

DUNKLE STIMMEN AUS DER UNTERWELT

*Geschrieben für den Abenteuerwettbewerb der Drachenzwinge 2016
Thema: „... Stimmen aus ...“*

Geschrieben von Battlecookie (Daniel Brinkmann)

System: DSA 4.1

Ort & Zeit: Rashdul zwischen 1022 BF und 1028 BF

Vorgeschlagene Heldenerfahrung: Charaktere bis ca. 2.500 AP

Komplexität Meister / Spieler: Erfahren / Mittel

(Der Meister benötigt einige Informationen über Rashdul und den Rashtullah-Glauben)

„Dunkle Stimmen aus der Unterwelt“ entführt die Helden in die typisch tulamidische Welt, zu der in Rashdul auch Intrigen aller Art und diverse überderische Vorkommnisse gehören. Und dabei sind Dschinne noch nicht das Mächtigste, dem die Helden auf ihrer Reise durch die unschätzbar Alte begegnen werden.



Inhaltsverzeichnis:

- Hauptabenteuer:

1. Akt - Die geheimnisvolle Lieferung.
2. Akt - Die Spurensuche beginnt.
3. Akt - Die Schlinge zieht sich enger.
4. Akt - Die Ergreifung von Belkelario Violante

- Anhang:

- A. Übersicht der NSCs und ihrer Besonderheiten

Zusammenfassung:

In „Dunkle Stimmen aus der Unterwelt“ geht es um einen mächtigen Rashduler Dämonenbeschwörer, der sich an Sultan Hasrabal rächen will, dass er den dämonischen Zweig geschlossen der Akademie geschlossen und Belizeth Dschelefsunni getötet hat, da er der Meinung ist, der Sultan habe damit den Untergang der zivilisierten Dämonenbeschwörung besiegelt. Die Bewohner der Stadt halten für den Sultan und seine Shanja ein Fest ab, welches von der Pentagramm-Akademie mit diversen Dschinnen unterstützt wird, die zu verschiedenen Zwecken in der Stadt verteilt werden. Es gibt einige Wasserdschinne, die die Springbrunnen der Stadt während des Festes besonders gut versorgen sollen, es gibt Humusdschinne, die währenddessen prachtvolle Blumen zaubern sollen etc. Der rebellische Dämonenbeschwörer hat sich entschlossen, Artefakte zu verteilen, die sich von denen, in denen die Dschinne gebunden sind, nur wenig unterscheiden, allerdings sind in diese Dämonen gebunden, die Chaos unter den feiernden verbreiten sollen. Und genau da kommen die Helden ins Spiel.. Denn ein mysteriöser Magier bittet die Heldengruppe darum, ein Silbergefäß für sie auf den Markt zu bringen.. Und so beginnt eine Schnipseljagd durch die Stadt, durch die die Helden versuchen müssen, das Fest der gorischen Schönheit zu retten.

Disclaimer:

Dieses Abenteuer enthält Meisterinformationen, welche zum Teil aus offiziellen Regelwerken - Hierbei sei zuvorderst „Land der ersten Sonne“ genannt - entstammen, zum Teil aber auch eigene Interpretation des Autors sind. Nicht alle Informationen entsprechen damit offiziellen Angaben und sollten daher mit Vorsicht verwendet werden.

Jegliches in diesem Abenteuer verwendete Bildmaterial unterliegt der Creative-Commons Lizenz und wird ausschließlich zu non-kommerziellen Zwecken benutzt, die sich auf das Produkt „Das Schwarze Auge“ beziehen. Ich habe keinerlei Urheberrechte am dargestellten Material, sondern lediglich durch die CC-Lizenz die Nutzungsrechte. Das Bildmaterial stammt aus dem „Heldenatelier“-Fanpaket und dem Ulisses-Fanpaket.



• 1. Akt - Die geheimnisvolle Lieferung

Die Helden kommen vom Hafen aus am Westtor (Dem Bab ar'Lashtul) an. Dort befindet sich eine etwa 30m große Steinstatue - eigentlich ein Steingolem Sultan Hasrabals - durch deren Beine sie schreiten müssen, um zum Tor zu gelangen. Dort fragen die Wachen sie, was sie in der Stadt wollen, wo sie herkommen und dass sie sich während des Festes nichts zu Schulden kommen lassen sollten. Außerdem sind diverse Waren, die zum Verkauf angeboten werden sollen, zu verzollen. In etwa kann man hier sagen, dass 5% des erwarteten Gewinnes bezahlt werden müssen. Dann kommen sie eine lange Allee entlang, die aus Zypressen und Pinien besteht und einmal durch die gesamte Unterstadt zu führen scheint. Sie führt vom Westtor bis zum Eingangstor der Oberstadt, dem Madamal-Tor. Dieses ist ein großes Tor aus schwarzen Obiliken und grenzt die Unterstadt von der Oberstadt ab.

