

OVERVIEW

Adventure

Plotpoints

Ankunft in Nil'szata

Eine Nacht in Gewahrsam

Die Stadt bei Tageslicht

Die Brücke

Die Rätselhafte Lynx

Angriff der Niederen Kreaturen

Die Trügerische Schatulle

Giftige Sümpfe

Die Ruinen von Zakant

Zarkszars Geschichte

Die Kammer der Illusionen

Rakyas Meute

Verhandlungen

Rakyas Ende

Rakyas Belohnung

Flucht

Non Playable Characters

RAKYA ULOTA

ZARKSZAR

ZARA NOARA

FARIN BURAR

VYALIN T'MUR

NELYA UNARA

KOLYIN UNAR

WIKI TEXTE

Adventure Description

Willkommen im Abenteuer Distorsion. Auf dem Weg nach Uara treffen deine Helden auf die kleine Stadt Nil'szata. Nach Aussagen der Dorfbewohner werden sie von einem bösen Tiefenk'thar terrorisiert, der ihr Eigentum stiehlt und vernichtet. In Wahrheit stecken einige Dorfbewohner selbst und insbesondere die Anführerin Rakya hinter diesen Missetaten. Stimmen der Vernunft diskreditiert sie und schafft eine allgemeine Atmosphäre von Misstrauen und Hass. Sie nutzt den Rassismus ihrer Dorfbewohner gegenüber K'thar, um sie auf ihre Seite zu bringen. Rakya möchte Rache an dem Tiefenk'thar Zarkszar. Die beiden haben nämlich eine lange gemeinsame Vorgeschichte. Vor über vierzig Jahren zerstörte er ihre Heimat. Seitdem hat er sich längst von seiner Magie abgewandt und bereut seine Taten, doch das weiß sie nicht und selbst wenn sie es wüsste, ist sie nicht jemand, der leicht vergibt. Die Helden werden beauftragt, ein magisches Artefakt im Besitz des K'thars zu zerstören, das es ihm ermöglicht, Illusionen zu erschaffen. Diese Illusionen hindern die Bürger daran, seinen Turm überhaupt zu finden. Den Helden wird eine Belohnung für ihr Handeln versprochen und sie machen sich auf den Weg nach Zakant.

Im Verlaufe des Spiels wirst du verschiedenen Abkürzungen begegnen: S, O und Bsp. S steht für Situation und bezieht sich auf bereits geschehene, in der Vergangenheit liegende Ereignisse. Du musst dann einfach die Situation auswählen, die für eure Spielrunde zutrifft. O steht für Option. Hier werden die wichtigsten Handlungsmöglichkeiten oder Handlungsergebnisse der Heldengruppe dargestellt und wie sie sich auf den weiteren Verlauf der Geschichte auswirken. Bsp steht für Beispiel. An dieser Stelle werden Beispiele für Monologe und Dialoge gezeigt. Wenn du dich noch unsicher fühlst, dann kannst du gerne von diesen Beispieltexten Gebrauch machen. Dir steht aber natürlich frei, die Erzählungen ganz nach deinen Wünschen zu gestalten. Wir bieten sie dir nur als optionale Hilfestellung an.

Das Abenteuer ist in drei Teile gegliedert. Im ersten Teil befinden sich die Helden in der Stadt Nil'szata und werden in den Konflikt mit dem Tiefenk'thar eingeführt. Wenn K'thar Teil der Heldengruppe sind, wird ihnen mit besonderem Misstrauen und einer Feindseligkeit begegnet. Doch auch wenn die Einwohner etwas forsch scheinen, so wirken ihre Sorgen und Wünsche berechtigt. Die Anführerin Rakya macht einen positiven Eindruck auf die Helden. Sie haben noch keinen Grund, sie in irgendeiner Form des falschen Spiels zu bezichtigen. Der zweite Teil beschreibt den Weg nach Zakant. Dieser ist von Illusionen und magischen Fahrten durchsetzt. Hier gilt es, die Helden zu verunsichern. Außerdem spielt die Zeit eine Rolle. Je nachdem wie die Helden sich entscheiden, sammeln sie Zeitpunkte, die eine Auswirkung auf den letzten Teil haben. Im dritten und letzten Teil kulminieren die Ereignisse. Die Helden treffen auf den Magier Zarkszar und werden mit einer anderen Darstellungsweise der Ereignisse konfrontiert. Es kann zu einer Aussprache zwischen der Stadt und dem K'thar kommen, es ist allerdings auch möglich, dass die Verhandlungen in Tod und Verderben enden.

Viel Freude mit Nil'szata, Rakya und Zarkszar!

Plotpoints

Ankunft in Nil'szata

Das Abenteuer beginnt

Erschöpft von ihrer langen Reise machen die Helden in der kleinen Bergstadt Nil'szata Halt. Sie sind auf dem Weg in Richtung Norden, um die Ruinen der ehemaligen Hauptstadt Uara zu erkunden. Da sie eine Unterkunft für die Nacht benötigen, gehen sie ins örtliche Wirtshaus und lassen den Abend in der dazugehörigen Taverne ausklingen.

Während sie sitzen, essen und trinken, fangen am nächsten Tisch die Wirtin Zara und der sichtlich betrunkene Vyalin an zu streiten. Das Gespräch wird immer hitziger und bald können die Helden jedes Wort verstehen. Der Schmied Vyalin beschwert sich über den Zeitdruck, unter dem er steht und stellt Rakyas Beweggründe in Frage. Diese hat ihm einen großen Waffenauftrag gegeben. Zara ist erst fassungslos, wird aber mit jedem Kommentar Vyalins wütender und verteidigt Rakya vehement.

Bsp: Streitgespräch

Zara: Ich verstehe wirklich nicht, wo das Problem liegt. Dir wurde eine Möglichkeit gegeben zu helfen. Ich dachte, genau das willst du?

Vyalin: Aber nicht so! Ich brauche mehr Zeit! So schnell kann doch kein Mensch arbeiten! Wozu braucht sie überhaupt die ganzen Waffen?

Zara: Unsere alten Rüstungen und Waffen sind in einem miserablen Zustand. So können wir uns nicht verteidigen.

Vyalin: Verteidigen? Gegen wen? Ich schufte und schufte wegen der Hirngespinnste einer Wahnsinnigen.

