

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb



Titel: Mit gespaltener Zunge
Autor: Uli Lindner, dochaegen@web.de
Stufe: beliebig. Ort/Zeit: Aranien, Efferd 1028 BF
Dieses Abenteuer erreichte Platz 1

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 2005 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Mit gespaltener Zunge

Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-7 Helden

Von Uli Lindner

Mit Zeichnungen von Nicole Heinrichs und Tobias Hamelmann
Mit Dank an Daniel S. Richter und Stefan Trautmann

Das Abenteuer

"Du sprichst mit gespaltener Zunge."

- Sprichwort der alten *Al'Hani*. Bedeutet soviel wie: "Du sprichst weise."

"Sica!" (moh.: "Du sprichst mit gespaltener Zunge.")

- Redewendung der *Napawenha* des Hochlandes von *H'Rabaal*. Bedeutet soviel wie: "Du lügst."

Mit gespaltener Zunge führt die Helden in das Sultanat *Baburin* im nördlichen *Aranien*. Es spielt während des *Krieges der 35 Tage* und gewährt den Helden einen Blick in den schwelenden Konflikt zwischen den *Satori* (*bosp.*: *Säleute*; Fraktion in der Hesinde-Kirche, die für freien Umgang mit Wissen eintritt) und den *Pastori* (*bosp.*: *Hirten*; Fraktion in der Hesinde-Kirche, die der Verbreitung von gefährlichem Wissen starke Restriktionen auferlegt, vgl. **GKM 54**) innerhalb der Hesinde-Kirche und dem Heiligen Drachenorden. Dabei werden die Helden zuerst von der "falschen" Seite instrumentalisiert, bevor sie schließlich versuchen müssen ihre eigenen Fehler wieder gutzumachen. Doch am Ende von allem steht die Frage, wer hier eigentlich im Recht ist.

Ort und Zeit

Das Abenteuer beginnt am 16. EFF 1027 BF auf einer Straße etwas abseits von *Baburin*. Ob die Helden dabei aus *Baburin* kommen, ob sie dorthin unterwegs sind, oder ob sie ein vollends anderes Ziel haben, ist zweitrangig. Sie werden jedoch bald in Ereignisse verstrickt, die sie in die Sultansstadt selbst führen.

Die Helden

Grundsätzlich sind sämtliche Charaktere geeignet, die einem Geweihten der Zwölfe zur Hilfe eilen würden, wenn er in Gefahr ist. Zumindest einige götterfürchtige (wenn nicht sogar hesindegläubige) Helden sollten also schon dabei sein, damit ein Aufhänger für das Abenteuer gegeben ist. Angehörige der Armeen des Mittelreiches oder Araniens sind allerdings weniger geeignet, da sie derzeit an anderen Orten weit dringlicher gebraucht werden (vgl. **JdF**, **SdlS** und **AB ab 110**). Alle weiteren Charaktere sollten problemlos spielbar sein, wenn der Meister eine entsprechende Motivation findet, damit sie in das sonnige *Land der Herrscherinnen* reisen.

Abkürzungen

AB xx	Aventurischer Bote Nr. xx
AH	Aventurische Helden (aus Schwerter & Helden)
JdF	Kampagne Jahr des Feuers
GKM	Götter, Kulte, Mythen (aus Götter & Dämonen)
LdES	RSH Land der Ersten Sonne
MWW	Mit Wissen und Willen (aus Zauberei & Hexenwerk)
SdlS	Abenteuer Der Schwur des letzten Sultans
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

Was bisher geschah

Am 6. HES 1026 BF verschwindet *Erynnion Quendan Eternenwacht*, der Abtprimas des *Sacer Ordo Draconis*, spurlos (**AB 102**). Die Erhabene *Haldana von Ilmenstein* bestimmt den *Satori* und Prätor am Argelionischen Gericht *Yerodin ter Istador* zum Abtpraeses (*bosp.*: Stellvertreter) (**AB 103**).

Dies führt dazu, dass sich die Spannungen zwischen den *Satori* und *Pastori* des Ordens verstärken, da der mäßigende Einfluss des Abtprimas fehlt. Der schwelende Konflikt wird schließlich am 8.

ING durch zwei Enzykliken des Abtpraeses entzündet, in denen die Öffnung des Ordens und die Rückgabe von Artefakten aus den Bleikammern angeordnet werden. Die Erzäbte *der Erzhorste* von Festum und Khunchom protestieren auf das Heftigste und versuchen Herausgaben weitestgehend zu unterbinden. Der Erzhort zu Angbar wird sogar Ende RON 1027 BF, nach einem Konflikt mit der weltlichen Obrigkeit, durch die Erzäbtissin *Syldake Angranûr Lohnfels* versiegelt **wird** (**AB 105/106**, sowie **Kostbare Gemme, begehrtes Artefakt im AB 107**).

Von nun an versucht die Erzäbtissin im Geheimen Gefolgsleute aus dem Pastori-Lager um sich zu scharen. Zu dieser Zeit nimmt sie auch erstmals wieder Kontakt zu ihrem ehemaligen Scholaren *Abu al-Kitab* auf, einem aranischen Geweihten aus dem Hort Baburin. Zu einer offenen Auseinandersetzung der Parteien kommt es jedoch nicht, da die Magisterin der Magister ein Machtwort spricht und zur Konklave nach Varsincero ruft, um die Angelegenheit endgültig beizulegen (**AB 107**).

Am 13. TRA versammeln sich Wortführer des Ordens und hohe kirchliche Würdenträger, um die Problematik zu erörtern und über das weitere Vorgehen zu beraten. Volle zwei Wochen später, in denen die Erhabene fast alle Erzäbte überzeugen kann, der neuen Linie zu folgen, kommt es zum Eklat: *Syldake Angranûr Lohnfels* bezichtigt *Haldana von Ilmenstein*, gegen den Willen der Göttin zu verstoßen und dass in ihren Worten nicht mehr Hesindes Weisheit erkennbar ist. Zorn erfüllt verlässt sie das Konklave, wird jedoch von der Erhabenen nicht hart bestraft, sondern lediglich in einen kleinen Tempel nahe Zorgan verbannt. Nach der Abreise der Erzäbtissin siegelt die Magisterin der Magister das Varsinor-Edikt und im Orden kehrt wieder Ruhe ein (**AB 108**).

Syldake zieht jedoch nicht direkt nach Zorgan, sondern sucht vorher ihre Verbündeten auf, um sich mit ihnen zu besprechen und schließlich von Zorgan aus im Verborgenen weiter ihre Fäden zu ziehen. Von dort aus hält sie steten Kontakt zu *Abu al-Kitab*, in dem die Überzeugung heranreift, dass die Kirche nicht mehr von Hesinde gesegnet sei und darum alle Artefakte in ihren Händen nicht mehr vor dem Einfluss der Schwarzen Lande sicher seien, zumal im Hort Baburin Verhandlungen mit diversen Akademien und Magierbünden auf Herausgabe laufen.

Der Geweihte bleibt weiter im Hort zu Baburin, obgleich er die Geschehnisse mit zunehmender Besorgnis beobachtet. Auch kann er zwei weitere Helfer im Hort für seine Sache gewinnen: Den jungen Präcantor *Said ibn Said* und den kriegserfahrenen Prädikator *Merkan von Shara*. Die nächste Zeit verhalten sich die Verschwörer jedoch ruhig, damit sich die Wogen erst mal glätten können.

Im HES findet *Abu al-Kitab* jedoch eine verwitterte Onyxstele, die ihn zu einem versteckten alten Heiligtum der Al'Hani nahe Baburin führt, welches schon oft von Sektierern benutzt wurde. Dies sieht er als Wink der Allweisen an, dass er dieses Sanktuarium als Basis benutzen soll, um die Schätze aus dem Hort Baburin zu stehlen und hier zu verbergen. Gemeinsam mit *Said* und *Merkan* baut er den Tempel in den nächsten Monaten wieder auf und gründet den *Bund der Hüter von der Onyxstele*. *Syldake* wird von *Abu al-Kitab* informiert und lobt ihren Gefolgsmann für seinen Einsatz, ist aber mit ihren eigenen Plänen zu beschäftigt, um den Baburinern Hilfestellung zu leisten.

Im RAH beendet der Anantachaya schließlich die Verhandlungen mit verschiedenen Orden und Magierakademien. Man einigt sich gewisse Artefakte im EFF 1028 BF herauszugeben, da der Hort genauere Informationen über die unklare Lage im benachbarten Garetien und innerhalb des Ordens abwarten will. Daraufhin beschließt *Abu al-Kitab*, dass es an der Zeit ist, aktiv einzugreifen und er beginnt die ersten Diebstähle vorzubereiten, beschränkt sich dabei aber noch auf die Artefakte, deren Herausgabe ausgehandelt worden war.

Am 4. EFF fällt ein oronisches Heer in das Sultanat Gorien ein, während zwei Tage später *Helme Haffax* in *Chalukand* anlandet. Als dies bekannt wird, sendet der Hort Baburin sofort einige Draconiter aus, um weiteres in Erfahrung zu bringen, zumal die Präzeptorin *Hamide* über den Verbleib ihrer ehemaligen Mentorin, *Jasina Melenaar*, besorgt ist (**AB 112/113**). Dadurch wird die Präsenz von Ordensmitgliedern im Hort deutlich verringert, was *Abu al-Kitab*s Plänen entgegenkommt. In den folgenden Tagen gelingt ihm und den anderen Hütern ein erster Diebstahl eines magischen Buches aus der Zeit des Diamantenen Sultanats, das der *Drachenei-Akademie* übergeben werden sollte. Der Diebstahl bleibt vorerst aufgrund der Illusionsmagie *Saids* unbemerkt, der ein Artefakt erschafft, welches das Äußere des Buches täuschend echt nachahmt.

Während der Planung des nächsten Diebstahles, erfährt *Abu al-Kitab* jedoch auf verschlungenen

Pfaden von der Anlandung maraskanischer Truppen in *Elburum* am 11. EFF und von der Plünderung alter Artefakte aus der Zeit vor dem Diamantenen Sultanat. Hiervon aufgeschreckt fürchtet er einen Angriff auf die Schätze des *Anantachaya*, der sich hauptsächlich der Geschichte der Magiermogule widmet und der auch einige Steintafeln, sowie andere Überreste dieser Zeit in Verwahrung hat. Hierin glaubt er nun endgültig seine, ihm von der Herrin auferlegte, Bestimmung gefunden zu haben.

Als einige Tage später, am 15. EFF, die nebachotischen und baburischen Stämme gemeinsam mit dem Sultan Kriegsrat halten (**SdIS** 51) und die Stadt selbst kaum noch Truppen beherbergt, sieht der Geweihte seine Chance erneut gekommen. Er entwendet am nächsten Morgen ein Buch mit den Übersetzungen zweier Tontafeln und eine kleinere Steintafel aus dem Hort der Draconiter, wird dabei jedoch beobachtet. Ihm gelingt zwar die Flucht, doch werden ihm schnell zwei Söldlinge hinterher geschickt, welche die Schätze zurück erlangen sollen. Einige Meilen außerhalb Baburins gelingt es den beiden, den Geweihten zu stellen. Doch sie haben die Rechnung ohne ihre Helden gemacht.

Was noch geschehen wird

Die Helden befinden sich gerade nahe Baburin auf einer Landstraße, als sie Lärm von Abseits des Weges hören. Am Ort des Geschehens angelangt, finden sie einen von zwei Bewaffneten bedrohten Hesinde-Geweihten. Nach der Hilfe der Helden bei der Vertreibung der Söldner, stellt sich der Mann als Ali ibn Achmad, genannt Abu al-Kitab (*tul.*: Vater des Buches), vor. Er sieht, nun da seine Tarnung aufgefliegen ist, die Helden als willkommenes Instrument, seine Ziele weiter zu verfolgen und erzählt ihnen daher eine Lügengeschichte über die Draconiter des Hortes, so dass die Helden einwilligen, dem Geweihten zu helfen.

Ihr erster Auftrag, der Überfall auf eine Karawane, bestärkt die Helden in dem Glauben das Richtige zu tun, denn die ODL-Karawane wurde tatsächlich kurz vorher von Haffax' Leuten aufgebracht und befindet sich nun unter der Kontrolle einiger Söldner. Die Helden machen die wenigen und geschwächten Männer nieder und treffen sich erneut mit Abu al-Kitab.

Ihr zweiter Auftrag führt sie bereits direkt in die "Höhle der Schlange", den Hort der Draconiter zu Baburin. Sie sollen ihn lediglich auskundschaften, um neue Sicherungsmaßnahmen zu entdecken.

Zu guter Letzt sollen die Helden in den Hort einbrechen und einige Artefakte stehlen. Dies gelingt auch zunächst, doch werden die Helden auf dem Rückweg von etwa zwei Dutzend Schlangen umzingelt, die sie nicht mehr herauslassen. Spätestens jetzt sollte den Helden klar sein, dass dieser Diebstahl nicht im Sinne Hesindes war.

Von den bald heraneilenden Geweihten erhalten die Helden alle nötigen Informationen und außerdem den Auftrag, das von ihnen angerichtete Übel wieder gutzumachen. Nach einigem Suchen finden sie tatsächlich das Versteck von Abu al-Kitab und seinen Gefolgsmännern und schaffen es den Geweihten nach einer verwirrenden Verfolgungsjagd zu stellen.

Der Einstieg

Sie sollten Ihre Gruppe gut genug kennen, um einen stimmigen Grund für ihre Anwesenheit im Sultanat Baburin zu finden. Doch seien Ihnen hier einige Tipps an die Hand gegeben:

- Wenn Ihre Helden bereits **Der Schwur des letzten Sultans** gespielt haben und den Feldzug am Ende ausgelassen haben, dann bietet sich ein direkter Anschluss von **Mit gespaltener Zunge** an.
- Verletzte und kampfunfähige Krieger, Rondra-Geweihte und ähnliche Charaktere mögen zum Dreier-Tempel der Rondra oder zu den Donnersturmefeldern vor der Stadt pilgern. Bei kampffähigen Charakteren sollte es einen guten Grund geben, warum sie derzeit nicht auf den Schlachtfeldern zu finden sind.
- Rahjageweihte, Künstler und ähnlich feinsinnige Gesellen wollen vielleicht die Statue der liegenden Rahja des Hl. Asceander im Rahja-Tempel bestaunen. Eher kämpferische Anhänger der schönen Göttin mag es aufgrund von Gerüchten über einen verderbten Zirkel von Levthans-Anbetern in die Stadt ziehen (**SdIS** 52).
- Einen Heilkundigen oder Magier mag es zum Anconiten-Kloster ziehen.

- Zwerge haben vielleicht von den prächtigen weißen Mauern gehört und möchten begutachten, ob dieses Menschenwerk wirklich so gut ist, wie jeder erzählt.
- Die Helden könnten aus dem Kriegsgebiet im Norden flüchten und kommen dabei zwangsweise durch das Sultanat. Jeder der westlich von Punin zu Land in die Tulamidenlande reisen will, kommt zwangsläufig an Baburin vorbei.
- Auch der andere Weg ist denkbar: Südliche Charaktere wollen in den Norden, "wo noch richtig was los ist" und müssen ebenfalls an Baburin vorbei. Auch hier bietet sich die Flucht (diesmal vor oronischen Horden) an.
- Wer noch ein Reittier benötigt, der kann von den prächtigen Tulamiden aus den Zuchtställen um Baburin hören und den Plan fassen, einen prächtigen Hengst baburischen Schlages zu erstehen (SdIS 14).
- Und zu guter Letzt bieten sich noch eine verfrühte Anreise zum *Weinfest* (15.-30. TRA) oder ein etwas längerer Aufenthalt nach dem alljährlichen *Turnier* (12.-14. RON) an.

Dies sollte als Motivation reichen, um Ihre tapferen Recken in die erste Szene einzuführen. Diese richtet sich an Helden, die gerade auf Baburin zureisen. Sollten Ihre Helden aus Baburin kommen oder die Stadt nur passieren wollen, so passen Sie die entsprechenden Passagen einfach an.

Der erste Akt: Xeledon - Die Verwirrung

Sinn und Zweck dieses Aktes ist es, die Helden mit Abu al-Kitab bekannt zu machen. Weiterhin ist es für das Abenteuer von elementarer Wichtigkeit, dass sie Vertrauen zu dem freundlichen Geweihten fassen und sich von seiner Rede überzeugen lassen, ihm bei seiner göttingegebenen Queste zu helfen.

Ein Geweihter in Not!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hoch steht Praios' Auge an diesem warmen Herbsttag über euch und in der Ferne könnt ihr bereits die mächtigen, weißen Mauern Baburins sehen, die mehrfach gestaffelt die Stadt umschließen. Freudig betretet ihr einen der wenigen Arangenhaine der Umgebung, der euch etwas Schatten spendet. Einen weiten Weg habt ihr bereits hinter euch, doch schätzt ihr die Strecke bis zur Hauptstadt des Sultanats auf nur noch wenige Stunden, so dass eure Schritte vor Vorfreude auf eine schöne kühle Taverne kaum merklich schneller werden. Im Hintergrund hört ihr den Barun-Ulah sanft plätschern und über euch singen einige Vögel, denen die Hitze des Tages nichts auszumachen scheint. Doch halt! Das gerade war kein Vogel!

Jeder in der Gruppe hat gerade einen gar nicht in die Szenerie passenden Laut gehört. Helden mit gelungener *Sinnesschärfe*-Probe+4 oder mit *Herausragendem Gehör* erkennen darin das Geräusch eines aus der Scheide gezogenen Schwertes. Das Geräusch scheint von rahjawärts, etwas abseits von der Straße, zu kommen. Es ist zu vermuten, dass die Helden dem Geräusch auf den Grund gehen wollen, egal ob sie es erkannt haben oder nicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bald nachdem ihr den Pfad verlassen habt und etwas tiefer in den Arangenhain eingedrungen seid, vernehmt ihr Stimmen. Es scheint sich um drei verschiedene Personen zu handeln: Zwei Männer und eine Frau. Von hier aus könnt ihr die Stimmen nur schwer verstehen, doch mag man euch vielleicht bemerken, wenn ihr versucht näher zu kommen.

Bei einer gelungenen *Schleichen*-Probe (der weiche Boden dämpft die Geräusche ab) kommen die Helden in Sicht- und Hörweite. Sollten einer der Helden die Probe nicht geschafft haben, so verstehen sie nur den ersten Satz Abu al-Kitabs, als die Söldner sich mit erhobenen Schwertern umdrehen und erfahren wollen, wer da sei. Ansonsten bietet sich ihnen folgendes Bild. Bedenken sie jedoch, dass alle Beteiligten Tulamidya sprechen und nur von Helden verstanden werden

können, die diese Sprache auch beherrschen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur noch knapp ein Dutzend Schritt vor euch seht ihr drei Gestalten. Eine von ihnen, ein Mann von vielleicht 50 Sommern, trägt das grün-goldene Ornat der Hesinde-Geweihten. Er hält einen kunstvoll geschnitzten Wanderstab wie zur Abwehr vor sich, denn bei dem anderen beiden handelt es sich scheinbar um Söldner. Zumindest stehen sie dem Diener der Allweisen mit erhobenen Waffen gegenüber!

