



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH (<http://www.ulisses-spiele.de/>). Copyright © 1997-2009. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an webmaster@borbarad-projekt.de oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Szenario für Bastrabuns Bann in Fasar

[Elke © 2009 | webmaster@borbarad-projekt.de | 22-04-09]

Szenario in Fasar

Zeit: Während Bastrabuns Bann (etwa Anfang Travia 1019)

gespielt am 8.3.2009, Spielzeit ca. 10 Stunden

von Elke

Situation (Gruppe und was bisher relevantes geschah)

Die Gruppe:

Ramon - Schwarzmagier aus Mirham, Zweitstudium Fasar/Al'Achami, Schüler Thomeg Atherions, 1. Gezeichneter

Rivanjuk - Norbadischer Händler, 2. Gezeichneter

Korin - Söldner und Barde, 3. Gezeichneter

Harkon - Einbrecher und Phex-Geweihter aus Gareth, zukünftiger 4. Gezeichneter

Lilliana - Hexe aus Weiden, vielleicht 5. Gezeichnete

Wulf - Rahjakavalier und Rahja-Akoluth, zukünftiger 6. Gezeichneter (bei dem Namen kann ich einfach nicht anders)

Während der Weltreise (Bitte zum Bündnis) des 2. Gezeichneten waren alle Helden bis auf die Hexe bereits ein paar Wochen in Fasar. Dort haben sie unter anderem bei dem Händler und Erhabenen Mharbal al'Tosra vorgesprochen. Ein gemeinsamer Bekannter hatte sie dort vorgestellt. Mittlerweile wurde Harkon von dem Bekannten als Phex-

Priester ausgebildet und weiss auch, dass al'Tosra Phex-Geweihter ist - allerdings nicht in welcher Funktion.

In einem Brief, gefunden im Tuzaker Fürstenpalast, wurde erwähnt, dass sich die "Akademie des Meisters" bald in den Händen der Borbaradianer befinden würde. Die Al'Achami Akademie in Fasar ist aus Sicht der Helden ein Möglicher Kandidat, da sie vor 500 Jahren eine Weile lang von Borbarad geleitet wurde. Ramon hat von Khunchom aus einen Boten mit einer Warnung an Thomeg Atherion, Spektabilität der Al'Achami, geschickt.

Auf Maraskan hat die Gruppe mehrere Briefe von Urdo von Grisholm an andere Borbaradianer gefunden. In Khunchom haben sie erfahren, dass er Truppen für eine Invasion Khunchoms im Kor-Tempel angeworben hatte. Eigentlich hatten ihn die Söldner schon längst wieder in Khunchom erwartet. Sie hatten mal gehört, dass er auch noch etwas in Fasar zu erledigen hatte.

Der oberste Kor-Geweihte von Khunchom (und zweiter der gesamten Kirchen-Hierarchie), der Hüter des Kodex, ist nach Fasar aufgebrochen, weil der dortige oberste Kor-Geweihte (und Papst der Kor Kirche), der Richter der Neun Streiche, sich angeblich seltsam verhält. Er soll angeblich Meuchler-Aufträge annehmen.

Die Helden (bzw. Ramon) wissen, dass Thomeg Atherion in Fasar einen Mondstein als Briefbeschwerer verwendet.

All diese Hinweise haben dazu geführt, dass die Helden über Anchopal (wo sie ein Magiergrab geplündert haben - "untersucht" kann man das nun wirklich nicht nennen) nach Fasar gezogen sind. In Anchopal hatten sie aber nicht alle Attentäter erwischt, so dass die Gegenseite in Fasar wusste, dass die Helden kommen.

Abweichungen vom "offiziellen Aventurien"

Da die Spielhilfe "Das Land der ersten Sonne" sich auf eine Zeit nach Borbarad bezieht, wird dort nur erwähnt, dass Mharbal al'Tosra früher Erhabener in Fasar war. Ausserdem gibt es einen Erhabenen, der als Händler die Mada Basari (die es erst seit 1022 BF gibt) vertritt.

Ich habe dies so uminterpretiert, dass es bis zu seinem öffentlichen Auftritt als Stimme des Mondes Mharbal al'Tosra war, der als Händler im Rat der Erhabenen die Interessen der Phex-Kirche vertritt (natürlich nicht offiziell). Damit konnte ich auch die Türkise Abzeichen aus der Spielhilfe übernehmen.

Während der Weltreise des 2. Gezeichneten hatte ich al'Tosra schon mal eingebaut, um später in Rohals Versprechen auf bekannte NSCs zurückgreifen zu können.

Da Bastrabuns Bann eigentlich nur für Magier oder Forscher interessant ist und der Rest (also alle ausser dem 1. Gezeichneten) meiner Gruppe schon bei der Auftragsvergabe in Khunchom nichts mit dem Auftrag anzufangen wussten, geht es bei mir vor allem

darum, eine Invasion der Tulamidenlande durch Borbaradianer zu verhindern. Dies ist den Helden in Khunchom auch bereits gelungen. Die Mondsteine von Bastrabuns Bann sind für die Helden nur deshalb interessant geworden, weil die Borbaradianer hinter ihnen her zu sein scheinen (eigentlich ist es nur Achaz im Auftrag von Abu Terfas, aber dass wissen sie noch nicht). Der Schwerpunkt hat sich damit von einer Forschungsmission zu einer Diplomaten-Mission verschoben.