Zara: Hüte deine Zunge, wenn du sie behalten möchtest. Rakya ist dreimal die Person, die du jemals sein wirst.

Vyalin: (unverständliches Gegrünze)

Zara: Du musst aufhören, die Schuld für dein jämmerliches Dasein immer bei anderen zu suchen. Den einzigen, den du dafür zur Verantwortung ziehen kannst, bist du!

Schlägerei

An dieser Stelle greift Vyalin nach seiner leeren Flasche und wirft sie nach Zara. Diese duckt sich rechtzeitig und wird nicht getroffen. Ein zufällig bestimmter Held muss eine Probe auf Verstecken ablegen, um der Flasche ebenfalls auszuweichen. Gelingt ihm das nicht, nimmt er 1W20/4+1 Schaden. Die Helden können eingreifen, schlichten oder versuchen zu fliehen, doch schon bald kommen die Leute der Stadtwache mit Farin an ihrer Spitze in die Taverne und nehmen Vyalin und die Helden in Gewahrsam. Ein Kampf ist zwecklos, da die Helden zahlenmäßig weit unterlegen sind. Sie alle werden durch die Stadt zum Rathaus geführt und getrennt in kleinen Zellen im Keller eingesperrt.

Eine Nacht in Gewahrsam

Die Nacht

Farin hält im Gefängnis Wache. Er ist forsch und versucht eine Konversation zu vermeiden. Er weist die Helden darauf hin, dass sie, wenn sie wirklich nichts getan haben, nichts befürchten müssen und den Morgen abwarten sollen. Gelegentlich beantwortet er ein paar Fragen über

Rakya, Zara und Vyalin. Der Schmied selbst ist zu betrunken, um auf die Helden zu reagieren. Er liegt nur da und stammelt ein paar Worte vor sich hin.

Der Morgen

Nach einer unruhigen Nacht kommt Rakya, die Anführerin der Stadt, zu den Helden, entschuldigt sich bei ihnen und lässt sie aus der Zelle. Sie merkt an, dass Nil'szata zur Zeit wegen der Bedrohung durch einen dunklen Leere Magier ungewöhnlich unruhig und paranoid sei und bittet die Helden um ihre Hilfe. Der Tiefenk'thar Zarkszar, lebhaft in einer Ruine weiter im Norden, greife die Stadt immer wieder an, sei aber durch ein magisches Artefakt geschützt. Die sogenannte Ro'jā ermögliche es ihm, Illusionen zu kreieren, die es den Bewohnern unmöglich mache, seinen Turm zu finden. Rakya bittet die Helden auf ihrer Reise in den Norden, den Magier aufzusuchen und die Ro'jā zu zerstören. Alles Weitere werde die Stadt selber erledigen. Nil'szata würde sich dankbar zeigen und die Helden reich belohnen. Diese sind neugierig und willigen ein, den Zauberer aufzusuchen. Sie können entweder sofort aufbrechen oder sich zuvor noch in der Stadt umsehen, um weitere Informationen zu sammeln.

Bsp: Rakyas Rede

„Dieses Missverständnis tut mir aufrichtig leid. Ich bin euch dankbar, dass ihr ruhig geblieben seid und die Situation nicht weiter eskaliert habt. Solch eine Ruhe im Angesicht des Ungewissen ist lobenswert. Für gewöhnlich passiert bei uns so etwas nicht. Ich muss gestehen, dass es nicht gut steht um Nil'szata. Wir sind in akuter Gefahr und können jede Hilfe gebrauchen. Seit einiger Zeit werden wir von einem bössartigen K'thar terrorisiert. Er stiehlt unsere Schätze und brennt unsere Häuser nieder. Sein Name ist Zarkszar, er ist ein Tiefenk'thar. Das bedeutet, dass er sich von dem Rest seiner Art zurückgezogen hat und die Flamme in seinem Inneren erstickt hat, um dadurch besondere magische Kräfte zu erlangen. Schon viele Jahre treibt er sein Unwesen auf Zakar. Etliche Städte fielen seiner Grausamkeit zum Opfer und wurden vernichtet. Ich möchte Nil'szata vor dem gleichen Schicksal bewahren. Normalerweise machen wir kurzen Prozess mit Übeltätern wie ihm, doch wir kommen nicht an ihn heran. Er ist im Besitz einer Ro'jā, eines magischen Artefakts, das es ihm ermöglicht, Illusionen zu erschaffen. Diese Trugbilder hindern uns daran, seinen Turm überhaupt zu erreichen. Ich weiß, es ist viel verlangt, aber wir wären euch unendlich dankbar, wenn ihr auf eurer Reise in den Norden seinen Turm aufsuchen könntet, um die Ro'jā zu zerstören. Alles Weitere erledigen wir selber. Ihr erreicht die Ruinen von Zakant über einen Gebirgspass nordwestlich von hier. Traut niemals euren Augen! Wenn es einer schaffen kann, dann ihr. Viel Erfolg!“

Die Stadt bei Tageslicht

Stadterkundung

Vor ihrem Aufbruch erkunden die Helden Nil'szata bei Tageslicht. Ihnen fällt auf, dass die Einwohner rastlos und gereizt wirken. Den K'thar der Heldengruppe wird mit ungewöhnlich hohem Misstrauen begegnet. Spricht man die Mission an, so scheint es, als habe jeder eine Geschichte von seinen persönlichen Verlusten durch Zarkszar zu erzählen. Die Wirtin Zara steht in der Taverne und putzt Gläser. Sie entschuldigt sich für die Vorfälle der letzten Nacht und gibt den Helden ihr Geld für die gebuchten Zimmer zurück. Vyalin sei ja

eigentlich ein feiner Kerl, aber der Alkohol mache ihn zu einem anderen Menschen. Er hätte kein Recht gehabt, so über Rakya zu reden, denn diese tue alles für das Wohlergehen ihrer Bürger. Zara erzählt, dass ihr Keller von Zarkszar geflutet worden sei und die Stadt dadurch Hunger leiden musste. Kaum einer hätte keine Verluste durch den K'thar zu beklagen. Viele ihrer Freunde seien von ihm bestohlen worden.

Kolyin sitzt in der Ecke der Taverne und poliert seinen Dolch. Auch ohne Nachfrage berichtet er von dem Brand in seiner Metzgerei und knurrt, Zarkszar solle zu dem elenden Schlacke-Loch zurückkehren, aus dem er gekommen sei.