Doch da vernehmt ihr erneut die Stimme des Geweihten und könnt diesmal auch die Worte verstehen: "Niemals werde ich Euch diese Schätze überlassen! Diese Ketzer werden sie niemals wieder in den Händen halten. Dieses Wissen gehört der Herrin!" Und tatsächlich scheinen die beiden anderen etwas eingeschüchtert zu sein, denn sie schauen nur unsicher hin und her.

Doch schließlich wendet sich die Frau an den Geweihten: "Nun gebt uns schon Eure Sachen, Sahib, dann soll Euch nichts geschehen. Wir haben keinen Hader mit Euch, wir tun nur das, wofür wir bezahlt werden." Doch der Mann der Hesinde zeigt nur ein unergründliches Lächeln und meint: "Dann kommt verdient Euch Euer Geld, ihr Kinder der Verblendung." Und tatsächlich scheinen die beiden den Geweihten angreifen zu wollen.

Bei 3 TaP* in *Götter/Kulte* ist der Mann als geweihter Draconiter zu erkennen. 5 TaP* offenbaren außerdem, dass es sich um einen Magister des Immerwährenden Hortes handelt, einen zweifach Geweihten.

Bei diesem handelt es sich um Abu al-Kitab, der von den beiden, rasch aus Baburin entsandten Söldnern gestellt wurde.

Die Helden werden nun vermutlich dem Geweihten zur Hilfe eilen und sollten allein aufgrund ihrer Überzahl den Kampf gewinnen. Der Geweihte fordert sie aber dazu auf, die Söldlinge nicht zu töten. Und tatsächlich wenden sich die vermeintlichen Räuber bald zur Flucht Richtung Baburin.

Sollten die Helden die Söldner gefangen nehmen und verhören, so werden diese wahrheitsgemäß antworten, dass sie von einem ihnen unbekanntem Hesinde-Geweihten angeheuert wurden, einen flüchtigen Geweihten zu verfolgen. Die Beschreibung, die die Söldner von ihrem Auftraggeber geben können (Tulamide, graue Haare, hohes Alter) reicht kaum für eine Identifikation des Auftraggebers. Mit einem gelungenen BLICK IN DIE GEDANKEN kann ein Spielermagier jedoch eine Personenbeschreibung erhalten, die auf den Propräzeptoren des Draconiter-Hortes passt. In diesem Fall wird Abu al-Kitab ihnen erklären, um wen es sich handelt und außerdem anmerken, dass er vermutet, dass die Umtriebe im Hort von diesem Mann ausgehen.

Die Söldner wissen nichts über die Hintergründe des Auftrages, nur dass ihnen bei der Sache nicht wohl war, sie den Auftrag aber aufgrund der versprochenen hohen Belohnung (satte 50 Dukaten) dennoch annahmen. Sie sollten den Priester möglichst unverletzt gefangen nehmen und im Hort der Draconiter abliefern. Hellsichtmagie bestätigt diese Aussage, von Gewalt bei der Befragung wird Ali die Helden in jedem Fall abbringen. Abu al-Kitab verspricht den Helden dafür alles zu erklären. Modifizieren Sie die folgenden Absätze einfach dementsprechend.

Sollten die Helden übrigens wider Erwarten nicht in das Geschehen eingreifen, so wird Abu al-Kitab erst die Frau durch einen HEILIGEN BEFEHL dazu bringen in den nächsten Hesinde-Tempel zu gehen und zu beichten und danach den sichtlich nervösen Mann durch einen SCHLANGENSTAB in die Flucht treiben. Doch auch in diesem Fall hat er die Helden während des Kampfes bemerkt und ruft sie aus ihrem Versteck. In diesem Fall müssen Sie die folgenden Absätze leicht anpassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem dankbaren Lächeln wendet sich der Geweihte an euch. Jetzt, bei genauerem Hinsehen könnt ihr seine smaragdgrün funkelnden Augen und die Lachfalten um seinen Mund erkennen. "Bei

Argelion, ich danke Euch für Eure Hilfe. Schlimme Zeiten sind über dieses Land hereingebrochen, wenn selbst ein Mann der Götter nicht mehr gefahrlos zu reisen vermag. Doch sehe ich schwarze Gewitterwolken am Horizont heraufziehen, zwischen denen rote Blitze zucken ."

Für eine kurze Zeit schaut der Mann abwesend in Richtung Südosten, bis er euch scheinbar wieder bemerkt. "Doch ist dies kein Ort für lange Gespräche oder Vorstellungen. So Euch die Stürme des Schicksals nicht weiter fort treiben, möchte ich Euch bitten, mich ein kleines Stück zu begleiten, an einen Ort des Friedens. Zwar fürchte ich nicht um mein Leben und brauche niemanden, der auf mich aufpasst, doch gibt es vielleicht noch etwas, bei dem fremde und götterfürchtige Menschen mir helfen könnten."

Abu al-Kitab hat die Helden schnell als das erkannt, was er in ihnen sehen will: Göttinnengesandte Helfer auf seiner Queste. Da er jedoch befürchtet, dass ihr Geist nicht reif für die Wahrheiten sein mag, wird er sie nicht über den wahren Grund des Überfalls aufklären. Auch wird er nicht auf Fragen der Helden eingehen, da er fürchtet, dass längeres Verweilen seine Häscher näher an ihn heran führen könnte. Stattdessen wird er sie immer weiter vertrösten, dass der Ort für Gespräche nicht weit sei. Er selbst wird während des Marsches still sein, da er sich überlegt, wie er die Helden für seine Sache einsetzen könne. Helden mit hoher *Menschenkenntnis* (6 TaP*) mögen durchaus erkennen, dass ihn scheinbar sehr Weitreichendes und Wichtiges zu beschäftigen scheint.

Unter Ulmen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Quer durch kleine Arangerien, vorbei an Feldern und schließlich in einen lichten Wald führt euch der Geweihte. Erst mit zunehmender Entfernung zum Ort des Überfalls scheint er sich etwas zu entspannen und euch verlässt das Gefühl nicht, dass dahinter wohl mehr als simple Räuber steckten. Doch aus dem Mann war bisher nicht mehr rauszukriegen, nicht einmal seinen Namen hat er euch bisher verraten und seine Schweigsamkeit stünde einem Boroni sicher besser zu Gesicht, als einem Diener der Allweisen.

Doch während ihr noch darüber nachgrübelt, öffnet sich der Wald zu einer kleinen Lichtung, die von sechs Bäumen mit blutroter Rinde umstellt ist, von denen im übrigen Wald kein einziger zu sehen war. Jeder einzelne dieser Bäume strahlt eine unglaubliche Ruhe und Zufriedenheit aus, die sich auf den gesamten Ort auszudehnen scheint. Und in einem seid ihr euch sicher: Dies muss der Ort des Gesprächs sein, den der Geweihte angedeutet hatte.

In der Mitte der Lichtung setzt sich der Mann auf einen Stein und bedeutet euch, sich hinzusetzen. "Dies hier ist ein Ort zum Reden. Hier mag ich Euch Eure Fragen beantworten. Doch gebührt die Höflichkeit, dass ich mich Euch erst vorstelle. Ali ibn Achmad ist mein Name, doch nennt man mich Abu al-Kitab. Es freut mich, dass Heszint unsere Wege sich hat kreuzen lassen. Gegen diese Kinder der Unverfrorenheit half nur der Zorn der Gerechten."

2 TaP* *Pflanzenkunde*: Bei den 6 Bäumen handelt es sich um Blutulmen (**ZBA** 196).

4 TaP* *Götter/Kulte*: Die Blutulme ist der heilige Baum der Hesinde.

Eine magische Analyse des Ortes fördert eine schwache Kraftlinien (LS 2) zu Tage, welche harmonisch gebogen durch die Mitte der Lichtung führt. Diese Feststellung ist momentan bedeutungslos, mag den Helden aber später noch von Nutzen sein.

Abu al-Kitab wird alle Fragen der Helden freundlich und charmant beantworten, sofern sie nicht seine Pläne berühren. Es ist schließlich in seinem Interesse einen guten Eindruck zu hinterlassen. Ziehen Sie zu allen Antworten die Informationen aus der Personenbeschreibung im Anhang zu Rate. Sollten die Helden allerdings direkt die Hintergründe des Überfalls, die Nervosität des Geweihten oder die von ihm erwähnte Hilfe anschnitten, so wird Ali folgende Geschichte zum Besten geben. Ansonsten wird er nach einigem Vorgeplänkel – um die Helden besser einschätzen zu können – von selbst das Thema anschnitten. Versuchen Sie den Mann im Gespräch möglichst sympathisch zu schildern. Davon wie er jetzt bei den Helden ankommt, kann der Rest des

Abenteuers abhängen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein schweres Seufzen entringt sich der Kehle des Geweihten. "Oh, schwere Zeiten sind angebrochen, *asdiqa*. Die *abd-al-ifriitim* regen sich im Osten und trachten die Schöpfung ins Verderben zu stoßen. Doch glaubt nicht, dass nur dort die Bedrohung läge. Nein! Es ist die Art der Gestaltlosen unerkannt zuzuschlagen und diejenigen zu Verderben, die vormals rechtgläubig waren. Und - *al-szint* steh uns bei! - selbst meine Brüder und Schwestern im Glauben waren nicht stark genug, ihnen zu widerstehen. Im Anantachaya, dem Hort der Draconiter zu Baburin, diente ich einst. Doch heute sind meine *ichwa wa-achawat* nicht mehr stark im Glauben, sie haben sich abgewandt von der reinen Lehre.

Doch sollte ich das Kamel nicht von hinten aufzäumen, sondern alles von Beginn an erzählen. Wie Ihr sicher wisst bedrohen die Abtrünnigen Banu Oroni schon seit langem die Ostflanke unseres schönen *Haranija*, doch berichten mir verlässliche Quellen, dass sich die *sahiba al-laraani* einen Verbündeten geangelt hat ..." Abu al-Kitab macht eine kurze Pause und schlägt ein verschlungenes Schutzzeichen mit der Rechten, während er mit der linken sein Schlangenhalsband umfasst. "Die Frevlerin hat sich mit dem Herrscher Marustans verbündet, dem verderbten Helme Haffax."

Sollten Ihre Helden davon noch nichts wissen, so mögen sie diese Nachricht vielleicht erst mal verdauen und kurz selbst untereinander diskutieren wollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Gemeinsam scheinen sie verderbtes Zauberwerk aus der Zeit der Magiermogule wieder benutzen zu wollen, denn sie haben in Elburum begonnen alte Steintafeln aus dieser Zeit auf Haffax' Galeeren zu verladen, wie meine Späherin berichtet. Und – wehe uns! - auch in unserem schönen *bilad al-baburiyya* trachten diese Knechte der Heptessenz danach ihre verderbten Ziele zu erreichen. Und das ausgerechnet jetzt, da unsere ehrwürdige Mutter Hamide nicht hier ist! Viele meiner *ichwa wa-achawat* haben in den letzten Tagen den Hort verlassen um geheimen Aufträgen nachzugehen, darunter auch die Präzeptorin. Nur einige wenige blieben zurück, um das heilige Gemäuer zu bewachen, genau wie nur wenige Streiter des Sultans zurückblieben, um die Stadt zu beschützen. Doch, Heszint ist meine Zeugin, dies war ein großer Fehler! Denn Agenten der *saba al-ifriitim*, die scheinbar schon lange in der Stadt und auch in unserem eigenen Hort gelebt haben, korrumpierten und verführten die wenigen, die noch verblieben waren. Nun wollen sie die letzte Enzyklika des Abtpraeses ausnutzen und unbemerkt Artefakte des Hortes aus der Zeit der Magiermogule aus der Stadt bis hinter die feindlichen Linien schaffen.

Ich selbst konnte entkommen und mich den Einflüsterungen entziehen, und ich danke der Herrin für diese Gnade. Doch musste ich kurz darauf feststellen, dass die Banu Oroni selbst im *wizarat* ihre verderbten Ränke ausgelegt hatten. Als ich dorthin eilte, wie der Wind der Khom, um die Stadtwache zur Hilfe zu rufen, versuchte ein *abd as-sultaniyy* mich festzuhalten, scheinbar auch in Diensten der *abd al-ifriitim*. Doch erneut gelang mir die Flucht, diesmal aus der Stadt heraus, allerdings schickte man mir sofort zwei gedungene Söldner hinterher. Und den Rest wisst ihr selbst, *asdiqa*."

Betroffen blickt der Geweihte auf den Boden und murmelt ein kurzes Gebet, bevor er sich wieder an euch wendet. "Ich selbst habe versagt, doch denke ich, dass Heszint Euch nicht grundlos zu mir geführt hat. Ihr scheint aufrechte Gläubige zu sein, wollt Ihr also in meine Fußstapfen treten und retten was zu retten ist? Die Artefakte müssen in Sicherheit gebracht werden, bis die Präzeptorin zurück ist."

Die Helden sollten nun zustimmen, Abu al-Kitab zu helfen, ansonsten liegt es an Ihnen noch etwas Überzeugungsarbeit zu leisten. Legen Sie bei der Darstellung dieser Szene besonderes Augenmerk darauf, die Verzweiflung des Geweihten rüberzubringen. Sollten Ihre Helden zu misstrauisch sein, so können sie auch noch Zeuge eines GÖTTLICHEN ZEICHENS (als Resultat des kurzen Stoßgebetes am Ende des Monologs) werden: alle Schlangen der nahen Umgebung sammeln sich friedlich zu Füßen des Geweihten.

Bei Fragen der Helden wird Ali nach bestem Wissen und Gewissen antworten, sofern er damit nicht seine Maskerade aufgeben muss. Bei Fragen zur Stadt, zum Hort und zu den übrigen Draconitern ziehen Sie bitte die Angaben aus dem Anhang zu Rate. Sollte aber das Gespräch darauf kommen, was die Helden tun können, so wird er ihnen nun ihren ersten Auftrag darlegen.

Der zweite Akt: Argelion – Wider die Frevler!

In diesem Akt werden die Helden zwei Aufträge für Abu al-Kitab ausführen, die ihre Meinung, für die gerechte Sache zu streiten, weiter festigen soll. Außerdem werden durch die verschiedenen Treffpunkte die Grundsteine gelegt, um im letzten Kapitel das Versteck des Geweihten aufzuspüren. Gerade der zweite Teil dieses Aktes ist allerdings nicht linear aufgebaut, so dass hier viel Improvisationsarbeit auf Sie zukommt.

Der erste Auftrag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich wieder voller Eifer greift Abu al-Kitab nach seinem Wanderstab und stellt sich in die Mitte des Haines. Mit dem unteren Ende seiner Gehhilfe zeichnet er einige wenige Striche auf den trockenen Boden und bedeutet euch näher zu treten. "Die Banu Oroni haben schnell gehandelt und bereits heute Morgen eine Karawane praioswärts geschickt. Sie transportiert zwei Steintafeln aus dem Hort, die wohl für die Dämonenbuhle von Wert sein müssen. Die Karawane ist als Zug der Grauen Stäbe Richtung Keshal Rohal getarnt, doch ist dies natürlich nicht ihr wahres Ziel. Ich vermute, dass sie dem Barun-Ulah bis nach Barbrück folgen wollen, um von dort geradewegs Chalukand anzusteuern, das im Besitz des Feindes ist." Einige kurze weitere Striche auf eurer improvisierten Landkarte helfen euch, den Ausführungen des Geweihten zu folgen. "Eure Aufgabe, *asdiqa*, wird es sein, die beiden Steintafeln in Sicherheit zu bringen. Was in Eurer Macht liegt könnt Ihr selbst am besten beurteilen. Doch bedenkt dabei immer, dass Ihr in Heszints Namen streitet, versucht also nicht alles mit dem Schwerte zu lösen. Und ich beschwöre Euch, lasst die armen Fellachen, die sie als Träger angeheuert haben, unbehelligt. Jeder der nicht offenkundig ein Dämonenbündler ist, sollte geschont werden."

4 TaP* *Magiekunde* oder 4 TaP* *Geographie* oder *Ortskenntnis Gorien*: Das Keshal Rohal ist eine der vier Ordenshochburgen des ODL und verwaltet die komplette südwestliche Ordensprovinz der Grauen Stäbe.

Des Weiteren kann Abu al-Kitab auf Anfrage der Helden noch folgende Informationen bieten:



- Die Karawane besteht aus nicht mehr als einem Dutzend Mitgliedern und einigen Kamelen.
- Es dürften maximal zwei Graue Garde (MWW 187) die Karawane begleiten.
- Die Karawane dürfte durch Reiter oder eine schnelle Fußgruppe (je nachdem was auf Ihre Gruppe zutrifft) noch vor Teralkira (siehe Farbkarte der Region in LdES) eingeholt werden können, da die Kamele nicht sehr schnell unterwegs sind.
- Treffpunkt mit dem Geweihten nach geglückter Ausführung des Auftrags ist ein kleiner Lotosteich, den Abu al-Kitab auf seiner 'Karte' einzeichnet. Zeichnen sie anhand der Karte (Treffpunkt ist Punkt b) eine skizzenhafte Version, welche sie den Helden zeigen. Diese können sich die Karte ausgiebig anschauen,

lassen Sie aber nicht zu, dass die Spieler die Karte abzeichnen, sofern die Helden kein Schreibzeug dabei haben. Ausnahme hierbei sind Helden mit dem *Eidetischem Gedächtnis*, die sich auch ohne Schreibzeug die Karte einprägen können.

- Sollte es notwendig sein (keine zauberkundigen Charaktere, keinerlei magischen oder geweihten Waffen), so wird Abu al-Kitab per OBJEKTWEIHE maximal zwei Waffen weihen, da die Präsenz von Dämonen nicht ausgeschlossen werden kann.

Praioswärts

Um den Vorsprung der Karawane nicht größer werden zu lassen, sollten die Helden bald aufbrechen. Dazu müssen sie den Barun-Ulah hinabreisen, wozu sich die recht komfortable Barun-Ulah-Straße auf dem rahjawärtigen Ufer anbietet. Die weitere Ausgestaltung dieser Reise würde den Rahmen dieses Abenteuers sprengen, jedoch können Sie die Seiten 13-16 in **SdIS** sowie die entsprechenden Abschnitte zum Sultanat Baburin und dem Königreich Aranien in **LdES** zu Rate ziehen um die Reise lebendiger zu gestalten. Hier sind Ihnen nur die abenteuerrelevanten Informationen angegeben:

- Vereinzelt ziehen Flüchtlinge die Barun-Ulah-Straße hoch. Der Schrecken der letzten Tage steht ihnen noch ins Gesicht geschrieben und von ihnen können die Helden allerhand zur Lage in Barbrück und den Fall der Stadt erfahren (**AB 113**). Von einer Karawane wissen sie jedoch nichts, was aber angesichts ihres Zustandes nicht verwunderlich ist, da sie ihre Umgebung kaum wahrnehmen.

