

Die Drachenträne

“Und wisst ihr, was er da gesagt hat, der Meister? `Solange der Ahan mit seiner Murmel spielt, ist die Stadt wohlbehütet.` Das ist doch verrückt, nicht?!“

Faisal der Dschinn

Dies ist ein Abenteuer für das Fantasy - Rollenspielsystem **Earthdawn**. Konzipiert ist es für zwei Gruppen und zwei Spielleiter, aber wer will kann den Plot natürlich auch umschreiben und anderweitig nutzen, bzw. ihn auf eine Gruppe reduzieren. Spieler dieser Geschichte sollten jetzt besser aufhören zu lesen, der Rest ist allein für die Augen der Spielleiter bestimmt.

Das Abenteuer ist für 10 Charaktere der Kreise 4-5 ausgelegt, aufgeteilt auf zwei Gruppen. Der jeweilige Charakterhintergrund ist im Anhang näher beschrieben. Die Story ist stark auf die Charaktere abgestimmt, am besten ist das Abenteuer mit ihnen zu spielen. Wer will und sich die Arbeit machen möchte kann aber natürlich andere Charaktere einbauen. Wir würden es allerdings nicht empfehlen. Auch eine Reduzierung der Spielerzahl ist möglich, mehr dazu bei den Charakteren. Konzipiert ist dieser Band des Weiteren als Conabenteuer, die Spieldauer beträgt daher zwischen 10 und 12 Stunden. Es spielt nicht im üblichen Earthdawn Zeithorizont, sondern von dort aus betrachtet in ferner Vergangenheit, noch weit vor der Plage. Außerdem dient nicht wie üblich Barsaive als Spielort. „Die Drachenträne“ befindet sich vielmehr an einem Ort weit im Süden der Welt.

Die folgenden Bücher sind für das Abenteuer von Nutzen: **Earthdawn Grundregelwerk** und **Earthdawn Kompendium** sowie der Quellenband „**Dragons**“, welcher bereits von FASA zum freien Download im Internet angeboten wurde. Sein Erscheinen ist zwar angekündigt, bislang aber noch nicht geschehen. Zur Einstimmung auf die Gegend sind auch noch Bücher / Reiseführer über Istanbul oder dessen Historie sinnvoll, da die türkische Stadt in einigen Dingen als Vorbild gedient hat.

Zum Abenteuer

Ort und Zeit: Das Abenteuer spielt in Faeyrabad, der Hauptstadt Farans, einem Reich weit im Süden. Zeitlich ist es nicht exakt definiert, aber in jedem Fall weit vor der letzten Plage. Faeyrabad ist eine Riesenstadt, bei der letzten „Zählung“ seiner Einwohner schwankten die Ergebnisse der Beamten zwischen 900 000 und einer Million. Die Stadt liegt an den Ausläufern einer großen Wüste unmittelbar am Sternensee, einem riesigen Süßwassersee, dessen Herkunft sich eigentlich niemand so recht erklären kann. Er ist die Lebensader der Stadt, welche die Wasserversorgung garantiert und durch ein ausgeklügeltes System von ober- und unterirdisch verlau-

fenden Kanälen innerhalb der Stadtmauern einen üppigen Pflanzenbewuchs ermöglicht. Bewohnt wird die Stadt von Vertretern aller Rassen, wobei Trolle und vor allem Obsidianer aber eher selten sind. Es gibt allerdings (im Vergleich zu Barsaive etwa) eine verhältnismäßig große Zahl Windlinge. Selbstverständlich gibt es auch Zwerge, die sich als geschickte Händler einen Namen gemacht haben. Die Mehrzahl der Bevölkerung wird von einer Mischrasse aus Elfen, Menschen, Orks und Zwergen gestellt, die dem reinen Aussehen nach eher in Richtung ihres menschlichen Erbes tendieren. Alles in allem vermittelt Faeyrabad dem Besucher ein südländisch orientalisches Flair, sowohl von der Lebensart und Einstellung seiner Bewohner her als auch im Baustil.

Beherrscht wird die Stadt seit vielen (Elfen-) Generationen von den sieben großen Familien, jede Rasse außer den Obsidianern stellt dabei eine von ihnen. Ihre Legitimation dem einfachen Volk gegenüber beziehen sie durch ihren legendären Schwur zum Schutz der Stadt und der „Drachenträne“, einem mächtigen Artefakt, welches im Palast aufbewahrt wird. Nur den Häuptern der sieben Familien selber ist bekannt, dass ebenfalls niemand genau weiß worum es sich bei der „Drachenträne“ eigentlich handelt, geschweige denn wo sie sich befindet. Dieses Wissen ist bedauerlicherweise im Laufe der vielen Jahrhunderte seit dem Schwur verloren gegangen. Nach offizieller Lesart wird sie jedoch im Thronsaal aufbewahrt. Als „weiseste“ Rasse liegt die unmittelbare Regierung Faeyrabads in den Händen der elfischen Familie der Faeyazim, so ist es seit dem Schwur Tradition. Ihre Herrschaft in der Stadt hat aber ihre Grenzen und außerhalb der Stadtmauern und im Rest Farans gilt sie dann nur noch dem Namen nach. Der Herrscher selber, *Ahan* genannt, ist üblicherweise nur eine Marionette und Galionsfigur, die wahre Macht liegt immer in den Händen des *Agaba Tamsim*, des „Allerobersten Mantelträgers“.

Das Abenteuer: Vor langer Zeit, kurz nach der letzten (vorletzten) Plage, war der Große Drache *Sternenfeuer* der Verzweiflung nahe. Viele Drachen waren während dieser Plage dem mächtigen Dämon *Verjigorm* zum Opfer gefallen, der sich dadurch den Namen „Jäger der Großen Drachen“ erworben hatte. Auch *Sternenfeuer* selber hatte einen Angriff nur knapp überlebt. In einem direkten Kampf war der Dämon kaum zu besiegen, so sann der Große Drache über einen anderen Weg nach. Viele Jahre später hatte er eine Möglichkeit gefunden, aber dieser war schwierig und gefährlich. Der Drache verteilte an einer Reihe von Stellen mächtige Artefakte als Brennpunkte eines besonderen Ritualzaubers. Dieser spannte zwischen den einzelnen Artefakten eine Art Netz im Astralraum, abgestimmt auf die magische Struktur *Verjigorms*. Wenn es zu einer neuen Plage kam, würde es einen anderen Dämon nicht aufhalten können, dieser würde es, auch dies ein Teil des Zaubers, nicht einmal bemerken. *Verjigorm* jedoch würde es daran hindern können die Welt direkt zu betreten und so einen Großteil seines Schreckens eindämmen. Wie ein Fisch im Netz würde er gezwungen sein in den astralen Ebenen zu bleiben. Der Dämon konnte zwar das Netz sehen, die einzelnen Artefakte selber aber waren vor ihm verborgen. Eines dieser Artefakte, einen großen Kristall, übergab er den Einwohnern einer kleinen Stadt weit im Süden. Abordnungen aller sieben in der Gegend vertretenen Rassen schworen dem Drachen im Licht eines großen Kometen, welcher später nach

dem Drachen benannt wurde, das Artefakt auf immer zu beschützen. Sternenfeuer verlor bald nach seiner großen Tat und nicht zuletzt geschwächt dadurch im Kampf sein Leben.

Wieder im hier und jetzt Der Große Drache *Bergschatten* hat in Erfahrung gebracht, worum es sich bei der legendären „Drachenträne“ der Stadt Faeyrabad in Wirklichkeit handelt: Ein großer Gedächtniskristall, gefüllt mit dem geheimen Wissen Sternenfeuers. Das er damit völlig falsch liegt, ahnt er nicht. Ganz im Gegenteil, einen solchen Schatz muß er auf jeden Fall in seinen Besitz bringen und hat deshalb jemanden in das ferne Faeyrabad entsandt, um dies in die Wege zu leiten. Dabei handelt es sich um den Elf *Dalkhyrion Drachenfreund*, welcher früher schon einmal in jener Gegend gewesen ist. Aber noch jemand weiß durch Bergschatten von der Bedeutung des Artefakts, die in Faeyrabad berühmte *Roxelane*. Anstatt sich selber auf den Weg zu machen, haben Roxelane und Dalkhyrion beschlossen im Rahmen einer Wette (derartige Spielchen treiben die beiden schon seit Jahrhunderten miteinander) zwei Gruppen von Abenteurern diese Arbeit erledigen zu lassen, die Charaktere. Den wahren Auftraggeber und ihre gegenseitige Konkurrenz verschweigen sie ihnen aber. In jedem Fall planen sie sich selber zur *Sternenfeuertagung* aufzumachen, um den Ausgang ihrer Wette zu erfahren und im Notfall eingreifen zu können.

Auf unterschiedlichen Wegen machen sich die beiden Gruppen auf in den Thronsaal. Dort befindet sich der Überlieferung gemäß, und alle Quellen bestätigen es, die Drachenträne. Gegen Mitternacht wird der Komet *Sternenfeuer* über die Stadt hinweggleiten, in dessen Licht einer Legende nach die möglicherweise verborgene Drachenträne sichtbar werden soll, Eile ist also geboten. Die Gruppe Roxelanes dringt durch den Turm des Hofzauberers in den Palast ein, dabei erfährt sie von einem Komplott des Agabas, der während der Versammlung die Macht an sich reißen will. Es gelingt ihnen aber zwei wichtige Personen zu befreien, welche dies eventuell verhindern können. Die Gruppe Dalkhyrions dringt dagegen durch den Harem in den Palast ein und findet einen geheimen Weg in den Thronsaal. Das der Trottel, der sich ihnen dabei angeschlossen hat, in Wirklichkeit der vom Agaba in den Harem gesperrte Ahan ist, ahnen sie nicht.

Beide Gruppen treffen mehr oder weniger gleichzeitig im leeren Thronsaal ein, nur um zwei Dinge festzustellen: Irgendeine „Drachenträne“ ist nicht zu finden und die anderen sind aus genau dem gleichen Grund da! Da der Komet noch auf sich warten lässt, wachsen die Spannungen zwischen beiden Gruppen. Bereits nach kurzer Zeit beginnt im Saal eine große Versammlung, der Agaba lässt sich mit Hilfe hoher Adliger zum neuen Ahan küren. Dabei kommt es zum Tumult, die beiden von Roxelanes Gruppe befreiten Personen (und möglicherweise die Gruppe selber) versuchen mit ihren Anhängern einzuschreiten. Das allgemeine Chaos endet kurzfristig, als der Agaba nach einer Art magischen Explosion auf einmal die Drachenträne in den Händen hält. Ob es den Charakteren nun gelingt sie zu erobern, hängt von ihren Handlungen ab, die Kämpfe der verschiedenen Parteien im Thronsaal gehen aber weiter...zu mindestens bis sich mit einem Mal ein Tor in den Astralraum öffnet und alle eine Schreckensgestalt näher kommen sehen: Verjigorm! Im Saal bricht Panik aus, noch verstärkt durch einige Dämonenkonstrukte. Spätestens hier dürften die Charak-

tere endgültig verwirrt sein.

