

# Der Duft der Wildrose

Ein Gruppenabenteuer für 2-4 Einsteigerhelden

Erfahrung Meister: mittel bis hoch

Erfahrung Spieler: niedrig bis mittel

Von

Simon Pschorr

# Inhalt

Der Duft der Wildrose .....	3
1. Wenn einer eine Reise tut... ..	3
2. Nachforschungen am Tatort.....	5
(1) Alarmieren der Wachen .....	5
(2) Untersuchung der unmittelbaren Umgebung des Tatorts.....	5
(3) In der näheren Umgebung des Frachtnetzes / des Kais:.....	6
(4) Zeugenbefragung.....	6
(5) Verfolgung der Spur in die Innenstadt .....	6
3. Der Tempel der Freuden .....	7
4. Seidenweiße Weste .....	8
(1) Alibi.....	8
(2) Gegenüberstellung .....	8
(3) Tatortspuren.....	9
5. Den wahren Tätern hinterher! .....	9
6. Der Lohn der Mühen .....	10

# Der Duft der Wildrose

Für dieses Abenteuer sind Charaktere aus Zorgan (Ort des Abenteuers) ungeeignet.

Ebenso sollten sie von allen Exoten wie Achaz, Orks und den allermeisten Barbaren absehen (ausgenommen Ferkinas). Magier genießen in Aranien ein weit weniger hohes Ansehen (Ausnahme Illusionisten), auch wenn kein Magieverbot herrscht. Charaktere mit sichtbaren magischen Sonderfertigkeiten, Vor- und Nachteilen (z.B. Zauberhaar, Dschinengeboren u.a.) dürften schnell eher Ablehnung und Zurückhaltung bei den einfacheren Aranieren erfahren.

Elfen dürfen durchaus schon mal mit Tulamiden und Araniern Probleme bekommen, die ein "Dshinni, Dshjinni, erfüll mir einen Wunsch" fordern.

Gut geeignet sind Charaktere aus den angrenzenden Landen mit reisenden, Handwerks- Wissens- oder Wildnis-/Natur-Professionen. Sicher sind auch Kämpfer-Charaktere interessant.

Das Abenteuer verlangt es unter Umständen, dass der Spielleiter ein wenig für "Ablenkung" sorgt, damit die Hinweise, insbesondere zu den Rosen und dem Rosenduft nicht zu offensichtlich sind. Eine sehr aufmerksame Spielergruppe könnte sonst sehr schnell auf die Spur zum Rahjatempel gebracht werden. Auch sollten die Charaktere nur schwer bemerken, dass sie von den Bettlern und anderen zwielichtigen Gestalten beobachtet werden.

Mit der Zeit dürfte der immer wiederkehrende Duft dennoch langsam auffallen, sowie dass die Charaktere nahezu permanent beobachtet werden.

Wir empfehlen die Rosen und den Rosenduft als göttlichen Fingerzeig Rahjas darzustellen – schließlich hat auch die Schöne Göttin etwas dagegen, wenn man ihre Tempel missbraucht!

Hinweis: Das Abenteuer greift die Idee des **Kults des verstümmelten Gottes AB 157** auf, verlagert aber die Handlung zwecks Dramaturgie nach Zorgan. Darüber hinaus wird auf die genaue Beschreibung der Umgebung weitgehend verzichtet – lassen sie sich deshalb von **Im Land der ersten Sonne** inspirieren.

## 1. Wenn einer eine Reise tut...

Wir lassen das Abenteuer der Einfachheit halber am Hafen beginnen, wo gerade ein Schiff angelegt hat. Mit diesem Schiff sind ihre Helden eben angekommen. Es ist Sommer und um die Mittagszeit. Die PRAiosscheibe brennt unbarmherzig vom Himmel.

Lieber Spielleiter, lassen sie sich hier die Ausrüstungsbögen ihrer Helden geben und notieren sie sich mindestens einen Gegenstand oder einen Behälter, der dem Charakter wichtig sein müsste oder einen persönlichen Bezug zu diesem hat. Gut dafür geeignet sind Zweitwaffen, (edle, z.B. seidene) Halstücher, Schmuck, auch besondere Werkzeuge und Laternen. Sollte einer ihrer Helden mit viel Gepäck reisen, z.B. sogar einen oder gar mehrere Koffer dabei haben, dann ist er als "Opfer" leider sehr gut geeignet.