- In Revennis können die Helden erfahren, dass die Karawane dort vor etwa 3 Stundengläsern halt gemacht hat, aber nach einigen Berichten von Flüchtlingen für die Weiterreise lieber die andere Flussseite abseits der Straße genommen hat. Hierzu mussten sie ihre Kamele erst umständlich durch eine Furt treiben, da die Brücke durch Flüchtlinge blockiert war, wobei sie jedoch peinlichst darauf bedacht waren ihre Packtaschen nicht zu benässen. Nach Angaben des Wirtes reagierten sie aber auf Nachfragen sehr unwirsch.

Die Helden können nun die Karawane auf der Straße überholen, um ihr einen Hinterhalt zu legen, oder aber den Fluss direkt überqueren, um der Karawane zu folgen. Was sie im Endeffekt anstellen, ist hier nicht vorherzusagen, daher bleibt die genaue Ausgestaltung der Begegnung Ihnen überlassen.

Doch eine Information vorweg: Der Entschluss, die andere Flussseite zu nehmen, erwies sich als fatal, da die Karawane so einer kleinen Gruppe oronischer Kollaborateure in die Arme lief, die so weit im Norden Truppenbewegungen des Feindes auskundschaften sollten. Diese überwältigten die Graue Garde und die Träger und töteten alle ausnahmslos. Der Leutnant des Spähtrupps erkannte schnell, dass er gerade wertvolle Steinplatten in seine Gewalt gebracht hatte und befahl seinen Leuten sich die grauen Roben mit rotem Skapulier (da die beiden Grauen Garden Kleidung zum Wechseln mithatten, gab es genug Roben für alle Söldlinge) überzuwerfen und unauffällig in Richtung der eigenen Linien weiterzuziehen.

Sollten die Helden sich im Gasthaus übrigens nicht nach der Karawane erkundigen, so können sie entweder durch eine gelungene *Fährtsuchen*-Probe erkennen, dass einige Kamele scheinbar durch eine Furt auf die andere Seite getrieben wurden. Sollte allerdings auch das nicht klappen, so bleibt Ihnen immer noch die Möglichkeit, dass die Helden etwas später zufällig Kamelschnauben vom jenseitigen Ufer hören.

Sollten die Helden der Karawane auf der efferdwärtigen Seite dem Barun-Ulah folgen, so werden sie bald auf die halbnackten Leichen der ehemaligen Träger und der zwei ODL-Mitglieder stoßen. Schildern Sie diese Szene so, dass die Helden das Gefühl haben, hier hätten sich die Dämonenanhänger ihrer unnützen Träger entledigt, die ihnen sonst später womöglich noch Scherereien gemacht hätten. Es scheint sogar, als seien die Männer und Frauen zu Tode gefoltert worden. Dieser Fund sollte die Helden weiter in ihrem Tun bestärken.

Nur kurz darauf dürften Ihre Helden auf die Karawane selbst stoßen. Eine unbemerkte Annäherung ist zwar nicht leicht, da die Söldner auf der Hut sind und vor dem Zug einen einzelnen Späher gehen lassen, doch liegt ein lautloses Ausschalten des Kundschafters durchaus im Bereich des Möglichen. Bei genügender Tarnung und Raffinesse (Meisterentscheid) sollte ein Hinterhalt möglich sein. Wer jedoch klimpernd und stampfend durch den Wald marschiert, der wird mit Sicherheit auf einen gewarnten Feind treffen.

Sollten die Helden den kleinen Trupp erst unbemerkt beschatten, so erzeugt es bei ihnen das Bild eines rauen und wilden Haufens, der schon vom Verpassen der sicher bald folgenden Belohnung und dem Plündern und Schänden im besetzten Gebiet träumt. Ein Held mit 5 TaP* in *Kriegskunst* kann feststellen, dass die umherschweifenden Blicke und das unterdrückte Reden, sowie die ganze Körperhaltung und Marschformation der Gruppe auf einen erfahrenen Haufen schließen lassen.

Wie auch immer Ihre Helden agieren, spätestens wenn sie die Karawane selbst angreifen, wird es zu einem kleinen Scharmützel kommen. Legen Sie die Größe des kleinen Trupps ganz nach der Stärke ihrer Gruppe fest. Der Leutnant ist ein Belhalhar-Paktierer im ersten Kreis der Verdammnis, der sich auch in einen Kampfrausch (AH 109) hineinsteigern kann. Er selbst wurde von Haffax an die Truppen der Moghuli "ausgeliehen", um ein Gelingen des Planes zu sichern. Die übrigen Soldaten sind erfahrene und hoch motivierte Schlagetots.

In einem Testspiel hat es sich übrigens als sehr effektiv erwiesen, eventuelle Zweifel der Helden an Abu al-Kitabs Aufrichtigkeit dadurch zu zerstreuen, dass der Leutnant seinen Pakt mit Xarfai erneuert und dadurch zu einem Belhalhar-Berseker (vgl. Abenteuer **Siebenstreich**) wird. Sollten Ihre Helden dem Geweihten also noch nicht vertrauen, so bietet es sich an, auf diesen dramaturgischen Effekt zurück zu greifen.

Die Werte:

Söldner-Leutnant

Großer Sklaventod: **INI** 12+W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 2W+4 **DK** NS

LE 37 **AU** 45 **KO** 15 **RS** 3 (Lederharnisch) **GS** 6 **MR** 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Binden, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Wuchtschlag

Söldner

Sklaventod: **INI** 10+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+4 **DK** N

LE 32 **AU** 37 **KO** 13 **RS** 3 (Lederharnisch) **GS** 5 **MR** 2

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Unter ihren Roben und Rüstungen tragen alle Söldner einen Wappenrock mit unbekanntem (Söldnerhaufen-)Wappen. In den Satteltaschen der Kamele sind 2 Steinplatten und Proviant für einige Tage untergebracht.

Die Platten sind mit Chuchas-Glyphen beschrieben, die aller Voraussicht nach von den Helden nicht entschlüsselt werden können. Sollten die Helden die Steintafeln per XENOGRAPHUS oder SCHRIFTTUM FERNER LANDE untersuchen, so stellt sich weiterhin das Problem, dass sie vermutlich kein Rssah verstehen. Sollte allerdings auch dies wider Erwarten der Fall sein, so ist es an Ihnen, etwas Text zu improvisieren. Für dieses Abenteuer ist der Inhalt der Steintafeln nicht von Belang, aber vielleicht haben Sie ja schon eine Idee für ein neues Abenteuer um den rätselhaften Inhalt der Tafeln im Kopf. Ansonsten bleibt Ihnen immer noch der (für Spieler unbefriedigende) Kunstgriff, dass die Tafeln in einem seltsamen unbekanntem Dialekt beschrieben sind. Eine Alternative mag sein, dass die Göttin den Inhalt der Schrifttafeln als gefährlich erachtet und daher Magie und göttliches Wirken nicht zulässt. Dies könnte den Spielern ein Gefühl für die Gefahr, die von diesen Platten ausgeht, vermitteln.

Sollten die Helden versuchen einen der Söldner gefangen zu nehmen, so stellt sich das schwierig dar, da sie wild und entschlossen kämpfen. Da sie hinter den feindlichen Linien agieren, haben sie keine Hoffnung eine etwaige Gefangennahme lange zu überleben, zumal sie ja von den bisherigen Gräueltaten ihrer Armee wissen. Sollte es den Helden wieder erwarten dennoch gelingen, so stellt sich ein weiteres Problem ein: Per ZAUBERZWANG wurde allen Vorauskommandos verboten irgendetwas über ihre Tätigkeiten und Aufträge zu verraten. Also werden die Söldner nichts verlauten lassen und auch auf Fragen der Helden nicht eingehen, sondern nur hämisch grinsend antworten, dass sie sowieso nicht lange genug Leben würden, um Antworten auf die Fragen der Helden auszusprechen. Vermitteln Sie Ihren Helden das Gefühl, dass Haffax wirklich an alles denkt.

Den Spielern sollte im besten Falle ein Schaudern den Rücken hinunter laufen, wenn sie mit diesen götterlästerlichen und scheinbar furchtlosen Menschen konfrontiert werden. Besonders der Leutnant, der sich selbst *Löwenfresser* nennt, sticht mit Verhöhnungen der Helden und der guten Sache, für die sie streiten, hervor. Sollte es in Ihrer Gruppe hilfreich sein, so gestalten Sie die Söldner ruhig noch etwas genauer aus, um ihnen ein Beispiel zu geben, was mit Abenteurern geschieht, die auf die falsche Seite geraten.

Die Rückreise der Helden sollte problemlos verlaufen, auch wenn sie wohl unterwegs in einem Gasthaus nächtigen müssen. Dabei sollten die Helden darauf achten, dass sie die Kamele nicht mitnehmen und die Satteltaschen beispielsweise durch Behängen mit Stoff tarnen, denn sonst könnte das zu unangenehmen Nachfragen durch Leute führen, die sich an die Karawane erinnern. Sollten die Helden nicht entsprechend klug vorsorgen, so lassen sie Sie ruhig ein wenig ins Schwitzen geraten, ohne dabei eine wirklich für die Mission gefährliche Situation zu schaffen.

Am Lotosteich

Kommen Sie zum Einstieg dieser Szene wieder auf die in den Boden eingezeichnete Karte Abu al-Kitabs aus dem Anfang dieses Aktes zurück. Lassen Sie die Helden beschreiben, wie sie zum Treffpunkt zu kommen gedenken. Sollten die Helden eine Abschrift der Karte besitzen, so stellt sich dies recht einfach dar, doch wenn dem nicht so ist, dann sollten die Spieler selbst ein bisschen in ihrem Gedächtnis kramen. Helden mit *Gutem Gedächtnis* können dabei ruhig ein bisschen Hilfe von Ihnen erhalten, während es sich bei Helden mit *Schlechtem Gedächtnis* von selbst versteht, dass sich der entsprechende Spieler zurückhalten sollte.

Wenn die Helden schließlich das richtige Waldstück erreicht haben, so ist es nach einigen *Orientierungs*-Proben +2 (oder für Helden mit *Richtungssinn* oder *Innerem Kompass*) gar nicht so schwer, sich in dem erstaunlich dichten Waldstück zurechtzufinden und die richtige Richtung einzuhalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch kommt es bereits wie Stunden vor, die ihr auf der Suche nach dem beschriebenen Teich durch den Wald stapft, auch wenn es wohl nicht länger als ein halbes Stundenglas ist. Auch die schweren Steintafeln machen den Weg nicht unbedingt leichter, genau wie das stetig dichter werdende Unterholz. Doch halt, war das gerade ein leises Plätschern, was ihr da gehört habt? Ja, tatsächlich, da ist es noch mal, nur ein kleines Stück voraus. Mit neuem Mut macht ihr euch auf den Weg und tretet bald darauf aus dem Schatten der Bäume heraus an das Ufer eines kleinen Teiches. Noch im selben Moment nehmt ihr wieder dieses tiefe Gefühl innerer Zufriedenheit wahr, dass ihr bereits auf der Lichtung gespürt habt.

Als ihr euren Blick etwas schweifen lasst, zeigt sich euch ein zauberhaftes Bild. Lotosblüten schwimmen zu Dutzenden auf der Oberfläche des kleinen Gewässers und nun erkennt ihr auch die Quelle des plätschernden Geräusches: Eine kleine Schlange schwimmt grazil durch das Wasser und taucht immer wieder blitzartig auf, um kleine Insekten zu fangen und kurz darauf wieder platschend

in Efferds Element zu verschwinden.

Als ihr euch von diesem Schauspiel losreißen könnt, fällt euch auch die Gestalt auf, die am gegenüberliegenden Ufer kniet und scheinbar in Meditation versunken ist: Abu al-Kitab.

Auch hier fördert eine magische Analyse wieder eine harmonisch gebogene Kraftlinie zu Tage, die durch den Lotosteich führt. Es handelt sich, wie die Helden nur vermuten können, um dieselbe Linie wie beim Ulmenhain.

Sobald Abu al-Kitab der Helden gewahr wird, wird er sie sofort freudig begrüßen und sich nach dem Erfolg ihrer Mission erkundigen. Er wird den Helden geduldig zuhören, allerdings zunehmend düsterer dreinblicken, wenn die Helden auf die feindlichen Soldaten zu sprechen kommen. Die geborgenen Steinplatten wird er nur kurz inspizieren, wonach er sichtlich erleichtert scheint. Sollten die Helden nachfragen, was es mit den Steinplatten auf sich hat, so wird Ali (wahrheitsgemäß) antworten, dass dies nicht vollständig bekannt ist, da die Platten (die mit altechtischen Glyphen versehen sind) noch nicht in Gänze entziffert wurden. Nachdem er sich von der Unversehrtheit der Platten versichert hat, wird er mit seinem nächsten Anliegen herausrücken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ach, es tut mir in der Seele weh, dass ich Euch nicht einen Moment der Ruhe lassen kann, *asdiqa*. Doch eilt die Zeit, zumal Ihr ja nun die Ränke der verderbten *abd-al-ifiriitim* mit eigenen Augen gesehen habt." Mit betrubtem Blick gen Rahja fährt Abu al-Kitab fort. "Mein Gefühl sagt mir, dass Ihr schnell und heimlich wie der Mungo zuschlagen müsst, wenn Ihr meine nächste Bitte erfüllen wollt. Doch sollte ich erneut das Kamel nicht von hinten aufzäumen. Das ist die Angewohnheit eines alten Mannes, der viel zu oft mit seinen Gedanken alleine ist."

Der Geweihte schüttelt kurz den Kopf, als wolle er diese traurigen Gedanken vertreiben, und wendet sich dann wieder euch zu. "Ich befürchte, dass meine ehemaligen ichwa wa-achawat nach meiner Flucht auf der Hut sind und dass sie den Hort zusätzlich gesichert haben. Ich kenne unsere heiligen Hallen wie kaum ein zweiter und kann Euch einen Plan der Anlage geben, jedoch müssen wir, wenn wir die Artefakte erfolgreich bergen wollen, genauere Informationen sammeln. Darum möchte ich Euch bitten, dass Ihr den Hort ausspäht. Sammelt so viel Wissen über Abwehrmaßnahmen, wie Ihr vermögt, und trifft mich dann wieder. Mit Heszints Hilfe können wir dann die letzte Phase des Planes in Angriff nehmen. Wie Ihr dabei am besten vorgeht, müsst Ihr selbst wissen, ich vertraue darauf, dass die Herrin Euch die Weisheit gibt richtig zu entscheiden. Doch werden die Ketzler Euch wohl nicht ohne Grund in den Hort vorlassen. Also wird eine Ablenkung oder eine Tarnung Euch sicherlich helfen."

Zu diesem Auftrag werden Ihre Helden sicherlich allerlei Fragen haben, hier also die wichtigsten Informationen, die Abu al-Kitab besitzt:

- Das Betreten der Stadt ist aufgrund der großen Flüchtlingsmassen und der Angst vor oronischen Spionen momentan schwerer als sonst. Sollten die Helden bewaffnet oder aus irgendeinem anderen Grund heimlich die Stadt betreten wollen, so würde sich ein nächtliches Betreten der Stadt über den Barun-Ulah anbieten, woraufhin noch eine Klettertour von gut 50 Schritten (Tafelberg und Mauer) auf die Wagemutigen warten würde. Sicher kein Zuckerschlecken, aber aufgrund der wenigen Wachen auch nicht unmöglich.
- Sollten die Helden Fragen zur Stadt stellen, so rät Abu al-Kitab ihnen, sich in *Dersehalam* einen Führer zu nehmen, da sie so die Stadt am besten kennen lernen können. Er selbst kennt sich in seiner Studierstube deutlich besser aus, als im pulsierenden Herz der Stadt.
- Zum Draconiterhort und seinen Geweihten kann Ali alle Informationen aus dem Anhang kundtun.
- Bei Kontakten zu eher zwielichtigen Bevölkerungsgruppen wird Abu al-Kitab seufzend mitteilen, dass sie dazu im Hafenviertel wohl mehr erfahren könnten. Er kann dabei auf die Schenke *Am Tafelberg* verweisen, die er selbst nie besucht hat, die allerdings einen hinreichend schlechten Ruf genießt.
- Zu Schminke, Stoffen und ähnlichen Verkleidungsmitteln verweist der Geweihte auf das Basarviertel, wo täglich Markt gehalten wird. Sollten die Helden ein bisschen Handgeld benötigen,

so kann er ihnen bis zu 10 Dukaten geben.

- Bevor die Helden aufbrechen wird Abu al-Kitab ihnen noch den Segen Hesindes spenden und ihnen den neuen Treffpunkt mitteilen, den sie aufsuchen sollen, sobald sie ihren Auftrag erledigt haben. Fertigen sie hierfür erneut eine Skizze für die Helden an.

Zum Spiel in Baburin

Es würde den Rahmen dieses Abenteuers sprengen, auf alle Einzelheiten des Spiels in der Sultansstadt einzugehen, daher seien Ihnen hier nur die für das Abenteuer relevanten Punkte angegeben. Für alles weitere sei Ihnen das entsprechende Kapitel in der Regionalspielhilfe und auch das Abenteuer **Der Schwur des letzten Sultans** (S.18/19) ans Herz gelegt, in denen das turbulente und bunte Treiben im Schmelztiegel am Barun-Ulah ausführlich dargestellt wird.

Baburin ist eine Stadt im Kriegszustand. Der Sultan, die stehenden Truppen und ein Großteil der Stammeskrieger der Baburen sind Richtung Zorgan aufgebrochen und daher sind zur Verteidigung der Stadt lediglich die Hälfte der vierzig Glefenträger und die zehn Basarwachen anwesend. Dementsprechend angespannt ist die Stimmung in der Stadt, was Sie die Spieler durchaus das ein oder andere Mal spüren lassen sollten. Einige Elemente hierzu seien Ihnen hier an die Hand gegeben:

- Wenn die Helden aus Richtung Praios anreisen (von ihrem Treffpunkt mit Abu al-Kitab aus die logische Richtung), dann kommen sie durch die *Pilgerstadt*, eine Zeltstadt, die gewöhnlich Rondra-Pilgern und den aranischen Gardetruppen als Unterkunft dient. Jetzt, wo diese fast geschlossen nach Osten gezogen sind, wird die Stadt allerdings von aranischen und darpatischen Kriegsflüchtlingen bewohnt, welche von der Burgvögtin *Byalabeth saba Turmai* dort angesiedelt wurden, um die Stadt selbst frei zu halten. Dort können die Helden Zeuge des großen Elends der Flüchtlinge werden und ein Gefühl dafür erlangen, dass sie mitten in einem Krisengebiet sind.

- Am Stadttor haben die verbliebenen Stadtwachen Posten aufgestellt, die jeden einzelnen nach dem Woher und Wohin fragen, sowie oberflächlich nach Dämonenmalen suchen. Die Wachen würden einen Paktierer zwar nicht erkennen, dennoch können Helden mit einem *Stigma* hier durchaus in Erklärungsnot geraten.