Falls der Agaba die Träne verloren hat, wird er sie sich nun dank seiner beträchtlichen magischen Fähigkeiten zurückerobern. Beide Gruppen aber finden sich mit einem Mal ihren beiden Auftraggebern Roxelane und Dalkhyrion gegenüber. Diese versuchen den Großen Drachen Bergschatten zur Hilfe zu rufen (Dalkhyrion) bzw. den Dämon aufzuhalten (Roxelane) und scheitern! Jedoch nur scheinbar, denn kurz darauf erscheint tatsächlich der Drache in Namensgebgestalt. Er enthüllt die Identität des Ahans und weist die Gruppen an, dem Ahan die Drachenträne in die Hände zu legen. Nur so kann Verjigorm aufgehalten werden. Bergschatten aber wirft sich dem Dämon im Astralraum entgegen. Die Gruppen müssen nun sowohl den Agaba bekämpfen und ihm die Träne entreißen als auch den Ahan solange schützen, bis er die Macht der Drachenträne gegen Verjigorm richten kann. Wenn alles gut geht, wird so der Dämon gebannt werden. Wenn nicht...

Zum Hintergrund der Drachenträne: Die „Drachenträne“ ist nichts anderes als der von Sternenfeuer als Brennpunkt des Zaubers angelegte Kristall. Er wurde in das Reichsszepter eingearbeitet, was aber später in Vergessenheit geriet. Als der Tränenschwur im Lichte des Kometen abgelegt wurde, hatte der Drache den Kristall einem mächtigen Elfenmagier übergeben, der als Erster Hüter (unter Gleichen) später zum Ahan werden sollte. Am Ort des Schwurs wurde der Palast errichtet und zwar so, dass das Licht des nun nach dem Drachen benannten Kometen alle 111 Jahre genau auf Thron fallen würde. Leider gab es hier einige Berechnungsfehler. Das Licht fiel entgegen der Planungen nicht in die Mitte sondern nur in eine entlegene Ecke des Thronsaals, für Zeremonien wie die Sternenfeuerversammlung natürlich äußerst unpraktisch. Daher wurde im Laufe der Zeit die Tradition aufgegeben die Träne mit dem Szepter in das Kometenlicht zu tauchen und man führte die überlieferten Riten am viel schöner wirkenden Zentrum des Saals durch. Nur im Kometenlicht aber wird die Träne sichtbar und so geriet auch der eigentliche Aufbewahrungsort in Vergessenheit.

Zur Katastrophe im Thronsaal führten nun zwei Dinge: Vor mehreren Jahrzehnten entdeckte der Hofzauberer Zarathon Salamanda, der beim letzten Kometenflug anwesend war, die Fehlplanung beim Bau des Palasts und beschloss dies zu korrigieren. Er berechnete in aufwendigen Prozeduren die genaue Flugbahn des Kometen sowie die nötigen Veränderungen am Palast. Dann begann die eigentliche Arbeit, das Zurechtrücken des Bauwerks. Zentimeter für Zentimeter versetzte er das gigantische Bauwerk, bis es nunmehr endlich seine „richtige“ Position erreicht hat. Diesmal wird das Licht Sternenfeuers genau auf den Thron und die Mitte des Saals fallen. Eine titanische Aufgabe, eines wahren Meisterzauberers würdig! Das all dies vielleicht irgendwie leichter zu bewältigen gewesen wäre, ist ihm in seinem Stolz nicht aufgefallen...

Als nun der Agaba die Macht an sich zu reißen versuchte und das Reichsszepter in die Höhe reckte, fiel zum ersten Mal seit undenklichen Zeiten das Licht des Kometen tatsächlich darauf und die Drachenträne wurde sichtbar. Der Agaba, bereits ein mächtiger Elementarist, entdeckte sie und versuchte einen Faden zu ihr zu weben um die

Macht des einzigartigen Artefakts für seine Zwecke zu nutzen. Dies ging aber grandios schief und lenkte die Aufmerksamkeit Verjigorms auf ihn und die Träne. Gegen den Dämon war er machtlos und sein Geist wurde mühelos überwältigt. Das „Schutznetz“ im Astralraum, das große Werk Sternenfeuers, war entscheidend geschwächt und Verjigorm begann den Zauber endgültig zu zerstören. Die einzige Möglichkeit die endgültige Katastrophe zu verhindern, liegt nun im Ahan. Als direkter Nachfahre des Ersten Hüters hat er beträchtliche magische Fähigkeiten geerbt, doch der jahrhundertlange Kontakt zu dem mächtigen Artefakt hat seine Sippe in den Wahnsinn getrieben. Bereits kurz nach der Geburt wird allen Erben des Throns das Szepter als Zeichen seiner Macht in die Hand gegeben und symbolisch der Tränenschwur abgelegt. Mit dieser Handlung weben alle Ahane einen Faden zu dem Artefakt. Wirkliche Kontrolle über die Träne hat aber bereits seit undenkbar langen Zeiten niemand von ihnen. Entweder werden sie wahnsinnig oder flüchten sich in den Schwachsinn, die häufigste Methode mit der übergroßen Macht umzugehen. Trotzdem ist der Ahan, wenngleich unbewusst, in der Lage den Zauber wieder aufzubauen. Um den Dämonen aufzuhalten muss also dem Agaba die Träne entrissen und in die Hände ihres rechtmäßigen Trägers zurückgelegt werden.

Das Abenteuer im zeitlichen Überblick

Szene A: Prolog

Dalkhyrion Drachenfreund (Agent Bergschattens) beauftragt einen bekannten Troubadour einige Abenteurer für eine besondere Mission anzuheuern; dabei wird er zufällig vom Scholaren beobachtet (ohne dass dieser Einzelheiten mitbekommt oder weiß worum es geht)

Szene B: Im Palast der Verheißungen

Die Charaktere befinden sich alle in Roxelanes Variete und wohnen dort einer besonderen Vorstellung bei. Dalkhyrion persönlich tritt auf und bietet eine spektakuläre Vorstellung als Illusionist. Der Troubadour heuert einige ihm bekannte Adepten an, ähnliches geschieht durch Roxelane, welche einige ihrer ergebene Adepten (darunter den Scholaren) ebenfalls mit der Beschaffung der Träne beauftragt. Gruppenverteilung gesteuert durch Motivation und Bekanntschaften bzw. Abneigungen der einzelnen Charaktere.

Szene C: Der Weg in den Palast

Gruppe Troubadour

Weg: Der Troubadour kennt aus alten Tagebuchaufzeichnungen amouröser Abenteuer mit Mitgliedern des Harems einen Weg durch eben jenen in den Palast.

1. Der Weg in den Harem führt durch die Katakomben der Stadt. Außerdem ist es nötig den „Wächter“ zu bestechen, einen T'skrang. Als Bestechung ist eine besondere Süßigkeit der örtlichen Windlingsgemeinde vonnöten, die *Paradiesknollen*. Diese sind aber nur äußerst schwierig zu bekommen, schließlich findet gerade ein großes Fest der Basarwindlinge statt.

2. Weg durch die Katakomben in den Harem. Dort Konfrontation mit den Trolleunuchen, Haremsdamen und Treffen des ehemaligen Herrschers, der dorthin verbannt wurde. Dieser entpuppt sich als Idiot und äußerst anhänglich, bleibt aber unerkannt.

Gruppe Scholar

Weg: Der Scholar ist im Besitz eines Plans des seit Jahrzehnten verlassenen Magierturms mit Zugang zum Palast sowie des notwendigen Schlüssels. Bedauerlicherweise liegt der Eingang zum Turm in über 80m Höhe.

1. Wundersame und berauschende Nacht im Palast der Verheißungen. Durch Roxelane wird die Gruppe mit einem fliegenden Teppich ausgestattet, um in den Turm zu gelangen.

2. Marsch durch den Magierturm mit seinen zahlreichen Wundern und Besonderlichkeiten. Und natürlich ist er nicht wirklich verlassen!

Szene D: Der Thronsaal

- beide Gruppen erreichen mehr oder weniger gleichzeitig den leeren Thronsaal
- Proklamation des Agaba und das Unheil bricht herein.
- Erscheinen der beiden Auftraggeber als Retter in der Not und ihre rasche Niederlage

Szene E: Das große Finale

- Erscheinen des Großen Drachen Bergschatten in „normaler“ Namensgebungsform; Kampf zwischen diesem und dem Dämon im Astralraum

- Kampf der Charaktere gegen den Agaba sowie einige Dämonenkonstrukte, Wachen etc.

Der Anfang des Abenteuers

Prolog

Dalkhyrion Drachenfreund kontaktiert den Troubadour und trifft sich mit ihm am frühen Morgen in einem Cafe am Rande des Basars. Er fordert von diesem eine alte Schuld ein: den Diebstahl der Drachenträne. Dalkhyrion schildert die durch den Kometen entstandene Zeitnot, nennt aber keinesfalls seinen Auftraggeber. Der Troubadour soll einige Helfer rekrutieren (notwendige Mittel übergibt Dalkhyrion) und dann die Drachenträne am übernächsten Tag bei ihm abliefern.

Diese Szene wird zufällig aus der Ferne vom Scholaren beobachtet, welcher den Troubadour kennt, Dalkhyrion aber ist ihm unbekannt.

Im Palast der Verheißungen

Alle Charaktere befinden sich in Roxelanes *Palast der Verheißungen*. Dies ist ein berühmtes Etablissement, genau auf der Grenze zwischen Il`Piri, dem Viertel der Silbernen Perle, Wohnort der Reichen und Mächtigen und Tam Tella, dem Rotlichtbezirk. Während der Haupteingang in Tam Tella allen offen steht, sofern sie über das nötige Kleingeld verfügen und *Owasan Bajun*, der gewaltige 400 kg schwere Troll am Tor, sie einlässt, ist der Eingang von Il`Piri aus nur den Eingeweihten bekannt und in einem normalen Wohnhaus verborgen. Selbstverständlich liegt hier der Preis für einen Eintritt ungleich höher. Im Innern gleicht der Palast der Verheißungen erstaunlicherweise einem gigantischen Zelt, durch Stoffbahnen in verschiedenen Nischen, Bühnen und Räume unterteilt. Ständig finden verschiedene Darbietungen parallel statt, von Sangesdarbietungen, dem Rezitieren von Gedichten und Erzählen von Geschichten oder Theateraufführungen bis zu Tänzen eher leicht bekleideter Frauen ist hier alles zu finden. Wasserpfeifen, verschiedenste Rauchkräuter, erlesenste Spezialitäten an Getränken und Nahrungsmitteln werden gereicht. Farbige Lichtkristalle, Kohlebecken und Öllampen erleuchten alles im jeweils nötigen Licht. Ein (alle Sinne) beeindruckender Ort, der nicht so leicht zu vergessen ist. Einige diskrete Wachen und Bedienstete, in der Mehrzahl Orksklaven mit hervorragenden Manieren, sorgen nötigenfalls für Ordnung bzw. die Ruhe und Abgeschlossenheit der oberen Gemächer. Diskretion ist eine Selbstverständlichkeit.