Sie sollten diesen Spieler aber vorher beiseite nehmen und darüber informieren, dass es nicht gegen ihn geht sondern dass es der "Aufhänger der Gesichte" ist, was seinem Charakter widerfährt, sowie in Aussicht stellen, dass alle Verluste ersetzt werden KÖNNEN (!).

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Als dein Segler in den Hafen einläuft, schlägt dir heißer Wüstenwind entgegen. Gerade noch konntest du die Milde des Meeres genießen, jetzt begrüßt dich Aranien mit der Hitze des Landes, einer schwülen, staubigen Brise, die all die Gerüche einer faszinierenden Stadt an Deine Nase trägt. Der Lärm ist ohrenbetäubend und schon überlegst du, eine weitere Passage zu bezahlen und diesen staubigen Ort so schnell wie möglich zu verlassen.

Als ein Ruck durch das Schiff geht und die Matrosen um dich herum geschäftig werden, befreist du dich aus deinem Gegrübel. Tauen werden über die steinernen Molen des ausgedehnten Seehafens geworfen und eifrige Seemänner zurren die Thalukke am Kai fest. Planken und eine Rampe werden an die Bordwand des Schiffes gelegt und schon beginnen die Lastenträger Säcke und Krüge aus dem Laderaum zu schleppen.

Schon bald siehst Du ein Frachtnetz, das aus dem Laderaum gehievt und auf der Pier abgelegt wird, in dem sich auch Deine (restliche) Ausrüstung befindet.

Schnell kannst Du Dich von den Matrosen, dem Steuermann oder dem Kapitän verabschieden um zu Deinen Sachen zu gehen – immerhin herrscht viel Betrieb auf dem Kai und wer weiß ..."

Lassen Sie den Helden wenig Zeit zu reagieren um die folgende Situation glaubwürdiger darzustellen. Geben sie den Charakteren aber eine Chance wenigstens bis zum Kai zu kommen bevor es zur nächsten Szene kommt.

Um jedes ausgeladene Frachtnetz bildet sich schnell eine Menschentraube – am Hafen herrscht stets viel Verkehr. Da das Schiff der Helden nicht das Einzige ist, das am Kai ankert, zwängen sich unbekannte Passagiere, Händler

und Matrosen durch die Massen. Dazu kommt der höllische Lärm aus hunderten Kehlen vermischt mit dem Geläute ankommender und ablegender Schiffe, brüllende Tiere, Händler die ihre Waren anpreisen und schimpfenden Stadtbewohnern. Obendrein haben einige Krämer, Schausteller und Scharlatane ihre Stände um das Hafenbecken aufgebaut und bilden Hindernisse, um die die Massen herumströmen müssen.

Einige wenige Wachen des Maharani Shah sorgen für Ordnung am Hafengelände. Diese können jedoch nicht gewährleisten, dass aus dem Tumult eine geordnete Struktur entsteht.

Machen sie den Neuankömmlingen deutlich, wie verloren und anonym man in solch einer Menschenmenge sein kann. Hier könnten sie bei einer Gruppenzusammenführung auch weitere Charaktere als Passanten der Szene einbringen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Endlich bist du durch das Getümmel bei dem Frachtnetz angekommen, indem Deine Sachen an Land gehievt wurden. Karren und Träger sind herbeigeeilt um die Waren und das Gepäck aufzunehmen und weiter zu transportieren. Ein kleiner, dicker Mann kommandiert junge, von Arbeit gezeichnete Männer, die die Säcke auf die passenden Wagen hieven.

Wo nur ist dein Gepäck?

Wenn sie es wollen können Proben auf Sinnenschärfe, Gefahreninstinkt oder Gassenwissen (bei entsprechender Kultur) einen weiteren Hinweis bzw. eine Ahnung vermitteln von dem was folgt. Bei gutem Erfolg könnte der Charakter sofort erkennen, dass etwas von seinen Sachen fehlt, ansonsten sollte er zumindest eine Ahnung bekommen, dass etwas nicht in Ordnung sein könnte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:  
Nur kurze Zeit hast Du Deine Sachen aus den Augen verloren, doch irgendwie scheint hier etwas nicht in Ordnung zu sein. Liegt es daran, dass Du in einer fremden Stadt bist? Ist es der ganze Trubel auf dem Kai, der Dich verunsichert oder die fremdländischen Geräusche und Gerüche? Aber vielleicht ist es auch .... vielleicht macht dich auch diese geöffnete Tasche stutzig oder der aufgeschnürte Beutel von Deinem Gepäck.