Farin steht an den Stadttoren und erzählt den Helden von der Metzgerei, die vor einigen Tagen erst wegen Zarkszar niederbrannte. Doch da schaltet sich Nelya ein, die in seiner Nähe sitzt und sagt, dass sie insgeheim glaube, das Kolyin mal wieder vergessen habe, das Feuer am Abend zu löschen und das nur nicht zugeben wolle. Farin scheint entrüstet über so eine Unterbrechung und entgegnet, dass sie die anderen Übergriffe nicht mit der Vergesslichkeit der Dorfbewohner erklären könne. Anschließend gesteht er den Helden gegenüber leise, dass das Waffenarsenal der Stadt vernichtet worden sei, doch das sei ein Geheimnis. Man wolle die Stadtbewohner nicht noch weiter beunruhigen.

Nelya, die in der Nähe von Farin an einem Aussichtspunkt sitzt und meditiert, scheint resigniert und sagt, sie wolle nur, dass alles zur Normalität zurückkehre.

Die Brücke

Die Erste Illusion

Von nun an spielt die Zeit, die die Helden benötigen, eine Rolle. Sämtliche Handlungsmöglichkeiten sind mit bestimmten Zeitdauern assoziiert, die der Spieleleiter nach Ermessen anpassen kann. Die Auswirkungen werden zu einem späteren Augenblick relevant.

Die Helden folgen dem ihnen beschriebenen Weg und treffen auf die „Brücke von Urya“. Urya ist eine etwa vierzig Meter tiefe Schlucht, an dessen Boden ein trockenes Flussbett liegt. Die Brücke, die die Helden überqueren sollen, ist alt und morsch. Ihr Mittelteil ist eingestürzt und somit nicht begehbar – oder so scheint es zumindest. In Wahrheit sind die Schäden an der Brücke nur eine Illusion, sie ist weder eingestürzt noch morsch und kann gefahrlos überquert werden. Geübte und erprobte Augen nehmen Spuren von Magie und ein leichtes Flimmern in der Luft wahr. Die Helden haben zwei Optionen: Sie können die Brücke überqueren oder nach einem anderen Weg suchen.

O1: Die Helden überqueren die Brücke

Die Helden haben verschiedene Optionen, die Illusion zu entdecken oder zu testen. Wenn sie Objekte wie zum Beispiel Steine auf die Brücke werfen, so sehen sie, dass diese scheinbar mitten in der Luft liegen bleiben. Wenn den Helden nicht bewusst wird, dass es sich um eine Täuschung handelt, dann können sie auch anderweitig probieren, auf die andere Seite zu gelangen. Sie können versuchen Fähigkeiten oder Fertigkeiten einzusetzen, um das Loch zu überwinden oder sie können sich bemühen, den Schaden zu reparieren. Wenn sie mit ihren Versuchen scheitern, dann geschieht ihnen nichts, denn schlimmstenfalls landen sie auf dem Boden der Brücke und stellen fest, dass sie niemals in Gefahr waren.

Die Helden können die Brücke problemlos überqueren. Nur diejenigen mit Höhenangst haben mit Schwindelgefühl und Ohnmacht zu kämpfen. Auf der anderen Seite der Schlucht führt der Pfad weiter und sie folgen ihm.

Drei Stunden sind vergangen.

Nächster Plotpoint: „Die Rätselhafte Lynx“

O2: Die Helden suchen einen anderen Weg

Wenn die Helden der Illusion nicht auf die Schliche kommen, so können sie den Rand der Schlucht ablaufen, um eine andere Überquerungsmöglichkeit zu suchen. Diese finden sie nach einiger Zeit auch, denn es gibt noch andere Brücken in der Gegend. Nachdem sie die andere Seite erreicht haben, müssen sie ihren alten Weg wiederfinden. Die Suche hat ihnen einiges an Zeit geraubt.

Fünf Stunden sind vergangen.

Nächster Plotpoint: „Die Rätselhafte Lynx“

Die Rätselhafte Lynx

Die Zweite Illusion

Die Helden bleiben weiterhin auf dem Pfad Nenyara in Richtung Norden, wie es ihnen aufgetragen wurde. Der Weg führt sie zu der „Aussichtsplattform Airya“. Von dort können sie einen Blick auf ihre bevorstehende Strecke werfen. Auch wenn ein dichter Nebel aufgezogen ist, erahnen sie die Spitzen eines Turms in der Ferne, der zu ihrer Beschreibung von Zakant passt. Sie wollen dem Pfad weiterfolgen, doch nach einer scharfen Kurve sehen sie, dass sich der Weg stark verengt und von einer wirren, alten Lynx versperrt wird. Diese wirkt überaus mitgenommen, ihr Fell ist matt und filzig, ihre Ohren sind abgefroren und sie hat leichte Zuckungen. Sie sagt den Helden, sie werde sie nur dann passieren lassen, wenn sie ihr Rätsel lösen können. Die Lynx lässt nicht mit sich diskutieren und gibt keine verständlichen Antworten auf Fragen. Die Helden können versuchen das Rätsel zu lösen oder die Lynx angreifen. An ihr vorbei können sie nicht.

Das Rätsel der Lynx

Das Rätsel der Lynx lautet wie folgt:

„Schurken verstecken mich,

Weise suchen mich,

Am Ende des Tages entscheide ich

Was bin ich?“

Die Antwort ist „Wahrheit“

O1: Die Helden lösen das Rätsel

Wenn die Helden das Rätsel lösen können, so bewegt sich die Lynx zur Seite. Ihre Zuckungen lassen nach und ihre Bewegungen werden schwerfälliger, bis sie schließlich erstarrt. In Wirklichkeit ist die Lynx eine Statue, die durch eine magische Täuschung zum Leben erweckt wurde. Die Gruppe kann nun passieren und dem Weg abwärts in Richtung Tal folgen.

Zwei Stunden sind vergangen.
Nächster Plotpoint: „Angriff der Niederen Kreaturen“

O2: Die Helden greifen an

Wollen oder können die Helden das Rätsel nicht lösen, so greifen sie die Lynx an oder versuchen den Weg auf eine andere Weise freizugeben. Die erste Person, die die Lynx angreift oder mit ihr in Kontakt gerät, beendet den Zauber und erleidet W20/4 + 1 Schaden. In Wirklichkeit ist sie nur eine steinerne Statue, die durch das Einwirken der Helden in viele kleine Stücke zerbricht. Die Helden können passieren.