Nachdem die Charaktere für eine Weile das Flair des Varietes genossen haben, wird Roxelane auf die Hauptbühne treten und einen besonderen Gast ankündigen: „Der große Falion Azahar, berühmter Illusionist und Bühnenkünstler aus dem fernen Norden!“ Dalkhyrion wird nun auftreten und eine besondere Show darbieten, eine Mischung aus Illusionismus und Narrenstreichen, unter kräftiger Einbeziehung möglichst vieler Charaktere. Mit einem spektakulären Schlussakt verlässt er schließ-

lich Bühne und Variete, die Show geht normal weiter. Der Troubadour rekrutiert nun seine Mitstreiter und klärt die Einzelheiten (auf Bitten Dalkhyrions hält er aber den wahren Auftraggeber trotz des eben erlebten Auftritts geheim). Auch Roxelane sammelt nun einige ihr ergebene Adepten, darunter den Scholaren, und bittet sie um ihre Hilfe. Dies alles zieht sich bis spät in die Nacht hinein.

Beschreibung Orksklaven

Sie haben ein für Orks ungewöhnlich gepflegtes Auftreten, höflich geradezu. Das Haar ist geschoren, nur ein kleines Reiterzöpfchen noch geblieben. Den nackten Oberkörper haben sie mit duftenden Ölen eingerieben. Dazu tragen die Sklaven Roxelanes eine grüne Pluderhose und über dem Herzen ist das Zeichen der verführerischen Frau, ein Fächer, eingebrannt. Wie gesagt, sie sind sehr höflich; einen *gahad* bekommen sie nur, wenn jemand schlecht über ihre Besitzerin redet.

Spielercharaktere

Falls weniger als 10 Spieler teilnehmen, ist es möglich ein oder zwei Charaktere auszulassen. In der Gruppe des Scholaren ist dies der Schütze oder der Schwertmeister, in der anderen Gruppe der Orkscout oder die T`Skrang Diebin. Bei allen anderen wäre ein Auslassen nur schwer möglich ohne die Story ändern zu müssen. Selbstverständlich müssen in jedem Fall die Hintergrundinformationen entsprechend angepasst werden.

Die folgenden Texte wurden den Spielern als Hintergrundinformationen ausgehändigt. Nur den Spielleitern bekannte Infos folgen jeweils im Anschluss.

Gruppe „Scholar“

Zwergenmagier (Kreis 5):

Dein Charakter...

Kommt aus Faeyrabad, entstammt der großen Sippe *ibn Abrahmi*. Nach seiner Ausbildung in der *Midra Talmin*, der Schule des Weisen Wortes, befand man, dass der Charakter für höhere Weihen einfach zu fantasielos und unbegabt sei. So musste er seine Künste für den Handel seiner Sippe einsetzen und hat im Zuge dieser Tätigkeit auch einige Reisen unternommen. Aufgrund seines Frustes ob dieser Situation flüchtete er sich in immer mehr in sein Steckenpferd, die erotische Literatur. Sie wurde zu seiner Leidenschaft, ja zur Obsession. Er verliebte sich in eine der Romanheldinnen, verfiel ihr geradezu. Und nach einem Besuch im Palast der Verheißungen wusste er, dass es diese Romanfigur wirklich gab: Roxelane!

Deine Motivation...

Du würdest **alles** für ein Lächeln dieser Frau tun.

Deine Einführung...

Roxelane hat dich vor einigen Tagen zu einem Gespräch gebeten, an dem (zu deinem Bedauern!) auch noch ein Scholar teilgenommen hat. Sie hat dich um Hilfe ersucht. Du sollst den Scholaren in den Palast begleiten, dort werdet ihr die Drachenträne entwenden. Um die Sache etwas einfacher zu machen und möglichen Schwierigkeiten vorzubeugen, werden euch noch einige "nützliche Idioten" begleiten. Ihr sollt so tun als würdet ihr ihnen helfen. Daher sollst du dich in drei Tagen (sprich bei Spiel-

besonderes Talent entdeckte, brach er zu einigen ausgedehnten Reisen und Abenteuern rund um das Sternenmeer auf. Dabei lernte er auch den Windlingssteppenreiter und seine große Liebe kennen, eine wunderbare Elfenmaid aus gutem Hause. Leider fiel die schon fast sichere Verbindung den üblen Verführungskünsten eines Schürzenjägers auf Ilfihan zum Opfer. Der Schütze wird sein Gesicht nie vergessen, auch wenn er seinen Namen niemals in Erfahrung bringen konnte. Irgendwann wirst du ihn finden und stellen.

Deine Motivation...

Du schuldest dem Windlingssteppenreiter eine Menge. Darum konntest du nicht ablehnen, als er dich gebeten hat, ihn in den Palast (!) zu begleiten und dort die entführte Weisa der Windlinge zu befreien. Damit sollte die Schuld dann aber endgültig getilgt sein. Und irgendwie magst du diesen Windling trotz allen Schwierigkeiten, in die er dich immer wieder bringt.

Deine Einführung...

Der Windling hat irgendwie weitere Unterstützung organisiert, angeblich die berühmte Roxelane. Daher sollst du dich in drei Tagen (sprich bei Spielbeginn) mit ihm in Roxelanes Palast der Verheißungen einfinden, ob durch den Eingang des Ahan (im Nobelviertel Il`Piri) oder mit Erlaubnis des Bajun (der Türsteher in Tam Tella) ist deine Sache.

Spielleiterinformationen

Der „gewissenlose Schürzenjäger“ ist natürlich niemand anderes als der Troubadour.

Elfenschwertmeister (Kreis 4):

Dein Charakter...

Entstammt einem elfischen Adelgeschlecht der Stadt Faeyrabad. Durch eine raffinierte Intrige ist seine Sippe aber in Ungnade gefallen und wurde des Verrats und anderer Verbrechen bezichtigt. Ihr ganzes Vermögen wurde beschlagnahmt, die Sippenoberhäupter hingerichtet. Der Rest wurde in die Sklaverei verkauft oder verbannt. Der Charakter selber (damals noch unmündig) wurde zwar die Freiheit gelassen, man hat ihm aber zur Strafe die rechte Hand abgeschlagen und er wurde für 50 Jahre aus der Stadt verbannt. Andere hätte dies zerstört, ihn aber hielt sein Hass auf die Verantwortlichen am Leben und der Wunsch Gerechtigkeit zu erlangen. Mit Hilfe einiger weniger geretteter Juwelen und Kontakte zu einem fähigen Waffenschmied gelang es ihm eine kristallene Hand als Ersatz für die verlorene zu erlangen. Zunächst war er gezwungen sein Schwert verschiedenen Adligen anzubieten oder gar als Karawanenwächter zu arbeiten, mittlerweile hat er es aber als Händler besonderer Kleinodien zu einem gewissen Wohlstand gebracht. Vor einigen Tagen lief die lange Zeit seiner Verbannung ab und nun ist er im Schutz einer Karawane zum ersten Mal seit 50 Jahren wieder in Faeyrabad, seiner Heimatstadt.

Deine Motivation...

Du willst für deine Unrecht deiner Sippe gegenüber Rache am Agaba, irgendwie musst an ihn erwischen. Um diese Rache auszuführen, mußt du in den Palast kommen.

Deine Einführung...

Du kennst in Faeyrabad nur eine Person, die für eine solch delikate Hilfe in Frage kommt: die berühmte Roxelane, die Besitzerin des Palasts der Verheißungen. Eine alte Bekannte deiner Familie zudem. Natürlich hast du ihr nur verraten, wohin du willst, nicht aber warum. Tatsächlich hat sie dir ihre Hilfe zugesagt und versprochen, dir Unterstützung mitzugeben. Auch wenn dich dies vermutlich dein ganzes Vermögen kosten wird. Daher sollst du dich in drei Tagen (sprich bei Spielbeginn) in Roxelanes Palast der Verheißungen einfinden, ob durch den Eingang des Ahan (im Nobelviertel Il`Piri) oder mit Erlaubnis des Bajun (der Türsteher in Tam Tella) ist deine Sache.

Spielleiterinformationen

Bei der Karawane nach Faeyrabad hat er auch den Trollkrieger kennen (und zu verabscheuen) gelernt.

Menschlicher Scholar (Kreis 7):

Dein Charakter...

Der Scholar ist dem Aussehen nach bereits im fortgeschrittenen Alter, trotzdem ziert noch kein Grau zierte seine Schläfen. In zahlreichen Reisen rund um das Sternenmeer und weit darüber hinaus hat er ein profundes Wissen auf vielen Gebieten erworben, verbunden mit einem beachtlichen Ruf als Gelehrter. Doch trotz allem treibt ihn eine Sehnsucht immer wieder hinaus in fremde Gegenden: das Geheimnis seiner Herkunft. Als junger Mann wurde er von einer Gruppe Kuška – Orks in der Wüste gefunden, halb verdurstet und ohne Erinnerung an sein bisheriges Leben. Irgendwie schaffte er es sie von seinem Wert zu überzeugen und rettete so erneut sein Leben. Über seine Herkunft ließ sich jedoch trotz aller Suche nichts herausfinden. Vielleicht kommt aus der (verständlichen) Sehnsucht nach diesem Wissen seine Berufung zum Scholaren. Das etwas Ungewöhnliche in ihm steckt, entdeckte er schon bald, denn ihm war, für einen Menschen, und das war er offensichtlich, sehr merkwürdig, die Gabe der Astralsicht der Windlinge und die Infarotsicht der Trolle und Zwerge gegeben. Bei all seinen Wanderungen suchte er nach Hinweisen auf seine mysteriöse Herkunft, bislang aber vergebens.

Deine Motivation...

Roxelane, die legendäre Besitzerin des Palasts der Verheißungen ist eine beeindruckende und wunderschöne Frau. Ihr helfen zu dürfen ist an sich schon ein besonderer Gunsterweis. Vor allem aber hat sie dir versprochen, die Informationen über die deine Herkunft zu verschaffen. Endlich neue Hinweise!

Deine Einführung...

Als Gegenleistung verlangt sie von dir, in den Palast einzudringen und die Drachen-

träne zu entwenden! Nach einem ersten Schrecken sind dir das Dokument und der Schlüssel aus dem Nachlass des berühmten Elementaristen Amid al-Masuni eingefallen, die scheinbar einen Zugang zum Palast über den Minar Magia, den Turm des Zauberers, ermöglichen. Bei einem ersten Treffen hat sie dir noch einen Zwergenmagier vorgestellt, der für die möglicherweise nötige magische Unterstützung sorgen soll. Um die Sache etwas einfacher zu machen und anderen Schwierigkeiten vorzubeugen, werden euch noch einige "nützliche Idioten" begleiten. Ihr sollt so tun als würdet ihr ihnen helfen. Daher sollst du dich in drei Tagen (sprich bei Spielbeginn) in Roxelanes Palast der Verheißungen einfinden, ob durch den Eingang des Ahan (im Nobelviertel Il`Piri) oder mit Erlaubnis des Bajun (der Türsteher in Tam Tella) ist deine Sache.