- Beschreiben Sie den Helden, dass besonders viele Frauen von morgens bis abends auf den Weißen Mauern stehen und den Barun-Ulah hinunter starren. Sollten die Helden in der Stadt nachfragen, so erhalten sie die traurige Antwort, dass dies die Frauen und Mütter Baburins sind, die um ihre Männer und Söhne bangen.

- Die Stimmung in der Stadt selbst ist nicht so weltoffen wie sonst, sondern recht gereizt. Besonders Halbwüchsige und Kriegsversehrte, die nicht mit den Kriegern reiten durften oder konnten, scheinen momentan Streit zu suchen.

- Im Dreiertempel der Rondra in Alt-Baburin drängen sich die Gläubigen. Bei näherem Hinsehen erkennt man, dass kaum einer der Anwesenden noch in der Lage ist einen Säbel zu halten. Hier beten die alten Krieger der Baburen für ihre Söhne.

- Auch die vielen Heiligenschreine der Stadt sind bunt geschmückt und reich mit Opfergaben bedeckt, denn fast jede Familie hat ihren eigenen Patron, der über die Anverwandten wachen soll.

Es kann den Helden natürlich auch passieren, dass sie an Baburen geraten, die ihre Angst und Sorge überspielen oder verdrängen, und welche mit der so typischen Gelassenheit und Lebensfreude auf die Helden reagieren. Und genauso können die Helden natürlich auch an Glücksritter und Händler aus fremden Ländern geraten, die sich von der gespannten Stimmung der ganzen Stadt nicht anstecken lassen. Kurz und gut: Im Schmelztiegel Baburin können sie fast alles finden, was das Herz begehrt.

Doch kommen wir nun zu den Helden und ihrem Auftrag zurück. Es ist nicht vorhersehbar, was Ihrer Gruppe alles in den Sinn kommen mag, um den Hort der Draconiter auszuspähen. Eines sei aber vorneweg gesagt: Die Geweihten sind nach dem Verrat auf der Hut und haben den Hort vorerst für einfache Gläubige gesperrt. Dies geschieht ohne offizielle Stellungnahme nach Außen, was die

Helden natürlich in ihrem Glauben bestärken kann, dass die "Oronis" etwas zu verbergen haben. Einfach in den Hort zu spazieren ist den Helden aus diesem Grund allerdings unmöglich.

Im Folgenden seien Ihnen in Form einzelner Module die wichtigsten Gebäude der Stadt an die Hand gegeben, welche die Helden besuchen könnten, sowie die Informationen, die sie dort zum Draconiterhort und auch zu Abu al-Kitab finden können, sollten Ihre Spieler bereits misstrauisch geworden sein. Sie werden sicherlich nicht alle der nachfolgenden Module benötigen, sollten sie aber alle gelesen haben, damit Sie auf unerwartete Ideen der Helden schnell reagieren können.

Am Tafelberg

Sollten die Helden den Namen der Taverne nicht schon von Abu al-Kitab erhalten haben, so können sie im ganzen Hafenviertel erfahren, dass man nirgendwo besser an Informationen und bestimmte Güter kommen kann, als in besagtem Etablissement. Sollten die Helden irgendwo anders nach entsprechenden Möglichkeiten fragen (zum Beispiel im Phex-Tempel in Dersehalam), so werden sie lediglich ins Hafenviertel verwiesen, mit dem unmissverständlichen Hinweis, das man selbst mit "so etwas" nichts zu tun haben wolle.

Die Taverne selbst sieht bereits von außen nicht sehr einladend aus, ducken sich die schmutzigen Lehmwände doch regelrecht an die Hänge des namensgebenden Burgberges von Baburin. Die Gassen vor der Kaschemme sind mit Schlamm und Unrat bedeckt und streunende Hunde zanken sich mit Bettlern um tote Ratten. Die Helden sind hier eindeutig in den weniger gastfreundlichen Teil Baburins gekommen, der nicht einmal von der Stadtmauer umschlossen ist. Doch sollten sie sich von all dem nicht abschrecken lassen, so erwartet sie im Inneren der Taverne ein nicht viel anderes Bild.

Der Schankraum ist nur durch einige rußige Öllampen schwach erleuchtet, was aber nicht darüber hinweg täuschen kann, dass hier scheinbar nur die untersten Schichten der Gesellschaft verkehren. Die Gäste der Taverne sitzen auf dreckigen und verlausten Teppichen auf dem Boden um niedrige Holztische herum, auf denen Wasserpfeifen und kleine Krüge stehen. Beim Wirt *Jussuf Korninger* kann man gepanshtes Bier und billigen Fusel für wenig Geld erstehen, aber auch (für etwas mehr Geld) die richtigen Kontakte in der Unterwelt vermittelt bekommen.

Sollten die Helden ihn ansprechen, so wird er sie an *Kemal den Buckligen* verweisen, der in einer hinteren Ecke der Stube im Dunkeln sitzt und Kautabak kaut. Kemal, eine Größe der baburischen Unterwelt, kann die Helden mit vielem versorgen, was auf dem freien Markt in Baburin nicht erhältlich ist. Wozu die Helden Rauschkraut, Meuchlerwerkzeug oder Alchemika benötigen sei zwar ihnen überlassen, aber im Notfall sind sie bei Kemal an der richtigen Adresse. Aber auch für die Beschaffung allgemeiner Informationen zu allem möglichen in der Stadt ist man beim Buckligen richtig. Folgendes kann er den Helden mitteilen:

- Erwartete Karawanen bei den Draconitern (Preis: 2 Silbertaler; Beschaffungsdauer: 3 Stunden): Innerhalb der nächsten 3 Tage soll eine Karawane der *Pentagramm-Akademie* aus Rashdul in der Stadt eintreffen, deren Ziel der Hort der Draconiter ist. Aufgrund der gespannten Stimmung zwischen *Sultan Merkan von Baburin* und *Sultan Hasrabal von Gorien* ist bisher kein Gesandter in die Stadt gelassen worden, so dass die Draconiter keinen der Rashduler kennen.
- Möglichkeit unbemerkt und bewaffnet in die Stadt zu gelangen (2 Silber pro Person; 5 Stunden): Kemal kennt Händler, welche die Helden in ihren Wagen versteckt in die Stadt bringen können.
- Spannungen zwischen Draconitern (5 Kreuzer; 30 Minuten): Es gab Streit im Draconiter-Hort, aber die offiziellen Stellen wurden unwirsch abgewiesen und auch sonst konnte bisher niemand etwas heraus finden, da die Geweihten sich scheinbar von der Außenwelt abschotten.
- Geheime Zugänge zum Hort (1 Silber; 1 Stunde): Es gibt Gerüchte über einen Geheimgang zwischen dem Allerheiligsten des Hesinde-Tempels und dem Gebetsraum des Hortes.
- Verbindungen der Draconiter in der Stadt (5 Kreuzer; -): Die Draconiter unterhalten natürlich

Kontakte mit dem benachbarten Hesinde-Tempel, außerdem mit *Zulhamins Zauberschule*, dem *Ordenshaus der Anconiten* und dem *Peraine-Tempel* der Stadt. Mit letzterem verbindet die Präzeptorin eine Zusammenarbeit bei der Erstellung eines Kompendiums über die mannigfachen lokalen Heiligen.

- Verschwiegene Hautbildmaler/-stecher (1 Silber; -): Kemal hat einen Freund, der täuschend echte temporäre Hautbilder malen kann. Dieser könnte wohl auch das Siegel einer Magierakademie provisorisch fälschen, wenn er eine Vorlage hätte.
- Magiersiegel (umsonst; -): Die Bibliothek des Hesinde-Tempels müsste da helfen können.
- Ablenkung: je nachdem, was die Helden von ihm arrangiert haben wollen, liegt der Preis zwischen 5 Kupfer (ein bettelnder Straßenjunge, der einen Geweihten ablenken soll) über 5 Silber (lauter Radau einer ganzen Gruppe) bis zu 5 Dukaten (Brandstiftung oder ähnlich spektakuläres).
- verschwiegene Kostümschneider (5 Kreuzer; 5 Stunden): Kemal verweist an seine Tante, die für einen ordentlichen Preis fast alles schneiden kann.
- Abu al-Kitab (2 Silber; 3 Stunden): Konservator des Draconiter-Hortes. Verließ vor einigen Tagen fluchtartig die Stadt. Es kursieren Gerüchte über Streit, sonst sickerte allerdings nichts nach draussen.
- Bewachung des Draconiter-Hortes (5 Kreuzer; 2 Stunden): Mindestens fünf Ordensmitglieder sind noch da, viele andere sind in den letzten zwei Wochen mit unbekanntem Ziel ausgezogen. Über die genaue derzeitige Lage kann er nichts sagen, da momentan niemand eingelassen wird und sogar die Fenster verdunkelt wurden.
- Grundrissplan des Hortes (1 Dukaten; 6 Stunden): Kemal kann den Plan aus dem Anhang aus dem Stadtarchiv besorgen.
- Unterkunft (1 Silber pro Person und Nacht; 2 Stunden): Kemal kann die Helden bei einem Vetter in Dersehalam unterbringen.
- Zu allem weiteren: Orientieren Sie sich an den obigen Preisen. Kemal kann viele Informationen liefern und kennt viele Händler und Handwerker in der Stadt, er sollte den Helden jedoch nicht die gesamte Arbeit abnehmen. In den Hort selbst gelangen auch seine Leute nicht, dafür braucht es schon wahre Helden.

Hesinde-Tempel

Im Hesinde-Tempel sind derzeit nur zwei Akoluthen und dieselbe Zahl Novizen anwesend. Die Geweihten selbst sind teils vor einigen Tagen mit den Draconitern aufgebrochen, teils seit einigen Wochen bereits auf einer Expedition in der Gegend von Fasar. Der greise Archivar *Draconidian* zu guter Letzt ringt momentan mit dem *Flinken Difar* und ist zu erschöpft, um seiner Arbeit nach zu gehen. Die Akoluthen zeigen sich in Bezug auf den Draconiter-Hort besorgt, trauen sich bislang jedoch nicht den unheimlichen Propräzeptor anzusprechen. Erklärungen für die Abschottung haben sie keine, erzählen aber hinter vorgehaltener Hand, dass der Propräzeptor nicht ganz geheuer sei, zumal jetzt die Präzeptorin mit ihrem mildernden Einfluss nicht da sei. Einer der Novizen (*Kemal*, 18; autoritätsgläubig und introvertiert) wurde vor einem Tag sogar fortgeschickt, als er ein Buch aus der Bibliothek des Hortes ausleihen wollte. Husayn begründete dies mit der Enzyklika des Abtpraeses, da er während des Fehlens des Konservators nichts heraus geben könne, da erst ein Register erstellt werden muss. Der Novize wurde außerdem aufgefordert sich doch lieber um *Draconidian* zu kümmern, woraufhin dieser sich sputete, schnell zurück in den Tempel zu gelangen.

Sollte man die Akoluthen auf den Geheimgang ansprechen, so werden sie die Existenz eines solchen bestreiten. Sollte aber ein *gutausssehender* oder gar mit *herausragendem Aussehen* gesegneter Held einer der beiden Novizinnen (*Fatima*, 17; naiv und eitel) schöne Augen machen, so lässt diese sich durchaus Abends in die Stadt ausführen, wo man ihr mit ein bisschen Geschick (Meisterentscheid) entlocken kann, dass ein Geheimgang existiert, aber von den Draconitern von ihrer Seite aus versperrt wurde. Sollte man aber so unklug sein das Mädchen plump auf den Geheimgang anzusprechen, so wird sie sich (zu Recht) ausgenutzt vorkommen und den Helden nur noch einer Ohrfeige würdigen, bevor sie von dannen rauscht.

Die Bibliothek des Hesinde-Tempels ist frei zugänglich, so dass die Helden gegen eine kleine Spende auch die *Encyclopedia Magica* einsehen können, in dem auch das Akademiesiegel der Rashduler Akademie verzeichnet ist, so die Helden dieses vielleicht für ihre Tarnung brauchen.

Als letztes sei noch gesagt, dass die Akoluthen und Novizen im Tempel bei der Erwähnung des Namens Abu al-Kitab misstrauisch werden, da sie den Zwist unter den Draconitern zum Teil mitbekommen haben. Da die Draconiter sich aber nach diesem Zwischenfall nach außen hin abgeschottet haben, weiß man im Hesinde-Tempel auch nichts Genaueres. Die Consores und Novizen trauen sich weder den Propräzeptor anzusprechen noch den kranken Draconidian zu belästigen, werden das den Helden gegenüber aber nicht zugeben.

Haus der eingebrachten Ernte (Peraine-Tempel)

Sollte man die Hochgeweihte des Peraine-Tempels in Djambakand, *Phränophela al`Kesh*, auf die vielen Lokalheiligen ansprechen, so wird sie zuerst voller Begeisterung diverse Sagen erzählen, während sie einige Verletzte versorgt, so dass die Helden kaum zu Wort kommen werden. Sobald die Hüterin der Saat aber eine Pause einlegt, bleibt den Helden Zeit für ihr Anliegen.

Eine Möglichkeit wäre, von einem Sippenheiligen eines entfernten Stammes zu berichten, von dem man gehört habe. Und da man ja wisse, dass die Hochgeweihte versuche ein Kompendium zu erstellen, hätte man den Plan gefasst ihr zu helfen. Nun werde man aber nicht in den Draconiter-Hort eingelassen, wo doch die Bücher über die Heldensagen dieser Sippe lagern sollen. Wenn die Helden diese Geschichte überzeugend genug herüber bringen, dann wird Phränophela sie beauftragen das Buch für sie zu besorgen. Sie selbst kann aufgrund der vielen Flüchtlinge, die sich auch in der Bethalle drängen, den Tempel nicht verlassen, würde den Helden aber ein Schreiben mitgeben, welches ihnen Zugang zur Bibliothek des Hortes ermöglichen sollte.

Derart ausgestattet kann ein einzelner, möglichst nicht zu martialisch ausschauender Held - die Draconiter sollen ja nicht misstrauisch werden - den Hort betreten. Er wird allerdings auf direktem Wege zur Bibliothek geleitet und ständig von einem Prädikator überwacht. Jedoch kann dieser Held (zwischen seinem Buchstudium, welches er zur Aufrechterhaltung der Tarnung tunlichst durchführen sollte) feststellen, dass zwei Draconiter am verriegelten Tor Wache stehen. Außerdem mag es für die weiteren Pläne noch praktisch sein, wenn ein Prädikator in der Bibliothek eingespannt ist. Schließlich kann dieser nicht an anderer Stelle Wache schieben.

Zauberschule der Zulhamin

Von *Zulhamin saba Alayeth*, Leiterin einer kleinen Zauberschule in Dersehalam, haben die Helden keinerlei Hilfe zu erwarten, wenn sich die charismatische Endvierzigerin davon keinen Vorteil verspricht. Wenn die Helden direkt mit ihrem Plan rausrücken, wird Zulhamin im ungünstigsten Falle die Wache rufen. Wenn die Helden aber geschickt versuchen Informationen einzuholen, so könnte Zulhamin durchblicken lassen, dass man ihre Hilfe nicht ohne Preis erlangen kann. Ein Spielermagier zum Beispiel könnte anbieten, ihren Schülern später einen Zauberspruch beizubringen, während schnöder Mammon weniger Erfolg erzielen sollte.

Wenn Ihre Spieler aber mit Zulhamin handelseinig werden, dann kann die Frau ihnen von dem Geheimgang zwischen Tempel und Hort erzählen (den sie bereits kannte, als die Draconiter noch nicht ihren jetzigen Hort bezogen hatten) und außerdem berichten, dass derzeit fünf Draconiter im Hort weilen. Diese genaue Angabe hat sie von einem schwatzhaften Prädikatore, der auf dem Basar Vorräte für mehrere Tage für den Hort einkaufte. Wenn ihr die Helden sympathisch erscheinen, dann kann sie zu guter letzt noch mitteilen, dass die Draconiter normalerweise jeden Abend zu Sonnenuntergang eine gemeinsame Andacht in der Kapelle halten.

Und zu guter letzt sei noch erwähnt, dass – den Fall vorausgesetzt, dass die Helden Zulhamin (und

damit Sie als Meister) durch irgendeine unvorhersehbare Idee wirklich beeindrucken sollten – die Magierin durchaus auch aktiv eingreifen kann. Sollte es den Helden also gelingen die scharfsinnige Frau auf ihre Seite zu ziehen, dann kann sie ihre Illusionsmagie durchaus zum Nutzen der Helden einsetzen, wird dabei jedoch immer darauf bestehen im Hintergrund zu bleiben und den Helden das Versprechen abnehmen, dass niemand zu Schaden kommt.

Basarviertel

Im dichten Gedränge des unübersichtlichen Basarviertels, das in viele verschiedene Teilbereiche für bestimmte Waren unterteilt ist, können die Helden alles finden, was das Abenteuerherz begehrt. Besonders Tuche und Schminke für Verkleidungen sind ohne weiteres erhältlich, und viele der Schneider wahre Künstler ihres Faches. Legen Sie den Helden also nicht zu viele Steine in den Weg, wenn sie gute Ideen haben, wie zum Beispiel die Verkleidung als Rashduler Abgesandte zusammenstellen.

Ordenshaus der Anconiten

Im Ordenshaus der Weißmagier in *Djambakand* ist man momentan völlig überarbeitet, so dass sich für die Helden kaum Zeit genommen wird. Daher dürften die Helden hier kaum an verwertbare Informationen gelangen. Man kann mit etwas Geduld lediglich erfahren, dass gestern eine Abordnung der Anconiten, die ein bestimmtes heilkundliches Werk in der Bibliothek des Anantachaya einsehen wollte, zwar eingelassen wurde, aber vom Propräzeptor persönlich ungewöhnlich barsch behandelt wurde. Außerdem wurden die beiden Heilmagier beständig von einem Ordensmitglied der Draconiter begleitet.

Palast der Sterne (Stadtverwaltung)

Von den Beamten des Fürsten im Sternenpalast sollten sich die Helden nach Abu al-Kitabs Schilderungen eigentlich fern halten und hier nur Nachforschungen anstellen, wenn sie dem Geweihten bereits misstrauen.

Sollten sie im prächtigen Palast vorstellig werden, so werden sie von einem niederen Palastbeamten empfangen. Er kann ihnen nichts über den Draconiter-Hort mitteilen, außer dass die Geweihten immer recht unabhängig agiert haben und ihre Vorhaben so gut wie nie mit dem Fürsten oder der Palastwesira abgesprochen haben. Sollten die Helden allerdings eindringlich nachbohren, so wird der Beamte sie bitten, doch kurz bei Tee und Zuckergebäck auf ihn zu warten, er müsse kurz einige Nachforschungen einsehen.