Meisterinformation:

Rashdul ("Die Unschätzbar Alte") ist in die Oberstadt und die Unterstadt geteilt. In der Oberstadt bewegen sich die besser Betuchten. Obwohl die Tulamiden kaum so etwas wie "Adel" kennen, sondern ihr Stand sich meistens nach ihrem Reichtum bemisst, gibt es hier eine recht deutliche Trennung, denn die Oberstadt liegt, wie der Name vermuten lässt, auch etwas abgehoben von der Unterstadt. Beschreiben Sie Rashdul als weltoffene, aber typisch tulamidische Stadt. Überall gibt es Händler, meist ist die Stimmung sehr ausgelassen, Straßenkünstler, Händler und teils auch Freudendamen buhlen um die Aufmerksamkeit der Bewohner und Besucher Rashduls. In Rashdul sind der Rashtullah- und der 12-Glauben ungefähr gleich stark verbreitet, wobei die "höheren" Schichten meistens eher Rashtullahgläubig sind, so auch Sultan Hasrabal.

Sobald die Helden das Westtor durchschritten haben, sollten Sie ihnen die Freiheit lassen, zu entscheiden, wohin sie gehen. Für die meisten Helden bietet sich natürlich eines der typischen tulamidischen Teehäuser an. Denn wo lässt es sich besser kennenlernen, als bei einem guten Tee, einer Wasserpfeife und einigen tulamidischen Häppchen? Das Basarviertel befindet sich direkt südlich der weiter oben beschriebenen Allee, eine bekannte Rashduler Karawanserei namens "Am Basar" befindet sich direkt nördlich.

Wo auch immer ihre Helden hinwollen, nachdem sie ihnen einige Zeit zum Kennenlernen gegeben haben, sollten sie ihnen Belkelario Violante vorstellen, den Antagonisten des Abenteuers. Er wird sich allerdings als Zamiro Amirato Halcalde vorstellen. (s. Anhang)

Lassen Sie die Helden eventuell eine Kleinigkeit erleben, sollten sie sich nicht alleine zusammenfinden. Ein Held oder ein NSC der bestohlen wird - ein Anderer sieht es. Eine kleine Gauklervorstellung, oder auch etwas drastischer, ein bewaffneter Überfall in den Gassen, wie es Ihnen persönlich am besten gefällt.

Er berichtet ihnen von dem bevorstehendem Fest der gorischen Schönheit, welches zu Ehren Sultan Hasrabals und seiner wunderschönen Shanja ausgerichtet wird. Er erklärt auch, dass er von der Rashduler Akademie kommt (Er ist Dämonologe, wird die Helden das aber nicht wissen lassen!) und als Elementarist bei den Vorbereitungen auf das Fest hilt und sie um einen Gefallen bitten möchte. Er bittet sie darum, ein silbernes Gefäß auf dem Basar abzuliefern. Der Empfänger dort ist ein Teppichhändler namens Marwan ben Rhayad, man erkennt ihn daran, dass er ausschließlich rote Teppiche verkauft.



Meisterinformation:

Sultan Hasrabal ben Yakuban und seine Hauptfrau (Shanja) Eshila von Rashdul sind beim Volk sehr beliebt. Sultan Hasrabal hat 1021 BF die Diktatorin und Rashduler Dämonologin Belizeth in einem magischen Duell besiegt und daraufhin den dämonischen Zweig der Akademie geschlossen. Das Volk hofft, dass er Gorien endlich wieder groß machen wird und ihnen ein neues Antlitz gibt. Eshila von Rashdul sagt man nach, dass sie trotz ihrer knapp 40 Jahre immernoch eine wunderschöne Frau sei und dass sie sich gerne zu Volksfesten verkleidet unter das gemeine Volk begibt.

Sollten sie einwilligen, drückt er jedem von ihnen noch 1 Silber in die Hand, verbeugt sich und zieht sich dann zurück. Auf dem Basar angekommen, wird Marwan sich, sobald er das Gefäß annimmt, überschwänglich bedanken und auch noch einmal jedem Helden 1 Silbertaler in die Hand drücken. Wenn sie sich wieder zum Gehen wenden, scheppert es laut hinter ihnen und ein unglaublich grässliches Geräusch ertönt. (Ein Dämon, der in Zhayad schreit. Sollte einer Ihrer Helden Zhayad verstehen, lassen sie ihn etwas in der Richtung von "Stirb, menschlicher Wicht!" verstehen.) Wenn sich die Helden umsehen, sehen sie einen Asqarath im Stand des Händlers, der mittlerweile lichterloh in Flammen steht. (Magiekunde +7 um ihn zu erkennen. Näheres im WdZ, S. 210) Man sieht ihn einmal auf den Boden hacken und dann erhebt sich der flammende Greif in die Lüfte und fliegt gen Himmel. Ringsherum ist Panik, Wachen kommen angerannt und die ersten Eimer Wasser werden geholt. Das Feuer ist recht schnell unter Kontrolle, noch einige benachbarte Stände sind in Flammen aufgegangen. Wenn die Helden nachgucken gehen, ist der Händler komplett verbrannt, lediglich ein Siegelring, der neben ihm liegt, und das silberne Gefäß sind noch da. Der Siegelring zeigt das Siegel der Silberschmiede Rechan ash-Shafir (Heraldik +5 als Tulamide, +9 als Nicht-Tulamide). Wenn die Helden das Gefäß einer magischen Analyse unterziehen, lassen Sie sie starke Restspuren von Magie erkennen. Allerdings kann man auch erkennen, dass die magische Wirkung verflogen ist, und das silberne Gefäß nun absolut ungefährlich ist. Der Siegelring ist ungefährlich und profan.