Spielleiterinformationen

I. Der Scholar hat den Troubadour bereits früher getroffen. Er wusste von dessen angeblicher Verbindung zu einem gewissen Dalkhyrion Drachenfreund und wollte ihn bitten, ein Treffen zu vermitteln. Davon erhoffte sich der Scholar Informationen über seine Herkunft, da jener Dalkhyrion den Ruf eines erfahrenen Reisenden hat, welcher auch die entlegendsten Ecken der Welt kennen soll. Der Troubadour hatte eine solche Bekanntschaft aber geleugnet und den Scholaren brüsk des Hauses verwiesen.

II. Der Scholar ist tatsächlich etwas Besonderes: in Wirklichkeit handelt es sich bei ihm um einen Drako, ein magisches Geschöpf, erschaffen von einem mächtigen Drachen. Durch den Gedächtnisverlust und einen damit verbundenen grausamen Zauber hat er den Zugang zu einem Großteil seiner Fähigkeiten eingebüßt. Er ist nicht in der Lage sich zu verwandeln oder andere magische Fähigkeiten einzusetzen, nur die Astral- und Infrarotsicht ist ihm geblieben. Nur ein mächtiger Zauber könnte diese Blockade brechen, aber zunächst müsste seine wahre Herkunft erst einmal erkannt werden.

Als Drako hat er das Aussehen eines kleinen Drachen, etwa 2,5m groß. Seine Schuppen sind von blaugrüner, schillernder Farbe. Er beherrscht allerdings seine Fähigkeiten noch nicht wirklich, wenn ihm die Identität durch den Großen Drachen Bergschatten wiedergegeben wird. Daher sind die für das Finale unten angegebenen Werte noch deutlich eingeschränkt gegenüber seinen tatsächlichen Fähigkeiten.

Werte in Drakoform

GE: 12	ST: 13	ZÄ: 12
WA: 14	WI: 16	CH: 16

Initiative: 12

Angriffe: 2

Angriffsstufe: 13

Schaden: Biß (15), Klauen (16)

Anzahl der Zauber: 2

Spruchzauberei: 13

Körperliche Widerstandskraft: 12

Magische Widerstandskraft: 13

Soziale Widerstandskraft: 13

Rüstung: 15

Mystische Rüstung: 9

Todesschwelle: 118

Verwundungsschwelle: 14

Bewusstlosigkeitsschwelle: 98

Erholungsproben: 5 (W10 + W8)

Kampflaufleistung: 100 (Flug 120)

Normale Laufleistung: 200 (Flug 240)

Karmapunkte: 13

Karmastufe: 10

Besondere Fähigkeiten: Drachentrüstung, Drachensprache, Astralsicht 10, Drachentem 5, Furcht 3, Regeneration 6

Gruppe „Troubadour“

Trollkrieger (Kreis 4):

Dein Charakter...

Aufgrund seiner Luftkrankheit musste er (zu seiner Schande, man sollte ihn besser nicht darauf ansprechen) die geplante Karriere auf den Schiffen der Hamsun aufgeben. Besonders ein Mitglied der Trollsippe Hamsum hatte sich dabei seinen Zorn zugezogen und ihn schwer beleidigt. Diente daher als Söldner bei verschiedenen der „Tausend und Sieben Reiche“ und nahm an deren kriegerischen Auseinandersetzungen und Karawanenüberfällen teil. Er brachte es hier bis zum Unteroffizier. Nach einiger Zeit wurde es ihm dort aber zu ruhig und er arbeitete als Wächter bei Handelskarawanen rund um das Tränenmeer. Mit einer solchen ist er vor einigen Tagen nach Faeyrabad gekommen, eine Stadt welche bereits von früheren Besuchen flüchtig kennt. Zurzeit ist der Charakter trotz seines letzten Lohns so gut wie pleite, da er seine magische Rüstung für eine stolze Summe bei einem ortsansässigen Waffenschmied reparieren lassen musste. Er schuldet ihm sogar noch eine ganze Menge und mußte daher eine Reihe von Schuldscheinen unterschreiben. Falls er diese nicht binnen eines Jahres einlöst, verliert er nicht nur seinen Besitz, sondern eventuell sogar seine Freiheit.

Deine Motivation...

Du bist pleite. Nicht nur das, wenn du nicht schnell sehr viel Geld auftreibst, könntest du sogar deine Freiheit verlieren (und damit deine Hörner). Außerdem gibt es da ja immer noch die Hamsun. Dein Feind bekleidet dort mittlerweile die hohe Position eines Kaptan. Also eigentlich außerhalb deiner Reichweite.

Deine Einführung...

Ein Elf, ein Troubadour, den du bereits früher getroffen hast, ist an dich herangetreten. Irgendwoher hat er deine Schuldscheine. Er bietet dir an, diese zu zerreißen und dir noch einen stattlichen Lohn zu zahlen. Und nicht nur das, er hat sich bereit erklärt dir bei den Racheplänen zu helfen, in dem er die Ehre (das Wichtigste für einen Troll) des Kaptans zerstört und die Hamsun in Verlegenheit bringt. Sein Preis ist hoch, verdammt hoch: Du wirst mit ihm in den Palast eindringen und die Drachenträne entwenden! Wenn du einwilligst, sollst du dich in drei Tagen (sprich bei Spiel-

beginn) in Roxelanes Palast der Verheißungen einfinden, natürlich nur falls der Bajun (der Türsteher in Tam Tella) dich einlässt. Selbstverständlich gilt es über die Sache strengstes Stillschweigen zu bewahren, auch möglichen weiteren Begleitern gegenüber.

Spielleiterinformationen

Bei der Karawane nach Faeyrabad hat er auch den elfischen Schwertmeister kennen (und zu verabscheuen) gelernt.

Menschliche Elementaristin (Kreis 5):

Dein Charakter...

Stammt aus Ilfihan, aus der berühmten Magierfamilie der *Al'Alabastra* um genau zu sein. In dieser Sippe werden aber aufgrund einer alten Prophezeiung nur Männer ausgebildet, Frauen, seien sie noch so begabt, wird dies verwehrt (geht natürlich auch umgekehrt). So auch bei der Elementaristin. Zudem solltest du noch gegen deinen Willen verheiratet werden. Daher hast du dich zur Flucht entschlossen um der Heirat zu entgehen und deine Ausbildung zur Elementaristin beenden zu können. Dank der (finanziellen) Hilfe eines elfischen Troubadours vom Haus der Lieder konntest du dich nicht nur in Faeyrabad vor deiner Familie verstecken sondern sogar bei den berühmten Elementaristen der Hamsun deine Lehrzeit abschließen. Diese und deinen angenehmen Lebensstil finanzierte weiterhin dein Gönner aus Ilfihan. Vor kurzer Zeit hast du eine hochgestellte Persönlichkeit kennen gelernt. Allerdings hatte sich der Mensch (darum schien es sich eindeutig zu handeln) bei euren Treffen maskiert. Bisläng hat es sich allerdings lediglich um harmloses Flirten und zwanglose Treffen in angenehmer Atmosphäre gehandelt. Seit einigen Tagen nun hat sich dein „Freund“ jedoch leider nicht mehr bei dir gemeldet.

Deine Motivation...

Dein Gönner aus Faeyrabad ist plötzlich in der Stadt aufgetaucht und hat eine kleine Gegenleistung für seine Großzügigkeit gefordert. Du sollst ihm bei einem Eindringen in den Palast (!) und den legendären Harem des Ahan behilflich sein.

Deine Einführung...

Du sollst dich mit deinem Gönner, dem Troubadour, in drei Tagen (sprich bei Spielbeginn) in Roxelanes Palast der Verheißungen treffen, ob durch den Eingang des Ahan (im Nobelviertel Il`Piri) oder mit Erlaubnis des Bajun (der Türsteher in Tam Tella) ist deine Sache. Dort sollen letzte Einzelheiten geklärt werden, außerdem will dein Gönner noch weitere Hilfe organisieren.

Spielleiterinformationen

Bei dem geheimnisvollen Menschen handelt es sich um niemand anderen als Mustafa ibn KARAKASH, den Weisan der Menschen, auch bekannt als der „Einsame Prinz“. Davon hat der Charakter aber keine Ahnung, ebenso wenig von den Ereignissen nach ihrem letzten Treffen. Auch von den Kopfgeldjägern, dem Orkscout und der T`Skrangdiebin ahnt sie nichts.

Orkscout (Kreis 5):

Dein Charakter...

Stammt aus Ilfihan, Vater unbekannt, Mutter tot. Musste sich bereits früh alleine durchschlagen, wofür ihm seine besonderen Talente schon bald sehr zu Gute kamen. Behauptet sein Vater sein ein berühmter Khan der Kuška – Orks, offen geäußerte Zweifel daran lösen einen seiner Gahads aus. Nachdem er mit verschiedenen Karawanen das Tränenmeer bereist hat und dort nach einem *Tzikasa*-Biß (kleine Schlange) beinahe gestorben wäre, ist seine Gesundheit nicht mehr wie vorher. Vor allem längere Reisen machen ihm zu schaffen. Er hat sich darauf spezialisiert in Ilfhan als Kopfgeldjäger zu arbeiten. Zu diesem Zweck arbeitet er auch hin und wieder mit einer geschickten Person mit den nötigen Kontakten, der T`Skrang Diebin. Sein neuester Auftrag hat sie beide bis nach Faeyrabad geführt. Es gilt ein Mitglied der *Al`Alabastra*, einer berühmten Magierfamilie, ausfindig zu machen, eine junge Frau, die sich dorthin geflüchtet haben soll.

Deine Motivation...

Auf der Suche nach ihr bist du in irgendetwas Größeres hineingeraten. Du hattest deine Zielperson nach einiger Suche ausfindig gemacht und zu einer Villa verfolgt. Dort hat sie sich mit einer Person getroffen, die weder du noch deine Begleitung genau erkennen konntet. Sie wurde aber von einem Diener mit "Euer Hoheit" angeredet. Als die gesuchte Person gerade das Haus verlassen hatte und ihr dieser folgen wollten, bemerkten sie wie mehrere dunkle Gestalten in das Haus hineinstürmten und es offensichtlich zu einem Kampf kam. Dann wimmelte es plötzlich von Bewaffneten, ihr hattet keine Chance mehr zu entkommen. Ihr wurdet festgenommen, in den Kerker geworfen und beschuldigt in eine Verschwörung gegen den Agaba verwickelt zu sein.

Deine Einführung...

Nach über einer Woche in dem düsteren Loch hat man euch plötzlich herausgelassen und in die Obhut eines Elfen aus Ilfihan gegeben, der offensichtlich für euch gebürgt hat. Dieser verlangt jetzt dafür einen Gefallen. Ihr sollt ihn in den Palast begleiten und bei eventuellen Schwierigkeiten zur Seite stehen. Daher sollst du dich in drei Tagen (sprich bei Spielbeginn) in Roxelanes Palast der Verheißungen einfinden, natürlich nur falls der Bajun (der Türsteher in Tam Tella) dich einlässt.