In Wahrheit möchte der Beamte, ein treuer Gefolgsmann der Palastwesira *Byalabeth saba Turmai*, zuerst mit seiner Gönnerin Rücksprache halten, da ihm die Helden suspekt vorkommen. Und in der Tat wird etwa eine Viertelstunde später, falls die Helden in der Zwischenzeit nicht getürmt sind, die Burgvögtin selbst erscheinen. Die durchtriebene Wesira, eine Opportunistin ersten Grades, hat durch Spitzel in der Stadt von der überstürzten Flucht des Konservatoren gehört, konnte sich darauf aber bisher keinen Reim machen. Jetzt da die Helden aber auftauchen, beginnt sie erneut ihre Ränke zu spinnen.

Sie wird die Helden recht scharf ins Verhör nehmen, da sie aufgrund der letzten Spannungen im Draconiter-Hort die Chance sieht, den Einfluss des Palastes dorthin auszuweiten, was ihr im Gegenzug Pluspunkte beim Sultan verschaffen würde. Den Helden sollte dabei das Gefühl kommen, dass ihre Nachforschungen in Bezug auf die Draconiter bei der Stadtverwaltung auf Misstrauen stoßen, aber keine direkten Folgen nach sich ziehen, weil Byalabeth hofft später einen Vorteil aus der Situation zu ziehen - das sollte den Helden durchaus zu denken geben.

Andere Örtlichkeiten

Sollten die Helden weitere gute Ideen haben, so reagieren Sie ganz so, wie es Ihnen angemessen erscheint. Machen Sie es ihnen aber nicht zu einfach, was die Informationsbeschaffung betrifft, sondern orientieren Sie sich an den oben genannten Gebäuden und Szenen.

Anantachaya (Draconiter-Hort)

Wenn die Helden vor dem Hort Schmiere stehen, dann werden sie feststellen, dass niemand den Hort betritt oder verlässt. Ebenfalls können sie erkennen, dass alle Fenster von innen verrammelt sind.

Sollten die Helden direkt an die Pforte des Hortes klopfen, so werden sie von Husayn ibn Amil barsch abgewiesen, sofern sie nur den Hort besuchen wollen. Der Propräzeptor versucht den Hort momentan abzuriegeln, da er aufgrund des Verrates und der wenigen anwesenden Draconiter schlicht und ergreifend überfordert ist. Sollten die Helden aber bereits eine Tarnung aufgebaut haben oder für eine Ablenkung gesorgt haben, so lesen sie im Folgenden weiter.

Ein Sonderfall tritt ein, wenn in Ihrer Gruppe ein Hesinde-Geweihter oder sogar ein Draconiter mitspielt. Dann wird Husayn den Geweihten zwar misstrauisch befragen, ihn aber kurzerhand zum Schutze des Hortes einteilen. Dadurch hätten die Helden einen Spion innerhalb des Anantachaya, der zum Beispiel einen Göttingendienst inszenieren könnte, um die Draconiter im Hort zu beschäftigen.

Im Übrigen wirkt die Situation im Hort auf diesen Helden von Misstrauen geprägt. Denken Sie an die beklemmende Atmosphäre in der Abtei in "Der Name der Rose", als sich William von Baskerville und Adson von Melk stets verdeckt und heimlich unter den argwöhnischen Augen der anwesenden Mönche bewegen mussten. Allerdings besteht natürlich auch die Möglichkeit, dass der Held innerhalb des Hortes einige Einblicke erhält, die ihn an seinem ursprünglichen Auftrag zweifeln lassen. Dies alles kann sich positiv auf das Abenteuer auswirken, allerdings Ihnen auch einiges an Mehrarbeit verursachen.

Ran an den Feind!

Inzwischen sollte Ihren Spielern klar geworden sein, dass sie nicht einfach in den Hort spazieren können. Also sollten sie sich inzwischen Gedanken über einen guten Plan gemacht haben. Hier kann natürlich nicht vorher gesehen werden, was Ihre Heldengruppe im Endeffekt, anstellt um in den Anantachaya zu gelangen, doch seien Ihnen hier einige Möglichkeiten vorgestellt, wie es klappen könnte. Anhand dieser Beispiele können Sie entweder die individuellen Ideen Ihrer Gruppe bewerten oder aber auch die Helden sanft in eine bestimmte Richtung schupsen, wenn die Spieler selbst keine Ideen haben. Generell bieten sich, wie bereits erwähnt, zwei Möglichkeiten: Tarnung oder Ablenkung. Darauf sei im Folgenden eingegangen.

Tarnung

Die Helden haben zur Tarnung verschiedene Möglichkeiten, welche hier nicht alle vorhergesehen werden können. Daher wird hier nur auf die wahrscheinlichsten eingegangen, sodass Sie alle weiteren Ideen Ihrer Gruppe anhand dieser Beispiele selbst bewerten können.

Die einfachste Möglichkeit ist die Verkleidung als Abgesandte aus Rashdul. Kostüme sollten relativ einfach zu beschaffen sein, da die Helden lediglich tulamidische Kleidung benötigen. Bestickte Magierroben oder ähnlich aufwendige Kleidungsstücke würden dabei sicher zum besseren Gelingen beitragen. Zu nordisch ausschauende Helden sollten außerdem Haarfärbemittel und Schminke in Betracht ziehen. Das größte Problem dürfte das Fälschen des Magiersiegels darstellen, was aber

auch mit Hilfe der obigen Informationen möglich sein sollte. Auch sollten die Helden, so sie in dem Bereich keinerlei Erfahrung haben, einige Informationen über das Verhalten von Novadis einholen, um die es sich ja bei den Rashdulern handelt.

Im Hort selbst werden die dann Helden zwar, aufgrund der allgemeinen Lage und da es sich um vermeintliche Rastullah-Anhänger handelt, misstrauisch empfangen, aber nach Vorzeigen des Siegels eingelassen. Jagen Sie Ihren Helden hier ruhig einen kleinen Schrecken ein, indem Sie den Propräzeptoren das Siegel einige Sekunden zu lang untersuchen lassen. Sollten die Helden ihre Rolle gut spielen, so werden sie in die große Halle geführt und ihnen wird sogar eine Steintafel übergeben. Dies geht momentan trotz der Umstände recht einfach, da Husayn scheinbar sehr nervös ist und geradezu froh scheint, das Artefakt los zu werden, was zum einen daran liegt, dass er den Hort nicht mehr sicher glaubt und auf der anderen Seite strikt der Enzyklika des Abtpraeses folgt.

Viel wichtiger für die Helden dürfte aber die Tatsache sein, dass während der Anwesenheit der Delegation nur die Torwachen noch auf ihren Posten bleiben, sodass ein eventueller Einbrecher durch eines der rückwärtigen Fenster eindringen kann und sich in Ruhe umschaun kann, solange seine Gefährten die Draconiter lange genug hinhalten.

Eine zweite Möglichkeit wäre die bereits erwähnte Methode als Gesandte des Peraine-Tempels. Aufgrund der Bindung nur eines einzigen Draconiters ist diese Art allerdings weniger zuverlässig als die vorher genannte, sodass eine Verbindung mit einem anderen Ablenkungsmanöver vielleicht zu empfehlen wäre.

Ablenkungen

Die zweite große Möglichkeit den Hort auszuspähen besteht in der Schaffung einer Ablenkung, die den Draconitern gar keine andere Wahl lässt, als den Hort zu verlassen und an der Quelle der Auffälligkeiten nach dem Rechten zu sehen.

Zuvörderst wäre hier natürlich die Möglichkeit genannt, magische Phänomene herbei zu führen, die genügend Aufmerksamkeit erregen. Von Beschwörungen dämonischer Art werden die Helden hoffentlich absehen, aber auch ein Dschinn, der etwas Verwirrung auf dem Markt stiftet, könnte zu einem Ruf nach den Draconitern führen. Ähnlich verhält es sich mit imposanter Illusionsmagie oder spektakulären Verwandlungs- und Umweltsprüchen. Grundlegend sollten Sie bei Ideen Ihrer Helden nach dem Prinzip verfahren, dass beeindruckendere Effekte auch eine größere Draconiter-Präsenz hervorrufen.

Weiterhin mögen die Helden auch anders die Draconiter aus ihrem Hort hervor locken. Angeheuerte Straßenkinder, die hinter dem Hort Radau veranstalten und vielleicht sogar mit Steinen schmeißen, oder sogar gedungene Verbrecher, die an für die Draconiter wichtigen Orten (bevorzugt nicht am Hort, sonst wird es nicht mehr viel mit Ausspähung) Feuer legen. Hierzu eignen sich besonders die Tempel der Stadt, besonders der Hesinde-Tempel, sowie das Kloster der Anconiten. Grundsätzlich sollten die Helden aber darauf achten niemanden zu verletzen, da dies ihrem Versprechen an Abu al-Kitab zuwider laufen würde und auch moralisch nicht wirklich zu vertreten wäre.

Magie

Eine weitere Möglichkeit stellt das Eindringen in den Hort mittels Magie dar, wie zum Beispiel die Verwandlung mittels ADLERSCHWINGE in ein kleines und unauffälliges Tier wie eine Maus. In dieselbe Richtung geht die Selbstverwandlung eines Magiers durch das Objektritual Schuppenhaut. Hierbei sollte der entsprechende Held aber tunlichst darauf achten, nicht im Magen einer Katze oder einer Schlange zu landen.

Mehrere PENETRIZZEL mögen ebenfalls einen gewissen Teil zum Gelingen der Operation beitragen, wenngleich bei Tag die wachsamen Draconiter ein Hindernis darstellen können, während der Hort des Nachts kaum beleuchtet ist. Auch der OBJECTOVOCO kann beschränkt Informationen über das Innere des Gebäudes liefern.

Auch das Eindringen in den Hort per VISIBILI, LEIB DES ERZES, NEBELLEIB, TRANSVERSALIS (nur für Helden, die z.B. bereits in der Bibliothek waren) oder dem Geodenritual WEG DURCH SUMUS LEIB ist möglich, genau wie die Untersuchung des Gemäuers durch einen dienstbaren Dschinn oder einen Hexenvertrauen, besonders Schlangen oder Katzen.

Das Herz eines Druiden dürfte höher schlagen, wenn es gelingt, an Blut oder Haare eines der Draconiter zu gelangen. Durch geschickten Einsatz der Herrschaftsrituale bieten sich hier enorme Möglichkeiten der Erkundung oder Einflussnahme.

Doch egal wie die Helden es anstellen, im Endeffekt sollte es einem oder mehreren von ihnen gelingen, in den Hort einzudringen und die im Folgenden beschriebene Suche vorzunehmen.

Im Anantachaya

Egal ob mit List oder Magie, auf die eine oder andere Art werden die Helden sich Zugang zum Hort verschaffen. Da nicht vorherzusehen ist, wie es die Helden anstellen, seien Ihnen hier nur die anwesenden Draconiter, die Einteilung der Wachen und andere Schutzmaßnahmen an die Hand gegebenen. Die genaue Ausgestaltung der Ausspähung liegt also in Ihrer Hand.

Wachen

Derzeit befinden sich fünf Draconiter im Hort: Propräzeptor ibn Amil, Präfektin Crindewal, Prälatin Orah-Yalis, Prädikator Yassim und Prädikator ibn Korlaq. Nähere Informationen zu den einzelnen Ordensmitgliedern finden sie im Anhang.

Der Propräzeptor hat festgelegt, dass jedem Draconiter derzeit nur sechs Stunden Schlaf bei einer Wachzeit von 18 Stunden zustehen. Der genaue „Dienstplan“ des Hortes sieht dabei wie folgt aus:

	0-6	6-12	12-18	18-24
Bleikammern	Crindewal	Crindewal	Crindewal	Ibn Korlaq
Bibliothek	Ibn Korlaq	Orah-Yalis	Orah-Yalis	Orah-Yalis
Eingangshalle	Yassim	Ibn Korlaq	Yassim	Yassim

Diese Räume werden jeweils (bis auf die Bleikammern) von innen bewacht. Alle anderen Orte werden nicht direkt bewacht, sondern lediglich ab und zu durch den Propräzeptor kontrolliert, der jeweils etwa von 22 bis 4 Uhr schläft. Husayn schaut dabei auch häufig bei seinen Untergebenen vorbei um die Moral zu heben und nach dem Rechten zu schauen.

Da Husayn jedoch klar ist, dass die wenigen Draconiter den Hort niemals komplett überwachen können, hat er Präfektin Crindewal einige magische Schutzvorrichtungen anbringen lassen. Dies sind namentlich per CLAUDIBUS (6 ZfP*, 7 AsP) verschlossene Türen zu den Bleikammern und zum Turmzimmer, eine APPLICATUS-VOCOLIMBO-Sicherung des Schrankes mit den Steintafeln in der Bibliothek, sowie die Auslegung eines per SIGILLUS gesicherten Köderbuches im Archiv, das mit „Geheimnisse der Magiermogule“ beschriftet ist. In Wahrheit handelt es sich dabei nur um ein Buch über nivesische Kochkunst.

Doch auch auf profanem Wege sind einige Orte gesichert worden. Wer versuchen sollte durch eines der Fenster im Obergeschoss in den Hort einzusteigen, der muss sich damit rumschlagen, dass der

Propräzeptor auf allen Fenstersimsen Sirup und Glassplitter ausgelegt hat. Die Treppe vom Dachgarten in den Hort ist zum einen durch eine Falltür verschlossen und zum anderen mit Messingbesteck überhäuft, so dass eine lautlose Annäherung auf diese Weise schwierig ist. Vor alle Fenstern im Erdgeschoss wurden schwere Schränke geschoben, was auch dort lautloses Vorgehen erschwert.

Sie sehen selbst, die Draconiter waren nicht einfallslos. Sollten Ihnen noch weitere derartige Sicherungsmöglichkeiten einfallen, so scheuen sie sich nicht, diese auch anzuwenden. Ihre Helden sollten nicht das Gefühl kriegen, dass sie zu leichtes Spiel hatten. Am Ende sollten sie aber dennoch die Informationen beschaffen können, die sie brauchen, so dass sie zu Abu al-Kitab zurückkehren können.

Der dritte Akt: Canyeth – Die Erkenntnis

Um zu ihrem neuen Treffpunkt zu gelangen müssen die Helden erst bis Revennis reisen und dort die Brücke über den Barun-Ulah nehmen, um sich dann nach wenigen Meilen gen Praios in die Hügel zu wenden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über sanft gewellte Hügel führt euch euer Weg, bis ihr eine Baumgruppe entdeckt, bei der es sich um die von Abu al-Kitab beschriebene handeln muss. Nur wenige Minuten später tretet ihr in den Schatten der Bäume und erblickt sogleich den Geweihten, der vor einem funkelnden Felsen kniet. Als ihr näher tretet, bemerkt ihr auch die Quelle des Funkelns: Der Felsen ist mit aufgeplatzten Drusen übersät, in denen Onyxen das Licht der Praiosscheibe brechen. Auch von diesem Felsen geht wieder die gewohnte Ruhe und Zufriedenheit aus.

Ali wird die Helden sofort über den Erfolg ihrer Mission ausfragen. Er wird erleichtert reagieren, dass keine stärkeren magischen Sicherungen angebracht wurden und dann den Helden ihren nächsten Auftrag erläutern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Die Zeit drängt, *asdiqa*, denn die Truppen des Feindes rücken immer weiter vor. Da wir nun wissen, welche Maßnahmen im Hort vorgenommen wurden, ist es jetzt an der Zeit zuzuschlagen. Ihr müsst in die Bibliothek eindringen und die verbliebenen Steintafeln stehlen. Zerstört, was ihr nicht tragen könnt, denn sonst könnte es dem Feind in die Hände fallen.“

Die Helden haben alle Informationen, die sie benötigen und so wird Abu al-Kitab ihnen noch ihre Fragen beantworten und ihnen danach den neuen Treffpunkt (Punkt d) erklären. Danach können die Helden nach Baburin zurückkehren und ihr Werk vollenden.

Auf Fezzen Pfaden

Je nach Geschick der Helden sollte es ihnen tatsächlich gelingen in die Bibliothek einzudringen und die Tafeln zu entwenden. Hierzu würde sich besonders die Zeit des Wachwechsels anbieten, oder aber eine erneute Ablenkung. Die Ausgestaltung selbst hängt jedoch von den Ideen Ihrer Gruppe ab, so dass es in Ihrer Hand liegt, wie es abläuft. Doch egal was die Helden anstellen, auf ihrer Flucht wird folgendes passieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr glaubt schon fast euer Ziel erreicht zu haben, nur noch wenige Meter und ihr habt den Hort verlassen. Doch plötzlich schreckt euch Zischeln auf, von allen Seiten scheint es zu kommen. Und in der Tat, nur Sekunden später schlängeln sich Dutzende Schlangen verschiedenster Art auf euch zu. Als hätten sie es abgesprochen umzingeln euch die Schlangen und versperren euch aufgerichtet

den Weg nach draußen. Eines ist klar, Hesinde scheint nicht wohlwollend auf euch nieder zu blicken.

Den Helden sollte klar sein, dass dies ein göttliches Zeichen ist, weshalb sie nicht versuchen sollten zu fliehen. Sollte es dennoch einer von ihnen versuchen, so wird er ohnmächtig zusammenbrechen.

Kurz darauf treffen die Draconiter des Hortes ein, die ebenfalls durch die Schlangen alarmiert wurden. Husayn wird die Helden vorerst sehr misstrauisch befragen, bis die Helden mit allem rausrücken, was bisher geschehen ist. Sollten sie beteuern, dass sie nur so gehandelt haben, da sie die wahre Sachlage nicht kannten, so wird der Propäzeptor sie aussenden, ihre Taten wieder gutzumachen, da er selbst keinen seiner Draconiter entbehren kann.

Der vierte Akt: Naclador – Die Vergeltung

Da das falsche Spiel ihres Auftraggebers nun aufgefliegen ist, werden die Helden alles daran setzen,



Abu al-Kitab aufzuspüren und die verlorenen Artefakte zurückzuerlangen. Hierbei hilft den Helden der Umstand, dass die bisherigen Treffpunkte mit dem Geweihten auf einer kreisförmigen Kraftlinie liegen. Im Mittelpunkt dieser Linie errichteten die Al'Hani einst ein Heiligtum zu Ehren ihrer Schlangengöttin Heszint.

Die Treffpunkte auf der Kraftlinie

- a) Ulmenhain
- b) Lotosteich
- c) Drusenfelsen
- d) Schlangennest
- e) Onyxstele

Das Schlangennest

Der erste Ansatzpunkt für die Helden ist die Suche nach dem Geweihten am zuletzt vereinbarten Treffpunkt. Dort werden sie Ali allerdings nicht antreffen, da er durch Spitzel in der Stadt bereits vom Scheitern der Helden gehört hat. Stattdessen hat sich Abu al-Kitab in sein Refugium zurückgezogen, da er glaubt, dass die Helden ihn dort nicht finden werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nicht weit von der Stadt entfernt, am efferdwärtigen Ufer des Barun-Ulah, kommt ihr an das kleine Waldstück, welches Abu al-Kitab euch als Treffpunkt genannt hat. Dank der Wegbeschreibung müsst ihr nicht lange suchen, bis ihr die Lichtung entdeckt, um die es sich handeln muss, denn schon von weitem hört ihr Zischeln und Blätterrauscheln. Als ihr euch vorsichtig nähert, bietet sich euch ein atemberaubender Anblick: Dutzende schwarze Schlangen bevölkern diese Lichtung, in deren Mitte sich ein großer Haufen abgestorbener Pflanzenteile und dünner Äste erhebt. Von dem Schlangennest, denn um nichts anderes kann es sich hierbei handeln, scheint dieselbe Ruhe und Zufriedenheit auszugehen, die ihr bereits bei den anderen Treffen mit Abu Al-Kitab gefühlt habt.