Wulf ist in Aventurien, speziell in Mhanadistan berühmt. Zum einen gibt es mehrere Krieger-Wulf Geschichten, die zum Teil von der Familie da Merinal verbreitet werden (die erste entstand nach Staub und Sterne - inplay!). Zum anderen ist er innerhalb der Rahja-Kirche bekannt, weil er mehrere Visionen hatte, die direkt der Göttin zugeschrieben werden. Zum dritten (aber das ist in Mhanadistan noch nicht so verbreitet) ist er von Raidri Conchobair persönlich zum Schwertmeister ausgebildet worden.

Hintergrund: Da der 6. Gezeichnete erst sehr spät gezeichnet wird und ich den Spieler nicht nur hinterher laufen lassen wollte, habe ich schon früh angefangen, ihn als bekannten Helden aufzubauen.

Was sollte erreicht werden

Zum einen soll natürlich der Richter der neun Streiche als Paktierer entlarvt und besiegt werden. Dann sollen die Helden die Borbaradianer-Truppe um Harun al'Matassa enttarnen und beseitigen. Zusätzlich wollte ich Wulf ein geweihtes Schwert zukommen lassen. Und vor allem sollte all das auf aktives Vorgehen der Helden basieren und nicht auf "Aufträgen" von mächtigen Meisterpersonen.

Aus vorhergehenden Abenteuern weiss ich, dass meine Gruppe dazu tendiert, sich in Städten zu trennen. Bei sechs Spielern ist das lästig und führt zu Langeweile bei den Spielern und bei mir zu Überforderung (ich verliere einfach die Übersicht). Also war es mein Ziel, die Helden so gut es geht zusammen zu halten.

Das alles führte zu der Überlegung, dass die Situation in Fasar unübersichtlich und instabil sein musste.

Dann wollte ich natürlich den Mondstein noch irgendwie einbauen. Am besten sollten ihn die Helden nicht einfach von Thomeg Atherion erhalten können. Und ich musste noch die Information zu Bastrabuns Hand einbauen, damit die Helden ein nächstes Ziel (Samra) haben.

Planung des Szenarios

Die Hauptmachtgruppen sind:

- die 6 "grossen" Erhabenen:

Khajid Ben Farsid (Satrap von Fasar),

Malik Bey ibn Hachir Bey (Novadis),

Manach ter Goom (Garetier),

Thomeg Atherion (Al'Achami),

Shanja Rashanja (Rahja-Kirche) und

Mharbal al'Tosra (Händler und Feqz-Kirche).

- die Borbaradianer unter Harun al Matassa, einem "kleinen" Erhabenen, der als Händler von Sklaven und Alchemistischen Stoffen fungiert
- der offizielle Feqz-Tempel (mit der Diebesgilde Beni Fessiri)

Dann gibt es noch den Richter der 9 Streiche, der bei mir eine Privattruppe namens "Horde des schwarzen Prinzen" anführt. Eine Verbindung zu den Borbaradianern habe ich darüber eingebaut, dass Harun als Magier (ehemals Al'Achami) und vor allem als Heiler der Kor-Truppen schon vor dem Fall des Richters gute Kontakte hatte. Irgendwann hat Borbarad dann Fasar und Harun einen Besuch abgestattet und in diesem Zuge auch den Richter verführt.

Und natürlich ist da auch noch der Hüter des Kodex aus Khunchom, den (bzw. die) ich als Notnagel in der Hinterhand behalten wollte. Er könnte im Fall eines Falles den Richter besiegen und vielleicht auch die Verbindung zu Harun und damit zu den Borbaradianern kennen.

Thomeg Atherion sollte ja eigentlich durch einen Boten aus Khunchom vor einer Borbaradianer-Verschwörung gewarnt sein. Ich habe den Kopf des Boten auf einem Spiess vor einem der Dörfer auf der Reiseroute der Helden platziert. Die Dorfbewohner haben gesagt, es handele sich um einen finsternen Schwarzmagier und Dämonenpaktierer. Ich habe es offen gelassen, ob sich der Bote dumm verhalten hat oder ob er von den Borbaradianern abgefangen wurde. Jedenfalls hat es die Helden zu grösserer Eile angetrieben (allerdings nicht zur Vorsicht ...).

In Fasar angekommen sollten die Helden in einen Hinterhalt laufen. Damit wollte ich verdeutlichen, dass der Gegner auf sie vorbereitet ist. Ausserdem wollte ich deutlich machen, wie gefährlich es werden kann, damit die Gruppe sich nicht ohne Not trennt. Entkommen sollten sie aus der Falle mit der Hilfe eines Diebes (Yussuf) im Dienst von al'Tosra.

Anschliessend sollte al'Tosra die Helden zu sich rufen und ihnen die Situation in Fasar beschreiben: Thomeg Atherion hat vor zwei Wochen die Stadt zu einem Ausflug ins Gebirge verlassen und direkt danach ist es zu Unruhen gekommen. Die Novadis greifen alle anderen Machtgruppen an und haben auch schon den Anführer der Rahja-Truppen getötet.