Spielleiterinformationen

Bei der gesuchten Person handelt es sich natürlich um die menschliche Elementaristin. Sie hatte sich am Abend der Festnahme zum wiederholten Male mit einem hohen Adligen der Stadt getroffen, bei diesem handelt es sich um niemand anderen als Mustafa ibn KARAKASH, den Weisan der Menschen, auch bekannt als der "Einsame Prinz". Als ihr der Ork nun an diesem Abend folgte, geriet er zufällig mit seiner Begleitung in die Entführung des Weisans durch den Agaba und wurde zunächst einmal unter der Anklage einer Verschwörung aus dem Weg geschafft.

T`Skrang Diebin (Kreis 5):

Dein Charakter...

Stammt aus einem alteingesessenen T`Skrang –Fundament Ilfihans, den *Zimza* („Silberzungen“). Das ihr Teil der Familie mindestens seit ebenso langer Zeit Mitglied in der *Bruderschaft der Schatten* ist, gehört dagegen nicht zum Allgemeinwissen. Auch der Charakter wurde schon als Kind in die hohe Kunst des Bettelns und Taschendiebstahls eingeführt. Eines Tages aber ging etwas schief und sie wurde von einem Ork auf einer Diebestour erwischt. Dieser warf sie aber nicht in den Kerker sondern machte ihr ein Angebot: Wenn sie ihm bei gewissen Aufträgen behilflich sein würde, konnte sie ihre Freiheit behalten und noch ein Geschäft machen. Das Metier des Orks ist die Kopfgeldjagd und so arbeitet sie von Zeit zu Zeit mit ihm zusammen. Sein neuester Auftrag hat euch beide bis nach Faeyrabad geführt. Es gilt ein Mitglied der *Al`Alabastra*, einer berühmten Magierfamilie, ausfindig zu machen, eine junge Frau, die sich dorthin geflüchtet haben soll.

Deine Motivation...

Auf der Suche nach ihr bist du in irgendetwas Größeres hineingeraten. Du hattest deine Zielperson nach einiger Suche ausfindig gemacht und zu einer Villa verfolgt. Dort hat sie sich mit einer Person getroffen, die weder du noch deine Begleitung genau erkennen konntet. Sie wurde aber von einem Diener mit "Euer Hoheit" angeredet. Als die gesuchte Person gerade das Haus verlassen hatte und ihr dieser folgen wolltet, bemerket ihr wie mehrere dunkle Gestalten in das Haus hineinstürmten und es offensichtlich zu einem Kampf kam. Dann wimmelte es plötzlich von Bewaffneten, ihr hattet keine Chance mehr zu entkommen. Ihr wurdet festgenommen, in den Kerker geworfen und beschuldigt in eine Verschwörung gegen den Agaba verwickelt zu sein.

Deine Einführung...

Nach über einer Woche in dem düsteren Loch hat man euch plötzlich herausgelassen und in die Obhut eines Elfen aus Ilfihan gegeben, der offensichtlich für euch gebürgt hat. Dieser verlangt jetzt dafür einen Gefallen. Ihr sollt ihn in den Palast begleiten und bei eventuellen Schwierigkeiten zur Seite stehen. Daher sollst du dich in drei Tagen (sprich bei Spielbeginn) in Roxelanes Palast der Verheißungen einfinden, natürlich nur falls der Bajun (der Türsteher in Tam Tella) dich einlässt.

Spielleiterinformationen

Bei der gesuchten Person handelt es sich natürlich um die menschliche Elementaristin. Sie hatte sich am Abend der Festnahme zum wiederholten Male mit einem hohen Adligen der Stadt getroffen, bei diesem handelt es sich um niemand anderen als Mustafa ibn KARAKASH, den Weisan der Menschen, auch bekannt als der "Einsame Prinz". Als ihr der Charakter nun an diesem Abend folgte, geriet er zufällig mit seiner Begleitung in die Entführung des Weisans durch den Agaba und wurde zunächst einmal unter der Anklage einer Verschwörung aus dem Weg geschafft.

Elfischer Troubadour (Kreis 7):

Dein Charakter...

Stammt gebürtig aus Ifihan, seine Familie ist ein entfernter Nebenzweig der *Finhizim*. Er wuchs in relativem Reichtum auf, die Familie sorgte für seine Aufnahme am berühmten *Haus der Lieder*, einer Ausbildungsstätte für Troubadoure mit jahrhundert alter Tradition. Nach seiner Lehrzeit brach er zu ausgedehnten Reisen rund um das Tränenmeer, in die Tausend und Sieben Königreiche und sogar weit darüber hinaus auf um neue Lieder und Geschichten kennen zu lernen. Viele Jahre später kehrte der Charakter dann nach Ifihan zurück und lehrte einige Zeit am Haus der Lieder. Vor zwei Jahren besuchte er Faeyrabad und verliebte sich bei dieser Gelegenheit in Sheraya, die Tochter eines Herrschers aus den „Tausend und Sieben Reichen“. Diese kam zu ihrer Heirat mit dem Ahan nach Faeyrabad und wurde gerade von ihrer Leibgarde und der Wache des Ahans in einem prachtvollen Zug durch die Stadt geleitet, als der Charakter sie erblickte und sich sogleich unsterblich in sie verliebte. Seitdem reist er mehrmals im Jahr nach Faeyrabad um einen Weg zu finden, sie wieder zu sehen. Vor einigen Wochen nun hat er im Nachlass eines alten Kollegen namens Tyrion Silberlocke, der die Schule bereits aus Altergründen verlassen hatte und seinen Besitz dem Haus der Lieder vermachte, Berichte über dessen angebliche amouröse Abenteuer im Harem des Ahans gefunden. Darin ist ein Weg durch die Katakomben der Stadt in den Harem beschrieben. Nicht ungefährlich, aber möglich.

Deine Motivation...

Du hast dich nach Faeyrabad aufgemacht, um endlich deinen Traum zu verwirklichen. Zu diesem Zweck hast du große Teile deines Vermögens flüssig gemacht, um falls nötig Leute bestechen und Helfer anheuern zu können. Bereits kurz nach deiner Ankunft hast du aber jemanden getroffen, der dir vor langer Zeit einmal das Leben und die Ehre deiner Familie gerettet hat: Den verkrüppelten Elfen Dalkhyrion Drachenfreund, deines Wissens ein Magier mir einem Hang zum Besuch ferner Länder und exotischer Gegenden. Er hat nun einen Gefallen von dir eingefordert, etwas was du selbstverständlich nicht ablehnen kannst: Du sollst für ihn in den Palast eindringen und die Drachenträne entwenden! Da der Palast sowieso dein Ziel war und er dir noch weitere Unterstützung versprochen hat, hast du nach einigem Zögern zugestimmt. So kannst du schließlich Sheraya endlich wiedersehen. Und ein Abenteuer ist ein Abenteuer!

Deine Einführung...

Es hat sich als Glück herausgestellt, dass du Dalkhyrion getroffen hast. Ohne seine finanzielle Unterstützung und Tipps wäre es wohl doch schwieriger gewesen als du es dir vorgestellt hättest. Zum einen hast du einen Troll als "Leibwache" angestellt, falls es zu bewaffneten Auseinandersetzungen kommen sollte. Dank einiger Schuldscheine von ihm, die sich nun in deinem Besitz befinden und dem vagen Versprechen, einen alten Feind von ihm zu ruinieren (du kennst beide von früheren Besuchen in Faeyrabad) hat der Trottel zugestimmt, dir bei dem Diebstahl zu helfen. Des Weiteren hast du auf einen Hinweis von Dalkhyrion hin zwei Personen aus dem Kerker befreit (wenngleich gegen eine stolze Bestechungssumme), die irgendeiner Verschwörung beschuldigt werden. Den Ork kennst du aus Ifihan, wo er so eine Art

Kopfgeldjäger zu sein scheint, und die T`Skrang wird nicht umsonst bei ihm gewesen sein. Beide dürften beim Eindringen in den Palast von Nutzen sein, wenngleich du ihnen den wahren Grund verschwiegen hast. Wozu auch, am besten man hält den Kreis der Mitwisser so lange wie möglich so klein wie möglich. Und zur Not kannst du sie immer noch in den Kerker zurückschicken oder durch den Troll beseitigen lassen. Schade um die T`Skrang, aber wer schert sich schon um einen dreckigen Ork... Des Weiteren hast du dein "Mündel" kontaktiert, eine Elfe aus Ifihan, die auf der Flucht vor ihrer Familie dank deiner (finanziellen) Hilfe nach Faeyrabad gelangen und dort ihre Ausbildung zur Elemantaristin abschließen konnte. Bei magischen Problemen wird sie gewiss eine große Hilfe sein. Sie alle sollen sich in drei Tagen (sprich bei Spielbeginn) in Roxelanes berühmten Palast der Verheißungen einfinden, um die restlichen Einzelheiten zu klären und das Unternehmen zu starten. Außer dir und dem Troll weiß aber niemand worum es geht (über ein vages "Wir dringen in den Palast ein." hinaus).

Nichtspielercharaktere

Bergschatten, der Große Drache

Zu näheren Informationen über Bergschatten siehe die entsprechenden Abschnitte im Grundregelwerk bzw. Dragons. Wir präsentierten ihn den Charakteren als Menschen unbestimmten Alters, knapp zwei Meter groß, mit kurzen schwarzen Haaren und eher dunklem Teint. Seine Augen waren völlig schwarz mit silbernen Schlitzen anstelle der Pupillen, deren durchdringenden Blick niemand lange standhalten konnte. Er trug ein Gewand ähnlich den berühmten Elfengewändern, wenn er sprach hallte seine tiefe Stimme mit einem unüberhörbaren Grollen. All dies ist aber selbstverständlich Geschmackssache. Als Drache sind seine Schuppen von silber-blauer Farbe.

Browark, der Obereunuch im Harem des Ahan

Der Troll Browark (Nachnamen sind den Eunuchen nicht erlaubt) bekleidet seit nunmehr 8 Jahren die Position des Obereunuchen im Harem des Ahan. Bereits als Kind geriet er bei einem Überfall der Hamzun in die Sklaverei, nach dem Abschneiden seiner Hörner landete er direkt bei den Eunuchen. Seitdem lebt er im Palast und hat sich langsam nach oben gearbeitet. Browarks Kleidung ist die der anderen Eunuchen: weite, burgunderrote Pluderhosen, helle Seidenhemden und riesige burgunderrote Turbane. Im Gegensatz zu den anderen Eunuchen trägt er keinen Krummsäbel sondern nur einen kleinen Dolch. Seine Hauer hat er als Zeichen seines „hohen“ Rangs mit Gold überziehen lassen. Für einen Troll ist er recht intelligent, bedauerlicherweise und zum Schrecken der Haremsdamen hält er sich aber für einen brillanten Troubadour, was er täglich mit neuen Kompositionen mit Gesang und auf der Harfe zu beweisen versucht. Alle Versuche der Haremsdamen ihn loszuwerden sind aber bislang gescheitert.