Eine Untersuchung der Ausrüstung ergibt ein Fehlen wenigstens eines Gegenstandes. Es sollte etwas sein, das man durchaus auch in einem Rahjatempel vermuten würde. Wein, Gewürze, Kunstwerke, Bücher, Sattel und Zaumzeug, Musikinstrumente, Parfum, edle Öle uvm. Auch eine reich verziertes Rüstungsteil oder eine Waffen könnten das sein.

Wir betonen ausdrücklich, dass es nicht darum geht Spieler zu ärgern oder ihnen Ausrüstung wegzunehmen, sondern um die Ausgangssituation zu konstruieren. Machen sie das unbedingt ihrer Spielrunde klar! Es geht dabei nur darum, ihre Spieler ins Spiel zu bringen.

Bald dürfte wenigstens einer der Charaktere bemerken, dass ihm etwas fehlt oder dass sich jemand mit einem Gegenstand aus seinem Besitz davon macht.

Es ist Zeit zu handeln, aber der Dieb ist im Gedränge auf dem Kai schon nicht mehr zu erreichen, selbst wenn er noch erkannt werden kann.

## **2. Nachforschungen am Tatort**

Langsam ist alles Frachtgut ausgeladen und die Menschen am Kai werden weniger. Spätestens jetzt muss der Held /die Helden erfahren, dass ihnen etwas fehlt – Dem Einstieg ins Abenteuer steht damit nichts mehr im Wege...

Der Held sollte nun damit beginnen, festzustellen was von seinen Sachen fehlt bzw. nach seinem Gepäck zu suchen und für die Wiederbeschaffung zu arbeiten. Mehrere Optionen bieten sich an:

### (1) Alarmieren der Wachen

Wahrscheinlich werden die bereits erwähnten Wachen des Maharani Shah informiert – für einen Alarm dürfte es zu spät sein – wenn nicht, so sollten diese nach einiger Zeit auf den Neuankömmling aufmerksam werden. (So könnten Sie z.B. einen ‚Kämpfercharakter‘ als Teil der Wache in die Gruppe eingebracht werden: "Du da, Du Neuer, du bleibst bei dem Bestohlenen")

Die Hafenwache hat jedoch selbst nichts Auffälliges mitbekommen. kann aber nach einigen Minuten ermitteln, dass jemand mit den gesuchten Gegenständen den Kai verlassen hat. Der Zeuge kann den "Dieb" zwar nicht beschreiben, meint aber, Rosen gerochen zu haben.

### (2) Untersuchung der unmittelbaren Umgebung des Tatorts

Lassen Sie sich beschreiben, wie und wo gesucht wird. Viel wird es nicht mehr bringen, aber sehr gut gelungene Proben (denken sie ruhig an hohe Aufschläge) auf Sinnenscharfe (evtl. Fährtensuche, Gassenwissen, insbesondere bei richtiger Profession/Kultur/Kulturkunde) könnten noch folgende Hinweise bringen:

- Fußspuren sind auf dem Steinboden nicht zu finden.
- Magische Untersuchung ergibt kein Ergebnis
- Erfolg: Den Tatort umgibt ein (eigenartig) starker Rosenduft

- Erfolg (+3 TaP\* / Bei Untersuchung des Frachtnetzes): Das Frachtnetz wurde durch ein sehr scharfes Messer durchtrennt, um an das Gepäck heranzukommen. Ein paar Rosenblütenblätter kleben an der Schnittstelle.
- Erfolg (+ 5 TaP\* / Bei Untersuchung des Frachtnetzes): In der Nähe des Frachtnetzes finden sich weitere Rosenblätter.
- Erfolg (+7 TAP\*): Die Hand, die das Messer führte, war sehr unsicher und zitterte stark. Die Schnitte wirken unsicher geführt, obwohl das Messer sehr scharf war (Glatter Schnitt aber krumm geführter Dolch und mehrfach abgerutscht bevor das Seil durch war).

(3) In der näheren Umgebung des Frachtnetzes / des Kais:

- Erfolg (+3 TAP\*) oder intensive Suche: Am Kai sind weitere Rosenblüten oder Rosenblätter zu finden.
- Erfolg (+5 TAP\*): Die Rosenreste führen zu einer Plane unter der ein tulamidisch aussehender Dolch liegt
- Erfolg (+7 TAP\*): Das Messer scheint absichtlich verloren worden zu sein...