Hintergrund ist Harun, der tatsächlich versucht, die Al'Achami und wenn möglich auch das restliche Fasar zu übernehmen. Dazu hat er Söldner in Novadi-Farben an mehreren Stellen Leute überfallen lassen. Ausserdem hat er eine Sklavin im Rahja-Tempel bestochen, die ihm Thomeg Atherions Siegelring besorgt hat. Atherion ist der Verlust

zwar kurz vor seiner Abreise noch aufgefallen, aber er hat lediglich von Shanja Raschanja verlangt, den Ring bei seinem nächsten Besuch wieder zu erhalten.

Harun hat dann einem der Akademie-Räte (Charef) der Al'Achami den Ring gegen den Mondstein von Atherion verkauft. Das hat bis zum Eintreffen der Helden dazu geführt, dass der Akademie-Rat versucht, die beiden anderen Räte unter Kontrolle zu bringen: bei der einen (Nazmeya) mit Drohungen und bei dem anderen mit Gift.

Harun will den Ring allerdings wieder entwenden, um die Situation weiter zu destabilisieren. Er hat dazu den Akademie-Rat auf den Basar eingeladen. Dort will er ihn von Söldnern in Novadi Uniform überfallen lassen. Wenn es dabei zu Toten kommt, ist ihm das auch recht.

Die Erhabenen wissen zwar, dass irgendwas passiert und einige haben auch schon den Verdacht, dass nicht alles Novadi ist, was Novadi-Farben trägt, aber jeder versucht die Situation auszunutzen. Die zusätzliche Schwäche der Al'Achami kommt fast jedem Recht. Al'Tosra glaubt allerdings die Geschichte der Helden, dass die Borbaradianer eine ernsthafte Gefahr für Fasar sind. Daher wird er sie nach seinen Kräften unterstützen.

Die Rahja-Kirche hat gleich zwei Probleme, die sie fast handlungsunfähig macht: zum einen wird in den eigenen Reihen ein Dieb gesucht und zum andern fehlt den Ferkina-Säbeltänzern momentan ihr Anführer und es haben Kämpfe um seine Nachfolge angefangen.

Die Helden können also im Rahja-Tempel helfen, wenn Wulf sich in die Nachfolge einmischt - geplant ist ein aufwändiges Schwertduell zu Trommelschlägen (meine Interpretation eines Schwerttanzes).

Ausserdem könnte sich Harkon in der Diebesgilde profilieren, indem er den Dieb von Atherions Siegelring bestiehlt. Normale Diebe stehlen, Meisterdiebe bestehlen die (nicht phexischen) Diebe.

Und natürlich soll Ramon mit der Akademie-Rätin Nazmeya die Situation in der Al'Achami klären. Sie wird ihm bei erster Gelegenheit erzählen, dass der erste Akademierat den Siegelring hat. Und sie kann Ramon auch gleich verraten, dass dieser Akademierat sich am nächsten Tag auf dem Basar aufhalten will, um Geschäfte mit dem Alchimisten Harun zu machen.

Die Hüterin des Kodex ist schwer verletzt, trifft sich aber irgendwie mit den Helden und bittet diese im Zweifelsfall, den Richter auszuschalten. Bei dem anschliessenden Duell darf der dritte Gezeichnete feststellen, dass auch er Grenzen hat (der wird sonst zu übermütig), da der Paktierer mit magischen und profanen Waffen nicht verletzt werden kann. Entweder gibt Korin dann auf oder der Richter beendet den Kampf sobald Korin am Boden liegt (umbringen will ich ihn ja nicht).

Irgendwann soll es zu einem Rat der Erhabenen kommen. Dort dürfen die Helden ihren Verdacht gegenüber jedem äussern, aber sie müssen Beweise vorlegen, um alle auf ihre Seite zu bringen. Das sollte dazu führen, dass die Helden bei Harun einbrechen und zum Beispiel einen Glasgötzen und die Statue des Richters finden. Dabei können sie auch gleich noch über den Mondstein stolpern, den Harun an Abu Terfas verschicken wollte. Daneben liegt dann ein Brief, in dem Harun Abu Terfas darüber informiert, dass er zur Aktivierung der Steine wahrscheinlich auch noch Bastrabuns Hand braucht (die er ihm gerne auch besorgen würde).

Beim nächsten Zusammentreffen des Rates und beim Vorlegen der Beweise taucht dann auch noch Thomeg Atherion auf und die Situation kommt wieder unter Kontrolle.

Soweit meine Planung. Und kein Plan überlebt den Kontakt mit den Spielern.

Spielbeschreibung (was dann aus dem Plan wurde)

Tag 1 Nachmittags: die Helden kommen nach Fasar und werden überfallen; Hilfe durch Yussuf im Auftrag von al'Tosra; Harkon fragt nach Audienz bei al'Tosra; gemütliches Abendessen mit Berichten aus Fasar und Tipps vom Erhabenen. Ramon schreibt einen Brief an Nazmeya (Akademie).