Wenn Sie denken, dass Ihre Spieler das verpacken können, könnten sie zum Beispiel auch von den ankommenden Gardisten für die Schuldigen erklärt werden, immerhin waren sie die Letzten, die mit dem Händler gesprochen haben, und so einen komischen Gegenstand haben sie ihm auch noch gegeben.. Diese Taktik eignet sich auch wunderbar, wenn die Spieler lieber das Weite suchen wollen statt das Abenteuer zu bestreiten. Lassen Sie dann, vor allem wenn Magier in der Gruppe sind, Gnade vor Recht walten und die Gardisten so handeln, dass Sie die Gruppe ziehen lässt, wenn sie geloben, sich an der Aufklärung des Verbrechens zu beteiligen. Sollte die Gruppe sich dennoch dagegen entscheiden und lieber wegrennen, sollten sie damit rechnen, ab jetzt mindestens in den Tulamidenlanden Gesucht (Als regeltechnischer Nachteil) zu werden.



• 2. Akt - Die Spurensuche beginnt

Die Silberschmiede liegt nördlich des schwarzen Platzes, wo sich die beiden Borontempel der Stadt (Puniner und Al'Anfaner Ritus) direkt gegenüber liegen. Gehen die Helden in der Silberschmiede nachfragen, werden sie von einer ungefähr 20 Jahre alten Tulamidin begrüßt, die sich als Tochter von Rechan ash Shafir, namentlich Jasmina saba Rechan, vorstellt. Sie wird der Gruppe mitteilen, wo sie ihren Vater finden können, der gerade außer Haus ist. Allerdings müssen diese erst ein kleines Rätsel lösen. (Jasmina ist eine geheime Phex-Geweihte, die die Gruppe prüfen möchte.)

Ein Tierchen, das uns oft erschreckt,
das uns - o großer Jammer! -
noch in der allerfernsten Kammer,
im Finstern, ungeahndet neckt -
das sich im schönsten Blumenstängel
zerstörend oft versteckt -
ihr macht es gleich zum halben Engel,
sobald ihr ihm die Ehre gönnt,
und es recht fein und niedlich nennt.

Eine Made - Ein Mädchen

Alternativ
(etwas einfacher)

Was für ein Schneider schafft,
ob Meister oder Junge,
aus voller Leibeskraft
mit nichts als seiner Zunge?

Der Aufschneider

Wenn die Helden das Rätsel gelöst haben, wird sie ihnen verraten, dass ihr Vater sich in einem verlassenem Haus außerhalb der Stadt aufhält. Lassen Sie die Helden ruhig zu diesem Haus gehen, allerdings sollten sie dabei auf dem Weg durch die Stadt diverse Gerüchte aufschnappen und Dinge erleben.

- Ein recht hagerer Mittelländer steht auf einem Holzkasten und predigt, dass Praios sich gegen sie gewandt hat und sie alle dem Untergang geweiht sind. (Der Greif ist ein Praiosheiliges Tier, der Dämon auf dem Marktplatz ist eine dämonisch pervertierte Version des Praiosgreifen.)
- Ehemalige Anhänger Belizeths haben sich gegen Sultan Hasrabal verschworen und wollen ihm nun die Macht entreißen. (Was soweit auch der Wahrheit entspricht.)
- Einige reiche Leute der Stadt wollen den Sultan stürzen.
- Viele beneiden den Sultan um seine wunderschöne Shanja. Vielleicht trennt sie sich ja von ihm, wenn sie bemerkt, dass er seine Stadt nicht unter Kontrolle hat?
- Die Diebe der Unterwelt haben einen Pakt mit den Herren der Niederhöhlen geschlossen, um sich für die ungerechte Behandlung zu rächen.
- Sie sehen in einer Gasse einige finstere Gestalten, die silbern aussehende Gefäße bei sich tragen. Sollten sie nachschauen gehen, sind diese Gestalten in einer Sackgasse verschwunden.
- Einige Leute schwören, immer wieder Leute gesehen zu haben, die zu den Felsgräbern gingen um dort irgendwelche Tiere zu opfern.

Wenn die Helden bei dem Haus angekommen sind, dass Jasmina ihnen genannt hat, wird ihnen erst niemand aufmachen. Rechan ash Shafir befindet sich zwar im Haus, ist allerdings schwerst verletzt. Er hat tiefe Wunden im, die nur schwer geheilt werden können. (Regeltechnisch eine 3-fach Wunde, zugefügt von einem Heshthot, WdZ S. 213)



Sorgen Sie im besten Fall dafür, dass Rechan überlebt, denn ansonsten wird das Lösen des Abenteuers um einiges schwerer, da ihnen dann auch die Tochter nicht mehr weiterhilft. Hatten sie bisher das Gefühl, dass ihre Helden gut durchgekommen sind, können Sie ihn u.U. Auch sterben lassen. Wollen sie dies vermeiden, hier einige Möglichkeiten, ihn zu retten, sollten die Helden in der Heilkunst nicht bewandert genug sein:

- Sultan Hasrabal hat überall in der Stadt seine Dschinne, um für ihn zu beobachten, aber auch zu helfen. Lassen sie einen Humusdschinn erscheinen, der Rechan zumindest stabilisiert oder einen Luftdschinn, der die Kunde eines Verletzten an die Magierakademie trägt, so dass ein Akademiemagier ihm helfen kann.
- Ein Medicus kommt vorbei, weil er aus dem Haus einige schreckliche Geräusche gehört hat.
- Ein Gardist kommt vorbei, der die Geräusche gehört hat.
- In der Nähe ist ein Hospital der Therbûniter, in das die Helden ihn bringen können.