Dalkhyrion Drachenfreund

Aussehen: Dalkhyrion ist nur etwa vier Fuß groß, seine Beine sind im Verhältnis zum Oberkörper auch noch deutlich kleiner als üblich, so dass er sehr gedrungen und beinahe grotesk wirkt. Seine Bewegungen wirken auf den Betrachter linkisch, man hat auf den ersten Blick den Eindruck als würden seine Glieder ein Eigenleben führen. Seine Haut ist dunkel, ebenso die Haare. Diese sind kurz geschnitten und von grauen Strähnen durchzogen. Die Augen haben unterschiedliche Farben: Das linke ist von einem leuchtenden, den Blick des Betrachters in ihren Bann schlagenden Grün, das rechte dagegen ist eher Grau ohne eine sichtbare Pupille und scheint sich beim näheren Hinsehen immer leicht zu verändern, so als ob Schlieren oder Wolken langsam durch das Grau ziehen würden. Einen direkten Blick dieser Augen halten nur wenige ohne Mühe aus. Er hat an beiden Füßen sechs Zehen und seine Füße sind eigentlich zu groß für seine Gestalt. Ein leichter Buckel lässt den Elf noch verkrümmter und kleiner wirken als er ohnehin ist.

Heutzutage trägt er eher braune bzw. dunkle Kleidung von weitem Schnitt, früher bevorzugte er jedoch häufig farbenfrohe und auffällige Kleidung im Stile eines Narren, geschmückt mit Schellen und Glocken. Seine auffälligsten Accessoires sind ein knorriger Handstock mit einem speziell für seine Hand geformten Metallknäuf sowie ein kleines aus Orichalkum geformtes Drachenamulett, welches er aber eher versteckt um den Hals trägt.

Fähigkeiten: Dalkhyrion ist ein sehr fähiger Illusionist und nicht zu verachtender Magier. Er beherrscht die meisten Zaubersprüche beider Disziplinen bis zum jeweiligen Kreis. Aufgrund seiner Abstammung ist er in der Lage sowohl in der Dunkelheit zu sehen als auch in den Astralraum zu blicken.

Der Auftrag: Dalkhyrion ist im Auftrag des Großen Drachen Bergschatten in Faeyrabad. Dieser hat vom Elf einen Gefallen eingefordert und wer schlägt einem Großen Drachen schon so etwas ab! Er soll für ihn die „Drachenträne“ seinem rechtmäßigen Besitzer zurückbringen. Ein auch in den Augen des Elfs berechtigter Anspruch, da es sich hierbei um einen Gedächtniskristall Sternenfeuers handelt und Bergschatten dessen Nachfolger als Wissensbewahrer der Drachen ist. Dalkhyrion war bereits einmal in Faeyrabad, dies ist aber über 200 Jahre her. Er beherrscht die örtlichen Dialekte und kennt die wichtigsten Sitten und Gebräuche, verfügt aber über keine besonderen Kontakte in der Stadt. Abgesehen von Roxelane, welche er von verschiedenen früheren Treffen kennt und mit der er bei ihrer letzten Begegnung vor eben 200 Jahren eine Affäre hatte. Diese verfügt ebenfalls über Kontakte zu Bergschatten und hat von ihm den gleichen Auftrag erhalten. Bei einem Treffen der beiden beschließen sie, nicht einfach gemeinsam den Diebstahl durchzuführen, sondern ein altes Spiel zwischen ihnen auf anderer Ebene fortzusetzen: Sie werden die Träne nicht selbst entwenden, sondern jeweils einige Personen damit beauftragen. Die Wette gewinnt, wessen Gruppe die Träne in die Hände bekommt. Außerdem herrscht ein gewisser Zeitdruck: Laut Bergschatten wird in wenigen Tagen gegen Mitternacht der Komet

Sternenfeuer über die Stadt hinweg fliegen, in dessen rötlichem Licht die möglicherweise versteckte Drachenträne deutlich zu sehen sein wird. Da dieses Ereignis nur alle 111 Jahre stattfindet, sollte man die Gelegenheit auf jeden Fall wahrnehmen. Zur Feier dieses Ereignisses findet in der Stadt am darauf folgenden Tag ein Fest mit einem großen Umzug des Ahans statt, beim Überflug selber gibt es immer eine Versammlung der Adligen im Palast. Falls die Gruppen aus diesem Grund Schwierigkeiten bekommen sollten, planen die beiden ebenfalls bei der Versammlung anwesend zu sein.

Jetzt gilt es für Dalkhyrion nur noch ein paar tapfere „Streiter“ zu finden. Zu seinem Glück ist ihm vor ein paar Tagen ein anderer Bekannter über den Weg gelaufen, der Troubadour. Dieser wiederum schuldet ihm einen Gefallen und zur Not besitzt Dalkhyrion genügend Mittel um weitere Abenteurer anzuheuern. Jetzt gilt es nur noch den Kontakt herzustellen. Leider wird er aber am Vorabend des Kometenüberflugs gezwungen sein, in Roxelanes Palast der Verheißungen aufzutreten. Der Einsatz aus einer anderen verlorenen Wette...

Faisal der Dschinn

Diener des Hofzauberers Zarathon Salamanda, von diesem vor Jahrhunderten beschworen und zur (unwilligen) Hilfskraft im Sinne eines „Mädchen für alles“ gezwungen. Versucht seit geraumer Zeit diesen Zwangsdienst zu beenden, was nur durch den Tod des Zauberers möglich wäre. Da ihm direkte Angriffe gegen seinen Herrn durch die Beschwörung versagt sind, versucht er seit langer Zeit diesen durch raffinierte Fallen (vergiftete Füllfederhalter, Giftschlagen im Bett, Fallstricke an der Treppe, magische „Unfälle“ usw.) zu Tode zu bringen. Zu seinem großen Leidwesen bislang ohne jeglichen Erfolg...

Farun ar FAEYZIM, der „Ahan von Faran“

Die nominell mächtigste Person Faeyrabads und ganz Farans ist in Wirklichkeit eine hilflose Marionette, dessen Aufgabe nur im Repräsentieren besteht. Die eigentliche Macht liegt in den Händen des Agaba Tamsin, der Ahan dagegen erfüllt nur zereemonielle Pflichten. Direkte Begegnungen mit seinem Volk gibt es nicht, bei den wenigen Angelegenheiten, zu denen er gezwungen ist den Palast zu verlassen, wird er immer in einer verschleierte Sänfte umher getragen. Sein Aussehen kennen daher nur die höchsten Adligen der Stadt, selbst Botschafter anderer Stadtstaaten oder Völker müssen in der Regel mit dem Agaba oder einem der Weisane vorlieb nehmen. Schließlich hütet der Ahan die Drachenträne... Der momentane Herrscher Farans ist ein 128jähriger Elf von schlanker Gestalt und langen schwarzen Haaren, die mit Hilfe zahlreicher darin verflochtener Edelsteine und Ringe zu unzähligen Zöpfen verflochten sind. Ansonsten trägt er aber keinen Schmuck, ebenso wenig wie den sonst allgemein üblichen Turban. Seine bevorzugte Kleidung sind kostbare Elfengewänder von blauer und grüner Farbe.

Man kann vieles über Farun sagen, aber mit besonderen Geistesgaben gesegnet ist er nicht. Als direkter Nachfahre des Ersten Hüters hat zwar er beträchtliche magische Fähigkeiten geerbt, doch der jahrhundertlange Kontakt zu dem mächtigen Artefakt

hat seine Sippe in den Wahnsinn getrieben. Bereits kurz nach der Geburt wird allen Erben des Throns das Szepter als Zeichen seiner Macht (neben verschiedenen anderen) in die Hand gegeben und symbolisch der Tränenschwur abgelegt. Mit dieser Handlung weben alle Ahane einen Faden zu dem Artefakt. Wirkliche Kontrolle über die Träne hat aber bereits seit undenkbaren Zeiten niemand von ihnen. Entweder werden sie wahnsinnig oder flüchten sich in den Schwachsinn, die häufigste Methode mit der übergroßen Macht umzugehen. Und dies ist auch Farun geschehen. Tatsächlich hat es unendliche Mühen gekostet ihm die grundsätzlichen zeremoniellen Pflichten seines Amtes beizubringen und noch heute neigt er dazu immer mal wieder zu vergessen, wer er eigentlich ist. Seine intellektuellen Fähigkeiten entsprechen denen eines kleinen Kindes. Folgerichtig ist seine eigentliche Lieblingsbeschäftigung *Rumeli*, eine Art „Mensch Ärgere Dich nicht“, welches er mit unglaublicher Begeisterung und Ausdauer zu spielen vermag.

Das er entmachteter werden soll und vom Agaba zunächst einmal in den Harem gesperrt wurde, ist ihm noch nicht aufgefallen. Immerhin kümmert man sich dort um ihn und ein besonders schönes Rumeli-Spiel ist ebenfalls vorhanden.

Faeybab ar NERYDA, der Agaba Tamsin

Der Elf aus dem Hause Neryda ist der eigentliche Herrscher Faeyrabads. Offiziell nur der höchste Berater des Ahans, eben der „Alleroberste Mantelträger“, liegt in Wirklichkeit alle Macht bei ihm. Faeybab ist über 300 Jahre alt und Farun ist mittlerweile der dritte Ahan, unter dem er dieses Amt ausübt. Neben ihren geringen Geistesgaben leben (überleben) die Fürsten nämlich für einen Elf üblicherweise nicht besonders lange. In seiner nunmehr über 173jährigen Amtszeit hat der Agaba zwischen den Interessen der unterschiedlichen Weisane und ihrer Völker vermittelt, durch ein „*Divide et Impera*“ die verbliebene Stellung Faeyrabads innerhalb Farans gewahrt und geschickt seine Intrigen gesponnen. Ein gerissener Vollblutpolitiker! Nun aber ist seine Geduld erschöpft, sein „Neffe“ Farun ist besonders unfähiger Herrscher und er hat damit begonnen, einen lang gehegten Traum umzusetzen: Sich selber zum Ahan von Faran zu machen. Mit einigen der Weisane hat er durch Bestechung oder politische Versprechungen Bündnisse geschlossen, den Weisan der Menschen, Mustafa ibn KARAKASH, entführen und einsperren lassen, so dass er die Mehrheit der Weisane hinter sich hat. Der bisherige Ahan wurde unter Arrest gestellt und vorerst in den Harem gesperrt. Daher plant er nun sich im Lichte des Kometen in einer großen Adelsversammlung zum neuen Ahan ausrufen zu lassen und so die Macht an sich zu reißen.