Zwei Stunden sind vergangen.
Nächster Plotpoint: „Angriff der Niederen Kreaturen“

Angriff der Niederen Kreaturen

Die Schattenläufer

Die Helden sind dem Weg hinab ins Tal gefolgt, aber bevor Nenyara auf Zakant stößt, verläuft der Pfad durch die Überreste alter Festungen und einer alten „Pforte“. Ein Illusionssturm ist aufgezogen, dicke Nebelschwaden verschleiern die Sicht und Blitze erhellen das Dunkel, doch sie werden nicht von Donner und Regen begleitet. Am Rande ihres Blickfeldes können die Helden schemenhafte Schatten wahrnehmen, aber wenn sie genauer hinsehen, verschwinden sie. Der Pfad führt durch eine alte Pforte. Die Helden können entweder auf dem Pfad bleiben oder einen Umweg machen. Mit jedem Schritt werden die Schattenschemen dichter und irgendwann haben sie sich so sehr materialisiert, dass auch die Helden sie bewusst sehen können. Der erste, der durch die Pforte schreitet oder über einen Umweg an ihr vorbeiläuft, wird von drei Schattenläufern angegriffen. Stirbt ein Schattenläufer, so bleibt nur schwarzer Rauch, der langsam verweht. Die Helden müssen ihre Angreifer ausschalten, damit sie weiterziehen können.

Vier Stunden sind vergangen.
Nächster Plotpoint: „Die Trügerische Schatulle“

Die Trügerische Schatulle

Die Dritte Illusion

Die Helden erreichen eine Lichtung, auf der eine gewaltige „Roteiche“ steht, die ihre langen Schatten auf den wunderlichen Ort wirft. Ihre kräftige Farbe lässt sie inmitten der kargen Berglandschaft seltsam lebendig wirken. Sie ist umgeben von scharfen, unnatürlich aussehenden Steinformationen. Den Helden ist es nicht möglich, dem Pfad weiter zu folgen. Vor der Roteiche steht eine kleine hölzerne Schatulle. Diese kann weder bewegt, noch entfernt oder gar zerstört werden. Die Worte „Ich öffne mich nur für Ebenbürtige“ sind auf ihren Deckel eingraviert. Die Helden können versuchen die Schatulle zu öffnen, doch das ist gar nicht mal so einfach. Damit ihnen das gelingt, muss mindestens ein Held ein Probe auf Magiekunde, Auftreten und Darbietung bestehen.

O1: Die Schatulle öffnet sich

Wenn es einem Helden tatsächlich gelingt, die Schatulle zu öffnen, dann erlangt er den Effekt „Respekteinflößend“ für sechs Stunden. Die Umgebung der Helden löst sich langsam auf. Die Eiche wird zu einem Turm und die Steine werden zu dickem Gestrüpp. Die Schatulle ist verschwunden und die Helden stellen fest, dass sie am Ziel ihrer Reise sind. Sie haben die Ruinen von „Zakant“ erreicht.

Eine Stunde ist vergangen.

Nächster Plotpoint: „Die Ruinen von Zakant“

O2: Die Schatulle bleibt geschlossen

Wenn niemand die Schatulle öffnen kann, dann ändert sich ihre Gravur und die folgenden Worte erscheinen: „Noch seid ihr nicht ebenbürtig. Ich suche weiter“. Anschließend löst sie sich in schimmerndes Licht und dunklen Rauch auf. Die Roteiche teilt sich vertikal in der Mitte, ihre Hälften fallen zu den Seiten weg. Der Pfad ist freigegeben und die Helden sind dazu gezwungen weiter zu gehen.

Eine Stunde ist vergangen.

Nächster Plotpoint: „Giftige Sümpfe“

Giftige Sümpfe

Die Wegkreuzung

Die Helden erreichen einen Scheideweg und blicken auf den „Sumpf der Irrlichter“. Dicke, gelbe Nebelschwaden bedecken die Moor- und Sumpflandschaft; die Luft riecht nach Asche und Schwefel. Kleine Lichtgeister schweben über den Wegen und locken nichtsahnende Wanderer ins Verderben. Die Helden können einen der drei Pfade auswählen, die hier abzweigen. Doch sie müssen sich beeilen, denn die Dünste sind giftig und fügen den Helden wiederholt zufällig kleine Mengen Schaden zu. Der linke Weg weist besonders starke Spuren von Magie auf. Die Helden müssen sich entscheiden.

O1: Die Helden gehen links

Sobald die Helden den linken Pfad betreten, verschwindet ihre Umgebung und sie stolpern durch leeres Grau. Die Helden verlieren ihr Zeitgefühl und wissen nicht, wie lange sie durch die Leere irren, doch nach vielen Momenten sehen sie einen Schatten in der Ferne. Wenn sie auf ihn zugehen, dann finden sie sich im Schatten des riesigen Turmes inmitten der Ruine von „Zakant“ wieder.

Zwei Stunden sind vergangen.

Nächster Plotpoint: „Die Ruinen von Zakant“

O2: Die Helden wählen einen anderen weg

Die Helden entscheiden sich für einen der anderen beiden Wege. Der Scheideweg hinter ihnen verschwindet und sie sehen Meilen über Meilen nichts als Sümpfe und Moore. Die Helden verlieren ihr Zeitgefühl und wissen nicht, wie lange sie umher irren, doch es fühlt sich an, als seien Tage, vielleicht Wochen vergangen. Kurz bevor sie die Hoffnung aufgeben, sehen sie einen Turm in der Ferne. Die Sumpflandschaft um sie herum löst sich allmählich auf und sie erreichen den Turm von „Zakant“.

Sechs Stunden sind vergangen.
Nächster Plotpoint: „Die Ruinen von Zakant“

Die Ruinen von Zakant

Der Turm

Ein gewaltiger Illusionssturm fegt über das bare Land. Schemenhafte Schatten flattern verloren im Wind. Die Helden stehen vor dem massiven Haupttor des düster emporragenden Turmes inmitten der Ruine von Zakant. In der Nähe wächst dichtes Gestrüpp. Dort ist eine Luke versteckt. Wenn die Helden das Gestrüpp durchsuchen, müssen sie eine Probe auf Wahrnehmung bestehen, um diese zu finden. Sie haben insgesamt drei Möglichkeiten den Turm zu betreten.