Wie auch immer sich die Helden verhalten, sie sollten in jedem Fall den kleinen Schnipsel finden, der sich in dem Haus befindet. Eventuell hält Rechan ihn in der Hand, falls sie es nicht schaffen sollten, ihn zu retten. Überlebt Rechan das Ganze und ist wieder bei Bewusstsein, wird er den Helden nach einiger Zeit und einiger Überredenskunst erzählen, was vorgefallen ist.

Er wurde von dem Belkelario Violante (Dem Magier, der auch den Helden das Gefäß überreicht hat) beauftragt, im Namen der Akademie einige dieser Gefäße herzustellen, nämlich insgesamt 10 Stück. Als er gehört hat, was auf dem Basar passiert ist, und vor allem, dass sein Gefäß dort gefunden wurde, hat er Panik bekommen und wollte sich verstecken. Er erzählt ihnen auch, dass ihm sein Siegelring gestohlen wurde. Sollten die Helden diesen dabei haben, wird er sie darum bitten, ihn ihnen zurückzugeben. Rechan selbst wusste nicht, worum es bei dem Magier geht und was er vor hat, was die Helden bei einer Menschenkenntnis-Probe auch ohne Weiteres herausfinden können. Für ihn war das ein Auftrag wie jeder Andere auch, wenn auch im Namen der Akademie. Sollten die Helden sein Vertrauen erlangt haben, wird er ihnen auch den kleinen Schnipsel geben. Diesen hat der Magier verloren, als er bei ihm in der Stube war und Rechan wollte ihn aufheben. Der Schnipsel zeigt ein Pentagramm mit schwarzen Runen auf weißem Grund. (Das Zeichen des Rashduler Dämonenzweigs) mit den Worten "io Violante", offensichtlich der Name "Belkelario Violante" (Was die Helden später erfahren)

Nachdem die Gruppe sich, auf welche Art auch immer, um Rechan gekümmert haben, haben sie nun mehrere Möglichkeiten. - Sie könnten in die Akademie gehen, um mehr Infos zu sammeln, sie könnten sich auf den Straßen weiter umhören, sie könnten den Gardisten von ihren bisherigen Erfahrungen erzählen, sie könnten versuchen, weitere dieser Gefäße zu finden, oder oder oder...

• 3. Akt - Die Schlinge zieht sich enger

Von nun an sollten Sie als Meister das Ganze Abenteuer ein wenig mehr im Sandbox-Stil leiten. Rashdul ist eine große Stadt mit vielen verschiedenen Facetten der Informationsweitergabe, Gerüchten und Unterweltgeschäften. Einige Ideen, wie die Helden an Informationen kommen möchte ich hier darstellen, allerdings mit dem Hinweis, dass diese mehr als Vorschlag und nicht als festgesetzt zu sehen sind. Lassen sie ihrer Gruppe ruhig gute Ideen, die auch belohnt werden können. Machen Sie es ihnen allerdings nicht zu einfach.



Besuch an der Magierakademie:

Belkelario Violante ist an der Pentagramm-Akademie ausgebildet worden und von daher wird er dort auch in den Listen aufgeführt. Allerdings, je nachdem, welchen Magister sie ihren Spielern vorsetzen, wird es schwer, ihn davon zu überzeugen, für sie in den Annalen nachzusehen. Ich empfehle, die Gruppe den recht aufgeweckten Windelementaristen Abu Feyhach vorzusetzen. (Mehr zu ihm im Anhang.) Dieser dürfte recht schnell davon überzeugt sein, wie wichtig es ist, diesen Mann zu finden. Welchen Magister auch immer Sie ihnen vorsetzen, die Helden sollten Folgendes herausfinden: Im Moment wird in der Stadt alles für das Fest der gorischen Schönheit (Dies ist kein offizieller Feiertag in Rashdul, sondern ein für dieses Abenteuer erfundenes Fest) vorbereitet, in dem Sultan Hasrabal und seine Shanja geehrt und gefeiert werden sollen. Zu diesem Zwecke werden überall in der Stadt Gefäße und Artefakte mit gebundenen Dschinnen und elementaren Dienern verteilt, die auf dem Fest diverse Aufgaben haben, wie zum Beispiel Bewässerung der Springbrunnen durch Wasserdschinne, Feuerwerke und Ähnliche Dinge. Offensichtlich hat sich Belkelario zum Ziel gesetzt, diesen Dschinnen noch einige Dämonen hinzuzufügen. Belkelario ist ein sehr begabter magischer Schüler gewesen, der sich in Belizeth Dschelefsunya's Gefolge befand, bevor diese von Sultan Hasrabal getötet wurde. Seitdem ist er verschwunden und hat sich seiner Hinrichtung entzogen. Der Magister wird die Gruppe darüber aufklären, sich auf KEINEN FALL alleine mit Belkelario anzulegen, sondern reicht ihnen einen Ring, mit dem sie einen Luftdschinn beschwören können. Dieser ist dafür gemacht, dass sie schnell Hilfe bekommen, sobald sie den Aufenthaltsort Belkelarios herausgefunden haben.

