

Varins Leuchten

Ein Splittermond-Abenteuer von
David Homola

Beitrag zum Abenteuerwettbewerb 2016 (Platz 10)

Region: Das Shahirat Aitushar, "Tor des Südens"

Schauplätze: Stadt: Nahashtab-, „guldener Nabel des Pardash“, Wüste Nakazur

Erfahrung: Heldengrad 1

Zeitraum: Variabel, ungefähr ein Jahr

Wichtige Personen und Gruppierungen:

Adizja, wunderschöne Geliebte des *Zamal* (Mensch *971), wird von *Radibal* andauernd überwacht. Ist nach *Nahashtab* gekommen um nahe ihrem Geliebten, *Zamal*, sein zu können. Sie besitzt als uraltes Familienerbstück eine Halskette aus goldenen Federn. Dieses *Relikt III* ermöglicht als einzigen Zauber, den Zauber *Vogelform*. Wird der Zauber durch ein Zauberwort ausgelöst, ermöglicht das Relikt die Verwandlung des Trägers in einen Goldenen Jadrak (siehe Die Legende des Goldenen Jadrak unten). Bedauerlicherweise ist die Kette im Laufe der Jahrhundert *beschädigt* worden und die Verwandlung zurück gelingt weitaus schwerer, wenn der Träger aufgeregt ist. Unter diesen Umständen ist die Schwierigkeit des Wurfes auf *Arkane Kunde* bei 25 (ist die Trägerin in Ruhe, bei 15).

Daugamil Bul-Varion, oberster Kämmerer und oberster Zollbeamter des *Radibal* (Mensch, *942, grauer Haarkranz, misshütig, fettleibig, verlor vor einigen Monaten seine ehrenhafte Stellung als oberster Berater an *Nabruddin*)

Ewigglänzende Herrin Aliiye (siehe **Hintergrund des Abenteuers** unten und Jenseits der Grenzen: 86).

Gowansha, (Gnomin, *937, umgänglich, Stärke: Attraktivität der Stimme), „Stimme des höchst ehrenvollen *Radibal Kirosh*“.

Die *keshabidische Diebesgilde*, im Abenteuer vertreten durch *Etmond* (Keshabid *956, rote Knollnase, scharfsinnig), *Huashin* (Tarr *950, grau, furchtlos) und *Snick* (Mensch *955, wenige Zähne, erbarmungslos).

Meshari, kommt in mehreren Gestalten vor: seine wahre Gestalt ist ein Ifrit. (siehe Bestien und Ungeheuer: 59). Oft ist er in der Gestalt eines Alb, *Nabruddin*, *902. *Meshari* nimmt gerne unterschiedliche Gestalten an. Er ist zutiefst arrogant und von sich selbst überzeugt, er fühlt sich ziemlich sicher. Er achtet aber darauf als *Nabruddin* nur wenige Minuten in Gespräche verwickelt zu werden, denn *Nabruddin* kann enttarnt werden (Zauber *Maskerade*, Schwierigkeit *Wahrnehmung* gegen 33). Zudem nahm er die Gestalt eines Wahrsagers an.

Radibal Kirosh der Ehrenvolle, Mensch *928, Handelsratsherr, reich, eifersüchtig, eine schöne Frau würde seine Ehre noch steigern. Verliebt in *Adizja*. Steht unter dem Einfluss von seinem obersten Berater *Nabruddin*. Ist der Spross eines alten Händlergeschlechts aus der Stadt.

Sestarte, ein Winddjinn (siehe Jenseits der Grenzen 119), der bevorzugt in weiblicher Gestalt anzutreffen ist. Er meidet direkten Kontakt mit den Abenteurern, da *Aliiye* ihr dies befahl. Anmerkung: da *Sestarte* eine Vorliebe dafür entwickelt hat als weibliche Form des Djinns aufzutreten, kommt in diesem Abenteuer auch der Begriff *Djinniya* vor, der synonymisch mit *Djinn* gebraucht wird.

Skolos Iandibagnan (Alb *867, gesprächig, listig), Schankwirt des „Maddadquell“

Zamal Nanuk (Mensch *971, verliebt, ehrlich, Neffe des *Isiba Nanuk* (*933), des Vorsitzenden des Handelsrats) (siehe die Welt: 179). *Zamal* ist verschwunden und sein Onkel hat ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt.

Hintergrund des Abenteuers

Für Schmuggler und andere Kriminelle ist die salzige Einöde *Nakazur* Zuflucht und Reiseweg zugleich (siehe Die Welt: 178). Der Legende nach vom mächtigen Djinn *Badshuk* erschaffen, bildet sie heute ein natürliches Hindernis für alle, die von *Pashtar* nach Süden reisen möchten und sich dabei nicht entlang des *Pardash* bewegen können oder wollen.

So leblos die weiße Ödnis nach außen hin auch wirken mag, so ist sie doch erfüllt mit Wesen, die sich in ihr wohlfühlen und Reisenden nur selten wohlgesinnt sind.

So weilt seit Jahrhunderten der Ifrit *Meshari* in der sengenden Gluthitze der *Nakazur*, die er nur selten verlässt. Bieten doch verzweifelte Durchreisende, die er mit seinen Illusionen ausdauernd plagt, genügend Unterhaltung für den bis vor kurzem unangefochtenen Herrscher der Salzwüste.

Doch vor wenigen Monaten wagt es jemand ihm die Macht streitig zu machen. Zunächst war es nur ein Flüstern in den flimmernden Winden, ein abendliches Seufzen, ein miternächtliches Wehklagen

oder ein liebreizender Gesang zur Mittagszeit. Meshari suchte die Quelle der Stimme, konnte sie aber nicht ausfindig machen. Er wütete, da sie ihn herauszufordern schien. Er vernachlässigte gar seine selbstauferlegten Pflichten als einsamer Herrscher der Nakazur und es durchquerten immer mehr Reisende erschöpft aber sicher, die gleißende Ebene.

Außer sich vor Wut, befragte der Ifrit die Steine und die Schatten. Er hielt Zwiesprache mit dem Feuer und wandte sich letztendlich an die Feen, die in seinem Gebiet leben. Auf deren Rat hin bat er die Ewigglänzende Herrin Aliiye (siehe Jenseits der Grenzen: 86) um Hilfe. Sie enthüllte ihm, dass er von einem mächtigen Elementarwesen heimgesucht wird Ein Winddjinn in weiblicher Gestalt, namens Sestarte, beanspruche seine Herrschaft. Verzweifelt flehte Meshari die Herrin um Hilfe an und sie gewährte ihm ihre Gunst.

Aliiye hat aber eigene Pläne, denn sie selbst war es die Sestarte in die salzige Einöde schickte, um Meshari herauszufordern. Aliiye befahl den Feen in der Nakazur den Ifrit zu ihr zu führen. So kaltherzig und unberechenbar, wie sie nun scheint, ist sie aber nicht immer gewesen. Vor beinahe 700 Jahren liebte sie selbst einen sterblichen König namens Varin. Dank seiner magischen Fähigkeiten konnte er inmitten der Salzwüste in einem Palast wohnen, dessen Name Drau Badshuk war. Lange Zeit liebten sie sich. Doch dann irgendwann starb er und Aliiye wurde entsetzlich wütend auf ihn. Wie konnte er es wagen einfach so von ihr zu gehen. Ihre Wut sammelte sich in ihr, bis sie in einer Nacht der leuchtenden Monde (seitdem als Varins Leuchten bekannt), ein Flammenmeer losließ, welches alle Bewohner des Schlosses verbrannte und die Umgebung in ein gläsernes Meer verwandelte. Danach erst konnte sie ihn gehen lassen. Beinahe hätte sie ihn im Laufe der Jahrhunderte vergessen. Doch nun, da **Varins Leuchten** naht, regen sich die Erinnerungen. Sie muss ihn endgültig vergessen und dafür muss der Palast erneut brennen.