Eine Untersuchung des Messers ergibt, dass an ihm weitere Blütenblätter einer Rose kleben. Der Hiebdolch (m.E. Waqqif) zeigt eine feine, aufwendige Gravur auf der Klinge, die eine Rosenranke darstellt.

Hier wäre eine gute Gelegenheit einmal einen neugierigen Bettler auftauchen zu lassen.

(4) Zeugenbefragung

Wo viele Menschen sind gibt es selten viele Zeugen... Keiner der Passanten hat etwas gesehen.

Die Matrosen können nur berichten, dass sie das Gepäck pflichtbewusst ausluden und daraufhin hat niemand mehr ein Auge auf die individuellen Teile der Ladung geworfen.

Sollte bereits die Idee aufkommen, einen der Bettler zu befragen, so wird dieser erst gegen eine Spende mit krächzender Stimme mitteilen, dass zwei große, athletisch wirkende Männer in ästhetischen Gewändern und nacktem Oberkörper den entwendeten Gegenstand in die Innenstadt trugen. Einer von Ihnen trug einen purpurfarbenen Seidengürtel.

Mit etwas ‚Nachdruck‘ gibt er auch Preis, dass den Rücken des Einen ein Tattoo einer knospenden Rose zierte.

Die Helden haben eine recht treffende Beschreibung und schon der erste örtliche Krämer oder Straßenhändler sowie die erste Gauklerin, Zahori, Hafenhure (so es sowas in Ihrem Aventurien in Zorgan gibt) wird die Vermutung äußern, dass die Tätowierung und der Dolch auf den Rahjatempel hinweist.

(5) Verfolgung der Spur in die Innenstadt

Sobald der Hafen verlassen ist, verlieren sich direkte Spuren, jedoch ist es ein leichtes sich zum Rahjatempel oder einem anderen wichtigen Gebäude durchzufragen, z.B. dem Magistrat oder Stadtgarde (wegen einer Anzeige), andere Tempel, evtl. den Häusern von Bekannte oder die Suche nach einer Unterkunft. Für letzteres empfiehlt sich die Herberge Rotes Kamel (südliche Stadtmauer, am Pilgertor, nahe dem Rondratempel)

Wenn sie wollen bietet sich der Weg durch die Stadt an, weitere Charaktere der Gruppe zuzuführen. Auch sollten die Bettler der Stadt hin und wieder zu sehen sein, unvermittelt auftauchen und – Bakshish vorausgesetzt – auch "hilfreich" zur Seite stehen.

Ziel und "Marschrichtung" sollte der Rosentempel sein Rahjas Heimstatt in Zorgan (nicht zu verwechseln mit dem Rosengarten!).

### 3. Der Tempel der Freuden

Die Helden sollten genug Hinweise erhalten haben, die sie zum Rosentempel führen. Auf dem Weg dorthin können Sie als Spielleiter ruhig den einen oder anderen Bettler erwähnen.

Am Tempel angekommen, kommt es darauf an, wie die Charaktere vorgehen wollen.

Spontan könnten sie versuchen, einfach mit dem Kopf durch die Wand zu gehen und die Tempeldiener mit den Anschuldigungen konfrontieren. Das kann eigentlich keine Option sein denn die Tempel sind integer und eher werden sich Gläubige den Helden entgegenwerfen, als dass man solche infamen Anschuldigungen zulässt. Sollten Ihre Helden trotzdem diesen Weg wählen wollen, so werden sie auf eine Mauer der Ignoranz stoßen. Man wird die Helden der Türe verweisen, sie unter Umständen auch hinauswerfen, die Stadtgarde holen oder ein paar Gläubige und anwesende Rahja-Kavaliere bitten sich des Problems anzunehmen, dass den Tempelfrieden stört.

Solange sie keine handfesten Beweise bringen, um einen hieb- und stichfesten Tatnachweis zu führen, dürfte dieser Weg desaströs enden. Der Dolch alleine in der Hand wird niemanden

überzeugen, schließlich lässt sich ein Waqqif überall fertigen.

Auch hier sei noch einmal darauf verwiesen, dass ein alter, verdreckter Bettler an der Mauer lehnt... Einem Helden mit *Gefahreninstinkt, herausragendem sechsten Sinn* etc. können Sie vermitteln, dass er sich beobachtet fühlt, auch wenn er die Quelle nicht bestimmen kann.