Doch ist diesmal eine Sache anders - der Geweihte ist nicht anwesend.

2 TaP* *Tierkunde*: Bei den Schlangen handelt es sich um ungiftige Pechnattern (**ZBA** 163ff).

Gute *Fährtsucher* oder Zauberwirker, die per TIERGEDANKEN Kontakt mit den Schlangen aufnehmen, können außerdem herausfinden, dass in den letzten Tagen kein Mensch diese Lichtung betreten hat. Eine magische Analyse fördert aber erneut eine gebogene Kraftlinie (LS 2) zu Tage, die durch das Schlangennest verläuft. Es handelt sich dabei um dieselbe Linie, die auch die anderen bisherigen Treffpunkte geschnitten hat.

Nach dieser Enttäuschung werden die Helden vermutlich entweder zum Draconiter-Hort zurückkehren, um weitere Nachforschungen anzustellen, oder aber anhand der bisherigen Skizzen Abu al-Kitabs merken, dass die Orte auf einem Kreis liegen, in dessen Mittelpunkt sich vielleicht ein Hinweis auf den Verbleib des Geweihten finden lässt. In diesem Fall überspringen Sie einfach den folgenden Absatz.

Eine Idee muss her

Zurück im Draconiter-Hort werden die Helden hoffentlich von selbst darauf kommen, dass man anhand der bisherigen Treffpunkte mit Abu al-Kitab auf den Verbleib des Geweihten schließen kann. Sollte dies nicht der Fall sein, so lassen sie Husayn die Helden bitten, ihm die Orte auf einer Karte zu zeigen. Hierzu breitet er vor den Helden die Karte aus dem Anhang aus, auf der die Helden nun die Treffpunkte benennen sollten. Sollte es auch jetzt noch nicht bei Ihren Spielern klingeln, so lassen Sie den alten Geweihten noch grübelnd anfügen, dass die Orte ja alle auf einem Kreis liegen und dass der Kreis das heilige Symbol der Hesinde ist. Spätestens jetzt sollten Ihre Helden auf den Trichter kommen, dass der Mittelpunkt des Kreises vielleicht eine Untersuchung wert sei.

Falls die Helden jedoch von selbst auf die Idee mit der Karte kommen, so können sie in der Bibliothek die selbe Karte finden und sich so auf den Weg machen. Achten Sie allerdings darauf, dass einer der Draconiter die Helden begleitet, falls keiner von ihnen Ur-Tulamidya beherrscht. Hierfür können Sie allerlei Gründe vorschieben, angefangen über Schuldgefühle eines jungen Geweihten, da er bei einem der früheren Diebstähle nicht aufgepasst hat, bis hin zu der simplen Feststellung, dass man die Helden lieber überwachen wolle.

Die Onyxstele

Es wird die Helden einige Zeit kosten, bevor sie das entsprechende Waldstück durchforstet haben. Spielen Sie mit der Nervosität der Helden, die annehmen müssen, dass Abu al-Kitab jeden Moment flüchtet. Lassen sie die Helden gelegentlich *Sinnesschärfe*-Proben ablegen, bei deren Gelingen nur belangloses geschieht, bei deren Misslingen Sie jedoch bedauernd mit dem Kopf schütteln sollten. Strapazieren Sie die Helden aber nicht zu lange, bis sie auf die Onyxstele treffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit einer halben Ewigkeit durchforstet ihr dieses kleine Waldstück und euch kommt bereits der Gedanke, dass es bald dämmern müsste, als ein kurzes Aufblitzen schräg vor euch eure Aufmerksamkeit erregt. Als ihr euch vorsichtig nähert, könnt ihr die Quelle des Lichtstrahles erkennen: eine etwa einen Meter hohe steinerne Stele, die von oben bis unten mit Glyphen in einer fremden Sprache beschrieben ist. Doch was eure Aufmerksamkeit hierher gelenkt hat, war der faustgroße Onyx an der Spitze der Stele, der das Licht der tief stehenden Praiosscheibe in eure Richtung reflektiert hat.

Bei den Schriftzeichen handelt es sich um urtulamidische Glyphen, die nur bei entsprechender Schriftkenntnis entziffert werden können. Sie geben auf Ur-Tulamidya ein Rätsel wieder, welches übersetzt wie folgt lautet:

*Kennst Du zwei der Geschwister,
Von denen eins das andere sterbend gebiert,
Um selbst vom Geborenen geboren zu werden?*

Die Lösung lautet *Tag und Nacht*.

Sollten die Helden den Text nicht selbst entziffern können, so kommt hier der eventuell mitgereiste Draconiter ins Spiel, der den Text relativ mühelos übersetzen kann. Bei der Lösung des Rätsels wird er allerdings nur wenig hilfreich sein, da er damit beschäftigt ist die kunstvollen Ornamente der Stele zu begutachten.

Die Stele ist der letzte funktionierende Teil eines einst aufwendigen Schutzsystemes, welches die Priester der Al'Hani, kurz vor ihrem Auszug aus Baburien, angelegt haben, um ihr Heiligtum zu schützen. Die übrigen Mechanismen sind, teils durch schlichte Materialermüdung, teils durch Verschiebungen im Kraftliniennetz, im Laufe der Jahrhunderte nutzlos geworden.

Sollten die Helden sich mit der Lösung des Rätsels schwer tun, so geben Sie ihnen nach gelungenen *Klugheits*-Proben einige Hinweise. Auf die eigentliche Lösung sollten die Helden aber selbst kommen. Sobald einer der Helden die Lösung aber nennt, während er seine Hände auf den Onyx gelegt hat, geschieht Folgendes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du die Hände auf den Onyx legst und deine Lippen die Lösung des Rätsels formen, kannst du kurz ein grünliches Aufblitzen in dem heiligen Stein erkennen, als auch schon der Boden zu vibrieren anfängt. Nur einige Schritt voraus reißt einer der großen Felsen förmlich in der Mitte auf und scheint einen Tunnel in den Boden zu öffnen. Fast wie das Maul einer Schlange mutet die Öffnung an, doch bleibt für weitere Beobachtung keine Zeit: Ihr hört Stimmen von unten!

Nur zwei Schritt hinter der Öffnung beginnt eine in den Fels geschlagene Wendeltreppe, die geradewegs nach unten führt. Die Stimmen Abu al-Kitabs und seiner Gefolgsleute, die ob des Eindringens in ihr Refugium verwirrt und besorgt sind, dringen nach oben, so dass die Helden vermutlich so schnell wie möglich die etwa sechs Schritt Höhenunterschied zurücklegen. Dabei sollten sie tunlichst eine Fackel bei sich führen, da die Treppe nicht beleuchtet ist. Am Fuße der Treppe erwartet die Helden die Schlangenhalle des Heiligtums.

Im Schlangensaal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schreitet gerade die letzten Stufen nach unten, als ihr die Stimmen jetzt deutlicher vernehmt, auch wenn ihr das Gesagte nicht verstehen könnt, da es durch lautes Gezischel übertönt wird. Nur Sekunden später habt ihr die Treppe hinter euch gelassen und steht inmitten einer großen Halle, deren Decke sich scheinbar vier Schritt in die Höhe wölbt, deren Wände aber nicht durch das Licht eurer Fackel erleuchtet werden. Dieser Raum muss riesig sein! Doch sind es nicht die schieren Ausmaße des Gewölbes, die euren Blick fesseln, sondern die dutzenden und aberdutzenden Schlangen, die sich zischelnd über den gekachelten Boden schlängeln. Noch scheint keine von ihnen Notiz von euch genommen zu haben, doch das mag sich schnell ändern, wenn ihr versucht, euch einen Weg durch die sich windenden Leiber zu bahnen.

Doch könnt ihr nicht verweilen, denn nur 10 Schritt vor euch, im Schein einer eigenen Fackel, seht ihr Abu al-Kitab mit zwei Kumpanen im Gewand der Draconiter, die vor einer lebensgroßen, barbrüstigen Hesinde-Statue stehen, die in jedem Arm eine Schlange emporreckt. Noch scheinen die drei Männer verwirrt ob eures Erscheinens zu sein, doch kommt ruckartig Bewegung in die kleine Gruppe, als alle drei den Statuensockel umrunden und in der Dunkelheit verschwinden.

So bleibt den Helden nicht viel anderes übrig, als den Männern zu folgen. Dies gestaltet sich

aufgrund der Schlangen als schwierig, da die Tiere an sich kaum aggressiv sind, eine Durchquerung des Raumes aber nur vorsichtigen Schrittes möglich ist, da man sonst zwangsläufig auf eines der Tiere treten muss.

Sobald die Helden den Sockel mit der Statue umrundet haben, bietet sich ihnen ein vermutlich unerwartetes Bild. Merkan wird versuchen die Helden möglichst lange aufzuhalten, damit Said und Ali die Möglichkeit haben, die Artefakte im Sanktissimum zu vernichten und eventuell zu fliehen. Von Abu al-Kitab hat er den Namen des ehrenhaftesten Helden erhalten, so dass er dieses gezielt ansprechen wird. Merkan wird sogar sein Leben geben, um Abu al-Kitab entkommen zu lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr gerade den Sockel mit der Hesinde-Statue umrundet habt, könnt ihr vor euch die Wand der Halle und eine Öffnung, die scheinbar zu einer Treppe führt, erkennen. Von Abu al-Kitab und dem jungen Mann mit dem Stab ist nichts mehr zu sehen, dafür steht der ältere, vernarbte Mann mit erhobenem Khunchomer in der Toröffnung. Doch bevor ihr reagieren könnt, zeigt er schon mit dem Säbel auf [Heldennamen].

„Im Namen der göttlichen Herrin Hesinde und ihrer Schwester Rondra fordere ich, Merkan von Shara, Euch zum Duell. Einer gegen Einen nach den ritterlichen Regeln des Kampfes. So Ihr die Götter noch achtet, werdet Ihr diese Herausforderung annehmen und mir diesen letzten Treuedienst nicht verwehren.“ Unbeweglich steht der alte Kämpfer vor der Öffnung und blickt dir direkt ins Gesicht.

Es ist nun an den Helden zu reagieren, doch wird der angesprochene Krieger der Forderung vermutlich nachgeben, auch wenn dies seine Kameraden vermutlich nicht begeistern wird. In diesem Falle fahren Sie einfach wie weiter unten beschrieben fort. Sollte der Held allerdings ablehnen, so wird Merkan auch gegen eine Übermacht tapfer kämpfen, aber vermutlich schnell unterliegen. In diesem Falle sollten sie den alten Kämpfer noch (falls möglich) seine letzten Worte sprechen lassen, bevor er sich selbst mit seinem Waqif entleibt: „Vergib Herrin, dass im Angesicht der Frevler ich nicht weise genug war zu bestehen.“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du die Forderung des Kriegers, denn um keinen anderen kann es sich hier handeln, annimmst, scheint er fast erleichtert. Doch statt sich in eine Kampfposition zu begeben, legt Merkan seinen Khunchomer vor sich auf den Boden und scheint beten zu wollen. Und in der Tat könnt ihr kurz darauf seine volltönende Stimme vernehmen:

„Herrin mein, vergib, dass ich erneut das Schwert in deinem Namen führen muss. Vergib, dass den Kampf abzuwenden ich nicht vermag, dass mein Geist nicht klar genug, mein Wort nicht scharf genug ist, dass den Weg der Waffe ich nicht vermeiden kann. Herrin mein, erleuchte das Dunkel im Herz der Unwissenden mit deinem Licht, lass sie die Weisheit und Güte erkennen, auf dass die Klinge nicht mehr geführt werden muss, und sie, die sie irrend, unwissend und fern deiner Weisheit sind, die Pfade der Erkenntnis dereinst beschreiten werden. Herrin mein, schärfe meinen Geist, auf dass ich stets wachsam bleibe und niemals müde werde, die Wissenden und das Wissen zu schützen, mit meinem Wort und meinem Leib, mit meiner Hand und meinem Leben.“

Mit den Worten „*Ad maiorem gloriam deae!*“ schließt der Krieger sein Gebet ab und nimmt seinen Khunchomer wieder in die Hand, worauf er sich in eine Verteidigungsposition begibt.

Es ist übrigens nicht möglich, an Merkan vorbei die Treppe zu betreten, da der Mann inmitten des schmalen Einganges steht. Er muss also überwunden werden, um Abu al-Kitab zu verfolgen. Die ehrenhafteste Möglichkeit wäre dabei der Sieg im Duell, doch wird das für den entsprechenden Helden nicht einfach, da es sich bei Merkan um einen kampferfahrenen Krieger handelt.

Merkan wird defensiv kämpfen, stets darauf bedacht nicht einen Meter Boden Preis zu geben, damit niemand den schmalen Durchgang passieren kann. Der sich duellierende Held wird also am ehesten Erfolg haben, wenn er Merkan durch *Hammerschläge* und ähnliche Manöver von seiner Position

forttreiben kann. In diesem Falle können die übrigen Helden die Verfolgung der anderen aufnehmen, während das Duell noch läuft.

Merkan wird es übrigens nicht darauf anlegen, den Helden zu töten oder dauerhaft zu versehren. Er hat in seinem Leben schon zu viele gute Männer sterben sehen und einzig die Absicht durch seinen eigenen Tod seinem Mentor die Flucht zu erkaufen. Sollte der sich duellierende Held diesen Zwiespalt mitkriegen und entsprechend handeln, so kann Merkan durch geschickte Argumentation durchaus dazu gebracht werden, den Kampf aufzugeben, sobald er das Gefühl hat, genug Zeit erkauft zu haben. Derartige Einfälle sollten sie ruhig durch einige Extra-AP belohnen, da dieses Vorgehen wahrhaft hesindegefällig ist.

Die Verfolgungsjagd

Sobald Merkan überwunden ist, steht einer Verfolgung Abu al-Kitabs nichts mehr im Weg. Dies wird sich allerdings für die Helden als nicht so einfach darstellen, da das zentrale Heiligtum von einem großen Labyrinth umgeben ist. Es gibt nur einen direkten Weg (rote Linie auf der Karte), der in das Sanctissimum führt, doch hat vor etwa hundert Jahren eine kleine mystische Hesinde-Sekte, die ebenfalls das Heiligtum eine Zeit lang benutzte, insgesamt sieben Rätseltüren in das Labyrinth eingebaut, die es Menschen mit wachem Geist ermöglichen sollten, schneller an ihr Ziel zu gelangen. Diese Türen sind auf der beiliegenden Karte grün markiert.

Das Labyrinth ist komplett mit grünen Kacheln ausgelegt, während die Wände kunstvoll den überlappenden Schuppen einer Schlangenhaut nachempfunden sind. Dieses Muster erlaubt es außerdem, stets zu wissen, in welcher Richtung man tiefer in das Labyrinth gelangt, beziehungsweise in welche Richtung man das Labyrinth wieder verlassen kann. Dies hilft vor allem dabei, hinter den Rätseltüren den richtigen Weg einzuschlagen und sich nicht vollends im Labyrinth zu verlaufen.

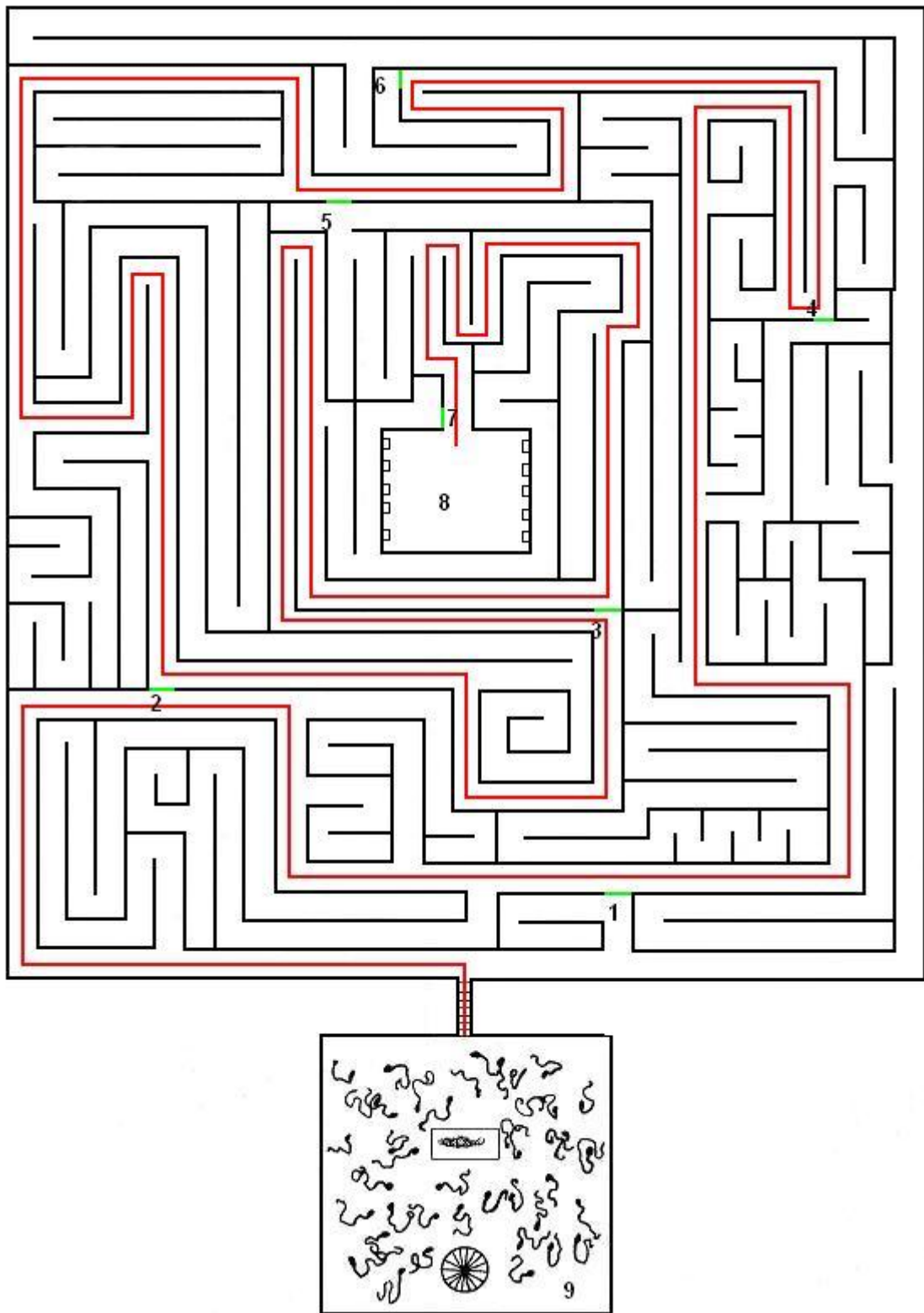
Abu al-Kitab wird versuchen das zentrale Heiligtum zu erreichen, um dort die Artefakte zu zerstören, während Said zurück bleibt, um die Helden aufzuhalten, wozu er sich seiner Illusionsmagie bedient. AURIS, NASUS, um illusionäre Wände zu erschaffen und VOCOLIMBO, um die Aufmerksamkeit der Helden in andere Gänge zu lenken sind hierbei nur die naheliegenden Möglichkeiten. Gleichfalls könnte Said, nachdem die Helden bereits auf die erste Rätselwand getroffen sind, per MENETEKEL illusionäre Rätsel erschaffen, welche die Helden lediglich aufhalten, bei Lösung aber kein bisschen weiter führen. Durch eine Kombination von AEOLITUS und VOGELZWITSCHERN in einem Seitengang könnte der Eindruck erweckt werden, dass dort ein Ausgang an die Oberfläche liegt, was die Helden auf eine falsche Fährte führen kann. Ebenso effektiv dürften NEBELWOLKE und DUNKELHEIT an wichtigen Weggabelungen sein, genauso wie ein gezielter WIDERWILLE UNGEMACH auf wichtige Gangstücke.