Der Ifrit kam ihr da gerade gelegen und sie unterbreitete ihm einen Vorschlag. Sie beschrieb ihm, wie er Sestarte einfangen könne. In einem Gebäude mit zehn Toren, ein jedes davon einem der wichtigsten farukanischen Gottheiten geweiht, in dessen Innerem sich ebenso viele Räume befinden. Diese Räume müssen ein Labyrinth bilden und in jedem Raum sollen sich sieben Spiegel befinden. Das launische Windwesen würde sich, angezogen von den ungewöhnlichen Windströmungen, in dem Bauwerk einfinden und für immer gefangen bleiben. Dafür würden Spiegel sorgen, die von der Feenherrin verzaubert würden. Der Ifrit habe nur dafür zu sorgen, dass das Schloss binnen Jahr und Tag erbaut sei, sonst sei er für immer der Herrin zu Diensten verpflichtet.

Meshari, stets von seinen Fähigkeiten überzeugt, nahm das Angebot an und entwickelte einen Plan, wie er den Palast in dieser Zeit erbauen könnte. Der wohlhabendste und somit ehrenvollste Mann des nahe gelegenen Nahashtab, ist der Vorsitzende des städtischen Handelsrates, Radibal Kirosh der Ehrenvolle (Mensch *928, siehe Kasten). Seit einiger Zeit steht sein Herz in Flammen für Adizja (Mensch *971), eine wunderschöne Enkelin des Shahirs von Fedirin (siehe Die Welt 173), die er am Tage häufig durch die Höfe seines Stadtpalastes streifen sah. Er sandte ihr Blumen, kostbarste Kleider und die wohlriechendsten Düfte, sie aber erwiderte seine Avancen nicht und schickte ihm alle Geschenke zurück. Durch ermunternde Worte seines Beraters Nabruddin, der niemand anderes als der Ifrit in Albengestalt ist, ließ sich der verzweifelte Magistrat darauf ein, einen mächtigen Wahrsager zu befragen, was denn zu tun sei, damit das Herz der schönen Frau gewonnen werden könnte. In Gestalt eines weisen Zukunftsdeuters betrat abermals Meshari eines Nachts die Bühne und gebot dem verliebten Mann in der Nakazur einen Palast mit zehn Toren und siebenmal zehn Spiegeln zu erbauen. Würde er dann Adizja dort hinbringen, so würde sie in den Spiegeln die wahre Schönheit Kiroshs erkennen, die von seiner untadeligen Ehrhaftigkeit herrühre und sich sofort unsterblich in ihn verlieben und für immer ihm gehören. Zudem würde ein Schloss an einem solch feindseligen Ort eine wahrhaft ehrenhafte Leistung sein, die Radibal gewaltiges Ansehen verschaffen würde. Würde der Palast aber nicht binnen eines Jahres erbaut, so wäre die liebliche Adizja für immer für ihn verloren.

Radibal Kirosh beschloss sogleich zu handeln. Er rief einen Architekturwettbewerb aus und versprach denjenigen, der ihm binnen eines Jahres einen Palast inmitten der Einöde Nakazur erbauen würde, in Lunaren aufzuwiegen.

Zusammenfassung und möglicher Beginn des Abenteuers

Die Abenteurer kommen nach Nahashtab um entweder selbst am Architekturwettbewerb teilzunehmen, oder um Karawanen zu schützen, die Baumaterial oder Versorgungsmaterial in die Nakazur liefern. Eine siegreiche Teilnahme am Wettbewerb bringt auch eine spätere Einladung zur Einweihungsfeier im Stadtpalast des Radibal mit sich (siehe **Die Gartenfeier**). Alternativ können sie vom aufgetragenen Daugamil angeheuert werden, um Informationen über Nabruddin zu beschaffen. Gute Bezahlung ist jedenfalls gewiss. Sie könnten auch versuchen herauszufinden, aus welchem Grund dieser Palast gebaut werden soll. Letztlich sollen in der Nakazur märchenhafte Schätze zu finden sein und da Überfälle auf Reisende durch böse Geister viel seltener geworden sind, da Meshari nun oft abwesend ist, um als Nabruddin seine Pläne zu verfolgen, können die Charaktere auch versuchen auf eigene Faust ihr Glück zu machen.

Die Abenteurer verrichten also gut bezahlte Arbeit in der Nakazur und haben Gelegenheit sich im Kampf gegen eine Räuberbande hervorzutun. Im Zuge des Kampfes bemerken sie einen gefangenen Goldenen Jadrak. Bei einer näheren Untersuchung des Vogels erkennen sie, dass dieser die verzauberte Adizja ist, die sich nächtlich in der Nakazur mit ihrem Geliebten Zamal verabredet.

Sie kann berichten, dass sie verfolgt wird und sie Radibal verdächtigt, sie beschatten zu lassen. Als Zamal auf den Plan tritt, müssen die Abenteurer sich entscheiden, ob sie Adizja in die Stadt zurückbringen oder ihr helfen. Sie hat den Plan zu beweisen, dass Radibal Kirosh unter einem bösartigen Einfluss steht. Die Abenteurer können Nabruddin enttarnen und seinen Einfluss auf den Handelsratsherren beenden und im Sturmmond 992 viele Leben retten.

Vorgeschlagener Zeitrahmen des Abenteuers

Das Abenteuer verläuft über die Dauer eines Jahres vom Sturmmond des Jahres 991 bis Sturmmond des Jahres 992. Im Sturmmond 992 findet nach beinahe 700 Jahren eine Sternkonstellation und Mondkonstellation statt, die für eine kurze Zeit alle Tore in die Feenwelten zugleich öffnen wird, **Varins Leuchten** (siehe Anhang). Alle elementaren Zauber und Effekte werden für die Dauer weniger Minuten erheblich verstärkt. Der Abschluss des Abenteuers im Palast in der Nakazur sollte zu diesem Zeitpunkt stattfinden. Eine Anpassung in eine laufende Kampagne sollte aber keine Schwierigkeit darstellen, da die Handlung zu jedem beliebigen Datum ablaufen kann.

Anpassungen am Abenteuer

Das vorliegende Abenteuer lässt sich an einigen Stellen kürzen oder verlängern. So können die Abenteurer sich am Architekturwettbewerb als Teilnehmer beteiligen oder die Anlieferung der Spiegel schon von Ioria aus begleiten. Missgünstige Kontrahenten des siegreichen Architekten könnten an verschiedenen Stellen den Bau behindern oder zu verzögern versuchen. Nachdem Zamal und Adizja befreit wurden, kann man ihnen helfen, oder sie ausliefern. Sollten die Abenteurer auf eigene Faust losziehen und die Vorgänge ignorieren, wäre es möglich, dass sie nur die Abenteuer in der Nakazur erleben und erst später in das Geschehen um Radibal eingreifen werden.

Die Basare von Nahashtab

In den verwinkelten Gässchen des Basarviertels von Nahashtab können die Abenteurer, abgesehen von fremdartigen Gerüchen, lautstarkem Geflüster und beruhigenden Melodien der anwesenden Musiker, auch einige Informationen erfahren.

Mittels einer gelungenen Probe auf *Straßenkunde* gegen 15 erfahren die Abenteurer, dass der reichste und daher ehrenvollste Mann der Stadt, ein gewisser Radibal Kirosh, seines Zeichens Handelsrat, eine Palastanlage in der Nakazur plant. Für jeden weiteren Erfolgsgrad können die Abenteurer ein Gerücht erfahren, welches mit dem Bau in Zusammenhang steht. So kann ein Held erfahren, dass Radibal einen gewaltigen Schatz in der Wüste heben will, dass er sterben wird und sich eine Grabstätte baut oder eine Revolte plant und dort ein Söldnerheer zusammenziehen möchte. Diese Informationen sind nichts weiter als falsch, bezeugen allerdings, dass der geplante Bau seit Tagen Stadtgespräch Nummer eins ist. Besitzt ein Abenteurer die Meisterschaft *Gerüchte aufschnappen*, ist immerhin zu erfahren, dass Radibal verliebt sei und sich eine Zuflucht in der

Nakazur erbauen möchte. Im Zusammenhang mit diesem Bau sind an einigen Straßenecken auch Aushänge zu finden, die verschiedene Arbeiten anbieten (siehe Anhang).

Ein kleiner Trupp reich gekleideter Farukani schreitet mit lautem Fanfarengetöse durch die Basarsgässchen. Die Anführerin der Gruppe ist eine ältere Gnomin, die über eine Stimme verfügt, die zeitgleich lieblich, als auch sehr laut ist und somit auf jeden Fall für Aufmerksamkeit sorgt. Sie weiß zu verkünden, dass noch drei Tage lang ein Architekturwettbewerb stattfindet und der Sieger nach Jahr und Tag in Gold aufgewogen wird.