Bericht an die Gardisten:

Wenn sie den Gardisten erzählen, was sie bisher herausgefunden haben, werden diese die Gruppe darauf hinweisen, dass die Unterwelt der perfekte Ort für eine solche Person wäre. Fragen die Helden die Gardisten, ob sie sie dorthin begleiten, werden sie dies vehement verneinen und vermeiden. Die Rashduler Unterwelt ist im Kanalisationssystem angesiedelt und nicht einmal die Gardisten, gut gerüstete und ausgebildete Kämpfer, trauen sich nach dort unten. Das sollte der Gruppe zeigen, dass sie dort auch nicht mehr Zeit als notwendig verbringen sollten. Dort ist auch der tatsächliche Aufenthaltsort Belkelarios.

Die Suche auf den Straßen:

Wenn die Helden sich entschließen einigen der Gerüchten nachzugehen und noch nicht genau wissen sollten, dass Belkelario dahinter steckt, können Sie sie ruhig immer wieder auf einige mehr oder weniger "obskure" Gestalten treffen lassen. Vermitteln sie Ihnen das Gefühl, dass nach dem Attentat auf dem Basar die halbe Unterstadt in eine Intrige verwickelt sieht und ihre eigenen abstrusen Theorien aufstellt, warum passiert ist, was passiert ist. Streuen Sie immer wieder auch einige Funken der Wahrheit ein. Lassen sie die Gruppe auf der Straße - möglichst dort, wo sich viele Menschen rumtreiben - auch noch einmal Jasmina saba Rechan begegnen, der Tochter des Silberschmiedes. Sie wird die Gruppe grüßen, wenn sie an ihnen vorbeigeht, allerdings nicht stehenbleiben, wenn die Gruppe sie nicht anspricht. Sollten sie das allerdings tun, wird sie ihnen gegen einen kleinen Gefallen oder das Lösen eines weiteren Rätsels verraten, wie der Herr heißt und sogar ziemlich genau sagen können, wo er sich aufhält. Je mehr Informationen sie den Helden geben soll, desto mehr Rätsel wird sie ihnen stellen. Sollten die Spieler versuchen, sie mit Geld dazu zu überreden, gehen sie ruhig darauf ein, verlangen sie



aber sehr hohe Preise. (~5 Dukaten pro Info, wahlweise ersetzbar durch eventuelle Wertgegenstände, die die Gruppe bei sich trägt.) Mehr mögliche Rätsel finden sie im Anhang zu Jasmina. Dinge die Jasmine ihnen nennen kann: Den Aufenthaltsort von Belkelario, zumindest den Teil des Kanalisationsviertels, in dem er sich aufhält - Seinen richtigen Namen - Seine ungefähren Beweggründe (Rache). Sollten die Spieler sie fragen, woher sie all das weiß, wird sie einfach nur verschmitzt grinsen und in der Menschenmenge verschwinden. (Sie ist eine Phexgeweihte, sie weiß so einige Dinge. Aber das müssen die Helden nicht erfahren!)

Die Suche nach weiteren Gefäßen:

Sollten sich die Helden gezielt dazu entschließen, die anderen Gefäße zu suchen, lassen sie sie ruhig. Man kann dabei trotzdem Dinge wie die Begegnung mit Jasmina oder die anderen Dinge, die unter "Die Suche auf den Straßen" beschrieben sind, geschehen lassen. Insgesamt sind noch 9 solcher Gefäße in der Stadt versteckt. Platzieren Sie sie als Meister dort, wo man auch Dschinne platzieren würde. An Blumenbeeten, Springbrunnen, großen Plätzen, lassen Sie ihrer Fantasie da freien Lauf. Lassen Sie die Helden hier ruhig erst den Unterschied zwischen "guten" und "bösen" Gefäßen herausfinden, denn bis auf das eingravierte Siegel unterscheiden sich die Gefäße nicht. (Das Dämonensiegel sind schwarze Runen auf weißem Grund, Das elementare Siegel besteht aus weißen Runden auf schwarzem Grund.

Die Puzzlesteine kommen zusammen:

Früher oder später, je nachdem, welche Informationen die Helden mittlerweile gesammelt haben, sollten sie darauf kommen, dass sie, um Belkelario zu stellen, in die Unterwelt und damit die Kanalisation Rashduls gehen müssen. Es gibt mehrere Kanalisationseingänge, der "Bekannteste", auf den sie auch sowohl die Gardisten als auch Jasmina hinweisen würden, ist der am Westtor. Wenn man den Weg außerhalb des Tors in Richtung Süden entlang geht, gelangt man in ein Rohr, welches in den Mhanadi mündet und von dem aus man in die Kanalisation gelangt.

Stellen Sie sich die Kanalisation Rashduls wie ein einziges großes Diebesnest vor. Überall sind verwinkelte Wege, sogar kleine Hütten haben sich dort unten gebildet. Überall liegen, laufen und bewegen sich düstere Gestalten, die die Gruppe vermutlich sehr düster angucken und nicht gerade freundlich behandeln werden. Sie könnten auch eine Begegnung mit der Diebesgilde einbauen, die alle paar Gänge immer wieder Zölle von ihnen dafür verlangt, dass sie da unten rumschnüffeln.

Irgendwann wird die Gruppe dann auch an einer kleinen Hütte ankommen, die recht abseits der anderen steht. Man hört ein leises Murmeln daraus, was ähnlich klingt wie die Geräusche, die sie beim Erscheinen des Dämons vernommen haben, allerdings definitiv etwas menschlicher. (Belkelario, der Zhayad spricht.)