Doch auch den Helden kann Magie den Weg verkürzen: Mit LEIB DES ERZES und DESINTEGRATUS stellen Wände kein Hindernis mehr dar, bei letzterem sollten die Helden jedoch bedenken, dass sie sich in einem heiligen Gemäuer befinden. ELEMENTARE DIENER und Dschinne könnten ebenfalls hilfreich sein, letztere dürften allerdings nur helfen, wenn sie in Artefakte gebunden sind, da sie sonst entschieden zu lange brauchen, um herbeigerufen zu werden.

Dieser Teil des Abenteuers lebt besonders von Ihrer Schilderung, so dass Sie besonders versuchen sollten, den Helden die gebotene Eile zu vermitteln. Gerade wenn die Helden sich trennen sollten, was anhand des verwirrenden Gangsystems und der Störungen durch Said eigentlich eine gute Idee ist, kommt auf Sie die schwierige Arbeit zu, mehrere kleine Gruppen zu koordinieren, ohne dass bei der gerade nicht behandelten Gruppe Langeweile aufkommt. Versuchen Sie, die Helden durch die Rätselwände und stetige Auftritte Suids bei Laune zu halten. Ebenso könnte es für den Spielfluss hilfreich sein, wenn die Helden immer wieder Abu al-Kitab sehen, ihn aber stets nicht erreichen, da er durch Rätselwände verschwindet. Auf diese Weise kriegen die Charaktere das Gefühl, dass sie

dem Geweihten dicht auf den Fersen sind. Sie sollten Ali dennoch nicht vor dem Sanctissimum erreichen.

Das Labyrinth



Rätselwände (1-7)

Sämtliche Rätselwände öffnen sich, wenn die Lösung ausgesprochen wird, schließen aber nach

Durchschreiten der Helden wieder.

1

Dieses Rätsel ist leicht zu erkennen, zeigt es doch das Mosaik eines Labyrinthes, in dessen Mitte ein Einhorn steht. Darunter ist in Kusliker Zeichen folgender Spruch eingelassen:

Nur wer die Weisheit nennt, vermag hier zu passieren.

Hier sollten die Helden den Namen von Hesindes Weisheit, *Nandus*, aussprechen.

2

Die zweite Rätselwand ist als einziger Teil des Labyrinths nicht mit Kacheln ausgelegt, sondern zeigt nur eine nackte Erdwand. Auf dieser ist folgender Spruch grob eingeritzt:

*Es ist eine Mutter fein,
Sie nährt viel tausend Kinderlein.
Sie nährt sie all mit ihrem Leib,
Und nimmt sie auf, wenn es ist Zeit.*

Die Antwort auf dieses Rätsel ist *Sumu*, die Erdmutter. Sie nährt jedes Lebewesen und nimmt jeden Körper wieder nach dem Tode in ihren Leib auf.

3

Die dritte Rätselwand kann nur mit einer erfolgreichen *Sinnesschärfe*-Probe als silbriges Leuchten wahrgenommen werden, wenn man sich ihr nähert oder sich von ihr entfernt. Sollte man der Wand allerdings mit einer Lichtquelle in der Hand direkt gegenüberstehen, so ist das Rätsel nicht zu erkennen. Nur bei mäßiger Beleuchtung lüftet sich das Geheimnis und es sind feine Mondsilberfäden zu erkennen, die folgende Wörter bilden:

*Mit den Augen kann man sie sehen,
Aber nicht mit den Händen erreichen.
Trotz ihrer Mutter flehen,
Muss vor dem Götterfürsten sie weichen.*

Die Antwort ist natürlich der Name der Tochter der Hesinde, *Mada*.

4

Die vierte Rätselwand ist mit einem, aus vielen bunten Steinchen zusammen gesetzten, Eidechsenmosaik geschmückt. Darunter ist folgender Spruch eingelassen:

*Je länger es bereits dauert,
Golgari umso mehr lauert.*

Die Antwort auf dieses Rätsel lautet *Leben*.

5

Die fünfte Rätselwand ist recht schlecht gehalten, zeigt sie doch nur das elementare Symbol des Feuers und folgende Verse:

*Scharf wie ein Schwert,
Doch schlägt es tiefere Wunden.
Kalt wie Eis,
Doch friert nicht der Körper.
Es mag alles zu zerstören,
Doch vermag es alles zu heilen.*

Die Lösung auf dieses Rätsel lautet *Wort*. Das Feuersymbol ist dabei ein versteckter Hinweis, da in der hesindianischen Kunstlehre der Sprache das Feuer zugeordnet ist.

6

Vor dieser Rätselwand steht ein kleiner Schrein zu Ehren der Erzheiligen Canyzeth, an dessen Fuß folgender Vers eingraviert ist:

*Canyzeth, schenk' uns dein Licht,
Denn ohne dich versteh'n wir nicht.*

Hier sollten die Helden die *Erkenntnis* nennen, denn Canyzeth ist schließlich Schutzpatronin dieser Tugend.

7

Die letzte Rätselwand ist insofern eine Besonderheit, als dass sie außer dem folgenden Schriftzug keinerlei Besonderheiten aufweist:

*Es ist heiliger als die Herrin,
Und verwerflicher als Dämonenbrut.
Die Toten essen es jeden Tag,
Doch essen es die Lebenden,
So sterben sie langsam.*

Die Antwort auf dieses Rätsel lautet schlicht und ergreifend *Nichts*.

Das Sanctissimum (8)

Dieser Raum stellte einst das zentrale Heiligtum der Al'Hani dar, in dem wichtige Rituale und Feiertage zelebriert wurden. Hier wurden ebenfalls die Hohepriesterinnen des Volkes nach ihrem Ableben in Sarkophage gebettet, so dass nun jeweils 5 Sarkophage an der West- und der Ostwand lehnen. Der Boden selbst ist genauso gekachelte, wie der Rest des Labyrinthes, an der Südwand prangt hingegen ein prächtiges Mosaik, das Hesinde als barbrüstige Frau auf einem Berg thronend und umgeben von Schlangen darstellt. Vor diesem Mosaik ruhen die bisher geraubten Artefakte der kleinen Sekte:

- drei große und zwei kleine Steintafeln
- vier Bücher mit Übersetzungen und Aufzeichnungen
- eine spanngroße Insektenstatue, die von fremden Schriftzeichen übersät ist

Der Schlangensaal (9)

Diese 20 mal 20 Schritt durchmessende Halle stellte die finale Sicherungsmaßnahme der Al'Hani dar. Unzählige Löcher in den Wänden erlauben es den Schlangen der Umgebung diesen Raum aufzusuchen, was diese scheinbar auch besonders gerne tun, denn stets winden sich mehrere Dutzend der geschuppten Tiere auf dem grün gekachelten Boden, der mit einem mächtigen SCHLANGENRUF belegt ist. Die einzigen für menschengroße Wesen benutzbaren Eingänge zu dieser

Kammer sind die Wendeltreppe neben der Onyxstele und ein etwa mannbreiter Durchlass zu der Treppe im Norden. Auf halbem Weg zwischen den beiden Treppen thront eine Statue der Hesint auf einem flachen Sockel, die nach Sitte der Al'Hani als barbrüstige Frau mit zwei Schlangen in den erhobenen Händen dargestellt ist.

Das Finale

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich, so scheint es, habt ihr das Labyrinth hinter euch gelassen, als ihr eine etwa 10 mal 10 Schritt durchmessende Kammer erreicht. Der Boden ist genau wie der Rest des Labyrinthes grün gekachelt, doch an den beiden Wänden links und rechts von euch stehen jeweils fünf reich mit Schlangenornamenten verzierte Sarkophage. Es ist allerdings nicht dies, was eure Aufmerksamkeit fesselt, sondern ein atemberaubend realistisches Mosaik, welches Hesinde selbst auf einem Berg thronend darstellt. Dutzende Schlangen winden sich zu ihren Füßen und jedem von euch scheint es, als würde die Göttin euch direkt anschauen, so kunstvoll ist die Darstellung.

Nur widerwillig wendet ihr euch von diesem heiligen Bild ab und lenkt eure Blicke auf die Szene, die sich euch in der Mitte des Raumes bietet. Im flackernden Schein eines Feuers, das scheinbar durch einige Bücher genährt wird, steht Abu al-Kitab, eine Steinplatte in den Armen. „So seid Ihr also nun als Diener der Ketzer zurückgekehrt, *asdiqa*. Es erfüllt mich mit Trauer, dass Ihr nicht vermögt die Wahrheit zu schauen, doch ist dies wohl Euer Schicksal,“ wendet sich der Geweihte mit traurigem Blick an euch, doch bevor ihr antworten könnt, holt er aus und wirft die Steinplatte in seinen Armen zu Boden, wo sie in dutzende Teile zerspringt. Abu al-Kitab will diese Artefakte wirklich zerstören!

Ali ist davon überzeugt, dass er die Artefakte zerstören muss, bevor sie in falsche Hände gelangen. Die Bücher brennen bereits und die erste kleine Steintafel ist zerstört, doch werden die Helden wohl alles daran setzen, weitere Verluste zu verhindern.

Kämpferisch hat Abu al-Kitab den Helden nur wenig entgegenzusetzen, auch wenn er dank einem vor wenigen Minuten gewirkten ARGELIONS MANTEL gegen Magie fast immun ist und sich auch mit einem SCHLANGENSTAB zu verteidigen weiß, sobald er angegriffen wird. Viel reizvoller (und hesindegefälliger obendrein) wäre allerdings die Möglichkeit, den Geweihten in ein Gespräch zu verwickeln. Abu al-Kitab mag ein Fanatiker sein, doch ist er keineswegs dumm. Ihm tut es in der Seele weh, die Artefakte zu zerstören, doch sieht er keine andere Möglichkeit zum Schutze derselben. Sollten die Helden nicht aggressiv auftreten, so wird Ali sich gerne auf ein Gespräch einlassen, in dem er darauf bedacht sein wird, die Helden auf seine Seite zu ziehen. Hierzu argumentiert er geschickt mit den Enzykliken des Abtpraeses, welche die Herausgabe gefährlicher Artefakte an die verschiedensten Organisationen vorsehen.

Doch auch die Helden könnten versuchen, den Geweihten an seine Ideale zu erinnern, die den Schutz, nicht die Zerstörung, von Wissen vorschreiben. Wenn sie ein Angebot unterbreiten, bei dem die verbliebenen Artefakte nicht zurück nach Baburin müssen, so würde er dieses zumindest ernsthaft erwägen. Schon bei einer Überstellung der Artefakte nach Khunchom wäre Abu al-Kitab nicht vollständig abgeneigt, da die dortige Erzäbtissin viel eher nach seinem Geschmack ist, als die Satori zu Baburin. Doch wird er bei solchen Vorschlägen auf Nummer sicher gehen und die Helden auf alle Zwölfe per EIDSEGGEN schwören lassen, damit sie ihn nicht hintergehen.

Sollten Sie Abu al-Kitab übrigens später in weiteren Abenteuern noch verwenden wollen, so lassen Sie ihn einfach per TRANSVERSALIS-Artefakt entkommen. Dies mag für die Spieler recht unbefriedigend sein, doch haben die Helden immer noch den Erfolg zu verbuchen, die Artefakte zurückerlangt zu haben, während sie mit Abu al-Kitab ja auch ein anderes Mal noch abrechnen können.

Sie sehen, das Finale sollten Sie voll und ganz an die Bedürfnisse Ihrer Gruppe anpassen, um so ein

Maximum an Spielspaß zu erreichen. Egal wie die Helden sich entscheiden, am Ende sollte die Gewissheit stehen, einige wertvolle Artefakte vor der Zerstörung gerettet zu haben.

Das Abenteuer hingegen endet hier. Je nachdem wie die Helden am Ende gehandelt haben, werden sie nun entweder zum Anantachaya zurückkehren um den Dank und die Vergebung der Draconiter zu empfangen, oder aber Abu al-Kitab nach Khunchom oder an einen anderen Ort begleiten, wo er schlussendlich untertauchen wird. Der Dank der Erzäbtissin Kerime al'Kadim wäre ihnen in diesem Falle ebenfalls sicher, während auch Abu al-Kitab die Helden in guter Erinnerung behalten würde.

Der Lohn der Mühen

Egal wie die Helden das Abenteuer im Endeffekt gelöst haben, sie haben sich Freunde und Feinde gleichermaßen geschaffen. Beides mag im Verlaufe ihres weiteren Lebens noch einmal auf sie zurückfallen, doch liegt dies vollends in Ihrer Hand. Die Draconiter des Anantachaya werden in jedem Fall das Heiligtum sichern und es in Zukunft weiter erforschen.

Die Helden erhalten jeweils **300 Abenteuerpunkte**. Außerdem haben sie sich *Spezielle Erfahrungen* in *Geschichtswissen*, *Menschenkenntnis* und *Orientierung* sowie in eventuell weiteren Talenten erworben.

Anhang

Personen

Ali ibn Ali, genannt **Abu al-Kitab**, Magister der Hesinde-Kirche und Konservator des *Sacer Ordo Draconis (SOD)* zu Baburin



Der etwa 50jährige Ali verbrachte einen Großteil seiner Jugend damit, quer durch die Tulamidenlande zu ziehen und an Expeditionen und Ausgrabungen einer kleinen Grabräuber-Truppe teilzunehmen. Im Streit um eine goldene Stierstatuette, die brennende Mordlust auslöste, erschlugen sich die Mitglieder jener Gruppe jedoch und Ali wanderte wie getrieben nach Khunchom, direkt in den Tempel der Magischen Schlange, wo er sogleich sein Noviziat begann. Dieses Noviziat führte ihn durch ganz Aventurien, unter anderem auch ins Koscher Land, wo er die Bekanntschaft der jungen Syldake Angranûr Lohenfels machte, die ihn mit ihren Pastori-Ansichten nachhaltig beeinflusste.

Sein Hauptziel nach seiner Rückkehr in die Tulamidenlande wurde die Bergung von gefährlichem Wissen, um es dann für immer in den Heiligen Kammern einzuschließen. Mit dieser Einstellung stieg er in der Hierarchie der Kulturregion Tulamidenlande schnell auf und brachte es sogar zum Hüter der Verbotenen Schriften des Khunchomer Haupttempels.

Ali, den man inzwischen respektvoll Abu al-Kitab (Vater des Buches) nannte, erkannte sofort nach der Offenbarung des Sphärenschänders, wozu die Herrin ihn zu sich gerufen hatte, denn nun zeigten

diejenigen, die Hesindes Gaben missbrauchen, ihr wahres Gesicht. Er trat dem Heiligen Drachenorden bei und bat um eine Versetzung nach Baburin, da er der Front so nahe wie möglich sein wollte.

Als Konservator des Hortes zu Baburin, unternahm Ali alles, um Artefakte aus dem Moghulat Oron zu bergen und den Einfluss der Dämonenknechte in Aranien einzudämmen. Dabei geriet er allerdings immer öfter in Konflikt mit der Führung des Anantachaya, da diese zum größten Teil der innerkirchlichen Gruppe der Satori folgten, die für freien Umgang mit Wissen eintreten.

Die fast schon persönliche Feindschaft zum Propräzeptoren trieb ihn immer häufiger hinaus in die wenigen Flecken unberührter Wildnis, um etwas Ruhe zu finden. Bei einem dieser Ausflüge fand Abu al-Kitab auch auf Onyx-Stele, die sein Leben so nachhaltig beeinflussen sollte. Er löste das Rätsel der Stele und fand ein alte Heiligtum der Al'Hani, welches er intensiv erforschte und dabei nicht nur Überreste der alten Al'Hani entdeckte, sondern auch verschiedener Sekten, die diesen Ort häufig als Versteck genutzt haben mussten.

Während der Konflikt zwischen den Satori und Pastori im Orden zu eskalieren drohte, reifte in Abu al-Kitab der Gedanke, dort eine Zuflucht und einen Hort für gefährdete und gefährliche Artefakte zu schaffen. Nach einem Treffen mit Erzäbtissin Syldake, die vehement für ein solches Verbergen von gefährlichem Wissen eintritt und zudem die Segnung der Ordensführung anzweifelte, entschloss er sich diesen Plan in die Tat umzusetzen und gründete mit seinen beiden Getreuen Said ibn Said und Merwan von Shara den *Bund der Hüter von der Onyxstele*.

Geb.: 5. PHE 975 BF

Haarfarbe: schwarz (graumeliert)

Augenfarbe: smaragdgrün

Kurzcharakteristik: brillanter Geschichtskundiger und Archivar, heimlicher Sektierer und Mystiker

Herausragende Eigenschaften: KL 16, IN 14, CH 15; Eidetisches Gedächtnis

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Geschichtswissen (Tulamidenlande) 16,

Magiekunde (Magiehistorie) 12, Menschenkenntnis 13, Lügen 10; SF Tanz der Mada

Herausragende Zauber und Rituale: alle Hesinde-Liturgien bis Grad IV

Beziehungen: hinlänglich (die meisten davon geheim)

Finanzkraft: ansehnlich (anonyme monetäre Unterstützer)

Husayn ibn Amil, Magister der Hesinde-Kirche und Propräzeptor des *SOD* zu Baburin

Husayn ist das genaue Gegenteil seines Intimfeindes Abu al-Kitab. Während der Konservator ein gestrenger Pastori ist, ist der Propräzeptor ein glühender Satori. Dies ist auch der Hauptgrund für die Animositäten zwischen den beiden eigentlich hochintelligenten Geweihten.