Faeybab ist ein klassischer Neryda: Helle, perlmuttfarbene Haut, das sogenannte *cetharel* und vor allem die berühmten blauen Haare. Als Zeichen seines Amtes trägt er üblicherweise einen weiten Mantel aus dunkelrotem Stoff. Um deutlich zu machen, dass dieser nur stellvertretend für den Ahan getragen wird („Alleroberster Mantelträger“) wird er lediglich kunstvoll über die linke Schulter drapiert. Eine Orichalkumkette mit einer stilisierten Träne, offen als Amtskette über der Kleidung getragen, ist ein weiteres äußeres Zeichen seiner Macht. Das überdimensionale Reichsschwert „Tränenklinge“, für ihn als obersten Heerführer des Reichs ein weiteres

Amtssymbol, wird dagegen in der Regel nur von einem Träger hinter ihm her getragen.

Fähigkeiten: Neben seinem berühmten politischen Instinkt und seiner langen Erfahrung ist der Agaba ein berühmter Elementarist und Absolvent der *Midra Talmin*, der Schule des Weisen Wortes. Bekannt geworden ist hier in erster Linie durch seine Vorliebe für die Dschinnenbeschwörung (mächtige Elementargeister, seine Spezialitäten sind Feuer und Luft). Im Notfall wird er immer auf ein oder zwei gebundene Diener dieser Art zurückgreifen können.

Werte:

Elementarist Kreis 12

GE: 7 ST: 6 ZÄ: 6
WA: 9 WI: 8 CH: 8

Initiative: 7

Angriffe: 1

Angriffsstufe: 11

Schaden: 14 (mag. Säbel)

Fadenweben: 22

Spruchzauberei: 22

Körperliche Widerstandskraft: 13

Magische Widerstandskraft: 15

Soziale Widerstandskraft: 12

Rüstung: 4

Mystische Rüstung: 5

Niederschlag:

Todesschwelle: 83

Verwundungsschwelle: 9

Bewusstlosigkeitsschwelle: 63

Erholungsproben: 2

Kampflaufleistung: 40

Normale Laufleistung: 80

Karmapunkte: 24

Karmastufe: W6

Fähigkeiten: Nachtsicht; verfügt über an ihn gebundene Elementargeister von Luft und Feuer; Zaubersprüche nach Maßgabe des Spielleiters

Flykadox

Flykadox ist ein *k`stulaami*, ein T`skrang mit einer dünnen Membran (*k`stulaa*), die sich jeweils vom Handgelenk bis zur Hüfte erstreckt. Ein fliegender T`skrang also. Solche „Mutationen“ sind in Faran praktisch unbekannt und so wurde Flykadox, als er in der *kaissa* auch noch seine Sprache zu verlieren schien, entgegen der alten Sitten und Gebräuche aus dem Fundament seiner Sippe vertrieben. Vor dem Wahnsinn und vermutlich auch dem Tod bzw. dem Spott und der Verfolgung in der Stadt retteten ihn einige Basarwindlinge, die den Bedauernswerten mit Nahrung versorgten. Eine neue Heimat fand er in den Katakomben Faeyrabads, wo sich dann auch ein alter Troll seiner annahm. Dieser ungewöhnliche Zeitgenosse vererbte ihm auch den Schlüssel zur Treppe, welche in den Harem führt. Mit der Zeit hat Flykadox einige

Bruchstücke des Paerya wiedererlangt, spricht aber immer noch mit starkem Akzent. Er ist mittlerweile ziemlich alt und halb verrückt und lebt von Fischen und einigen anderen Lebensmitteln, die weitere Bewohner der Katakomben ihm von Zeit zu Zeit bringen. Sein Lieblingsessen, ein Erinnerung an seine Zeit bei den Windlingen, sind aber die „Paradiesknollen“, eine besondere Spezialität der Basarwindlinge.

Aussehen: Flykadox ist ein T`skrang, jedoch mit 1,60m ziemlich klein für seine Rasse. Besonders auffällig sind natürlich seine „Flügel“, aber auch die ungewöhnliche Färbung der Schuppen. Ob nun von Natur aus oder durch die lange Zeit unter der Erde, jedenfalls sind seine Schuppen von nur bleicher, beinahe weißer Farbe. Bekleidet ist er mit zerschlissenen Lumpen, normalerweise trägt er einen Speer bei sich. Über seinen Kamm ist eine erdfarbene Kappe gezogen, die hinten bis auf den Nacken herunterhängt. Er wirkt recht primitiv und verwirrt.

Mirhimi aih Lilisan aih AlmiIaIi aih SIRATETSCH, die Weisa der Windlinge

Die Weisa der Windlinge stand den Plänen des Agaba im Weg und wurde deshalb von dessen Schergen entführt. Da man nicht recht wusste, was mit ihr anzufangen war, wurde sie an den Hofzauberer weitergegeben, um in dessen Raritätenkabinett ihr restliches Leben zu fristen. Üblicherweise kehrt von dort niemand zurück. Da der Magier aber seit Jahrzehnten abwesend ist, landete sie nur in einem Vogelkäfig und wartet dort auf ihre Rettung.

Mustafa ibn KARAKASH, der „Einsame Prinz“

Der Weisan der Menschen hat sich als Problem für die Machtübernahme des Agaba herausgestellt und wurde daher von ihm aus dem Weg geschafft. Bedauerlicherweise hatte er sich als unbestechlich herausgestellt, und da auch keine Skandale zu finden waren musste zu anderen Maßnahmen gegriffen werden. Mustafa wurde entführt, unter Drogen gesetzt und zunächst einmal in eine abgelegene Kerkerzelle unter dem Palast gesperrt. So würde er in der Versammlung kein Hindernis darstellen können.

Roxelane

Geschichte: Roxelane ist eine außergewöhnliche Frau elfischer Abstammung. Sie ist entfernt mit dem Herrscherhaus verwandt und leitet seit nunmehr über 100 Jahren ein berühmtes Variete und Theater in Faeyrabad, den „Palast der Verheißungen“. Vor allem aber ist sie eine große Schönheit und mit einem ganz besonderen Charme ausgestattet, dank dem ihr Vertreter aller Rassen zu Füßen liegen. Die Zahl der vergeblichen Heiratsanträge und gebrochenen Herzen ist Legion, jedoch hat sie bislang noch niemanden erwählt. Angeblich hat sie einmal einem besonders hartnäckigen und einflussreichen Verehrer auf dessen Antrag geantwortet: „Nur wer mir die Drachenträne zu Füßen legt, vermag mein Herz zu erobern!“ Dies trug natürlich nur zu ihrer Legende bei und bis heute ist die Träne noch immer im Palast...

Geboren wurde Roxelane als Tochter einer Haremsdame vor gut 300 Jahren, um ihren Vater aber ranken sich zahlreiche Gerüchte. Angeblich sei es ein Drache in menschlicher Gestalt gewesen, dann wieder ein Prinz eines fernen Reiches, der damalige Agaba usw.. All dies wird von ihr nur mit einem wissenden Lächeln bedacht. In ihrer Jugend ist sie viel umher gereist und hat sich dann vor etwa 200 Jahren in der Stadt niedergelassen. Dort leitet sie das berühmteste Theater der Stadt, in dem auch häufig Schausteller und Künstler aus fremden Ländern auftreten.

Aussehen: Roxelane ist eine atemberaubende Schönheit mit leicht elfischen Zügen, eher dunklem Teint aber von sehr schlanker und zierlicher Gestalt. Hochgewachsen und mit rabenschwarzen Haaren beeindruckt sie jeden der sie sieht jedoch insbesondere durch ihr enormes Charisma. Ihr einen Wunsch abzuschlagen bedarf schon einer erheblichen Willensanstrengung.

Verhalten: Roxelane ist eine erfahrene Verführerin und gleichzeitig eine knallharte Geschäftsfrau. Sie zu unterschätzen ist ein großer Fehler! Sie weiß um ihre besonderen Gaben und setzt sie gezielt ein, um zu erreichen was sie will. Auf ihren Reisen ist sie weit herumgekommen und hat eine Menge Erfahrungen gesammelt.

Fähigkeiten: Roxelane ist eine brillante Troubadourin, obwohl sie nur noch selten selber öffentlich auftritt. Sie besitzt aber auch erhebliche magische Fähigkeiten. Ihre besondere Begabung ist aber ihr Charisma. Wenn sie es bewusst einsetzt um etwas zu erreichen, muß ihrem Gegenüber schon eine erhebliche Willensanstrengung gelingen, um sich ihr zu widersetzen. Und selbst ihre bloße Präsenz lässt ihre Umgebung unbewusst nach ihrem Willen handeln.

Der Auftrag: Roxelane hat den gleichen Auftrag erhalten wie Dalkhyrion, auch sie schuldet dem Großen Drachen einiges. *Zu den Details des Wettstreits zwischen ihr und Dalkhyrion siehe dessen Auftragsbeschreibung.* Roxelane hat zwei Personen ins Auge gefasst, für sie die Träne zu entwenden und die Wette zu gewinnen: Den ihr völlig verfallenen Zwergenmagier und den ihr ebenfalls zu Füßen liegenden Scholaren, dem sie dafür versprochen hat ihm etwas über seine Herkunft zu verraten. Dieser ist im Besitz von Plänen und Schlüssel des Minar Magia, ein perfekter Weg in den Palast. Zusätzlich sind noch drei andere Personen (der elfische Schwertmeister, der Windlingssteppenreiter und der Schütze) zu ihr gekommen, um ihre Hilfe zu erbitten. Da alle drei ebenfalls in den Palast wollen, hat sie beschlossen sie für ihre Wette zu benutzen. Natürlich ohne ihnen zu verraten worum es in Wahrheit geht. Alle fünf hat sie für den Vorabend des Kometenflugs in den Palast der Verheißungen eingeladen, um ihnen dort alles nötige zu erklären und sie miteinander bekannt zu machen. Als besonders Bonbon ist da dann ja noch die Vorstellung Dalkhyrions als ein alter Wetteinsatz.

Sheraya ibn Villasol ibn Garabal, Prinzessin des Fürstentums Saraband, 17. Ehefrau des Ahans von Faran

Die Elfe Sheraya ist die dritte Tochter des Fürsten von Saraband, eines der kleineren aus den Tausend und Sieben Reichen. Sie wurde aus politischen Gründen als dessen

17. Ehefrau mit dem Ahan von Faran verheiratet und lebt seit nunmehr zwei Jahren im Harem. Sie ist eine große Schönheit (wenngleich sie natürlich nicht mit Roxelane messen kann), vor allem ihre feuerroten Haare sind etwas besonderes. Leider befindet sich hinter der wunderschönen Fassade nicht allzu viel Verstand. Es war eben nur ein politisches Zweckbündnis.

Windmeister (Palastwachen der Al`Wasabadi)

Die beiden Windmeister *Ilhais aih Barabumi aih Siratetsch* und *Dhimino aih Tatar aih Siratetsch* dienen als Palastwachen der Al`Wasabadi. Wie alle im Palast lebenden Windlinge ist ihre Haut von dunkelgrüner Farbe, ebenso die Haare. Sie patrouillieren den Palast mit Hilfe eines repräsentativen Streitwagens. Kunstvoll und überaus prächtig gestaltet, wird er mit Hilfe elementarer Luft und einem der berühmten Brumrum-Käfer (*näheres siehe Kreaturen*) in der Luft gehalten.