Tag 2 Vormittag: Besuch in der Rahja-Kirche; Eine Dienerin berichtete von Ärger in der Kirche; Audienz bei der Shanja; Beobachtung von Zweikämpfen zwischen Säbeltänzern; Shanja gibt auf Nachfrage zu: Atherion wurde bestohlen

Tag 2 Nachmittag: Besuch in der Phex-Kirche; Harkon will bei den Beni Fessiri oben einsteigen (als Meisterdieb); als Beweis seines Könnens wird er aufgefordert den Dieb von Atherions Schmuckstück zu bestehlen und dieses im Tempel vorzuweisen

Tag 2 Nacht: Treffen mit Nazmeya in Yol'Ifritim; die Lage in der Al'Achami ist ernst: 2. Rat leidet an Lebensmittelunverträglichkeit; Charef hat seinen Führungsanspruch durch Atherions Siegelring untermauert; am übernächsten Tag will Charef auf dem Markt mit Harun über Alchemistische Zutaten verhandeln

Tag 3 Vormittag: Treffen mit der Hüterin des Kodex im Phextempel; Sie ist verwundet von einem Duell mit dem Richter; sie bestärkt Korin darin ihn zu fordern.

Harkon gibt im Phex-Tempel eine schlechte Fälschung von Atherions Siegelring in Auftrag

Tag 3 Nachmittag: auf dem Basar bestechen die Charaktere den Verkäufer von Haruns Stand um ihn am nächsten Mittag für zwei Stunden übernehmen zu können

Tag 3 Nachmittag: Besuch im Kor Tempel; Korin lässt dem Richter seine Forderung überbringen

Tag 3 Abend: Duell von Wulf und dem besten der Säbeltänzer; Wulf gewinnt die Achatlöwin und wird Anführer der Säbeltänzer/Ferkinas

Tag 4 Morgen: Duell Korin gegen den Richter; Korin gibt schwer verletzt auf; Wulf bezichtigt den Richter im Rondra Tempel ein Paktierer zu sein; zusammen mit Rondrianern und Säbeltänzern wird der Kor-Tempel gestürmt. Der Richter wird nicht gefunden; auf Vorschlag von Harkon wird der Kor-Tempel vorläufig (bis zur Klärung der Vorwürfe) dem Hochgeweihten der Rondrianer unterstellt.

Tag 4 Mittag: Auf dem Basar findet eine Sklavenversteigerung statt; Harun ist persönlich anwesend (also war die Bestechung sinnlos); Ramon scheitert mit Ablenkungsversuch, kann Harun aber per SOMNIGRAVIS zu einem spontanen Mittagsschlaf überreden; Charef kommt mit Eskorte; Rivanjuk startet mit einem Armbrustschuss ein Ablenkungsmanöver; offenbar wollen auch andere ein bisschen Unruhe auf dem Basar - es kommt spontan zu wilden Prügeleien, die schnell mit Waffen ausgetragen werden; Harkon kann einen von zwei Angreifern auf Charef mit einem Kinnhaken bewusstlos schlagen; den zweiten benutzt er als Ablenkung um Atherions Ring gegen die Fälschung auszutauschen; anschliessend hilft er Charef gegen den Angreifer und kann ihn gemeinsam mit Korin, Wulf und Rivanjuk zur Akademie zurück begleiten (Dreistigkeit siegt)

Tag 4 Nachmittag: Harkon wird nach Vorweisen von Atherions Siegelring als Meisterdieb bei den Beni Fessiri aufgenommen; die Helden erfahren von den Phexianern, dass Harun etwas mit dem Richter zu tun hatte; ausserdem kommt heraus, dass vor etwa zwei Jahren ein Jüngling mit sechs Fingern an jeder Hand eine Weile bei Harun war und dort wahrscheinlich auch den Richter der 9 Streiche getroffen hat

Tag 4 Abend: Versammlung des Kollegiums der Al'Achami; Ramons grosser Auftritt indem er Charefs Ring als Fälschung entlarvt; das Kollegium setzt Ramon bis zu Atherions Rückkehr als dessen Vertreter ein (immerhin hat er ja den echten Siegelring); anschliessend in Atherions Kammer: der Mondstein fehlt; Charef gibt nach Blickduell mit Ramon zu, dass Harun ihm den Ring gegen den Mondstein verkauft hat. Die Helden sind sich sicher, dass Harun der Borbaradianer ist und wollen ihn möglichst schnell ausschalten.

Tag 4 Nacht: alle möglichen Truppen werden zusammengetrommelt: Rondrianer, Rahja-Säbeltänzer(Ferkinas), Wachtruppen von al'Tosra und schliesslich noch fünf Adepten der Al'Achami. Dann wird Haruns Aburja gestürmt -> im Keller (und nachdem Korin sich in eine Echse verwandelt hat) grosses Finale in einem Kultraum; Korin erschlägt den Richter der 9 Streiche mit einer Korgeweiheten Ochsenherde; Ramon kann Harun mit einem IGNIFAXIUS erledigen; letztendlich kann eine borbaradianische Glasgötze erbeutet werden.

Tag 5: Der Mondstein und ein Brief werden gefunden; der Rat der Erhabenen tritt zusammen, die Spieler präsentieren eine Borbaradianische Glasgötze als Beweis; Atherion taucht auf und stärkt den Helden den Rücken

Spielbeschreibung aus Sicht des 2. Gezeichneten Rivanjuk (vom Spieler geschrieben)

Je weiter wir in Richtung Fasar kamen, umso unfreundlicher wurden die Menschen. Es war sehr ungewöhnlich, da diese Gegend eigentlich für seine Gastfreundschaft bekannt ist. Wir fanden den Schädel des Boten, den wir vor langer Zeit von Khunchom zu Thomeg Atherion geschickt hatten, an einen Spiess gehängt. Als ich im Dorf fragte, für was diese harte Bestrafung verhängt wurde, wurde mir erklärt der Mann sei mit Dämonen im Bunde gewesen. Wir entschlossen uns nicht in Dörfern zu übernachten, sondern lieber in unserem Zelt in der Wildnis.