Wird sie von den Abenteurern angesprochen, sagt sie ihr Name sei Gowansha (Gnomin, *937, umgänglich, Stärke: Attraktivität) und sie sei die "Stimme des höchst ehrenvollen Radibal Kirosh". In dessen Palast können sie, bei Interesse, weitere Informationen bei Nabruddin, dem obersten Berater des Radibal erhalten. Gowansha und ihr Gefolge werden dann weiterziehen und den Abenteurern die Wahl lassen mit welchen Tätigkeiten sie in der Nakazur ihre Lunare verdienen möchten. Ihre Wege werden sie unweigerlich in Kiroshs Palast führen, wo sie an den Toren von weiß gekleideten Dienern nach ihrem Begehrt gefragt werden.

Der Wettbewerb der Baukunst

Sollten sie am Wettbewerb teilnehmen wollen, werden sie in die prachtvollen Gärten geführt, wo im Schatten einiger gewaltiger Palmen Nabruddin (siehe Beschreibung des Meshari), an einem kleinen, runden Schreibtisch sitzt und eine Dienerin ihm nach und nach Unterlagen zur Unterschrift reicht. Er behandelt die Abenteurer sehr freundlich, aber bittet diese sich kurz zu fassen. Sollten sie fragen, weshalb Radibal den Palast erbauen möchte, teilt er mit, dass Radibal Kirosh die Einöde für die Shahirin sichern und damit ein gutes Werk tun möchte. Er lässt die Abenteurer nach weniger als fünf Minuten freundlich, aber bestimmt hinausbegleiten und über die anwesende Dienerin die Bedingungen des Architekturwettbewerbs erhalten (siehe Anhang). Sofern die Charaktere motiviert sind, können sie am Wettbewerb teilnehmen und sollten zunächst die Bedingungen studieren (siehe Anhang) Eine erfolgreiche Proben auf *Edelhandwerk* (Meisterschaft *Architektur*, um von EG profitieren zu können) gegen 20 offenbart, dass die Aufgabe einen Palast innerhalb eines Jahres zu errichten eine gewaltige Herausforderung ist und Radibal höchstwahrscheinlich ruiniert wird. Die gute Nachricht ist, dass ein Entwurf in drei Tagen zu machen ist. *Arkane Kunde* gegen 25 belegt, dass die essentiellen Bestandteile des Gebäudes zu einer Art magischen Falle führen. Den Spiegeln als Bauteile können nur mit einer gelungenen Probe auf *Geschichte und Mythen* gegen 30 eine Bedeutung zugeschrieben werden. Wie viel der Spielleiter dann zu diesem Zeitpunkt über Aliye preisgeben möchte, bleibt ihm oder ihr überlassen.

Um einen siegreichen Entwurf zu gestalten können die Abenteurer gegebenenfalls zusammenarbeiten (siehe Die Regeln: 21). Die Zusammenarbeit könnte sich natürlich auch auf Sabotage wichtiger Wettbewerbsgegner beziehen. Findige Spielleiter können neben nachfolgendem Herausforderer weitere (Möchtegern-)Architekten einbeziehen.

Sofern die Abenteurer an anderen Teilnehmern des Wettbewerbs interessiert sind, können sie mittels *Diplomatie* gegen 15 im Palast des Radibal oder mit *Straßenkunde* gegen 25 erfolgreich sein. Der Architekt, dem die größten Siegeschancen zugesprochen werden ist zweifellos Berak Anmar (Tarr, *955, gelehrt, selbstbewusst, guter Kämpfer), der den Entwurf des Cybulak (siehe Bilder im Anhang) einreicht und sofern sich die Abenteurer nicht am Wettbewerb beteiligen, auch der Architekt des Palastes sein wird.

Sollten sich die Spieler ernsthaft um den Gewinn des Wettbewerbs bemühen, dann sollten sie auch den Zuschlag für den Bau des Gebäudes bekommen. In einer Zeremonie vor vielen einflussreichen Personen, vorwiegend Händlern und Beratern Radibals, am ersten Tag nach Ablauf der Frist für Entwürfe, erhält der siegreiche Architekt eine Schriftrolle, die ihn oder sie zum obersten Bauherrn der Drau Badshuk ernennen. Damit einher gehen viele Freiheiten bei der Verwendung von Baustoffen und ein Siegel, welches den Träger als Berater des Handelsratsherren Radibal Kirosh ausweist.

Weitaus interessanter ist möglicherweise die Begegnung mit dem Bauherren selbst. Dieser Mann ist offenkundig nicht in einer guten körperlichen Verfassung. Er scheint wenig geschlafen zu haben, er wirkt fiebrig und es gelingt ihm kaum eine längere Konversation zu betreiben. Darauf angesprochen merkt er nur an, dass ihn der Bau des Palastes wohl zu sehr aufwühlt. Möglicherweise vermuten die Abenteurer einen schädigenden Einfluss und versuchen dessen Quelle ausfindig zu machen. Eine gelungene Probe auf *Heilkunde* gegen 20 bestätigt als Ferndiagnose tatsächlich Übermüdung und Erschöpfung als wahrscheinlichste Ursachen seines Zustands. Er wird keinen der Charaktere an sich heranlassen und bittet nur den, bislang abwesenden, Nabruddin zu sich, der rasch herbeieilt um Radibal in seine Gemächer zu geleiten. Damit ist die Audienz beendet und es bleibt nun weniger als ein Jahr um den Bau des Palastes der zehn Tore zu beenden.

Der oberste Kämmerer Daugamil

Sollte kein Interesse an Architektur in der Gruppe vorhanden sein, können die Abenteurer an den Toren Interesse an den anderen Tätigkeiten bekunden und zu Daugamil Bul-Varion geführt, der offensichtlich schlecht gelaunt zu sein scheint und ihnen kurz angebunden die Arbeit der Karawanenwächter erklärt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

"Die Arbeit ist denkbar einfach, da die Nakazur in den letzten Wochen sonderbar zahm geworden ist. Maddad sei gepriesen! Ihr sollt Karawanen begleiten, die allen möglichen Krempel an den Ort des Baus liefern. Ist doch wohl nicht schwer, oder? Es sind 250 Kilometer bis nach Drau Sanor und die Kamele werden langsam vorankommen. So zwei Wochen hin, zwei Wochen zurück wird es schon dauern. Die Bezahlung ist natürlich angemessen. Ach ja, nehmt genügend Getränke und Speisen mit, in der Nakazur gibt es nämlich nichts davon!"

Die Bezahlung ist tatsächlich gut und die Abenteurer erhalten eine Bezahlung, die die Gewohnheiten der Abenteurergruppe leicht übertreffen sollte.

Da Daugamil sichtlich angespannt ist, können Abenteurer versuchen mittels *Diplomatie* (gegen 20) herauszufinden, was ihn so aufregt. Er kann dann flüsternd berichten, dass er vor einem Monat seines Amtes als oberster Berater Radibals enthoben wurde, ohne den Grund zu erfahren. Kurze Zeit zuvor sei dieser Nabruddin aufgetaucht, keiner wisse woher und nun stehe dieser am höchsten in der Gunst des Handelsherrns. Daugamil habe viel an Ehre verloren und selbst die Dienerschaft

DRAU BADSHUK-BADSHUKS HEIM

Geographisch betrachtet ist dieser Ort das Zentrum der salzigen Ödnis und eine beinahe in Vergessenheit geratene Legende weiß zu berichten, dass an der Stelle, wo der neue Palast entstehen soll, einst die Heimstatt des legendären Djinns war. In der Tat sind bei einer gründlichen Suche vor Ort, zum Beispiel mittels einer erweiterten *Wahrnehmung* oder *Naturkunde* Probe gegen 20 (2 Stunden; 5FP) einige Besonderheiten festzustellen. Unter einer dünnen Salzkruste findet sich eine dünne Schicht Glas. Wie eine frühwinterliche Eisschicht auf einem See, zerbricht diese, wenn sie betreten wird. Ein gewaltiger, enorm heißer Feuerstoß, muss zugrunde liegende Sande und Salze schlagartig in Glas verwandelt haben.