Werte

GE: 7 **ST: 5** **ZÄ: 6**
WA: 5 **WI: 5** **CH: 7**

Initiative: 5

Angriffe: 1

Angriffsstufe: Nah 11, Wurf 10

Schaden: 7 (Speer/Schwert); 6 (Flugdolch)

Fadenweben: 10

Spruchzauberei: -

Körperliche Widerstandskraft: 11

Magische Widerstandskraft: 7

Soziale Widerstandskraft: 9

Rüstung: 7

Mystische Rüstung: 1

Todesschwelle: 63

Verwundungsschwelle: 10

Bewusstlosigkeitsschwelle: 49

Erholungsproben: 2 (W10)

Fluglaufleistung: 43 / 22

Normale Laufleistung: 85 / 47

Karmapunkte: 20

Karmastufe: W10

Talente: Hieb Ausweichen 10, Holzhaut 9, Kampfsinn 8, Nahkampf 11, Sturzflug 10, Verspotten 9, Waffenloser Kampf 10, Wurfaffen 10

Ausrüstung: Windlingsspeer, Windlingsschwert, Flugdolche (mit Kreesra bestrichen), Rundschild (+1 RS), feiner Kettenpanzer (-1 Initiative Abzug)

Zarathon Salamanda, der Hofzauberer

Bereits seit mehreren Jahrhunderten ist Zarathon Salamanda der Hofzauberer der Ahane von Faran. Er residiert deshalb im *Minar Magia*, dem Turm des Zauberers, am Rande des Palasts. Man hat ihn aber seit Jahrzehnten nicht mehr gesehen. Je nachdem welchem Gerücht man glauben soll, ist er entweder längst tot oder mit einem ganz besonderen magischen Problem beschäftigt.

Kreaturen

Brumrum – Käfer

Hierbei handelt es sich um gefürchtete Insekten, die in der Gahena leben und zum Schrecken vor allem der Windlinge immer wieder in die Stadt eindringen. Sie sind überwindlingsgroß, mit einem schwarzen Chitinpanzer. Dieser ist mit gelben Punkten gezeichnet, ein deutlicher Warnhinweis auf die Angriffslust dieser fliegenden „Panzer“. Gelingt es einen Windling ein solches Tier im Zweikampf zu erlegen, so gilt er unter seinesgleichen als Held. Oftmals wird aus dem Panzer des erlegten Tiers dann eine Rüstung für den tapferen Streiter gefertigt, dies gilt als besondere Auszeichnung. Es ist aber auch möglich die Brumrumkäfer mit Hilfe bestimmter Düfte zu „zähmen“. Die Al'Wasabadi nutzen sie so prahlerisch als Zugtiere für ihre Streitwagen. *Bisbis*-Duft (seltene Blume) macht die Käfer nämlich gefügig, eine ähnliche Wirkung erzielt scharfer Anis-Geruch. Unglücklicherweise werden die Tiere durch den Geruch von Blut sehr aggressiv.

Werte

GE: 9 **ST: 8** **ZÄ: 9**
WA: 8 **WI: 8** **CH: 9**

Initiative: 12
Angriffe: 1
Angriffsstufe: 12
Schaden: 16
Spruchzauberei: 16 (Giftstufe 11)

Körperliche Widerstandskraft: 13
Magische Widerstandskraft: 11
Soziale Widerstandskraft: 14
Rüstung: 9
Mystische Rüstung: 4

Todesschwelle: 60
Verwundungsschwelle: 10
Bewusstlosigkeitsschwelle: 45

Erholungsproben: -
Fluglaufleistung: 120 / 60
Normale Laufleistung: 20 / 10

Drachenspinne

Hierbei handelt es sich um ein Konstrukt des Dämonen Verjigorm, eine widernatürliche Kreuzung spinnenähnlicher Dämonen mit verdorbenen und korrumpierten Drachen. Eine abscheuliche und fiese Kreatur. Der fette, haarige, nachtschwarze Leib steht auf Spinnenbeinen, ein stachelbewehrter Schwanz wächst aus ihm heraus und drei lange, mit roten Schuppen bedeckte Hälsen. Auf diesen sitzen verzerrt humanoide Köpfe. Eine Löwenmähne aus sich windenden Würmern tragen sie, dazu schrecklich rotglühende Augen. Die maulartigen Rachen sind mit spitzen Zähnen bewehrt und Echsenszungen schnellen aus ihnen hervor.

Werte

GE: 12 **ST: 22** **ZÄ: 22**
WA: 8 **WI: 12** **CH: 10**

Initiative: 10

Angriffe: 3 (Biß) + 1 (s.u.)

Angriffsstufe: 14 (Biß); 16 (Klauen); 22 (Stachel)

Schaden: 18 (Biß); andere s.u.

Spruchzauberei: 10

Todesschwelle: 120

Verwundungsschwelle: 15

Bewusstlosigkeitsschwelle: 95

Karmapunkte: 10

Körperliche Widerstandskraft: 12

Magische Widerstandskraft: 10

Soziale Widerstandskraft: 10

Rüstung: 18 / 5 (s.u.)

Mystische Rüstung: 5 / 5 (s.u.)

Erholungsproben: -

Kampflaufleistung: 50

Normale Laufleistung: 150

Karmastufe: 8 (2W6)

Die Kreatur ist an ihrem Leib nur schwer zu verwunden (Rüstung: 18, Außergewöhnlicher Erfolg nötig). Ein Spieler mit höherer Initiative kann aber versuchen einen der Köpfe zu attackieren (Rüstung: 5; Hervorragender Erfolg nötig; bei Schaden > VS wurde ein Kopf abgetrennt).

Neben den Köpfen kann die Drachenspinne noch jede Runde versuchen, entweder mit ihrem Stachel zu attackieren oder jemanden festzuhalten und dann einzuspinnen. Trifft sie einen Gegner mit ihrem Stachel (Angriffsstufe: 22) versucht sie Gift zu injizieren (über Spruchzauberei; W4 Runden lang Schaden der Stufe 15). Gelingt es ihr jemanden festzuhalten (Attacke Stufe 16, danach vgl. Stärkeprobe gegen den Festhaltenwurf), beginnt sie ihn einzuspinnen. Dies dauert drei Runden, während dieser Zeit kann sie außer mit ihren Köpfen keine weiteren Attacken machen. Das Opfer hat in jeder Runde die Möglichkeit zu einer weiteren Stärkeprobe, danach ist der Kokon vollendet und die Zersetzung des Bedauernswerten beginnt. Sie kann das Einspinnen natürlich unterbrechen, um stattdessen mit ihrem Stachel anzugreifen.

Dokumente

Tagebuchfragment Tyrion Silberlockes (im Besitz des Troubadours):

...Habe ein neues Ziel, den Harem des Ahans. Ahh, diese lieblichen Frauen...Gerüchteweise gibt es einen geheimen Zugang zum Palast durch die unterirdischen Katakomben. Werde mich auf dem Basar danach erkundigen...Elendige Krämer diese Zwerge, habe aber erste Hinweise...Der Zugang soll einen Wächter haben, grausige Kreatur...Habe Wegbeschreibung, auch die notwendige Bestechung (merkwürdigerweise nicht Gold sondern eine Süßigkeit?), Seile, Fackeln...Hätte nicht gedacht, dass es so etwas geben kann: Eine Echse mit Flügeln, völlig bleich und miss-

gebildet, garstig. Der Weg vom Sherenada - Park, durch den Brunnen des Siraphon war auch nicht gerade angenehm. Habe ihn mit den Liederzeichen markiert. Bei riesigem See dann schließlich auf Flykadox gestoßen. Abstoßende Manieren, ließ sich aber mit Paradiesknollen bestechen. Flog uns voraus und öffnete altertümliche Tür. Weg dann weiter mit langer Treppe bis unmittelbar an Harem...Zum Glück sind Trolle ziemlich dumm...Ah, welche Pracht...und die Frauen...

Der Nachlass des Amid al-Masuni (Im Besitz des Scholaren)

Der Scholar ist bei seinen Nachforschungen auf die Hinterlassenschaft des Elementaristen Amid al-Masuni gestoßen, einst angesehenes Mitglied der Midra Talmin, der Magierschule. Dieser hatte einen dienstbaren Geist beschworen, der für ihn den Minar Magia, den Turm des Hofzauberers, erkundete. Der Scholar erkannte rasch, dass hier ein passabler Weg in den Palast vor ihm lag. Der Hofzauberer Zarathon Salamanda gilt schon seit langem als verschwunden, der Turm müsste also verlassen sein – und von ihm ist es nicht weit bis zum Herzen des Palastes. Zudem entwendete jener Geist den Schlüssel zur einzigen Tür, die der Minar Magia nach außen zeigt, der sog. Tür zu den Sternen. Und er gab seinem Meister auch noch eine blumige Beschreibung des Inneren des Turmes...

Der Schlüssel

Ein goldener, unmöglich verdrehter Schlüssel. Der Kopf zeigt ein verwirrend in sich verschlungenes Muster, der Bart ist spektakulär gebogen, alles nur nicht gerade. Und ebenso verhält es sich mit den sieben Borten, die wirr in alle Richtungen stehen. In was für ein Schloss mag dieses seltsame Stück passen?

Bei näheren Untersuchungen hat der Scholar zu Tage gebracht, dass Spuren von Orichalkum in das Gold des Schlüssels hinein gewoben sind, unzweifelhaft handelt es sich um einen magischen Gegenstand. Dem Scholar ist es gelungen einen Faden zu dem Schlüssel zu weben. Nur so kann er später benutzt werden. Den Namen des Schlüssels hat er den Aufzeichnungen des Elementaristen entnommen (muss sich der Scholar selbst ausdenken). Als der Scholar den Nachlass fand, war der Schlüssel zunächst mit einer Rost-Illusion als wertloses Machwerk getarnt.

Die Aufzeichnungen

Auf schmucklosem Papier und in Geheimtinte:

- Name des Schlüssels
- Die Aufzeichnungen des Gespräches des Elementaristen mit dem beschworenen Geist nebst einer warnenden Einführung des verblichenen Zaubermeisters:

„Hüte dich oh Wissensdurstiger, denn manches Rätsel bleibe besser unerkannt, geborgen wie ein schlummerndes Kind – hinter den unendlichen Sternen.“

Die Worte des Geistes:

„Zunächst trittst du, Meister, unter das Firmament, das prachtvolle Sternenzelt. Dort wacht ein einsamer Thron über die Bahnen der Gestirne.

Sodann erblickst du, Meister, fliegende Flügel, die nicht mehr schwingen, sondern sprechen und rechnen. Der Buckelmann ist ihr Meister.

Gewarnt sei, Meister, vor dem Gehörnten. Er wacht über den Hort der wundersamen Wesenheiten.

Hüte dich zum Schluss, oh Meister, dem Vertrauten zu vertrauen. Grüsst auch jenen, der mit den Ohren zaubert.“