O1: Das Haupttor

Die Helden können versuchen das große Haupttor zu öffnen. Dies gelingt ihnen mit deutlich weniger Kraftaufwand, als angenommen. Da die Tür laut knarzt, wird der im Inneren am Lagerfeuer sitzende Zarkszar über ihr Kommen informiert. Die Helden betreten die „Haupthalle“.

Nächster Plot Point: „Zarkszars Geschichte“

O2: Die Treppe

Die Helden können die Steinunebenheiten, die sich um das Gebäude herumwinden, als Treppe nutzen, um sich an der Spitze des Turmes durch ein kleines Fenster Eintritt zu verschaffen. Dies ist sehr gefährlich. Die Helden müssen eine Probe auf Akrobatik bestehen. Diejenigen, denen es nicht gelingt, erleiden 1W20/4+3 Schaden. Durch das Fenster gelangen die Helden in die „Kammer der Illusionen“ und damit an den Ort, an dem die Ro'jā aufbewahrt wird.

Nächster Plot Point: „Die Kammer der Illusionen“

O3: Die versteckte Luke

Die Helden haben die versteckte Luke entdeckt, steigen die Leiter herab und gelangen so zu „Zarkszars Unterschlupf“. Die Wohnung liegt unter der Erde; sie ist warm und gemütlich. Die Einrichtung ist schlicht und funktional. Nur in einer Nische sticht etwas heraus: ein Traueraltar, bedeckt mit Kerzen und kleinen Porträts. Dreht man die Bilder um, so kann man auf den Rückseiten die Namen der Dargestellten lesen. Zwei der Gemälde sind mit den Namen Myalek Ulot und Natya Ulota versehen. Außer durch die Luke kann man die Wohnung noch durch eine andere Tür betreten und verlassen. Wenn die Helden den Durchgang nutzen, dann finden sie sich in der Haupthalle des Turmes wieder. Zarkszar sitzt am Feuer, hat die Eindringlinge allerdings noch nicht gehört. Die Helden können den Magier entweder direkt konfrontieren oder versuchen, sich an diesem vorbei zu schleichen. Dafür müssen sie eine Probe auf Verstecken bestehen. Gelingt ihnen diese Probe nicht oder entscheiden sie sich für eine Konfrontation, so geht es weiter mit dem Plot Point „Zarkszars Geschichte“.

Nächster Plot Point: „Zarkszars Geschichte“

Schleichen sie sich erfolgreich vorbei und gehen die Treppe hoch, dann stehen sie vor der Tür zur Kammer der Illusionen. Diese ist verschlossen und muss erst geöffnet werden. Um diese Tür zu öffnen, sind verschiedene Proben zulässig. Sobald die Tür offen ist, gelangen die Helden in die „Kammer der Illusionen“.

Nächster Plot Point: „Kammer der Illusionen“

Zarkszars Geschichte

Konfrontation

Zarkszar und die Helden stehen sich gegenüber. Der K'thar stützt sich auf seinen Stock und atmet schwer. Er fragt, ob Rakya die Helden geschickt habe. Unabhängig davon wie sie antworten, beginnt er seine Geschichte zu erzählen. Er beschreibt seine Jugend und all seine grausamen Taten. Er erläutert den Vorfall vor 42 Jahren, als Zarkszar die Heimat und Familie Rakyas auf einen Schlag vernichtete. Er habe nicht gewusst, dass sie in Nil'szata wohnt, als er sich nach Zakant zurückzog. Er wolle einfach nur in Frieden sterben. Doch das sei nicht möglich mit den Angriffen der Dorfbewohner. Deswegen brauche er die Ro'jä. Auch wenn er es nicht verdient habe, bittet er die Helden ihre Mission noch einmal zu überdenken. Wenn sie nicht bereit seien zu helfen, dann sollen sie sich wenigstens nicht einmischen.

Den Helden steht natürlich zu, schon vor dem Gespräch anzugreifen. Bevor ihm sein letzter Schlag verpasst werden kann, fällt er zu Boden und fleht die Helden an, ihm zuzuhören. Hoffentlich tun sie das auch an dieser Stelle.

Bsp: Zarkszars Geschichte

„Ich wusste, dass dieser Tag kommen würde. Ihr seid hier, um mich zu töten. Aber wo ist Rakya? Ihr habt kein Recht, das Urteil zu vollstrecken, das liegt ganz allein in ihrer Hand. Oder seid ihr hier, um meine Ro'jä zu zerstören? Ohne sie bin ich verloren. Ich weiß nicht, was Rakya euch von mir erzählt hat, aber ihr solltet erst meine Geschichte hören, bevor ihr euch ein Urteil bildet.“

Vor vielen, vielen Jahren traf ich eine törichte und grausame Entscheidung. Ich erstickte meine Flamme und gab mich der Leere Magie hin. Begleitet von dem Geflüster dieser dunklen Macht verließ ich den Weg des Guten und begab mich auf den Pfad des Hasses und der Zerstörung. Keine Vernunft oder Barmherzigkeit vermochte es, zu mir durchzudringen. Ohne auch nur mit der Wimper zu zucken, legte ich vor über vierzig Jahren Rakyas Heimat in Schutt und Asche. Sie war die einzige Überlebende. Nichts kann mich von dieser Schuld befreien. Als ich viele Jahre später zu Sinnen kam, war es zu spät für Vergebung. Doch es war nicht zu spät, um Buße zu tun. Ich kam nach Zakant, um in Frieden zu sterben. Doch diesen Wunsch erfüllten mir die Dorfbewohner nicht. Immer wieder kamen sie hier her und griffen mich an, doch ohne Magie kann ich mich nicht wehren. Deswegen habe ich die Ro'jä aktiviert. Ich will niemals wieder jemanden verletzen sondern einfach nur in Ruhe gelassen werden. Ihr könnt nehmen was ihr wollt, aber bitte lasst mir diesen Schutz, damit ich nicht mehr zaubern muss. An Frieden glaube ich nicht. Wie könnte Rakya mir jemals verzeihen? Das ist unmöglich.“

S1: Die Ro'jä ist aktiv

Ist die Ro'jä noch aktiv, dann haben die Helden drei Möglichkeiten:

1. Sie gewähren Zarkszars Wunsch, sich nicht einzumischen. Dieser gibt ihnen seinen gesamten Besitz. Anschließend machen sie die Helden auf den Weg nach Norden, um ihr anfängliches Ziel, die Ruinen Uaras, zu erkunden.