Einige Tage später kamen wir endlich in Fasar an. Fasar war eine riesige Stadt, 40000 Menschen wohnten in oder um Fasar herum. Auch hier, wie in Gareth, gab es keine Stadtmauer. Einzelne Quartiere hatten eine Mauer, aber die schien mehr ein Überbleibsel aus alten Zeiten. Die Stadt wurde oft dem Erdboden gleich gemacht und wieder aufgebaut. Es hiess, dass es unter der Stadt genau so viel Leben gab wie oben. Die Stadt wurde von den Erhabenen regiert. Jeder Erhabene hatte einen Turm, der höchste gehörte Mharbal al'Tosra und war circa 21 Stockwerke hoch. Marbhal ist ein Händlerfürst und ein guter Freund Gerion Bellentors. Jeder Erhabene hatte einen eigenen Turm und es gab auch Hoch-Strassen, welche diese Türme verbanden. Diese waren aber kontrolliert und kein Unbefugter hatte Zutritt. Weitere Erhabene waren Thomeg Atherion und die Leiterin des Rahja Tempels Shanja Rashanja. Farben waren auch wichtig. Jeder Erhabene hatte eine Farbe und seine Untergebenen mussten sich entsprechend ankleiden. Gewöhnliches Volk trug erdfarbene Kleidung. Glücklicherweise kannten wir bereits die Gepflogenheiten der Stadt, so dachten wir sollten wir kein Aufsehen erregen, wenn wir hineinreiten.

Aber unsere Gegner waren uns wieder mehrere Schritte voraus. Während wir in die Stadt ritten kam uns eine Pferdgespann entgegen und plötzlich gingen die Pferde vermeintlich durch und das grosse Gespann stellte sich quer auf die Strasse und blockierte jedes durchkommen. Als wir uns drehen wollten geschah das gleiche hinter uns und wir waren in einem kleinen Strassenabschnitt eingeschlossen. Es dauerte nur wenige Sekunden und es flogen die ersten Bolzen auf uns. Die Lage war verzweifelt und ich hatte unter einem umgekippten Wagen Schutz gesucht. Ich überlegte, wie ich unsere Angreifer zum offenen Kampf bewegen konnte, als sich eine kleine Türe öffnete und ein Mann uns da rein winkte. Wir waren gerettet! Der Mann führte uns durch ein unterirdisches Labyrinth und irgendwann ging es denn viele Stockwerke hoch. Wir waren im höchsten Turm der Stadt als Gäste des Erhabenen Mharbal al'Tosra.

Wir wurden in den Arbeitsraum von Mharbal al'Tosra gebracht, wo der Erhabene bereits auf uns wartete. Er war ganz Händler und erklärte uns, dass Krieg in der Stadt herrsche. Thomeg Atherion hatte die Akademie verlassen und war auf Reisen. Die Erhabenen würden sich untereinander bekriegen. Jeder würde dann auch gegen die Novadis kämpfen. Mharbal war auch der Meinung, dass Novadis uns angegriffen hatten. Ich konnte mir das nicht vorstellen, was hatten wir denn den Novadis angetan? Es erschien uns wie immer, die Borbaradianer versuchten Zwist unter den Machthabern zu säen und würden dann ein leichtes Spiel haben die Macht selbst zu übernehmen. Mharbal al'Tosra bat uns, Informationen zu sammeln und vielleicht wieder etwas Ruhe in die Stadt zu bringen. Ruhe war nicht gerade unsere Stärke, aber wir wollten es mal versuchen?

Am nächsten Tag wollten wir uns im Rahja Tempel melden. Yussuf wurde uns Mharbal al'Tosra als Führer durch die Unterirdischen Gänge der Stadt zugeteilt und war sichtlich zufrieden uns zum Rahja Tempel zu führen. Ich weiss nicht durch wie viele Tunnel wir liefen, bis wir dann endlich dort waren. Dieser Tempel der Liebesgöttin, war nicht genauso wie die anderen. Der Fasarer Kult schien etwas weiter zu gehen, als im übrigen Aventurien. Eine Geweihte begrüsst uns und nachdem Wulf sich korrekt vorgestellt hatte, wurde uns gesagt, dass die Hochgeweihte Shanja Rashanja uns bald empfängt. Die Zeit überbrückten wir mit baden und schauten nackten Ferkina Kämpfer zu, welche einen merkwürdigen Schwerttanz durchführten. Ich schaute auch einem Fakir zu, welcher sich allerlei spitze Gegenstände durch den Körper trieb. Es verging viel Zeit, bevor uns dann die Hochgeweihte empfing.