Besser wäre natürlich die Option, den Tempel zu betreten und sich den Freuden Rahjas hinzugeben, was bei entsprechender Spende kein Problem sein dürfte – Aventurische Tempel stehen jedem Gläubigen offen, Rahja hat auch kein Problem mit "Ungläubigen", Eingottgläubigen oder Maraskanischen Dualisten, diese kann man immerhin versuchen zu bekehren.

Schließlich wird den Helden nichts anderes übrig bleiben, als sich selbst Zutritt zu den Gemächern des Tempels zu verschaffen. als im Geheimen zu versuchen, sich im Tempel umzusehen und vielleicht so etwas herauszubringen. Sich selbst Zutritt zu den Gemächern der Tempelbelegschaft zu verschaffen ist jedoch mit einem hohen Risiko verbunden. Geschicktes – oder alternativ naives – Vorgehen sollte ihnen zumindest eine Chance verschaffen, die gestohlenen Gegenstände zu entdecken. Möglicherweise benötigen sie dazu zusätzliche Hilfe? Möglicherweise benötigen sie dazu zusätzliche Hilfe? Vielleicht wollen die Helden tatsächlich einen Einbruch wagen? Hier könnte ein weiterer Held oder NSC hilfreich sein. Die Zeit des "Einbruchs" spielt fast keine Rolle, denn gerade im Rahja-Tempel herrscht den ganzen Tag und so manche Nacht voller Betrieb. Und selbst während der wenigen Stunden relativer Ruhe während der Siesta oder kurz vor Sonnenaufgang können immer mal verspätete Gäste den Tempel verlassen oder Tempeldiener durch die Räumlichkeiten und auch den Park laufen.

### **Modul: Held gegen Held?**

Wenn es sich in ihrer Gruppe anbietet, dann könnten Sie einen weiteren Spielercharakter einführen: Ein einschlägiger Held könnte gleichzeitig versuchen, in den Tempel einzubrechen. Beispielsweise könnte er durch die Antagonisten angeheuert worden sein, um zusätzliche Ablenkung zu garantieren. Er könnte die beauftragt werden, das Gepäck zu stehlen – um dabei als ‚Täter‘ gefasst zu werden. Richten Sie es so ein, dass die schon ‚gefestigte‘ Gruppe in den selben Raum eindringt wie der unbekannte Einbrecher und man durch puren Zufall kollidiert.

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

So leise wie möglich steigt ihr durch das Fenster im Obergeschoss ein und betretet den dahinter liegenden Raum. Gegenüber befindet sich eine Tür, die Wände sind mit hochwertigen, teuren Stoffen verhängt.

Wenn sich die Helden ein wenig umsehen, dann werden sie in der Mitte des Raumes das gesuchte Gepäck finden. Wenn Sie das oben genannte Modul einbauen, dann sollten Sie spätestens zu diesem Zeitpunkt die ‚Kollision‘ stattfinden lassen.

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Plötzlich öffnet sich die Tür auf der Stirnseite des Raumes und ein nur halb bekleideter, wunderschöner Mann steht in der Tür. Er trägt eine goldene Öllampe bei sich, die wunderbaren Rosenduft verbreitet. Im Gegensatz zu seinem sonstigen Erscheinungsbild wirkt er jedoch nicht freundlich: „Was macht ihr Söhne eines Kameltreibers im heiligen Haus der Herrin Rahja? Erklärt euch geschwind!“

Der Geweihte der Rahja sieht die Integrität des Tempels in Gefahr und fürchtet, dass die Helden Tempelgüter rauben wollen. Schnell wird er sich den Vorwürfen des Diebstahls ausgesetzt sehen – schließlich steht das Diebesgut im Tempel.

### **Modul: Rahjageweihter Held**

Hier bietet sich eine reizvolle Option: Ein rahjageweihter Held könnte den genannten Rahjageweihten ersetzen. Er wird sich den Verdachtsmomenten erwehren müssen – und selbst ein Interesse daran haben, diese Verleumdung der Kirche seiner Herrin zu rächen.

## **4. Seidenweiße Weste**

Wie kann die Unschuld der Rahja-Kirche festgestellt werden?