ENDE

2. Die Helden glauben nicht an Zarkszars Worte und folgen ihrem ursprünglichen Plan. Sie wollen zur Kammer der Illusionen gehen, doch Zarkszar stellt sich ihnen in den Weg. Er greift die Helden nicht an und verteidigt sich nicht, wenn sie auf ihn losgehen, sondern stellt sich einfach in den Weg und bittet sie, ihre Wahl zu überdenken. Wenn sie ihn beiseite schubsen und sich an ihm vorbeidrängen, dann wird er sie ziehen lassen. Wurde die Tür zur Kammer der Illusionen noch nicht geöffnet, so muss dies nun erfolgen. Um sie zu entsperren, sind verschiedene Proben zulässig. Sobald die Tür offen ist, gelangen die Helden in die „Kammer der Illusionen“.

Nächster Plot Point: „Kammer der Illusionen“

3. Die Helden überzeugen Zarkszar davon, dass es eine friedliche Lösung geben kann. Dafür muss zumindest einer der Helden eine Probe auf Auftreten bestehen. Dies ist auch in mehreren Schritten möglich. Können sie ihn überzeugen, so einigen sie sich darauf, die Ro'jā vorerst zu deaktivieren, damit die Bewohner den Weg zum Turm finden. Zarkszar öffnet den Schließmechanismus der Tür und sie betreten „Die Kammer der Illusionen“.

Nächster Plot Point: „Kammer der Illusionen“

S2: Die Ro'jā wurde deaktiviert

Wurde die Ro'jā bereits deaktiviert oder gar zerstört, dann hören die Helden Schritte und Stimmen vor dem Turm. Rakyas und ihre Gefolgsleute sind da.

Nächster Plot Point: „Rakyas Meute“

Alternativ, wenn die Ro'jā nicht zerstört sondern deaktiviert wurde, dann können die Helden diese auch wieder reaktivieren. Damit erfüllen sie Zarkszars Wunsch, sich nicht einzumischen. Dieser gibt ihnen seinen gesamten Besitz. Anschließend machen sich die Helden weiter auf den Weg nach Norden. ENDE

Die Kammer der Illusionen

Die Ro'jā

Die Helden betreten die Kammer der Illusionen, in dessen Mitte die Ro'jā liegt. Der Charakter mit dem höchsten Wert in Wahrnehmung muss eine Probe auf Magiekunde bestehen, um nicht in ihren Bann gezogen zu werden, ansonsten ist er für 3 Stunden verwirrt. Die Helden können den Schutz entweder deaktivieren oder zerstören. Die Person, die versucht ihn zu deaktivieren, muss eine Probe auf Magiekunde und Fingerfertigkeit bestehen. Gelingt ihr das nicht, so wird die Ro'jā sofort zerstört. Ist sie deaktiviert, so kann sie jederzeit reaktiviert werden.

S1: Noch kein Gespräch mit Zarkszar

Wenn die Helden bisher kein Gespräch mit Zarkszar hatten und dieser noch lebt, dann kommt er die Treppe hochgehumpelt und konfrontiert die Helden.

Nächster Plot Point: „Zarkszars Geschichte“

S2: Gespräch mit Zarkszar fand statt

Sollte ein Gespräch mit Zarkszar schon stattgefunden haben, so erklingt Jubelgeschrei aus der Ferne. Schon bald stehen Rakya und ihre Gefolgsleute vor dem Turm.
Nächster Plot Point: „Rakyas Meute“

Rakyas Meute

Die Meute

Abhängig von der Zeit, die die Helden auf ihrem Weg nach Zakant in Anspruch genommen haben, berechnet sich die Größe der Gruppe, die vor dem Turm wartet. Betrug die Wegzeit 15 Stunden oder weniger, dann stehen lediglich Rakya, Farin und Zara vor Zakant. Ansonsten sind Kolyin und Nelya auch dabei. Unabhängig davon, ob Zarkszar lebt und anwesend ist oder nicht, haben die Helden zwei Optionen: Kampf und Konversation.

S1: Zarkszar lebt

Wenn Zarkszar noch lebt, dann können die Helden ihn davon überzeugen zu fliehen. Dadurch kann ein Kampf vermieden werden und die Gruppe erhält trotzdem die versprochene Belohnung von Rakya.

Nächster Plot Point „Rakyas Belohnung“

Selbst wenn die Helden Zarkszar zur Flucht überreden könnten, ist ein ehrliches Gespräch mit Rakya möglich (siehe Abschnitt „O2: Konversation“).

S2: Zarkszar ist tot

Ist Zarkszar bereits tot, so steht es den Helden zu, seine Leiche aushändigen. Anschließend kehren sie mit Rakya zurück nach Nil'szata, um dort ihre Belohnung entgegenzunehmen.

Nächster Plot Point „Rakyas Belohnung“

O1: Kampf

Im Allgemeinen werden die Helden nicht angegriffen, bis sie selber in den Kampf einschreiten, es sei denn, sie haben Rakyas Armee so provoziert, dass diese blind vor Wut auf sie losgeht. Rakya und ihre Gefolgsleute greifen Zarkszar sofort an, wenn die Helden sie nicht davon abhalten. Wenn es zu einem Kampf kommt, haben die Helden drei Möglichkeiten: Sie kämpfen mit Rakya gegen Zarkszar, sie kämpfen für Zarkszar gegen Rakya oder sie bleiben neutral und sehen zu, wie Rakya Zarkszar umbringt.

Wenn sie mit Rakya gegen Zarkszar kämpfen oder neutral bleiben, dann ist der Kampf nur von kurzer Dauer. Der Spielleiter muss für Zarkszar auf Überleben würfeln, um festzustellen, ob dieser von seiner Leere Magie Gebrauch macht oder nicht. Sobald Zarkszar stirbt, reist die gesamte Truppe zurück nach Nil'szata.