Sollten sie näher kommen, sehen sie durch die offene Tür den Magier, der ihnen das silberne Gefäß angedreht hat. Er sitzt über einem Schreibtisch und murmelt vor sich hin. Geben sie den Helden die Zeit, die Situation zu überdenken. Lassen sie sie eine IN-Probe würfeln, damit sie sich bewusst werden, dass hier etwas anders ist als vorher. Alle, die die Probe bestanden haben, merken auch, was es ist. Die allgegenwärtigen Ratten, Kakertaken, der schlechte Geruch, selbst die Menschen, die vorher überall waren, bleiben hier aus. Selbst die Geräusche scheinen weniger zu werden. Helden mit Gefahreninstinkt dürfen sich spätestens jetzt die Nackenhaare aufstellen, denn der Magier hört nun auf zu murmeln, scheint sich kurz zu konzentrieren und erhebt sich



dann und kommt direkt auf die Helden zu. Versuchen Sie, der Gruppe hier deutlich zu machen, dass er sie entdeckt hat und geben sie ihnen Zeit, zu reagieren.

Belkelario überwacht mithilfe von einigen Gotongi die gesamte Kanalisation. Einer von ihnen hat die Helden schon seit langer Zeit verfolgt und nun seinem Meister mitgeteilt, dass sie an seiner Hütte angekommen sind.

• 4. Akt - Die Ergreifung von Belkelario Violante

Nun beginnt der letzte Teil des Abenteuers. Was die Helden noch nicht wissen können, ist, dass Belkelario zum momentanen Zeitpunkt eigentlich recht ungefährlich ist. Er hat einen Großteil seiner AsP zur Beschwörung von Dämonen ausgegeben, die er in die Gefäße gebunden hat und kann nun noch auf ungefähr 15 AsP zurückgreifen. (Mehr zu seinen beherrschten Zaubern finden sie im Anhang.) Belkelario weiß dies auch und versucht zwar, sich zu wehren, wenn die Helden ihn angreifen sollten, und wird auch versuchen, so bedrohlich wie möglich zu agieren und zu wirken. Allerdings wird er, wenn er seine restlichen AsP verbraucht haben sollte, die Flucht antreten. Lassen Sie die Helden hier ruhig einige Zeit hinter ihm herrennen, um es zu einem Erlebnis für sie werden zu lassen. Im Endeffekt sollte es ihnen aber gelingen, Belkelario zu schnappen. (Es sei denn, Sie wollen ein Folgeabenteuer machen, indem er versucht, sich an den Helden dafür zu rächen, dass sie seine Pläne durchkreuzt haben.)

Sobald die Helden ihn geschnappt haben, werden sie in der Kanalisation nicht mehr ganz so schlecht behandelt. Es wird immernoch niemand freundlich zu ihnen sein, aber es stellt sich ihnen niemand mehr in den Weg, auch nicht um Zölle zu verlangen, sondern sie werden eher Angst vor ihnen haben und aus dem Weg weichen, sobald sie den Gefangenen erkennen.

Die Helden sollten den Gefangenen so schnell es geht in der Akademie abgeben. Sollten sie es bei den Gardisten versuchen, werden auch diese die Gruppe zur Akademie weisen. Dort angekommen, werden sich alle Magister im Rat treffen und über das Urteil entscheiden. Lassen sie die Helden in der Zeit ruhig wieder aus der Akademie gehen, denn die Magister brauchen einige Stunden, um sich zu beraten. Falls sie es wünschen, würde man ihnen aber auch anbieten, in der Akademie zu bleiben. Dort wird ihnen ein Bad angeboten, Essen und Trinken gereicht, die Kleidung gereinigt und eine Sitzgelegenheit beschafft. Ihnen wird allerdings auch gesagt, dass sie sich nicht ohne Begleitung in der Akademie bewegen sollten außer zum Ausgang.

Nach einigen Stunden haben sich die Magister beraten und das Urteil über Belkelario gesprochen. Er wird, wie seine Kameraden auch, wegen Hochverrats am gorischen Volke und rechtswidrigem Einsatz von Dämonen zum Tode verurteilt. Die Hinrichtung wird noch am selben Abend auf dem schwarzen Platz stattfinden. Sollten die Helden dabei sein wollen, gewähren sie ihnen das ruhig.

Am nächsten Tag, die Helden werden selbstverständlich eingeladen, an der Akademie zu nächtigen, wird der Sultan persönlich die Helden einladen, an der Eröffnungszeremonie das Festes teilzunehmen. Die Zeremonie wird auf dem Hauptplatz der Oberstadt abgehalten und einige Hundert Leute haben sich versammelt, um den Worten des Sultans zu lauschen. Er wird eine flammende Rede halten (Mehr dazu im Kasten unten) und dann den Helden noch jeweils ein Geschenk zukommen lassen. Das Geschenk wird ein großer, perfekt geschliffener Edelstein im Wert von 10-15 Dukaten sein. Einige Vorschläge zu



passenden Edelsteinen finden Sie ebenfalls im Kasten unten, allerdings ist es da Ihnen als Meister überlassen, was sie den Helden zugestehen wollen.

