meneander Lesen, Schreiben und Rechnen. In der bescheidenen Bibliothek der Dame verbrachte er einige Zeit, um über die Geschichte der Insel Pailos, wie auch manchmal eine relativ aktuelle Gazette vom Festland zu lesen.

Mitte des Jahres 23 n. Hal brachte die Dame des Hauses von Rethis ein folgenschweres Buch als Geschenk mit. Dieses Buch führte Meneander in eine neue Sichtweise der Welt ein. Es gestattete einen Blick auf die Götter und ihre Vertreter auf Dere, der in keinem Tempel vermittelt wird. Dieses Buch wandelte die Weltanschauung von Meneander für immer. Nach und nach, mit jeder weiteren Seite, schien er zu begreifen, dass die Zwölfgötter selber ein falsches Spiel mit den Gläubigen treiben. Durch dieses Buch und die Führung durch Aldare Yamertun wendete sich die Seele von Meneander langsam ab, bis er erkannte, dass es nur einen wahren Gott gab und er sich in den Namenlosen Tagen im Jahre 24 n. Hal eine erneute Taufe auf der Insel Putras hingab. Seit diesen Tagen ist Meneander Pyrikos ein überzeugter Anhänger des Namenlosen. Bis zu dem heutigen Tage hat er jedoch noch nicht den inneren Kreis des Zirkels betreten dürfen und ist demzufolge nicht Geweiht.

Seit dem Jahre 25 n. Hal hat sich auch immer wieder der Kindheitstraum erfüllt: Im Auftrag von Aldare Yamertun bereiste er immer wieder das Festland – jedoch nicht um eine holde Maid aus den Fängen eines bösen Zauberers zu retten, sondern um die Saat des Zirkels zu sähen.

Durch seine Reisen konnte er sich auch immer mehr von Aldare, die er noch immer liebt, lösen und sich einigen Ausschweifungen hingeben.

Auch konnte Meneander dem Gold nicht immer widerstehen und vollführt manchmal Einbrüche, um Aldare ein hübsches Kleinod mitbringen zu können.

Auch Mitte des Mondes Imgrimm im Jahre 30 n. Hal wurde er mit einer Botschaft nach Vinsalt geschickt. In einer Taverne ist er in ein rauschendes Fest geraten und hat im Trunke seinen neuen Freunden ein Spiel nach dem anderen gegönnt. Als am nächsten Morgen der Erinnerungsprozess wieder anlief traf es ihn wie ein Schlag: Alles Geld hatte er bei den Spielen verloren.

Noch innerhalb eines Tages hatte er eine Geldquelle aufgetan. In Vinsalt war es nicht schwer, eine reiche Familie zu finden, die ihr Grundstück nicht besonders schützte. In der späten Nacht stieg er somit in das Anwesen ein, konnte jedoch überrascht von dem Wachhund im Haus nur mit einem schnellen Griff eine Schatulle mit klimpernden Inhalt ergreifen und musste fliehen.

In dieser Schatulle befand sich tatsächlich ein paar wenige Dukaten und einige Briefe. Einige dieser Briefe haben die Aufmerksamkeit von Meneander erlangt, da er sich an eine Geschichte erinnert, die ihm vor Jahren Aldare erzählt hatte. Nun sieht er seine Chance, in dem Zirkel zu Rang und Namen zu kommen, wenn er es schafft, aufzuklären, was vor 18 Götterläufen mit dem Namenlosen Zirkel in Grangor geschah.

Aussehen

Trotz seiner 30 Jahre sieht er eher jung aus. Keinen geringen Anteil hat daran sicherlich seine schwarzen Naturlocken und sein immer freundliches Grinsen auf den Lippen. Die wenigen Falten in seinem Gesicht lassen gerade seine braunen Augen unerfahren wirken und der zierliche Körperbau hat schon viele getäuscht. Niemand traut Meneander zu, einen kräftigen Streich mit einem Schwert zu führen, und das zurecht. Seine schwächtigen Arme sind jedoch ideal für schnelle Messerstechereien.