Nächster Plot Point „Rakyas Belohnung“

Wenn die Helden gegen Rakya kämpfen, dann kämpft Zarkszar nicht mit, sondern versteckt sich im Turm. Den Helden ist es jederzeit möglich zu fliehen, ohne weiter verfolgt zu werden. Rakyas Leute sind nur wegen Zarkszar hier, die Truppe ist ihnen gleich. Das bedeutet allerdings auch, dass Zarkszar stirbt.

Nächster Plot Point „Flucht“

Die Helden können auch während der Schlacht die Seiten wechseln. Dafür müssen sie Rakya mit einer Probe auf Auftreten davon überzeugen, sie seien verzaubert gewesen und hätten keine andere Wahl gehabt.

Nächster Plot Point „Rakyas Belohnung“

Ansonsten besteht natürlich die Möglichkeit zu kämpfen, bis die Meute tot ist.
Nächster Plot Point „Rakyas Untergang“

O2: Konversation

Die Helden haben die Möglichkeit, den Konflikt verbal zu lösen oder ihn im schlimmsten Fall sogar zu eskalieren. Um die Meute so weit zu beruhigen, dass sie dazu bereit ist, den Helden zuzuhören, müssen diese eine Probe auf Auftreten bestehen. Anschließend können sie das Gespräch eröffnen.

Nächster Plot Point „Verhandlungen“

Verhandlungen

Es ist nicht so, wie es aussieht

Die Helden fordern, dass sämtliche Tatsachen aufgedeckt werden. Ist Zarkszar lebendig und anwesend, so erzählt er seine Geschichte. Andernfalls sprechen die Helden für ihn.

Zarkszar spricht zuerst die Dorfbewohner an und beteuert, er sei nicht derjenige, der ihr Eigentum zerstöre. Er sei noch nie in Nil'szata gewesen und von Magie habe er sich abgewandt. Der Grund für diesen Konflikt sei Rakyas Wunsch nach Rache. Er erläutert kurz ihre gemeinsame Vorgeschichte und wendet sich anschließend direkt an Rakya. Er entschuldigt sich bei ihr und versucht, seine Reue zu zeigen. Er verstehe ihr Verlangen ihn zu töten, doch sein Tod ändere nichts.

Rakya versucht erst ruhig zu bleiben, doch sie verliert schnell die Beherrschung und wird zornig. Sie versucht ihre Gefolgsleute davon zu überzeugen, dass das alles Lügengeschichten seien. An dieser Stelle können die Helden eingreifen und versuchen die verschiedenen Bürger Nil'szatas mit einer Probe auf Auftreten von Zarkszars Unschuld zu überzeugen. Es ist am schwierigsten Rakya zu besänftigen und am leichtesten auf Nelya und Farin einzureden (Aufsteigende Reihenfolge: Nelya & Farin < Kolyin < Zara < Rakya).

Wenn Zara oder Farin überzeugt wurden, so fällt selbiges beim jeweils anderen leichter. Wenn Nelya überzeugt wurde, so hilft sie den Helden dabei auf Rakya einzureden. Wurde Rakya besänftigt, so muss niemand sonst mehr überzeugt werden.

Bsp: Zarkszars Entschuldigung

„Ihr seid gekommen um einen Leere Magier zu töten, denjenigen, der eure Stadt seit Monaten in Angst und Schrecken versetzt und euer Eigentum zerstört. Doch diesen Zauberer gibt es nicht. Ich habe noch nie auch nur einen Fuß nach Nil'szata gesetzt und von der Leere Magie habe ich mich schon seit Langem abgewandt.“

Rakya hat euch aufgewiegelt, weil sie Rache will. Vor über vierzig Jahren kreuzten sich unsere Wege zum ersten Mal. Ich habe ihre Familie auf dem Gewissen. Nichts kann mich von dieser Schuld befreien. Doch nur Rakya allein kann mich dafür zur Verantwortung ziehen. Dies ist nicht euer Kampf.“

Rakya, ich weiß, dass du mir niemals glauben wirst, aber es tut mir Leid. Ich war grausam und habe dir und so vielen anderen Unrecht getan. Nichts kann meine Taten jemals wieder gut machen. Du hast jedes Recht, mir wehzutun und mich zu töten. Doch mein Tod wird deine Familie nicht zurückbringen. Genauso wenig wird es die vielen Jahre, die du im Kummer verloren hast, rückgängig machen. Ich bitte dich, lass dich nicht von dem gleichen Hass leiten, der mir damals den Verstand nahm. Bitte bedenke dies. Und jetzt tu, was du tun musst.“

O1: Rakya wird besänftigt

Gelingt es den Helden, Rakya zu besänftigen, so sackt diese in sich zusammen und es kommt zu einer Aussprache zwischen ihr und Zarkszar. Erst schreit sie ihn an, dann weinen beide gemeinsam. Die Mitbürger von Rakya stehen daneben und sehen zu. Nach über 40 Jahren vergibt Rakya dem Tiefenk'thar. Beide sind gleichermaßen geschockt, über diesen Ausgang. Rakya erklärt ihren Bürgern und der Heldengruppe, dass hinter den meisten Übergriffen in Nil'szata die Stadtbewohner selbst steckten. Manchmal habe sie selbst nachgeholfen. Ihre Gefolgsleute sind sichtlich zerknirscht, aber alles in Allem guter Dinge. Rakya gibt den Helden 400 Gold für ihre Hilfe und Zarkszar überlässt ihnen seinen gesamten Besitz, inklusive der Überreste der Ro'jā. Die Helden werden mit Freude sowohl in Zakant, als auch in Nil'szata aufgenommen, wenn sie diese Orte besuchen.