Shanja Rashanja schien glücklich uns zu sehen. Auch sie war besorgt wegen den Unruhen in der Stadt. Der plötzliche Aufbruch Thomeg Atherions hatte die Al'Achami Akademie etwas ins Chaos gestürzt. Sie erzählte uns, dass er vor seinem Aufbruch hier war. Es war ein offenes Geheimnis, dass Thomeg sehr von der Hochgeweihten angetan war. Scheinbar wurde ihm etwas im Tempel geklaut. Sie wusste nicht genau was es war. Die Ferkinas, welche draussen ihre blutigen Schaukämpfe durchführten, waren die persönliche Leibwache Shanjas. Ihr Anführer wurde angeblich von den Novadis getötet und nun machten sie unter sich aus, wer ihr neuer Anführer werden sollte. Wir motivierten Wulf dazu sich für den Posten zu "bewerben". Es schien uns die einzige Möglichkeit, die Ferkinas ruhig zu halten. Es war offensichtlich, dass sie wohl bald Rache an den Novadis nehmen wollten. Die Hochgeweihte versprach uns mit den Ferkinas zu reden. Wir genossen noch den Rest des Morgens im Tempel und suchten danach Yussuf. Er sollte uns zum Tempel des Phex bringen.

Am frühen Nachmittag begaben wir uns zum Phex Tempel. Da würden wir wohl auch warten müssen, denn die Phexianer mögen die frühen Tagstunden nicht wirklich. Allzu lange dauerte es nicht und wir wurden in einen Raum geführt. Die Decke war mit vielen Glitzersteinen geschmückt und an einer Wand hingen Tontäfelchen mit Zeichen. Sie stellten scheinbar eine Art Rangordnung innerhalb des Fasarer Tempels dar. Harkon wurde aufgefordert sein Täfelchen an den richtigen Platz an der Wand zu setzen. Wie eine kleine Spinne kletterte er die Wand hoch und setzte sein Zeichen an die zweitoberste Stelle neben fünf anderen Täfelchen. Natürlich musste Harkon seine Position nun auch bestätigen. Er erhielt den Auftrag, die Sache zu beschaffen welche Thomeg Atherion gestohlen wurde. Ein etwas komplizierter Auftrag, denn niemand konnte uns bisher sagen, was der Spektabilität der Al'Achami überhaupt gestohlen wurde.

An diesem Abend sollten wir dann endlich die ersten guten Hinweise erhalten. Eine gute Freundin Ramons und dritte Akademierätin der Al'Achami hatte auf seinen Brief geantwortet. Wir sollten Nazmeya saba Sherizeth an diesem Abend treffen. Yussuf war nicht besonders glücklich uns unbemerkt zu diesem Treffen zu bringen. Er mochte die Magier nicht besonders. Nazmeya schien sehr glücklich Ramon wieder zu sehen. Sie erzählte uns, dass der erste Akademierat Charef ben Dschadir die Macht in der Al'Achami übernommen hätte. Der zweite Akademierat war krank, wahrscheinlich eine Fischvergiftung. Der Siegelring Atherions bestätigte Charefs Machtanspruch. Endlich wussten wir was Thomeg Atherion geklaut wurde!

Zufrieden gingen wir mit Yussufs Hilfe zurück in die Gemächer, welche uns der Erhabene Mharbal al'Tosra zur Verfügung gestellt hatte. Der Herr des Hauses lud uns zum Essen ein und wollte natürlich ein paar Informationen haben. Wir waren ziemlich offen zu unserem Auftraggeber. Am späteren Abend schmiedeten wir noch die Pläne für den nächsten Tag. Wulf hatte eine Einladung vom Rahja Tempel erhalten. Mharbal al'Tosra hatte für uns auch ein Treffen mit dem schwer verletzten Hüter des Kodex ausgemacht. Das Treffen sollte im Phex Tempel stattfinden. Wir erhofften uns, dass der Hüter des Kodex uns vielleicht etwas mehr über das merkwürdige Verhalten der Kor Kirche erzählen konnte. Wir hatten auch herausgefunden, dass Charef ben Dschadir übermorgen am Markt grössere Akquisitionen von Alchimika tätigen wollte. Unser Plan bestand darin, eine Kopie des Siegelringes zu machen und die Ringe im Bazar auszutauschen. Dafür wollten wir den Stand kurzerhand übernehmen. Der Verkäufer würde uns für ein gewisses Schweigegeld bestimmt den Stand überlassen.

Am frühen Morgen führte uns Yussuf wieder durch die unterirdischen Gänge zum Phex Tempel. Der Hüter des Kodex lag auf einem Krankenbett. Der Körper der Frau hatte so viele Löcher, wie der Svelltaler Käse, den meine Mutter so gerne ass. Sie erzählte uns, dass es das Werk des Anführers der Kor-Kirche war. Sie wollte hier einfach den Gerüchten nachgehen und den Richter der neun Streiche fragen ob es wahr ist, dass die Kor-Kirche mittlerweile auch Blutgeld annahm. Der Richter der neun Streiche forderte sie sofort zum Zweikampf heraus. Die Frau meinte, man könnte diesen Mann nicht schlagen und irgendwie auch nicht entscheidend verletzen. Jedenfalls hatten wir ihren Segen, falls wir es versuchen wollten. In der Phex Kirche gaben wir noch eine Fälschung des Siegelrings der Al'Achami Akademie in Auftrag. Es kostete uns 100 Dukaten, aber dafür würden wir ihn auch am nächsten Tag erhalten. Wohl ein fairer Preis für einen Eilauftrag.