Rashman ibn Tulef

Rashman ist ein Abgänger der Drachenei-Akademie zu Khunchom und ist in jungen Jahren auf seinen Reisen auf den Magier Yehodan Gilindor gestoßen. Mit ihm zusammen bereißte er Aventurien. Im Laufe der Jahre meisterte er die hohe Alchemie und wendete sich dem Elementarismus zu. Durch seine Freundschaft zu Yehodan nahm er sich dem Element Wind näher an, da er dies am ehesten der Illusionsmagie zuordnete. In den Tulamidenlande versuchten beide ihr Glück zu finden. Geschichten von

jungen Magiern, die mit einer wunderbaren Geste die einen Kalifen entzücken konnten und die Hand ihrer Töchter anboten im Kopf zogen sie von einem Hof an den nächsten. Der Erfolg wollte sich jedoch nicht ganz so schnell einstellen, womit es doch bei jungen Mädchen aus dem einfachen Volk blieb.

An einem Abend, kurz vor Khunchom in einer Karawanserei sahen sie jedoch ihre Chance. Ein älterer Tulamide kam mitsamt seiner Karawane und seinen beiden hübschen Töchtern, um dort zu übernächtigen. Ein großartiger Auftritt als mächtige Magier war geplant. Durch ein Luft-Elementar wollten sie zusammen auf einem Teppich aus dem Himmel herabsteigen und mit eindrucksvollen Bildern den Vater, wie auch die Töchter beeindrucken. Einige Meter über dem Boden ging dieser waghalsige Auftritt fehl, Rashman ibn Tulef verlor die Kontrolle über den Geist und beide stürzten einige Meter in die Tiefe.

Rashman selber, schien von Phex gesegnet, denn in der dichten Hecke hatte er sich nur den Arm gebrochen. Sein Freund Yehodan jedoch fiel viele Meter auf harten Lehmgrund. Wäre nicht ein weiterer reisender Magier anwesend gewesen, hätte er diesen Sturz wohl nicht überlebt. Dies war der Wendepunkt auf ihrem Weg zum Glück. Nach diesem Absturz trennten sich ihre Wege, Yehodan reiste wieder zurück in das liebe Feld. Rashman strebte weiter nach Wissen und Perfektion in den Gebieten der hohen Alchemie wie auch der elementaren Beschwörung.

Ganz aus den Augen haben sich die Weggefährten nie verloren. Anfang des Jahres 13 n. Hal erhielt Rashman ibn Tulef, der inzwischen durch seine Forschungen an der Edelsteinmagie zu bescheidenem Ruhm gelangen ist, einen Brief von Yehodan Gilindor – inzwischen Spektabilität der Akademie in Grangor. In diesem Brief wird er gebeten einen Magisterposten an seiner Schule einzunehmen.

In der Gewissheit ein solches Angebot in den Landen der Tulamiden nie zu erhalten akzeptierte Rashman und traf Mitte Efferd 13 n. Hal in Grangor ein.

Nach dem Antritt seines neuen Postens wandte sich sein alter Freund in einer wichtigen Angelegenheit, die Untersuchung des Namenlosen Kultes, an ihn. Zusammen konnten sie auch noch die letzten Rätsel lösen und das Unheiligtum unter dem Rahjatempel finden. Beim Eindringen in selbigen wurden sie von dem Holzgolem, der dort den Zugang zum Kanal bewacht angegriffen. Seid jenem Ereignis, das als nächtlicher Angriff von Dieben benannt wurde, hinkt er mit dem linken Bein. Nach Abschluss der Untersuchung war er eine treibende Kraft hinter der Idee, das Exemplar der 13 Lobpreisungen des Namenlosen in der Akademie zu verstecken.