Ein weiterer Effekt der erfolgreichen Suche sind die Überreste eines antiken Fundaments eines Palastes, der seltsamerweise sehr ähnliche Ausmaße aufwies, wie der Bau, der nun vorangetrieben wird. Das Fundament weist teilweise Brandspuren auf, könnte aber sonst genutzt werden, was die Bauzeit verringern könnte.

tuschele nun hinter seinem Rücken.

"Ich kann das nicht hinnehmen. Hört zu, wenn ihr etwas über Nabruddins Vergangenheit erfahren solltet, was mir helfen kann ihn loszuwerden, dann werdet ihr von mir wahrhaft fürstlich entlohnt, schließlich bin ich immer noch der oberste Kämmerer und Zollbeamte und das wird sich für euch auszahlen!"

Da nun eine weitere Gruppe, auf der Suche nach Beschäftigung eintrifft, drängt er die Abenteurer nun zu gehen. Zu diesem Zeitpunkt des Abenteuers ist es sehr unwahrscheinlich, dass etwas über ihn zu erfahren ist. Dafür muss sich die Gruppe tiefer in das Abenteuer und somit in die Nakazur begeben.

Sucht ihn die Abenteurergruppe nach dem Ereignis **Karawanenwache nach Drau Badshuk** erneut auf, um ihn nach seinen Verbindungen zur keshabitischen Diebesgilde zu befragen. So gibt er rasch zu dort nach Informationen gesucht zu haben. Wenn es den Abenteurern gelingt ihn mittels *Redegewandtheit* zu überreden, oder eine Probe auf *Anführen* gelingt um ihn einzuschüchtern, beide Proben gegen Entschlossenheit 14, wird er zugeben auch die Sabotageakte auf die Karawane beauftragt zu haben. Sollte die Sprache auf den Bericht gelenkt werden, dass er um unerkannt zu bleiben eine Maske trug, dann wird er folgendes berichten:

"Ich schwöre bei Maddads Tränen, da war keine böse Absicht dabei. Ich wusste weder ein, noch aus und da fand ich beim Prüfen der Zollbücher ein Pergament. Es war schon recht alt und beinahe brüchig. Ich las es und erfuhr, dass es eine gütige Feendame gibt, die mit Rat und Tat zur Seite steht. Ihr Name ist Aliiye und sie blickte mich durch einen Spiegel an, als ich sie anrief. Sie ist so schön und so gütig und ihre Stimme ist lieblicher als Maddads Wein".

Sie habe versprochen, er bekäme seinen Platz als oberster Berater zurück, sobald der Palast einmal eröffnet sei. Dafür habe er nur den Auftrag für die Überfälle an die Diebesgilde zu überbringen. Da er Angst hatte erkannt zu werden, habe sie ihm die Maske zukommen lassen, die ihn vor neugierigen Blicken schützen sollte. Wird er nun aufgefordert die Maske zu zeigen, wird er dies bereitwillig tun. Die Maske ist handwerklich gut gemacht, aber weist keinerlei magische Eigenschaften auf.

Nachforschungen in Radibals Palast

Sollten die Abenteurer auf die Idee kommen Nachforschungen über Radibal, Nabruddin oder Daugamil anzustellen, können sie mit einigen Lunaren oder geschickten Fragen *-Diplomatie*-Probe gegen 15 bei Fragen über Daugamil, 20 bei Erkundigungen zu Radibal und 30 bei Informationen, die zu Nabruddin erhalten werden sollen. Folgende Informationen sind denkbar und können nach Belieben vom Spielleiter erweitert werden.

- Daugamil war bis vor einem Monat oberster Berater Radibals. Er hat dieses Amt seit sechs Jahren versehen und sein Ansehen hat sehr unter der Absetzung gelitten.
- Er organisiert die Versorgungskarawanen der Baustelle und hat gut bezahlte Arbeit zu vergeben.
- Unbestätigt sind Daugamils Verbindungen zur keshabitischen Diebesgilde.

- Radibal findet seit einem Monat kaum noch Schlaf.
- Vor acht Tagen kam ein Wahrsager in seine Gemächer. Niemand weiß, was ihm geweissagt wurde.
- Die Ursache dafür ist eine junge Frau, die er seit langem umwirbt, die aber bislang jede Avance ablehnt. Ihr Name ist Adizja.
- Ein trauer Verbündeter und häufiger Besucher in Kirochs Palast ist der Vorsitzende des Handelsrats Isiba Nanuk. Dieser sucht seit Monaten nach seinem Neffen.

- Nabruddin ist seit drei Wochen in der Stadt und binnen einer Woche nach seiner Ankunft ist er zu

Radibals oberstem Berater aufgestiegen.

- Er hat einen bekannten Wahrsager zu Radibal Kirosh geführt.
- Er lässt Adizja beschatten. Natürlich nur, damit ihr nichts geschieht.
- Er hält sich, wenn möglich, stets im Schatten und in der Nähe eines Feuers auf. Niemand weiß weshalb.

Karawanenwache nach Drau Badshuk

Zeitgleich mit dem Architekturwettbewerb beginnt die Vorbereitung der Bauarbeiten. Die Abenteurer können als Wächter von Karawanen arbeiten, die immense Mengen an Baumaterialien, Lebensmittel und sonstige Vorräte an die Baustelle transportieren. Diese befindet sich ungefähr 250 km von Nahashtab entfernt. Als Reisedauer sind somit ungefähr 14 Tage anzusetzen. Die unwirtlichen Bedingungen der Ödnis, klassifizieren sie als Wüste. Die Reise(n) können mit den Reiseregeln (siehe Die Regeln: 155), je nach Wunsch, ausgiebig oder als Schnellreise abgehandelt werden. Ereignisse und Zufallsbegegnungen können nach Belieben hinzugefügt werden. Nach und nach entsteht am vorgesehenen Ort, die Drau Badshuk-was so viel wie Heim des Badshuk bedeutet-, eine Siedlung, die freie oder versklavte Bauarbeiter, Architekten, Krieger und Händler beherbergt. Handelt es sich zu Beginn nur um Erdlöcher, Unterstände oder Zelte, sind nach einigen Monaten bereits einzelne Holzgebäude zu sehen. Eines dieser Gebäude, halb Zelt, halb Haus, ist die Herberge „**Maddadquell**“, geführt von Skolos (Alb *867, gesprächig, listig), einem erfahrenen Herbergsvater, der das schnelle Geld sucht, aber auch einen nie versiegenden Quell an Anekdoten und Weisheiten darstellt. Zu später Stunde können interessierte Abenteurer von ihm erfahren, dass kürzlich eine junge Frau im Gasthaus gewesen ist, die viele Fragen über den obersten Berater Kiroshs gestellt hat. Zu diesem Zwecke habe sie sich mit einigen Arbeitern unterhalten. Skolos verweist die Abenteurer an Vjadek (Mensch, Midstader, *959, Vorarbeiter, muskulös, gierig). Dieser kann, gegen Bezahlung, berichten, dass die junge Frau sich länger mit einem seiner Arbeiter, seines Namens Grimmnik (Gnom, *970, Gärtner, unauffällig) unterhalten hat, welcher wiederum, erneut gegen Bezahlung etwas zu berichten hat. Grimmnik hat, unbemerkt von Nabruddin, einige Zeit in seiner Nähe damit verbracht die Wasserkanäle in Kiroshs Gärten zu säubern. Der ehemalige Gärtner kann beschwören, dass der Berater für kurze Zeit in Flammen stand und aus seinem Gesicht eine dämonenhafte Fratze geworden war. Glücklicherweise wurde Grimmnik nicht bemerkt. Tags darauf quittierte er den Dienst in den Gärten und trat Vjadeks Bauarbeitertrupp bei.