Während Abu al-Kitab stets charmant und geradezu provozierend freundlich bleibt, so ist Husayn ein aufbrausender, kauziger alter Mann, der dazu neigt sich schnell aufzuregen. Aus diesem Grund ist der eigentlich herzengute Mann außerhalb des Hortes eher gefürchtet, wenn auch die Novizen und Geweihten des Hortes wissen, dass er zwar ein bellender Hund ist, aber niemals beißen würde.

Innerhalb des Abenteuers wird Husayn, der während der Abwesenheit der Präzeptorin Hamide die Leitung des Anantachaya innehat, aufgrund seiner eher barschen Weise Abu al-Kitab unwissend in die Hände arbeiten. Aufgrund des Verrates seines Konservators und der Unterbesetzung des Hortes übervorsichtig geworden, wird er alle Helden abweisend und unfreundlich empfangen. Hinzu kommt ein gewisses Maß an Verbitterung, sowie auch Überforderung, so dass er sich entschlossen hat den Hort zu versiegeln, bis Hamide, die er per GÖTTLICHER VERSTÄNDIGUNG bereits informiert hat, zurückkehrt. Weiterhin wird er versuchen die Helden abzuwimmeln, so sie keinen wirklich guten Grund haben den Hort aufzusuchen, so dass diese dem Propräzeptoren bis zur Auflösung des Plots wohl eher misstrauen werden.

Geb.: 3. HES 966 BF
Haarfarbe: weiß
Augenfarbe: braun
Kurzcharakteristik: überzeugter Satori, überforderter Propräzeptor
Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 16
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Rechtskunde 15, Geographie 14
Herausragende Zauber und Rituale: alle Hesinde-Liturgien bis Grad IV
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: gering

Dalescha Crindewal, Adepta der Halle *der Antimagie* zu Kuslik und Präfektin des *SOD* zu Baburin

Die noch recht junge Dalescha, eine Veteranin der dritten Dämonenschlacht, war als Präfektin des Anantachaya gemeinsam mit Abu al-Kitab für die Bleikammern zuständig. Seit dem Verrat des Geweihten wurde sie allerdings vom Propräzeptor als seine Stellvertreterin eingesetzt und sie für die Sicherung der gefährdeten Räume eingeteilt. Zu diesem Zweck hat die Präfektin bereits einen großen Teil ihrer astralen Kraft eingesetzt, kann allerdings für die Helden einige unangenehme Überraschungen bereithalten.

Dalescha ist in ihrer Einstellung den Pastori näher als den Satori, hat für den Verrat ihres ehemaligen Vorgesetzten allerdings wenig Verständnis und ist fest davon überzeugt, weitere Diebstähle aus ihrer Bleikammer zu verhindern, da sie dies fast schon als persönliche Beleidigung ansehen würde.

Litaya Orah-Yalis, Mentorin der Hesinde-Kirche und Prälatin des *SOD* zu Baburin.

Die noch recht junge Litaya litt besonders unter dem Tod ihrer Schwester im Zuge der Rückkehr Borbarads, so dass sie nun fest überzeugt ist den Hort, für den ihre Schwester ihr Leben gegeben hat, notfalls mit ihrem Leben zu verteidigen. Sie weiß nicht viel über die Hintergründe von Abu al-Kitabs Verrat, vermutet aber das schlimmste.

Ali Yassim und **Abdul ibn Korlaq**, Prädikatoren des **SOD** zu Baburin

Die beiden Krieger wurden erst nach der Etablierung des Moghulats Oron an den Anantachaya überstellt, da man überzeugt war, dass der Hort nun auch kriegerische Unterstützung brauchen würde. Eigentlich sollten auch sie die Präzeptorin auf ihrer Mission begleiten, doch hatten sie sich bei Draconidian im Hesinde-Tempel mit dem Flinken Difar infiziert, so dass Hamide entschieden hatte sie im Hort zu belassen.

Dies sehen die beiden als Fügung der Herrin an, so dass sie jedem Gast des Hortes misstrauisch und schweigsam begegnen, auch wenn das sonst gar nicht ihre Art ist.

Der Anantachaya

Aus Platzgründen kann hier nur auf die für das Abenteuer wichtigsten Punkte des Hortes eingegangen werden. Weiterführende Informationen zum Anantachaya, besonders zurzeit nach diesem Abenteuer, erhalten sie auf der Website der Draconiter (www.draconiter.de).

Außenansicht

Die Lage des zweistöckigen Gebäudes mit seinen beiden Türmen ist mehr als günstig, ist es doch nur ein Katzensprung durch den Garten bis hin zum direkt benachbarten Hesinde-Tempel. Von

außen erkennt man erst bei genauerer Betrachtung, dass es sich um einen Hort der Draconiter handelt, denn nur einige Ornamente an den Eingangstüren geben Aufschluss über das Tun der Bewohner. Zudem gliedert sich das im aranischen Stil gebaute Haus sehr in das umgebende Stadtbild ein.

Innenräume

1 – Eingangshalle

Die beiden, gewöhnlich immer offen stehenden, Eingangstüren, die jeden Besucher in die repräsentative Eingangshalle des Hortes führen, sind derzeit von innen verriegelt, so dass nur ausgewählte Gäste die hölzerne Hesinde-Statue, die angeblich jedem, der sie berührt, Glück spenden soll, bewundern können.

2 – Esszimmer

Auch diese Türen sind stets verschlossen, allerdings eher um die Katzen des Hortes draußen zu halten.

3 – Katzenzimmer

Diese frühere Abstellkammer dient den braun-weißen Smaragdaugen, die im Tempel gezüchteten Aranierkatzen, als Basis, von der aus sie im gesamten Hortgelände herumstreunen.

4 – Küche

Auch diese Tür ist wegen der Katzen stets geschlossen, zumal sich die wenigen Draconiter derzeit hauptsächlich von kalten Speisen ernähren.

5 – Waschküche

Die Waschküche wird derzeit nicht benutzt, da der Propräzeptor alle Bediensteten nach Hause geschickt hat.

6-7 – Arkadengänge

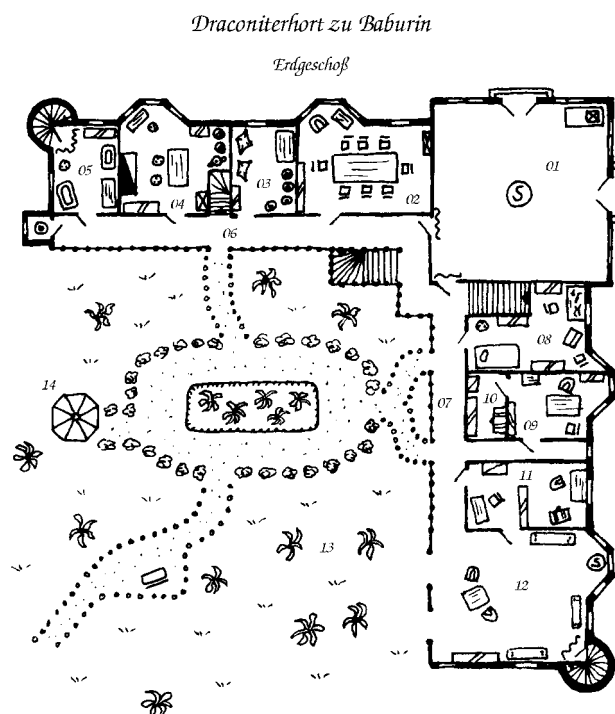
Der Gang wird zum Garten hin nur von einer recht kunstvoll geschnitzten, halboffenen Holzwand begrenzt, so dass ein Einstieg von dieser Seite möglich wäre. Alle Türen zum Garten hin sind allerdings verriegelt.

8 – Untersuchungszimmer

Dieser Raum dient gewöhnlich für heilkundliche und anatomische Untersuchungen, ist derzeit jedoch nicht in Benutzung.

9 – Schreibzimmer der Präzeptorin

Dieser Raum ist während der Abwesenheit Hamides ebenfalls verriegelt, doch finden sich dort auch



lediglich der Schriftverkehr und die Inventarlisten des Hortes.

10 – Kleines Archiv

Neben unzähligen Korrespondenzen und anderem erledigten Schriftkram werden in diesem Zimmer ein Teil der Hortkasse und das Ordenssiegel aufbewahrt. Daher ist es jederzeit abgeschlossen und nur die Präzeptorin und Husayn besitzen einen Schlüssel. Findige Helden könnten allerdings in den Raum einbrechen und das Siegel benutzen um Schriftstücke zu fälschen, die ihnen Zugang in den Hort gewähren.

11 – Schreibzimmer

Dieser Raum wird derzeit kaum benutzt, da die wenigen Draconiter zu beschäftigt sind um größere Schreifarbeiten zu erledigen.

12 – Andachtsraum

Da Husayn seinen Ordensmitgliedern verboten hat, den Hesinde-Tempel aufzusuchen, werden in diesem Raum derzeit die Andachten abgehalten. Allerdings dürfen laut Anweisung des Propäzeptors nicht mehr als zwei Draconiter gleichzeitig beten, da die Sicherheit des Hortes sonst nicht gewährleistet sei. Die Katzen und auch einige Schlangen scheinen sich hingegen daran wenig zu stören und bevölkern den Raum zu jeder Tageszeit.

13 – Garten

Der Garten des Hortes ist eine wahre Pracht, doch werden die Helden wohl wenig Zeit haben zu verweilen. Und da der Hort zum Garten hin, an den der Hesinde-Tempel anschließt, derzeit verriegelt ist, tummeln sich hier momentan auch lediglich die Smaragdaugen, die es immer wieder schaffen aus dem Hort zu entweichen.

14 – Laube

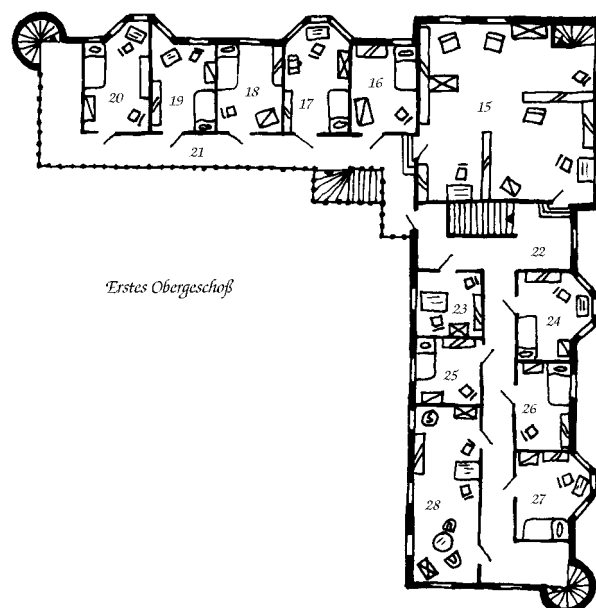
Die hölzerne Laube mit ihren Korbsesseln ist derzeit nicht in Benutzung.

15 – Bibliothek

Während die Schriftrollen und Folianten des Hortes für die Helden von weniger Belang sein dürften, werden sie die hier in einem Schrank gelagerten Steintafeln sicher weit mehr interessieren. Diese sind jedoch nur bei genauerer Untersuchung des Raumes und bei Knacken des kleinen Vorhängeschlosses zu entdecken.

16-19 – Wohnräume

Derzeit werden nur wenige der nördlichen Wohnräume genutzt, da die restlichen Draconiter nicht im Hort weilen. Die Prädikatoren Yassim und ibn Korlaq wohnen in Raum 18, während Propäzeptor Husayn in Raum 19 nächtigt.



20 – Gästequartier

Das gemütlich eingerichtete Gästequartier wird derzeit nicht benutzt, kann von den Helden aber gut als Versteckmöglichkeit genutzt werden, da es nicht überwacht wird.

21 – Oberer Arkadengang

Siehe 6-7

22 – Flur

23 – Schreibzimmer

Dieses Schreibzimmer wird von Präfektin Crindewal genutzt, weshalb hier auch die Inventarliste des Hortes in einer kleinen verschlossenen Kasette zu finden ist.

24-27 – Wohnräume

Derzeit sind nur wenige der südlichen Wohnräume genutzt, da die restlichen Draconiter nicht im Hort weilen. Präfektin Crindewal bewohnt Raum 24, während Prälantin Orah-Yalis in Raum 26 wohnt.

28 – Aufenthaltsraum

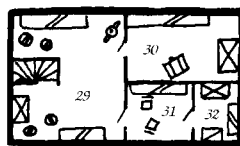
Dieser Raum dient den Ordensmitgliedern und etwaigen Besuchern gewöhnlich der Entspannung von ihren Studien am Ende des Tages. In Anbetracht der derzeitigen Lage hat Propäzeptor ibn Amil seine Untergebenen jedoch angewiesen, dass für Zerstreung keine Zeit sei, da der Feind jederzeit zuschlagen könne.

29 – Lagerraum

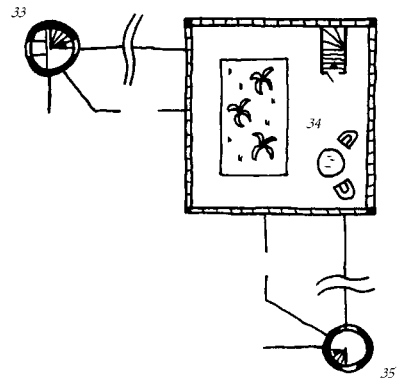
Hier lagern Gartengeräte und Lebensmittel.

30 – Bleikammer

Hinter einer eisenverstärkten und verschlossenen Türe ruhen die wichtigsten Schätze des Ordens, sowie allerlei gefährliche Schriften und Artefakte. Im Gegensatz zu vielen anderen Horten der Draconiter ist die Bleikammer zu Baburin aber relativ schlecht bestückt.



Keller



Zweites Obergeschoß / Turme

31 – Lagerraum

Der Raum ist sehr unaufgeräumt und enthält Gegenstände, die nicht im täglichen Gebrauch der Geweihten sind.

32 – Lagerraum

Dieser Raum ist noch viel unaufgeräumter als der Raum davor und hier lagern Gegenstände...nun, eigentlich weiß keiner so recht was für Gegenstände hier überhaupt lagern. Sicher ist nur, dass diese

Dinge von wirklich niemandem benötigt werden.

33 – Taubenschlag

In diesem Turmgeschoß werden die Brieftauben des Hortes gehalten.

34 – Dachgarten

Der Dachgarten wird weniger genutzt als der eigentliche Garten des Hortes und bietet sich auf Grund seiner Nähe zur Bibliothek für Helden an, die im Fassadenklettern bewandert sind.

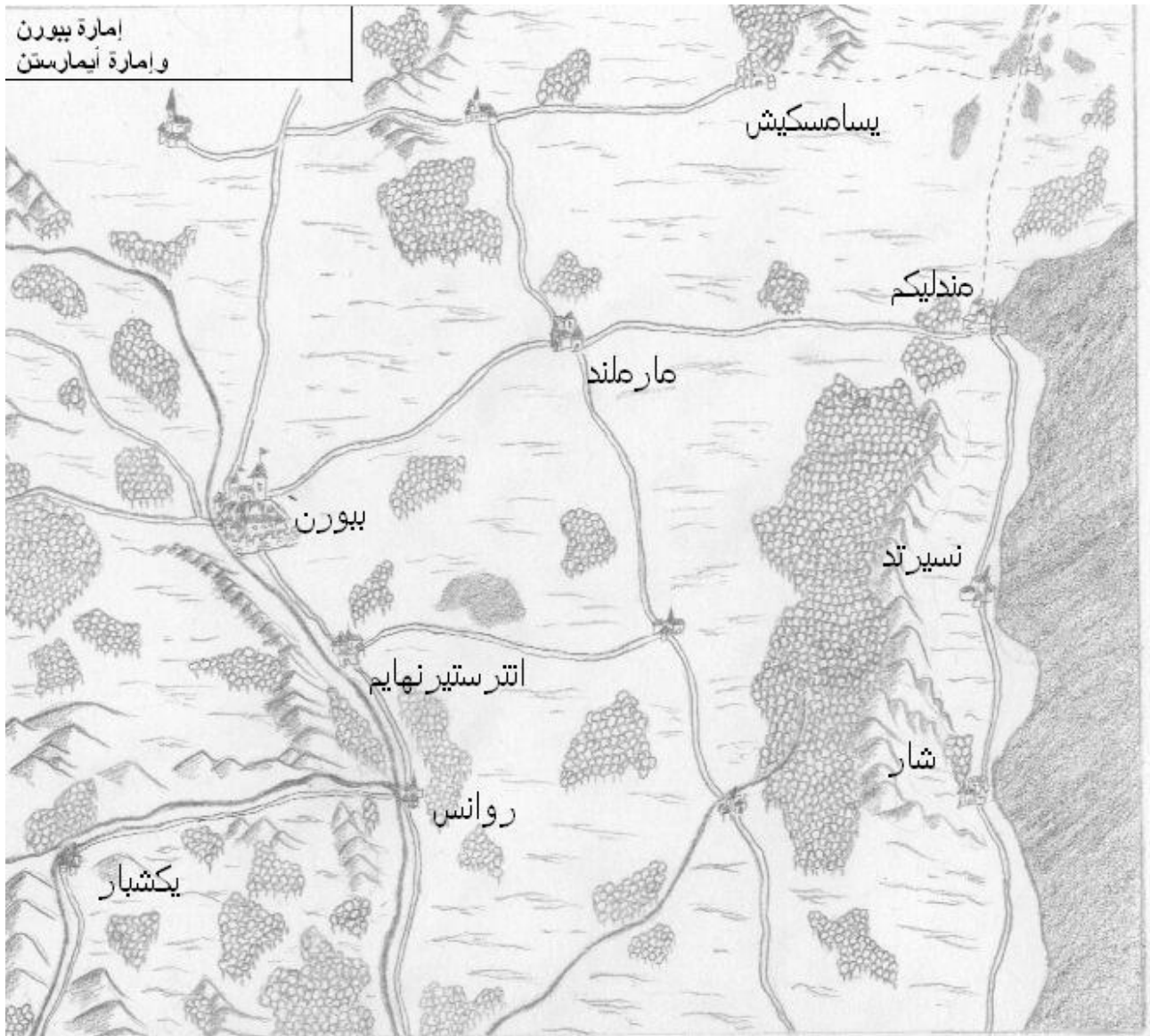
35 – Turmgeschoß

Im Turmgeschoss ist eine Alchimistenküche untergebracht, welche jedoch derzeit nicht in Benutzung ist.

Glossar

abd al-ifriitim – Diener der Dämonen
abd as-sultaniyy – Diener des Sultans (Beamter)
al-szint – die Schlange (Hesinde)
asdiqa - Freunde
bilad al-baburiyya – Land der Baburen
Haraniya - Aranien
ichwa wa-achawat – Brüder und Schwestern
saba al-ifriitim – Tochter der Dämonen
sahib – Herr (respektvolle Anrede)
sahiba al-laraani – Herrin der Laraane
wizarat – Wesirat (Stadtverwaltung)

Für die Spieler



Für den Meister