Zusammen mit Yehodan erschuf er das Artefakt und band die mächtige Illusions-Thesis darin. Unter den kritischen Augen seines Freundes konnte er seine Neugier zügeln, er wollte nicht in dem Buch blättern, auch war er durch das schwierige Experiment stark beschäftigt. Allein die Neugier zu wissen, ob dieses unheilige Werk tatsächlich den Leser vom Kurs des Glaubens abbringt, zog ihn an. Nach der ersten Nacht schon konnte er sich schwerer Beherrschen, er musste wissen, was auf der nächsten Seite stand. Als er befürchtete, dass sein treuer Freund dies bemerkte, hielt er Abstand zu dem Buch. Einige Tage ging dies, dann jedoch wurde er immer nervöser, ungeduldiger und vergesslicher – bis er wieder begann zu lesen.

Nachdem ein Studiosus durch Einwirkung des Artefaktes getötet wurde, musste Yehodan Gilindor es aufgeben. Noch innerhalb des selben Tages wurde es in die Bleikammern der Akademie gesperrt. Nun unfähig, auf das Objekt der Begierde zugreifen zu können, verschlechterte sich wieder der geistige Zustand, bis fast nur noch ein geistiges Wrack übrig blieb. Sein Freund blieb diese Wandlung nicht verschlossen und konnte auch die Ursache

ergründen. Aus Mitleid konnte er ihn nicht einfach wegbringen oder ausliefern. So kam es im Rahja des Jahres 13 n. Hal, dass er von der Akademie flüchtete, bevor sein verlangen noch schlimme Folgen hätte.

Kurz nach dem Verschwinden von Rashman inszenierte Yehodan seinen Tod, um ihn vor weiteren Ermittlungen zu schützen. Yehodan legte auf den jungen Ardo, der noch aufgebahrt im Borontempel lag, eine Illusion, damit es so aussah, als würde Rashman dort liegen. Dies ist auch der Grund, warum es im Borontempel einen Eintrag des Todes gibt und im Stadtarchiv nicht.

In den Namenlosen Tagen brach Rashman allein in die Bleikammern der Akademie ein und stahl das Artefakt. Seid diesen Tagen lebt er verborgen als Bettler in Grangor.

Aussehen

Das Alter hat dem in jungen Jahren aufrecht gehenden Mann einen leichten Buckel beschert. Sein volles schwarzes Haar hat sich gelichtet und ist in ein dunkles Grau übergegangen. Sein markantestes Merkmal jedoch ist jedoch das rechte Auge, das sich langsam immer stärker trübt.

Yehodan Gilindor

Yehodan Gilindor ist heute ein begnadeter Illusionist – die Fachkundigen zählen ihn zu den fünf besten auf dem Kontinent. Durch seine Reisen im Tulamidenland stieß er auf Rashman ibn Tulef in jungen Jahren. Schnell freundeten sie sich an und zogen aus auf Abenteuerreise. Nach einem Unfall (siehe Rashman ibn Tulef) kehrte er zurück in das Liebliche Feld und kurierte sich.

Er verbesserte seine Fähigkeiten und trat im Laufe der Zeit den Posten der Spektabilität an der Akademie der Erscheinung zu Grangor an. In dieser Position bekam er im Jahre 13 n. Hal den Auftrag, die mysteriösen Ereignisse vom

Rahja 12 n. Hal zu lösen. Nachdem er das Ausmaß der Ereignisse erahnen konnte, holte er seinen Freund Rashman ibn Tulef hinzu, der ihm half.

Um die Rahjakirche nicht in Misskredit zu bringen, beschloss er das Buch der 13 Lobpreisungen des Namenlosen in einer Illusion zu verstecken. Dies gelang meisterhaft – das Buch war vor fremden Zugriff sicher. Leider musste er entdecken, dass Rashman nicht der Versuchungen widerstehen konnte und es kam zu den Folgen des Rahja im Jahre 13 n. Hal.

Noch heute (30 n. Hal) verspürt er tiefe Freundschaft zu Rashman und ist nicht gewillt ihn so einfach wie vor 17 Jahren aufzugeben. Er glaubt fest daran, dass ihm geholfen werden kann und wird alles unternehmen, um dies zu beweisen.

**Anhang B –
Karte der Kanalisation**