Yussuf war erfreut, dass unser nächstes Ziel der Rahja Tempel war. Wulfs Zweikampf gegen den Ferkina stand an und wir waren alle gespannt, wie genau das funktionieren sollte. Als wir zuschauten, schien es mehr ein etwas blutiger Tanz zu sein, als ein echter Zweikampf. Wulf wurde vorbereitet und uns wurden die Regeln erklärt. Es handelte sich tatsächlich mehr um einen Tanz und wir konnten mit anfeuern und singen, versuchen den Gegner Wulfs aus dem Takt zu bringen. Korin schien das besonders zu erfreuen, endlich konnte er zeigen, dass er nicht nur ein dumpfer Draufschläger war. Es wurde knapp, doch Wulf konnte den Ferkina mit sehr geschmeidigen Tanzschritten besiegen. So wurde er Anführer der Wache von Shanja Rashanja. Der Ferkina nahm seine Niederlage nicht zu schwer. Schliesslich war er von einer lebenden Legende der Rahja Kirche besiegt worden. Wulf erhielt ein wunderschönes Schwert und was noch viel wichtiger war, Oberbefehl über circa 50 Ferkina Kämpfer, die für ihn durchs Feuer gehen würden. An diesem Tag konnten wir nicht mehr viel machen. Wir bereiteten unsere Austauschaktion am Marktplatz vor. Natürlich konnte auch Korin nicht widerstehen und ging zum Kor Tempel um den Richter der neuen Streiche herauszufordern. Der Kampf sollte morgen am Nachmittag in der Arena stattfinden.

Wir fanden uns am Nachmittag des nächsten Tages beim Marktplatz ein. Die Stimmung war geladen. In einer Ecke standen ungefähr 15 Novadis gut zu erkennen an ihren Farben. Als dann Charef mit seiner schwarz gewandeten Leibgarde auftauchte, lag Ärger förmlich in der Luft. Der Marktplatz galt als neutrales Gebiet und bisher hatten sich noch alle Erhabenen daran gehalten. Auch für uns lief es nicht besonders gut. Beim Stand von Harun al'Matassa stand nicht der Händler mit dem wir den Tausch abgemacht hatten, sondern der Besitzer persönlich. Wir mussten also improvisieren um den Tausch vorzunehmen. Harkon schickte mich mit einer Armbrust auf das nächste Gebäude und wies mich an, Harun al'Matassa vor die Schuhe zu schießen. Nachdem ich den Schuss abgefeuert hatte, brach am Marktplatz das absolute Chaos los. Irgendwie hatte ich aber das Gefühl, das wir nicht die einzigen waren, welche dieses Chaos verursacht hatten. Harkon gelang es tatsächlich die Ringe auszutauschen. Er machte es gar so gut, dass Charef nichts bemerkte sondern handelte sich sogleich den Auftrag ein, Charef wieder sicher in die Akademie zu geleiten. Tatsächlich hatte auch ein Fremder versucht, den Akademieleiter umzubringen. Die Hauptsache war, dass wir unser Ziel erreicht hatten. Wir wollten sofort in den Phex-Tempel um sie über Harkons Erfolg zu informieren. Das sollte seine Position bei den Meisterdieben der Stadt bestätigen.

Am nächsten Tag gingen wir zur Arena. Korins Zweikampf gegen den Richter der neun Streiche stand an. Die Arena war voller Söldner und die Stimmung war deutlich gegen uns. Der Richter der neun Streiche war wie zu erwarten ein hünenhafter Mann, der mit einer Barbarenstreitaxt kämpfte. Es schien so, als könnte Korin kurzen Prozess mit dem

Mann machen. Korins Schläge trafen punktgenau und der Korhochgeweihte machte keine Anstalten abwehren oder ausweichen zu wollen. Der Mann blutete am ganzen Körper aber er fiel einfach nicht um. Wir begannen zu zweifeln, ob es eine gute Idee war, diesen Typen zum Zweikampf zu fordern. Nach einer Weile wollte ich das Seelentier dieses Mannes erkennen und ich fand zum ersten Mal Keines. Konnte es sein, dass er gar keine Seele mehr hatte? Das würde wohl bedeuten, dass er bereits ein ziemlich "fortgeschrittener" Paktierer war. Wir versuchten es Korin zuzurufen, aber er war im Kampfrausch. Irgendwann mal, schienen auch die Schläge des Paktierers durchzukommen und Korin blieb nur noch die Aufgabe. Er überlebte den Kampf schwerverletzt, aber in seinen Augen funkelte immer noch ein beängstigender Rachedurst.

Der direkte Weg gegen den Richter der neun Streiche war fehlgeschlagen. Wir wussten nun aber, dass die Kirche von einem Paktierer geführt wurde. Mit diesen Informationen gingen wir zur Rondra Kirche. Ausserdem gaben wir den Wulfs Ferkinas noch Bescheid und mit einer kleinen Streitmacht stürmten wir den Kor Tempel. Natürlich fanden wir den Richter der neun Streiche nicht mehr dort. Er und seine Leibwächter, die Horde des schwarzen Prinzen, waren bereits verschwunden. Die Flucht musste schon von langer Hand geplant worden sein. Etwas enttäuscht zogen wir von dannen, immerhin wurde die Korkirche nicht mehr von einem Paktierer geführt und wir hatten allen anderen Meuchlerorganisationen einen grossen Gefallen erwiesen.