„Geliebtes Volk von Rashdul!“ Ausladende Handgeste

„Wir haben uns heute hier versammelt, um das Fest der gorischen Schönheit zu feiern. Ein Fest, das ursprünglich meiner geliebten Shanja und der Schönheit unserer Stadt und unseres schönen Landes gelten sollte. Doch wurde die Schönheit unseres Festes getrübt durch einen Anschlag eines feigen Dämonologen, der immernoch den Lehren Belizeths der Grausamen anhang. Das Weibsstück, dem ich in einem fairen Duell die Macht über Rashdul wieder entrissen habe, nachdem sie sich feige hinter ihren grässlichen Dämonen versteckt hatte, hat immernoch ihren Einfluss. Doch dank dieser tapferen Recken hier..“ **Er fordert die Gruppe auf, zu ihm aufs Podest zu treten** „... ist es möglich, das Fest heute in Ruhe zu feiern. Kommt, ihr Helden, feiert mit uns. Das Volk von Rashdul und Ich danken euch für den Dienst an unserer Stadt, den ihr uns erwiesen habt.“ **Er lächelt und lässt dann einen Sklaven vortreten, um eine Truhe mit [Anzahl der Helden] Edelsteinen bringen zu lassen, von dem der Sultan je einen einem der Helden reicht.** „Mögen euch diese Steine für immer an den Dienst erinnern, den ihr Rashdul erwiesen habt. Und nun, feiert mit uns!“

Sehr gut eignen würden sich den Göttern gefällige Edelsteine. Ein Amethyst für Rahjanahe Charaktere, ein Türkis für Phexnahe Charaktere oder Ähnliches. Ansonsten eventuell der Einstellung des Charakters zugetane Steine. Rote Steine für Impulsive Charaktere, Grüne für naturverbundene u.ä.

Nach der Rede beginnt das Fest. Es wird getanzt, gelacht und gefeiert und die Frau des Sultans bedankt sich mit einem Kuss auf die Wange noch einmal bei den Helden. Danach werden die Helden von den Bürgern umschwärmt und mit Dank überschüttet.

Der Lohn für die Mühe der Helden:

Zusätzlich zu den Edelsteinen Sultan Hasrabals erhalten die Helden natürlich auch noch Abenteuerpunkte für ihre Mühen. Ich würde hier mit 150 - 250 Abenteuerpunkten ansetzen, je nachdem, wie gründlich die Charaktere recherchiert haben und wieviel sie herausgefunden haben. Zusätzlich würde ich jedem Charakter noch eine spezielle Erfahrung auf Magiekunde zugestehen.



- A. - Übersicht der NSCs und ihrer Besonderheiten

Belkelario Violante (Zamiro Amirato Halcalde)

Generelles Aussehen:

Belkelario ist ungefähr 1,70 groß, hat recht dunkle Haut und rote Augen. Er hat langes schwarzes Haar, keinen Bart und auch sehr dünne Augenbrauen. Er trägt eine hellrote Robe, Handschuhe und hat einen sehr dünnen, geraden Magierstab auf dem Rücken.



Beschreibung des Verhaltens:

Belkelario ist ein durchaus freundlicher Mann, auch wenn er immer wirkt, als hätte er etwas zu verbergen. Er weiß, mit Worten umzugehen. Allerdings sollte man sich davon nicht täuschen lassen, denn er weiß genau, dass er nicht nur blufft, sondern, dass hinter seinen Worten ein unglaublich mächtiger Zauberer steckt. Er nennt sich in Gegenwart anderer Zamiro Amirato Halcalde und hegt einen tiefen Groll gegen Sultan Hasrabal.

Beherrschte Zauber:

Applicatus 10, Bannbaladin 14, Fulminictus 6, Geisterbann 8, Geisterruf 10, Horriphobus 12, Ignorantia 8, Invocatio Maior 18, Invocatio Minor 14, Nekropathia 8, Pandaemonium 10, Pentagramma 12, Skelettarius 8, Tlalucs Odem 14, Totes Handle 8, Unitatio 10



Jasmina saba Rechan

Generelles Aussehen:

Jasmina ist eine 1,62m große, ungefähr 20 Jahre alte Tulamidin. Sie sieht recht gut aus und trägt ein sehr kurzes Oberteil, das kaum mehr als ihren Busen bedeckt. Dazu die typisch weite tulamidische Stoffhose und einige Bänder, die lose von ihrem Gürtelbund runterbaumeln. Sie hat lange, braune Haare und braune Augen.



Beschreibung des Verhaltens:

Ihr Verhalten ist am Besten mit dem einer typischen Händlerin zu beschreiben. Sie weiß um ihren Charme und um ihre nicht zu verachtenden Reize und setzt diese ein. Sie wird niemals etwas tun, ohne dafür eine Gegenleistung (Das Lösen eines Rätsels, Geld, ein Gefallen.) zu erhalten. Sie ist viel in der Unterwelt unterwegs und weiß dementsprechend auch darum, wo Belkelario sich aufhält und wie er in Wirklichkeit heißt. Sie ist 12-Göttergläubig und eine geheime Phexgeweihte.