Nächtliche Beschattung

Sollten sich die Abenteurer nach Adizja erkundigen, so kann mit einer erfolgreichen Diplomatie-Probe gegen 20 in Erfahrung gebracht werden, dass sie im Palast des Radibal ein großes Zimmer bewohnt, welches streng bewacht wird. Dies ist nicht weiter ungewöhnlich, da sie eine Enkelin des Shahirs von Fedirin ist und ihr somit nichts geschehen darf. Sollten die Abenteurer ihr Zimmer beobachten, so verlässt sie dieses nach Einbruch der Dunkelheit und sie kann von den Abenteurern beschattet werden. Dazu ist eine vergleichende Probe auf *Heimlichkeit* gegen *Wahrnehmung* (Adizjas Wahrnehmungswert ist 12) vonnöten, ansonsten schöpft sie Verdacht und zögert nicht um Hilfe zu rufen, was die Stadtwache rasch herbeieilen lässt. Sollte die Beschattung erfolgreich sein, können sie ihr durch die verwinkelten Gässchen des Basarviertels folgen. Nach einer halben Stunde gelangt sie an ein Stadttor an dem sie eine Wächterin bestochen hat, die zu schweigen weiß. Diese öffnet ihr eine kleine Pforte und Adizja verschwindet in die Nacht. Verfolgt man sie draußen weiter, so verwandelt sie sich in einen Goldenen Jadrak und fliegt rasch in die Nakazur.

Sollte es den Charakteren gelingen sie zu konfrontieren, so berichtet sie von ihrem Familienerbstück und der damit verbundenen Freude am Fliegen. Sie wird nicht über Zamal sprechen.

Ein Sturm zieht auf, schützt die Baustelle! -

In den Monaten zwischen dem Beginn der Bauarbeiten wird es immer häufiger Stürme in der wachsenden Siedlung am Drau Badshuk, denn die Winddjinniya Sestarte merkt, dass der Ifrit ihr nicht mehr im Wege steht und genießt ihre Macht und versucht alles umzupusten, was nicht niet und nagelfest ist. Sie wirkt dazu *Windstoß* und *Stürmischer Wind*, wenn sie über den Ort fliegt. Launisch, wie sie als Winddjinniya ist, geschieht dies nur unregelmäßig. Je näher der Sturmmond des Jahres 992 rückt, desto stärker wirkt die Anziehung des Ortes auf sie. Zwar hält sie sich zumeist in einiger Entfernung vom Bauplatz auf, da Aliiyes mahnende Stimme sie davor warnt den Ort zu besuchen. Sollten sich die Abenteurer der Sache annehmen wollen, dann werden sie das Luftwesen nicht zu fassen bekommen, können aber mit *Arkane Kunde* gegen 25 bestätigen, dass Windmagie der Ursprung der Stürme ist und wahrscheinlich ein Winddjinn dafür Verantwortung trägt. Weiß man ersteres, Information genügt für die zweite Information auch *Geschichte und Mythen* oder *Arkane Kunde* erfolgreich gegen 20. Durch die ständigen peitschenden Winde und die Kraft der bevorstehenden Himmelskonstellation irritiert, erheben sich aber in einer stürmischen Nacht, am besten während der Anwesenheit der Abenteurer, einige Salzwesen und Sandlinge. Sie beginnen damit alle Zelte und Vorräte zu zerschmettern, bis ihnen jemand Einhalt gebietet oder aber der Sturm vorbeigeht, was eine halbe Stunde dauern wird.

Je nach Größe der Spielergruppe sind es drei bis vier Sandlinge, deren Werte *Felsslingen* entsprechen (Die Hitzeresistenz der Wesen beträgt zudem 1 und nicht 3, siehe Die Regeln: 264 und 268.). Sie bestehen aus Sand und zum Teil aus Glas und sobald sie Schaden erleiden, vermischen sich Sand und Glassplitter mit dem Sturmwind, sodass die Abenteurer ihre Augen nur unter Mühen offenhalten können. Im Kampf erleiden sie somit den *Zustand Geblendet [1]* (siehe Die Regeln: 168). Die Salzwesen (eines pro Abenteurer, Werte siehe unten) unterstützen die Sandlinge tatkräftig. Sie versuchen sich an Angriffen in die Gesichter der Abenteurer und erhöhen die Stufe der **Blendung** pro gelungenen Angriff um 1. Sollte der Kampf zu mühselig werden, kann Skolos aus dem Maddadquell zu Hilfe eilen und sofern dies immer noch nicht genügen sollte, können Arbeiter dem Spuk ein Ende bereiten.

Achtung, zerbrechlich!

Eine besondere Aufgabe ist der Transport der für das Labyrinth benötigten Spiegel. Diese sind Spezialanfertigungen, die von Ioria aus über Abshaanabir nach Nahashtab, jeweils zu Schiff

transportiert werden müssen. In die Nakazur können die gläsernen Spiegel über den etablierten Karawanenweg gebracht werden. Möglicherweise kommen die Abenteurer auf eine andere Idee und sie können ihrer Kreativität dabei durchaus freien Lauf lassen. Die Spiegel sind ziemlich groß, unhandlich und könnten leicht zu Bruch gehen. Insgesamt werden siebzig Spiegel angeliefert werden und ein jeder davon ist ein logistischer Albtraum. Sofern die Salzwesen und Sandlinge nicht in Drau Badshuk zum Einsatz kommen, werden sie, ebenfalls während eines Sturms, einen Angriff auf eine Karawane wagen.

Die Räuber und der Goldene Jadrak

Idealerweise im Fruchtmond 992 können die Abenteurer folgende

DIE LEGENDE DES GOLDENEN JADRAK

Jedes Kind in Aitushar (und jeder Fremde mit einer erfolgreichen Probe auf *Geschichte und Mythen* gegen 15) kennt die Legende um einen goldenen Vogel, der dem ersten Shahir einst zu einem reichen Mann machte und somit den Grundstein des unvergleichlichen Reichtums im Shahirat legte. Der kaum erwachsene Händlersohn Nauwan fand in einer Schlinge einen Vogel mit güldenen Federn, der eine wertvolle Krone trug, fürchterlich krächzte und sich zu befreien versuchte. Nauwan musste sich entscheiden, ob er den Vogel befreien oder ihn töten sollte, um seine Krone zu erhalten und seine goldenen Federn zu bekommen. Er entschied sich für den Akt der Gnade und als er die Schlinge vorsichtig vom Hals des Vogels entfernte, verwandelte sich dieser in eine wunderschöne junge Frau, in die er sich sogleich verliebte. Die Federn aber blieben, ebenso wie die Krone, erhalten. Die einen bildeten den Grundstein für Aitushars Reichtum, die andere ist bis heute Kronjuwel des Shahirats.

Begebenheit erleben. Nach einigen erfolgten Überfällen auf Versorgungskarawanen gelingt es ihnen (es können erfolgreiche Proben auf *Jagdkunst*, um Spuren zu folgen und *Wahrnehmung* um Spuren zu finden, vorausgehen), einige berüchtigte Banditen zu stellen.

Drei Mitglieder der Keshabidischen Diebesgilde (Werte siehe Anhang): Etmond (Keshabid *956, rote Knollnase, scharfsinnig), Huashin (Tarr *950, grau, furchtlos) und Snick (Mensch *955, wenige Zähne, erbarmungslos), sind für etliche Angriffe auf Versorgungskarawanen verantwortlich. Die erbeuteten Waren handeln sie entweder mit nomadischen Tarr, die weiter im Süden beheimatet sind, oder sie transportieren sie über den Pardash, um sie dann weiterzuveräußern. Die drei Schurken sind beritten und ziehen einige Lastkamele hinter sich her, die leicht als zum Versorgungstrupp der Baustelle zugehörig, erkennbar sind. Auf einem dieser Tiere ist ein gefesselter Mensch zu sehen, der sich nicht regt. Der Goldene Jadrak (die Legende um dieses Wesen ist bekannt, sofern ein Wurf über *Geschichten und Mythen* 15 oder *Naturkunde* 20 gelingt) ist in einer der Satteltaschen ohne größere Schwierigkeiten zu entdecken, da er immer wieder seinen Kopf hinaus streckt um sich umzuschauen. Der gefesselte junge Mann ist Zamal Nanuk, der geliebte Adizjas. Zamal hielt sich über lange Zeit am Rande der Nakazur versteckt, denn er sucht sich dem Einfluss seines Onkels zu entziehen, der ihn mit der Shahirin verheiraten möchte. Isiba Nanuk hat eine Belohnung für denjenigen ausgesetzt, der ihm seinen Neffen unverseht zurückbringen kann. Unglücklicherweise wurde Zamal von Snick erkannt, als er auf Adizja wartete und dann überwältigt und bewusstlos geschlagen, als er sich wehrte.