Am Abend war dann Ramons grosser Auftritt gekommen. Mit dem echten Siegelring der Al'Achami im Gepäck meldeten wir uns bei der Akademie an. Die Al'Achami war ein Labyrinth von Treppen und Gängen. Wir wurden in den grossen Saal geführt, das war erstaunlich, den Nichtmagier hatten in der Al'Achami normalerweise keinen Zutritt. Im Saal waren alle wichtigen Personen der Akademie zusammengekommen. Ramon baute sich vor der Charef auf und forderte die Leitung über die Akademie. Dieser schien zuerst etwas belustigt über die Arroganz Ramons, aber als dieser den Siegelring vorzeigte verschwand sein Lächeln. Nazmeya schaute sich die beiden Ringe an. Wir wussten, dass die Fälschung die wir Charef untergejubelt hatten keiner genauen Prüfung standhalten würde. Nazmeya erkannte die Fälschung sofort und Charef wurde festgenommen. Ramon wurde vom Rat zur Spektabilität der Al'Achami ernannt, solange bis Thomeg Atherion zurückkommen würde. Über diesen Ausgang waren wir sehr zufrieden, obwohl ich etwas verwirrt war, dass nun Ramon Leiter einer der schwärzesten Akademien Aventuriens war, welche auch die ehemalige Akademie Borbarads war.

Wir durften Charef verhören. Er hielt sich nicht zurück mit Informationen, er war ertappt und seine Lage war schon weitgehend hoffnungslos. Ich wollte mir gar nicht ausmalen, was Thomeg Atherion mit dem Mann anstellen würde. Den Mondstein, welcher Thomeg als Briefbeschwerer verwendete, hatte Charef dem Magier und Alchemika Verkäufer Harun al'Matassa im Tausch gegen den Siegelring gegeben. Harun al'Matassa schien Borbarads Handlanger hier in Fasar zu sein. Dieses Mal durften uns die Borbaradianer nicht durch die Lappen gehen. Wir bereiteten noch an diesem Abend einen Angriff auf Harun al'Matassas Turm vor.

Wir schickten die Rondrianer und die Ferkina unten in den Turm hinein, mit dem Auftrag, dass sie sich nach oben kämpfen sollten. Wir und einige Magier der Al'Achami wollten von oben eindringen und uns nach unten kämpfen. Wir trafen einige Paktierer und Wachen auf unserem Weg nach unten, aber die waren nicht wirklich ein Hindernis

für uns. Es erwies sich als schwieriger, die Magier der Al'Achami zu bremsen, dass sie nichts alles und jeden meuchelten. Es ist nicht immer einfach Verbündete von Feinden zu unterscheiden? Wir trafen unsere Einheiten in der Mitte des Turmes aber von Harun al'Matassa war noch keine Spur. So gingen wir nach unten in die Gewölbe des Turmes. Dort fanden wir den Richter der neun Streiche und seine Söldnereinheit. Hinter ihnen war Harun al'Matassa daran mit einigen Paktierern ein Ritual durchzuführen. Korin stürmte sogleich auf den Söldneranführer los. Mit seiner nun geweihten Waffe konnte er den Paktierer dieses Mal mit einem Schlag erlegen. Ich musste nicht mehr gross ins Geschehen eingreifen. Unsere Einheiten waren in der Überzahl und so waren die Magier bald schon schutzlos und leichte Beute. Leider liess sich kein Borbaradianer gefangen nehmen.

Wir berichteten unserem Unterstützer Mharbal al'Tosra das Geschehene und er rief einen Rat der Erhabenen bei. Dieser sollte so bald als möglich im Phex Tempel stattfinden. Ramon würde Atherions Platz für die Al'Achami Akademie einnehmen. Wulf durfte als Leibwächter von Shanja Rashanja mitgehen und wir anderen wurden von Mharbal al'Tosra mitgenommen. Der Rat der Erhabenen war ein Erlebnis. Die verfeindeten Erhabenen einigten sich nach längerem hin und her auf eine friedliche Lösung der Differenzen. Manach ter Goom, der selbsternannte Bürgermeister von Fasar schien nicht besonders glücklich zu sein über den Einfluss über drei Erhabene, welchen wir hatten. Der hiesige Prajos Geweihte Lazlo Strazburg war gleicher Meinung und als es schon wieder den Anschein machte, dass ein kleineres Chaos ausbrechen würde, ging das Tor zur Halle auf und ein sichtlich gutgelaunter Thomeg Atherion kam herein. Ramon machte ihm sofort Platz und nun hatte sich das Machtgefüge wieder stark verändert. Der Prajos Geweihte wurde von der Rahja Kirche und der Al'Achami schroff in seine Schranken gewiesen. Eine Sache, welche in Gareth wohl undenkbar wäre. Die alte Ordnung schien wiederhergestellt und unser Auftrag hier erledigt?

Danksagung und Referenzen

Dank an Mauro für Rivanjuks Tagebuch.

Dank an Diego und Fieser Meister für das Szenario "Ruf des Mantikor" aus dem ich die eine und andere Idee übernommen habe.