Mögliche weitere Rätsel für die Ausgestaltung des Charakters:

Solange ich beim Herrn bleibe,
nütze ich ihm nichts.
Aber sobald er mich weggibt,
da helfe ich ihm.
- Geld

Was ist größer als der Gott
Was ist böser als die Erzdämonen
Die Armen haben es,
Die Reichen brauchen es,
Und wenn du es isst,
dann stirbst du!
- Nichts

Verborgnen Quellen pflegt sie zu entsteigen,
In ihrem Schimmer spiegelt sich die Welt,
Doch nur, wo Menschen weilen, kann sich zeigen,
Und keiner lebt, dem sie sich nie gesellt.
Sie dringt hervor in lichten Tagesstunden,
Sie birgt im Schoß sich der verschwiegenen Nacht.
Ob stumm auch, mag sie tiefstes Glück bekunden,
Trägt sie alles Leid, das Menschen weinen macht.
Bekämpft, besiegt, doch immer neu geboren,
Wer ist, der sie aus der Welt zu bannen wüsst?
Doch rasch geht ihre Erdenspur verloren,
Und sanft wird sie oft von Liebe weggeküsst.
- Eine Träne



Rechan ash Shafir

Generelles Aussehen:

Rechan ash Shafir ist 1,75m groß und 42 Jahre alt. Er hat einen langen, leicht angegrauten Bart und freundliche braune Augen. Er trägt einen ordentlichen Kaftan, der mit einigen Silberfäden und Edelsteinen durchwoben ist. Dazu eine typische tulamidische Stoffhose und Pantoffeln. Auf dem Kopf trägt er einen Turban, der von einer Brosche mit einem großen Türkis zusammengehalten wird.

Beschreibung des Verhaltens:

Rechan ist ein herzensguter Mensch, allerdings auch ein guter Händler. Er wird keine seiner Waren unter Wert verkaufen und feilscht oft stundenlang um den richtigen Preis für seine Arbeit. Er hängt sehr an seiner Tochter und würde für sie so ziemlich alles tun. Er versteht viel von seinem Handwerk und stellt auch als einfacher Handwerker nicht selten Dinge aus Silber für die Bewohner der Oberstadt her. Er ist 12-Göttergläubig.

Abu Feyhach

Generelles Aussehen:

Kurzes, schwarzes Haar, 1,72m groß und gerade mal 25 Jahre alt. Er hat ebenfalls rote Augen, einen leichten schwarzen Bart. Er trägt eine hellblaue Magierrobe, einen recht „chaotisch“ wirkenden Magierstab und Pantoffeln aus Seide. Dazu ebenfalls einen Turban mit einem hellblauen Stein.

Beschreibung des Verhaltens:

Der noch recht junge Magister ist ein Windelementarist und so ist auch sein Charakter. Er ist sehr ungestüm, redet sehr schnell und unverständlich und vergisst regelmäßig, dass auch noch andere Leute anwesend sind. Er ist Magister des Windes an der Pentagramm-Akademie und hegt eine ziemlich lang anwährende kollegiale Fehde gegen seinen Studienkollegen und Mitmagister Al'Hilal, der ebenfalls den Lehrstuhl für Wind-Elementarismus in Rashdul innehat.



Sultan Hasrabal ben Yakuban von Gorien

Generelles Aussehen:

Sultan Hasrabal ist ein recht großer Mann mit 1,85m Körpergröße. Er ist ungefähr 70 Jahre alt, hat einen grauen Ziegenbart, graue Haare und graue Augen. Seine gesamte Robe ist mit Edelsteinen durchsetzt, sowie auch sein Magierstab. Er trägt viele Ringe und Schmuck im generellen, sowie einen prunkvollen Turban, der ebenfalls von Edelsteinen durchsäumt ist.

Beschreibung des Verhaltens:

Sultan Hasrabal ist nach außen hin ein freundlicher, aber verhaltener Mann. Er behält seine Umgebung genauestens im Auge und von seiner Freundlichkeit sollte man sich nicht täuschen lassen. Er ist ein ehrgeiziger und beizeiten skrupelloser Mann. In Zeiten der Ruhe liebt er das Spielen. Er ist sehr charismatisch und trotz seines Alters immernoch sehr gut in Form. Er ist Rashtullahgläubig, neigt aber dazu, Rashtullahs Gesetze zu seinen Gunsten zu verbiegen.

Shanja Eshila von Rashdul, Hauptfrau Sultan Hasrabals von Gorien

Generelles Aussehen:

Eshila von Rashdul ist, auch wenn sie bereits an die 50 Götterläufe zählt, immernoch eine wunderschöne Frau. Sie ist 1,60m groß, 48 Jahre alt. Sie trägt eine vielschichtige Bluse aus Seide, die trotz einiger Schichten immernoch hier und dort Einblicke gewährt. Dazu trägt sie einen Juwelendurchwobenen Schleier, der auch ihre langen schwarzen Haare bedeckt.

Beschreibung des Verhaltens:

Hinter dem Schleier ist die Shanja sehr umtriebig. Ihren loyalen Hofstaat hält sie geschickt frei von den unvermeidlichen Spionen des Sultans. Mit allen Mitteln versucht sie, ihre Handlungsfähigkeit in Rashdul und darüber hinaus zu bewahren. Sie schützt, verharmlost oder versteckt Dissidenten und pflegt ihre Verbindungen nach Aranien. Dass sie selbst von der Natürlichkeit weiblicher Dominanz in Liebe, Kultur und Herrschaft überzeugt ist, wissen nur ihre engsten Vertrauten. Sie betet für's Protokoll zu Rashtullah, verehrt aber insgeheim Feqz und Beli Rascha (Die urtulamidischen Beschreibungen Phexens und Rahjas.)