Die Abenteurer müssen sich entscheiden auf welche Art und Weise sie mit den Banditen umgehen möchten. Sollten sie sich mit ihnen gut stellen, könnte die keshabidische Diebesgilde ein wichtiger Verbündeter in einem späteren Konflikt mit dem Ifrit oder der Feenherrin sein.

Ein direkter Angriff ist nicht ganz ungefährlich, da die Räuber erfahren und gut bewaffnet zu sein scheinen. Sollten sie im Kampf besiegt oder durch Einschüchterung, dazu ist eine gelungene Probe von *Anführen* gegen *Entschlossenheit* vonnöten, zur Preisgabe von Information und Beute gezwungen werden, können die Abenteurer folgendes erfahren:

- Sie arbeiten für die keshabidische Diebesgilde (siehe Die Welt: 178).
- Den Auftrag die Karawanen zu stören erhielt die Gilde von einem fülligen Mann (Mensch), der eine Maske trug, die an einen Spiegel erinnerte. Er zahlte gute Lunare.
- Dem Auftraggeber war es daran gelegen nur den Bau zu stören. Es sollte möglichst niemand zu Schaden kommen.
- Der rundliche Mensch wollte auch Informationen über Nabruddin haben. Bislang konnte die Diebesgilde allerdings nichts Bedeutendes herausfinden.
- Zamal soll in Nahashtab für das Kopfgeld an seinen Onkel ausgeliefert werden.

Sollten die Abenteurer nur versuchen den Goldenen Jadrak zu erhalten erfordert dieses einiges an Überzeugungsarbeit und einen erfolgreichen Wurf auf *Redegewandtheit* gegen 25 oder *Diplomatie* gegen 30 -für einen Kauf- oder *Fingerfertigkeit* gegen 30, letzteres sofern er aus der Tasche gestohlen werden soll. Die Einstellung des Banditen sollte bei den Proben eine Rolle spielen und die Abenteurer können diese durch ihre Handlungen, entsprechend der Regeln (siehe Die Regeln: 145), beeinflussen. Sollte der Vogel in den Besitz der Abenteurer gelangen, wird Zamal sich regen und die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Er wird sich nach Kräften dagegen stemmen, dass Adizja und er getrennte Wege gehen. Er wird dabei keineswegs freiwillig preisgeben, wer er ist und zu welcher Familie er gehört, da er Angst hat an seinen Onkel überführt zu werden. Adizja wird sich, wenn sie Zamal sieht, augenblicklich zurückverwandeln und die Abenteurer um Zamals Freilassung bitten. Sofern dies nicht schon geschehen ist, werden die Helden noch einmal verhandeln müssen.

Natürlich ist das Liebespaar für die bisherige Hilfe sehr dankbar, dennoch bitten sie die Abenteurer ihnen weiterhin zu helfen. Sie möchten seinen Aufenthaltsort in der Wüste geheim halten und fürchten Zamals Familie, daher können sie unmöglich gemeinsam im Offenen handeln.

Die junge Dame ist sich nicht bewusst, dass Radibal den Palast für sie bauen lässt, aber sie ist sich sicher, dass es einen dämonischen Einfluss auf Radibal Kirosh gibt und sie vermuten, dass

Nabruddin etwas damit zu tun hat. Sie versprechen Dank und einige Lunare, sollten die Spielercharaktere diesen Vorgang aufklären. Die junge Dame hofft, dass danach die andauernde Überwachung durch Nabruddins Mannen enden wird.

Zamal wird Adizja bis zum Rand der Salzwüste begleiten, wo sie sich mit einem langen Kuss verabschieden. Adizja kehrt in die Stadt zurück, um Beweise zu sammeln und Zamal kehrt in seinen Unterschlupf in der Nakazur zurück.

Die Abenteurer können die beiden jungen Menschen aber auch unter Zwang in die Stadt geleiten, wo sie für den Neffen des Handelsratsvorsitzenden ein beträchtliches Sümmchen erhalten und die ewige Feindschaft von Adizja ihnen gewiss ist.

Nach dieser Episode sind auf jeden Fall Entscheidungen zu treffen. Der Lockruf der Lunare verlangt nach einer baldigen Beendigung der Bauarbeiten. Dies hieße alle denkbaren Verdächtigungen zu ignorieren und mit den Bauarbeiten fortzufahren, bis im Sturmmond 992 die Falle zuschnappt.

Sofern sich die Abenteurer entscheiden Nachforschungen über die Gerüchte zu Nabruddin anstellen, werden sie dafür ein wenig Zeit benötigen.

Nachforschungen in Nahashtab

Es gibt verschiedene Informationsquellen in den Gassen der Metropole, die genutzt werden können. Ebenso ist es möglich, erneut im riesigen Palast Radibals nach Spuren zu suchen. Sollten die Abenteurer Fragen zu *Arkaner Kunde* oder *Geschichte und Mythen* haben, so ist die Bibliothek der Handelsakademie in Nahashtab der beste Anlaufpunkt. Alle bislang kennengelernten Nichtspielercharaktere können zu diesem Zeitpunkt möglicherweise auch schon mehr berichten, da mit längerer Dauer der Anwesenheit des Ifrit, auch die Gefahr wächst, dass er enttarnt wird, weil er zunehmend überheblich und unvorsichtig wird. Es ist leider unmöglich ihn über einen längeren Zeitraum zu sprechen und wenn er nicht rastlos in den Gängen des Palastes unterwegs ist, ist er entweder im Garten anzutreffen oder in den Privatgemächern Kirochs.

Zusätzlich zu den Kenntnissen aus dem Abschnitt **Nachforschungen in Radibals Palast**, können folgende Informationen nach erfolgreicher Recherche, den Regeln zu *Recherche und Untersuchungen* folgend (siehe Die Regeln: 149), herausgefunden werden:

- Wird mit der Dienerschaft im Palast gesprochen, so können sie mitteilen, dass Nabruddin sowohl das Baden im Wasser meidet, als auch Orte, an denen kein Schatten vorhanden ist (*Diplomatie* gegen 20).
- Eine Empfindlichkeit gegen Licht entspricht einem Schattenwesen, eine Empfindlichkeit gegen Wasser, einem Feuerwesen. (*Arkane Kunde* gegen 20).
- Unter den Wesen, die in Frage kommen, scheint der Ifrit die wahrscheinlichste Lösung zu sein (*Arkane Kunde* gegen 20).
- *Geschichte und Mythen* oder *Arkane Kunde* gegen 20 bringt das meiste Wissen über Ifrite zutage (siehe Anhang und Bestien und Ungeheuer: 59).
- *Straßenkunde*, *Diplomatie* oder *Geschichte und Mythen* gegen 20 bringt zutage, dass Reiseberichten zufolge ein mächtiges Wesen, vorwiegend bei Nacht, mit furchteinflößenden Trugbildern, manch einem Reisenden das Blut in den Adern gefrieren ließ. Nur wenige können davon berichten, zum Beispiel der Alte Naweem (Mensch, *919, beinahe blind und taub). Den Charakteren ist so etwas aber bislang nicht untergekommen und auch sämtliche Versorgungskarawanen wurden in den vergangenen Monaten nicht Opfer unnatürlicher Vorgänge.
- Erfolgreiche Proben auf *Arkane Kunde* und *Naturkunde* gegen 25 bestätigen eine ungewöhnliche Himmelskonstellation inmitten des Sturmmondes 992. Für einige wenige Minuten werden die lorakischen Monde ungewöhnlich hell und in verschiedenen Farben erstrahlen und die Kraft einiger Magieschulen bedeutend verstärken (alle Zaubersprüche der Magieschulen Fels, Feuer, Licht, Schatten, Wasser und Wind gelten als mit vier Erfolgsgraden mehr gesprochen). Zudem öffnen sich für kurze Zeit alle möglichen Tore in die Feenwelten zugleich. Seit beinahe 700 Jahren kam diese Konstellation nicht mehr vor.

- *Geschichte und Mythen* gegen 20 erfolgreich bestanden, bezeugt, dass dieses Ereignis auch als **Varins Leuchten** bekannt ist.