### (1) Alibi

Der wohl stärkste Gegenbeweis ergibt sich durch die Tatzeit: Der Diebstahl fand um kurz nach 12.00 Uhr statt – währenddessen fand eine Messe zu Ehren der schönen Göttin statt. Sowohl der Geweihte des Tempels als auch alle Tempeldiener waren währenddessen mit der Zelebration und der Betreuung der Gäste beschäftigt. Dafür gibt es in etwa 120 Zeugen, die zu finden jedoch eine wahnwitzige Aufgabe wäre. Das Wort eines Geweihten anzuzweifeln, werden sich jedoch nicht viele Helden trauen. Schließlich belegt die Tempelchronik einige Spenden und besondere Bitten des heutigen Tages.

### (2) Gegenüberstellung

Auch die Wächterin, die die Täter gesehen hat, kann mit Sicherheit feststellen, dass weder der Geweihte noch die männlichen Tempeldiener Tatbeteiligte waren.



### (3) Tatortspuren

#### *Sinnenschärfe-Probe:*

An einem der Fensterbänke (einem der Fenster, das kein Held zum Eindringen nutzte) finden sich tiefe Kratzspuren. Abgeriebener Sandstein haftet immer noch an am Gepäck. Jemand hat es über das Fenster hereingeschafft. Bei Untersuchungen am Dach kann ein in die Mauer eingeschlagener Bolzen entdeckt werden, der nach der Tat nicht mehr entfernt wurde. Dieser diente als ‚Flaschenzug‘, um das Diebesgut zu platzieren. Bei genauer Betrachtung fällt auf, dass der Punkt, der zum Einschlagen des Bolzens verwendet wurde, durch einen durchgestrichenen Kreis markiert wurde *Atak-Probe*.

Sollten Sie den Helden einen Showdown gönnen wollen, so orientieren Sie sich an den Werten eines Gladiators der Fasarer Arena, der einige Abstriche bei Geschicklichkeit durch die Verwundungen, die ihn verstümmelten, durch Verschlagenheit und Kampferfahrung wettmacht. Je nach Größe der Gruppe fügen Sie den 2 Tätern 1-4 Handlanger hinzu. Die Krieger des verstümmelten Gottes werden bis zum Tod kämpfen, können aber nichts über die innere Hierarchie der Gemeinde mitteilen. Kommen die Helden von Selbst auf die Idee, den Bettlern weiter nachzustellen, so werden diese so schnell wie möglich untertauchen. In Zorgan kann damit der Aufbau eines Zirkels zumindest vorübergehend verhindert werden.

Die weiteren Verstrickungen der ‚Organisation‘ sollten darüber hinaus nicht tangiert sein.

## 5. Den wahren Tätern hinterher!

Sind alle Missverständnisse beigelegt, so kann gemeinsam nach den wahren Tätern dieser Schandtät gesucht werden.

### **Modul: Held gegen Held?**

Natürlich hat auch der verleitete Einbrecher Interesse daran, diejenigen zur Verantwortung zu ziehen, die ihn hinters Licht geführt haben. Dies sollte die Gruppe (zeitweise) einen.

Eine verfolgbare Idee wären die Bettler, die im Abenteuer verstreut sind – beispielsweise könnte die Lüge des Bettlers aus Abschnitt 1 endgültig aufgefallen sein. Des Weiteren kann ein Zeuge aus dem Haus gegenüber den Einbruch mit Gepäck beobachtet haben. Auffällig ist auch die plötzliche Abwesenheit der allgegenwärtigen Bettler. Schließlich bleibt die Atak-Rune ein Hinweis auf die wahren Täter.

### **Modul: Eine Kampagne bitteschön?**

Wollen Sie den offenen Strang des Abenteurers weiterverfolgen und möglicherweise in eine größere Kampagne um die Versuchungen des Namenlosen in den Tulamidenlanden einsteigen, so bietet sich hier die perfekte Gelegenheit. Im gestohlenen Gepäck könnte eine Drohung oder ein Erpresserbrief zu finden sein, der die Helden nach Fasar locken soll. Darüber hinaus können wertvolle oder für zwölfgöttliche Rituale bedeutende Gegenstände entwendet worden sein.

Auf jeden Fall haben sich die Helden einen *Feind* gemacht, der in seiner Macht und operativen Ausdehnung nicht unterschätzt werden sollte.

### **6. Der Lohn der Mühen**

Nun sind nur noch AP zu vergeben. Für das bestandene Abenteuer gibt es pauschal **250 AP**. Sollten die Helden besonders gewitzte Lösungsansätze zeigen, so können Sie noch einmal um **50 AP** aufstocken. Vergeben Sie darüber hinaus zwei *spezielle Erfahrungen* in den am häufigsten verwendeten Talenten.