- Gute Beziehungen zur Keshabidischen Diebesgilde oder zu Daugamil ermöglichen einen Austausch zu verschiedenen Themen. Die Spielleiterin kann diese Kontakte bei Bedarf dazu nutzen um eventuelle Recherchelücken zu schließen. Adizja beteiligt sich ebenfalls an der Informationssuche und kann nach Bedarf zu Recherchezwecken eingesetzt werden (siehe ihre Werte im Anhang).

Sofern die Abenteurer Nabruddin sogleich konfrontieren möchten, wird sich dies als unmöglich erweisen, da er stets gut bewacht wird und Radibal ihren Behauptungen keinen Glauben schenken wird, selbst wenn diese von seinem obersten Kämmerer und Zollbeamten unterstützt werden. Dem Ifrit wurde auch zugetragen, dass sich die Abenteurer zunehmend nach ihm erkundigen und vielleicht in die richtige Richtung recherchieren. Eine direkte Konfrontation kann er sich hier in der Stadt nicht leisten, er wird den Charakteren aber keine Audienz mehr gewähren. Ein Aufeinandertreffen kann es nur noch bei zwei Gelegenheiten geben. Auch ein Stopp des Baus ist kaum noch möglich, soll doch bereits in drei Wochen der Palast eröffnet werden.

Die Gartenfeier

Ungefähr zwei Wochen vor der Einweihung des Palastes findet am Abend eine pompöse Feier in den Gärten des Radibal Kirosh statt. Geladen sind zwar nur wenige, aber in der ganzen Stadt werden kleine Köstlichkeiten im Namen des Handelsrates verteilt. Diese Geste gebietet sich angesichts des aitusharischen Ehrbegriffs. Neben allen bedeutenden Händlern und Händlerinnen der Stadt sind auch Isiba Nanuk, Gowansha, Daugamil und natürlich der Architekt des Palastes geladen. Sollten die Abenteurer nicht zum Gefolge des Architekten gehören, müssen sie sich etwas einfallen lassen. Adizja wird, sofern eine Konfrontation mit Nabruddin geplant ist, ebenfalls zugegen sein. Wenn auch widerstrebend, denn natürlich hat Radibal sie eingeladen und ihre Anwesenheit wertet er als erstes Anzeichen der Erfüllung der Prophezeiung des Wahrsagers.

Meshari wird hier das letzte Mal in seiner Maske als Nabruddin anzutreffen sein. Er ist sich seiner Sache sehr gewiss, sodass es eventuell gelingen könnte ihn zu enttarnen. Ein Rededuell (siehe Die Regeln: 147) ist dafür wahrscheinlich am besten geeignet. Zusammenarbeiten (siehe Die Regeln: 21) ist in diesem Fall durchaus möglich, sodass sich Meshari zu einem Angriff provoziert fühlen kann, oder einfach dergestalt bloßgestellt wird, dass er den Zauber *Maskerade* fallen lässt und wüste Bedrohungen schreiend, in die Nacht davon fliegt. Er wird sich dann in Richtung des neuen Palastes in der Nakazur bewegen. Sollte es den Abenteurern gelingen ihn zu besiegen, wird Aliiye tobend warten bis die Himmelskonstellation eine erfolgreiche Jagd nach Sklaven an der Baustelle verspricht und sich dann grollend mit einer kleineren Beute zufriedengeben. Sie wird aber nach den Schuldigen für das Scheitern ihres Plans suchen.

Ganz gleich, wie die Gartenfeier ausgeht, wird Radibal am nächsten Tag in Richtung seines neuen Palastes aufbrechen. In der Nacht, am besten direkt nach der Gartenfeier, hat er Adizja festsetzen lassen und sie bricht dann gefesselt und geknebelt in einem abgeschirmten Wagen im Gefolge von Radibal auf. Schon nach kurzer Zeit, kommen Radibal allerdings Zweifel. Nun, da er Nabruddins Einfluss entkommen ist, wird sein Verstand klarer. Durch gelungene Überreden-Proben auf *Diplomatie* oder *Redegewandtheit* gegen seine (geschwächte) Entschlossenheit von 14, kann sie früher freigelassen werden. Seine Entschlossenheit in Bezug auf Adizjas Gefangenschaft nimmt dabei pro Tag um 2 ab, sodass er sie spätestens am achten Tag automatisch freilässt und um Verzeihung bittet. Die Reise wird aber fortgesetzt, sofern die Abenteurer nicht dringen zur Umkehr raten.

AUF DIE FEIER GELANGEN

Die Feier wird von Gardisten des Handelsrats gut bewacht (Werte siehe Lorakische Charaktere: 6), die nicht zu bestechen sind. Mittels *Redegewandtheit* ist es möglich als Diener verkleidet zu erscheinen (erfolgreiche *vergleichende* Probe gegen Empathie benötigt).

Die Falle schnappt zu

Sollte Meshari entkommen sein, wird er pünktlich zur Eröffnung des Palastes zugegen sein. Ebenso Sestarte und alle, die an den Arbeiten beteiligt waren. Ein groß angelegtes Fest wurde für den Abend vorbereitet und Radibal hat es sich einiges kosten lassen. Die Zeit drängt, denn mittlerweile sollte den Abenteurern klar sein, was vor sich geht.

Die Charaktere haben nun erfahren, dass der neu erbaute Palast ein magisches Gefängnis für Windwesen ist. Die Spiegel sind Tore in eine Feenwelt und Varins Leuchten verstärkt viele Zauber und öffnet Tore. Sofern sie alle Einzelheiten bedenken, werden sie wahrscheinlich auf folgende Lösung kommen: sollte Aliiyes Plan aufgehen, werden Djinn und Ifrit aufeinandertreffen und sich in den Labyrinthen des Palastes bekämpfen. Aliiye stachelt beide noch, weithin hörbar, an. Sestarte ist im Palast gefangen und Mesharis Flammen werden durch ihre Windzauber nur angefacht. **Varins Leuchten** verstärkt diese Magie noch bis zu einem Augenblick in dem ein flammendes Inferno vom Palast ausgehen wird. Für die Siedlung und alle Anwesenden wäre ein Überleben unmöglich.

Was sie nicht wissen können ist, dass nach dem Brand, der Salz und Sand in eine Glaslandschaft schmelzen wird, Aliiyes Schergen durch die Spiegel kommen und alle Überlebenden als Sklaven in das Labyrinth der Ewigglänzenden Herrin bringen werden. Die Abenteurer müssen nun verhindern, dass es zu einem Aufeinandertreffen der beiden magischen Wesen im Palast kommt oder die Umgebung rechtzeitig evakuieren. Am besten wäre sicher beides. Einen Kampf gegen den Ifrit können sie nur bestehen, wenn sie ausreichend Unterstützung, entweder durch Gardisten oder die keshabitische Handelsgilde organisieren können. Sollten sie im Alleingang gegen Meshari antreten wollen, dann sollten sie definitiv abwarten bis **Varins Leuchten** vorbei ist. Meshari und Sestarte werden dann sehr geschwächt sein.

Eine andere viel versprechende Taktik ist es einen der beiden Kontrahenten vom Palast wegzulocken. Dafür ist es vonnöten erfolgreich in *Redegewandtheit* zu sein. Sestarte ist dem Redner gegenüber *ablehnend* eingestellt und wird zudem magisch in Richtung des Palastes angezogen (insgesamt ein Abzug zwei Mal -4, insgesamt also von -8 auf den Wurf gegen den *Geistigen Widerstand* Sestares von 28). Um diesen Abzug zu verringern ist es möglich mittels *Manipulation* Sestartes *Einstellung* zu ändern (siehe Die Regeln: 147) und die magische Anziehung, die ein Beherrschungszauber des Grads 3 ist durch den Zauber *Beherrschung aufheben* zu beenden. Der Beherrschungszauber, der Sestarte anlockt, setzt aber nach 5 Runden wieder ein.

Meshari kann ebenfalls abgelenkt werden, indem er provoziert wird. Sein *Geistiger Widerstand* ist ebenfalls 28. Sollten die Abenteurer ihn aber zuvor auf der Gartenfeier bloßgestellt haben, erhalten sie einen Bonus von 2 auf ihre Würfe. Allerdings ist er als Gegner weitaus bösartiger als Sestarte, die die Abenteurer nur als Reaktion auf einen Angriff bedrängen wird.

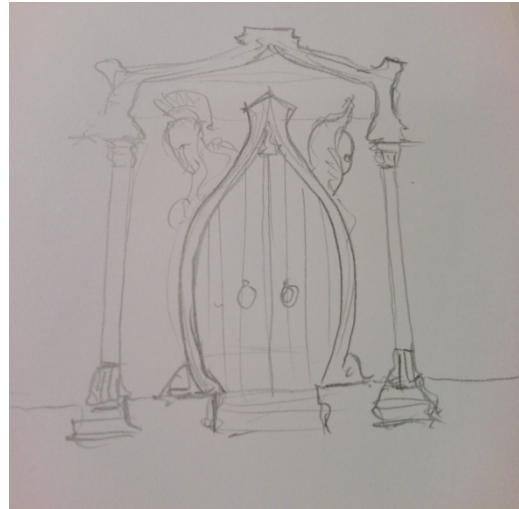
Vielleicht genügt es aber auch alle Anwesenden zu retten. Sofern einer der magischen Kontrahenten eine Zeitlang aufgehalten werden kann, sollte die Zeit ausreichen um alle in Sicherheit zu bringen. Letzten Endes müssen die Charaktere sich für eine oder mehrere Varianten entscheiden.

Offene Enden

Ist es gelungen Aliiyes Pläne zu durchkreuzen, wird sie sich an den Abenteurern rächen wollen, was zu gefährlichen Ereignissen in der Zukunft führen kann. Die Liebe zwischen Adizja und Zamal ist sehr in Gefahr und könnte der Aufhänger für eine ganze Kampagne sein. Möglicherweise sieht Aliiye in diesem Liebespaar auch ideale Spiegelsklaven. Sollte Radibal am Leben sein, wird er den Architekten, wie versprochen in Lunaren aufwiegen. Alle Charaktere sollten aber auf jeden Fall angemessen entlohnt werden, besonders, wenn sie die viele Leben gerettet haben. Sie sollten sich aber bewusst sein, dass sie sich womöglich mächtige Feinde gemacht haben.

Anhang

Berak Anmars Entwurf



Bedingungen des Architekturwettbewerbs

Dies sind die Bedingungen des ehrenhaften Wettstreits. Zu erbauen ist, im Auftrage und zu Ehren des ehrenvollen Handelsratsherren Radibal Kirosh, ein Gebäude, welches zehn Tore aufzuweisen hat. Eines prächtiger als das andere, soll zu Ehren der Götter Farukans, einem jeden und einer jeder davon ein Tor geweiht sein. Wie jedes Kind weiß ist in unserem ehrenvollen Staat jedem der zehn Götter ein mächtiger Wind namentlich zugeordnet. Die Tore sollen also heißen Tayru, Nurghon, Rahidi, Maddad und Nigali. Des weiteren Nahid, Shalenki, Yelat, Pudjari und Egarris. Jener Bauwerk soll ein Palast sein und prächtig wie kein anderer in Aitushar. Im Inneren soll es zehn große Kammern geben, eine jede einem Gott oder einer Göttin geweiht und in jeder dieser Kammern soll es sieben Spiegel geben. Ein jeder groß genug um einem Tarr sein Antlitz zu spiegeln und es soll keinen Winkel geben, der nicht in einem Spiegel zu betrachten ist. Der Wettbewerb endet mit dem Sturmmond unseres Jahres.

Arbeitsgelegenheiten in Nahashtab

An gut bezahlter und ehrenhafter Tätigkeit interessierte Personen wenden sich an Daugamil Bulvarion, oberster Kämmerer und oberster Zollbeamter, ehemals oberster Berater des Radibal Kirosh, genannt der ehrenvolle, seines Zeichen Handelsratsherr. Die Arbeit steht im Zusammenhang mit dem Bau eines prunkvollen Bauwerks und erfordert die Bereitschaft zu reisen, sowie unter schwierigen Bedingungen kühlen Kopf zu bewahren. Nächtliche Aufgaben sind nicht ausgeschlossen.

Varins Leuchten

Eine ungewöhnliche Himmelskonstellation inmitten des Sturmmondes 992, welche seit beinahe 700 Jahren Konstellation nicht mehr vorkam. Für einige wenige Minuten werden die lorakischen Monde ungewöhnlich hell und in verschiedenen Farben erstrahlen und die Kraft einiger Magieschulen wird bedeutend verstärkt-alle Zaubersprüche der Magieschulen Fels, Feuer, Licht, Schatten, Wasser und Wind gelten als mit vier Erfolgsgraden mehr gesprochen.

Werte für Monstren und NSC

Ifrit (siehe Bestien und Ungeheuer: 59)

AUS BEW INT KON MYS STÄ VER WIL

4 5 3 3 5 4 3 4

GK GSW LP FO VTD SR KW GW INI

5 15 8 43 26 1 26 28 7-1W6

Waffen: Körper 18, Schaden 1W6+5, WGS 9 Ticks

Typus: Feenwesen, Feuerwesen, Schattenwesen

Monstergrad: 3/2

Zauber: Feuer I: Feuerstrahl; II: Flammenherrschaft; III: Flammenschild; IV: Feuerball; Illusion II: Trugbild, Halluzination; III: Schreckgestalt; IV: Maskerade; Schatten I: Dunkelheit; II: Schattenwand

Meisterschaften: Entschlossenheit (I: Eiserner Wille; II: Undurchschaubar), Feuermagie (I: Flammenherz; II: Feuermeisterschaft; III: Inferno), Illusionsmagie (II: Zweite Haut), Schattenmagie (I: Blick in die Dunkelheit)

Fertigkeiten: Akrobatik 14, Athletik 14, Entschlossenheit 18, Redegewandtheit 18, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 12, Feuermagie 23, Illusionsmagie 23, Schattenmagie 15

Merkmale: Betäubungimmunität, Erschöpfungsresistenz 1, Feenblut, Fliegend, Hitzeresistenz, Kälteresistenz 2, Resistenz gegen Feuerschaden 15, Resistenz gegen Schattenschaden 5, Verwundbarkeit gegen Licht- und Wasserschaden. Taktiker
Nahkampfgriffe richten *Feuerschaden* an.

Keshabidische Diebe

Für die drei Schurken können die Werte der Söldner (siehe Die Regeln: 280) verwendet werden.

Salzwesen

AUS BEW INT KON MYS STÄ VER WIL

4 4 3 1 1 2 3 1

GK GSW LP FO VTD SR KW GW INI

1 4/12 4 13 22 0 12 18 7-1W6

Typus: Feenwesen, Feuerwesen, Magisches Wesen I, Naturwesen

Monstergrad: 0 / 0

Fertigkeiten: Akrobatik 10, Athletik 4, Entschlossenheit 5, Handgemenge 8, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 4

Merkmale: Feenblut, Kreatur 6, Resistenz gegen Feuerschaden 4, Schwächlich, Taktiker, Verwundbarkeit gegen Kälteschaden und Wasserschaden

Beute: Nakazursalz: 5 Lunare

Winddjinn (siehe Jenseits der Grenzen 119)

AUS BEW INT KON MYS STÄ VER WIL

4 7 4 2 5 3 3 4

GK GSW LP FO VTD SR KW GW INI

5 6/20 7 28 32 1 26 28 3-1W6

Waffen: Körper 21, Schaden 1W6+2, WGS 6 Ticks

Typus: Feenwesen, Windwesen

Monstergrad: 3/2

Zauber: Wind I: Leichtigkeit; II: Beflügelte Waffe, Blitzschlag, Wolkenpfad; III: Levitieren, Nebel rufen, Windschild; IV: Blitze rufen, Stürmischer Wind.

Meisterschaften: Windmagie (I:Hand des Zauberers, II: Windmeisterschaft, III: Herr des Wetters).

Fertigkeiten: Akrobatik 22, Athletik 10, Entschlossenheit 12, Handgemenge 8, Heimlichkeit 20, Wahrnehmung 17, Zähigkeit 8, Windmagie 20

Merkmale: Betäubungsimmunität, Feenblut, Fliegend, Giftimmunität, Kälteresistenz 2, Resistenz gegen Elektrizitäts- und Windschaden 15, Verwundbarkeit gegen Felsschaden, Taktiker
Nahkampfangriffe machen *Windschaden*.