ENDE

Bsp: Vergebung

Rakya: „Du bist ein Monster! Du wusstest, was du tust. Du wusstest es und hast es trotzdem getan. Eine gesamte Stadt hast du vernichtet. Einfach so. Wir haben dich aufgenommen und dir zu essen gegeben. Als Dank hast du alle ermordet. Wieso hast du das getan?“

Zarkszar: „Ich weiß es nicht. Ich habe so viele schlimme Dinge getan. Es hatte nie einen Sinn. Es tut mir unendlich leid.“

Rakya: „Wieso bist du hierhergekommen? All die Jahre sind verstrichen. Wieso jetzt, wieso hierher?“

Zarkszar: „Ich wusste nicht, dass du in Nil'szata wohnst, wirklich. Ich werde nicht mehr lange leben und wollte an einen ruhigen Ort, um in Frieden zu sterben.“

Rakya: „Das verdienst du nicht! Du hast mir alles genommen.“

Zarkszar: „Ich weiß. Es tut mir leid, es tut mir so leid.“

O2: Das Volk wird besänftigt

Können die Helden nicht Rakya, aber dafür mindestens drei der vier Dorfbewohner von der Wahrheit überzeugen, so bricht ein Streit zwischen ihnen aus. Erst fassungslos, später vorwurfsvoll konfrontieren sie Rakya und verlangen nach einer Erklärung. Besonders Zara ist mitgenommen von dieser Entwicklung. Rakya versucht sich zu verteidigen, doch ihre Worte machen alles nur schlimmer und schlussendlich gesteht sie ihre Taten.

Sie gibt zu, dass Zarkszar nichts mit den Überfällen zu tun hatte und dass die eigentlichen Verursacher entweder andere Bürger oder sogar sie selbst waren. Sie beteuert, neben ihrer Rache auch ein anderes Motiv gehabt zu haben: Aither. Auf dem Grundstück sei genug Aither, um Nil'szata reich zu machen. Diese Aussage hat allerdings nicht den gewünschten Effekt. Das Dorf ist angewidert von ihren Lügen und ihrer Gier. Sie wenden sich gegen Rakya, weswegen sie dazu gezwungen ist, zu fliehen.

Nächster Plot Point „Rakyas Untergang“

Bsp: Rakyas Geständnis

Rakya: „Es ist wahr. Für die meisten Überfälle in Nil'szata wart ihr selbst verantwortlich. Kolyin und Nelyas Haus wurde nicht von Zarkszar in Brand gesteckt, sondern Kolyin hat zum wiederholten Male vergessen, den Ofen abzustellen, bevor er zur Taverne gegangen ist. All die Wertgegenstände, die Zarkszar euch angeblich gestohlen hat, werdet ihr vermutlich in den Häusern eurer Nachbarn wiederfinden. Ihr wart doch ganz wild darauf, die Schuld auf

andere zu schieben. Einen dunklen Tiefenk'thar zu beschuldigen kam euch gerade recht. Vyalin weigerte sich, neue Waffen zu schmieden, also habe ich das Waffenarsenal vernichtet. Er wusste, dass die gesamte Stadt auf ihn losgehen würde, wenn sie erführe, dass sie seinetwegen schutzlos ist.“

Zara: „Was ist mit meinem Lebensmittelkeller? Warst das auch du?“

Rakya: „Ich brauchte einen überzeugenden Start. Nichts überzeugt eine Stadt so sehr von der Boshaftigkeit eines Dritten, wie ein bisschen Hunger.“

Zara: „Ein bisschen Hunger? Wir hatten mehrere Wochen kaum etwas zu essen! All die Zeit hast du uns angelogen?“

Rakya: „Ich habe das doch alles für euch getan. Hier auf Zakant gibt es ein Aither-Vorkommen. Wenn ihr genau hinhorcht, könnt ihr das Schwingen in der Luft hören. Wir könnten reich sein. Stellt euch nur vor, was wir alles machen könnten: größere, schönere Häuser, wärmere Winterkleidung, eine höhere Lebensqualität. Wollt ihr das denn nicht? Es ist alles hier, wir müssen es nur nehmen.“

Zara: „Du bist also nicht nur eine falsche Schlange sondern auch noch gierig. Du widerst mich an. Du bist keinen Deut besser, als der Tiefenk'thar. Verschwinde und komm nie wieder!“

O3: Keiner glaubt den Helden

Wenn die Helden nicht in der Lage sind, genügend Dorfbewohner auf ihre Seite zu bringen, so werden diese ungeduldig und aggressiv. Sie greifen die Helden an.

Nächster Plot Point „Rakyas Meute/Kampf“)

Rakyas Untergang

S1: Rakya lebt

Wenn Rakya noch lebt, dann hat sich ihr Volk gegen sie erhoben. Sie flieht in den Süden. Die grimmigen Bewohner zahlen den Helden 150 Gold als Belohnung für das Zerstören der Ro'jā aus. Anschließend verlassen sie Zakant und schwören sich in Zukunft fern von dem Turm und seinem Einwohner zu halten.

S2: Rakya ist tot

Wenn Rakya getötet wurde, dann ziehen sich die Überlebenden, wenn es welche gibt, in ihre Heimat zurück. Zarkszar gibt den Helden seinen gesamten Besitz als Zeichen seiner Dankbarkeit. Der Tiefenk'thar sieht besonders alt und zerbrechlich aus. Er weint um die Toten und die sinnlose Gewalt, die soeben stattfand. Dann verbarrikadiert er sich in seinem Turm.

Seltsame Schätze

Alle Helden würfeln eine erschwerte Probe auf Wahrnehmung, um zu bestimmen, ob sie das Vorkommen des äußerst seltenen und wertvollen Materials „Aither“ auf dem Grund von Zakant bemerken. Sie können ein wenig davon mitnehmen, wenn sie möchten. So oder so, das Abenteuer findet hier sein Ende.

ENDE

Rakyas Belohnung

Sie werden sich dankbar zeigen

Die Helden folgen Rakya zurück nach Nil'szata, wo sie für ihre Hilfe belohnt werden. Wenn sie nicht mitgekämpft haben oder Zarkszar geflohen ist, dann kriegen sie 200 Gold. Wenn sie Zarkszar getötet haben oder während des Kampfes Seiten gewechselt haben, dann bekommen sie 250 Gold. Kämpften die Helden an Rakyas Seite, dann bekommen sie 300 Gold. Besonders Nelya scheint gut gelaunt. Sie erzählt den Helden von dem Aither Vorkommen auf dem Grundstück von Zakant und malt sich aus, was die Stadt wohl mit dem daraus resultierenden Gold anfangen kann.

Anschließend können die Helden die Stadt verlassen und sich in ein neues Abenteuer stürzen.
ENDE

Flucht

Die Helden fliehen

Die Friedensverhandlungen sind gescheitert. Die Helden sind nicht mehr in der Lage, sich zu verteidigen. Sie suchen das Weite. Rakya und ihre Gefolgsleute lassen sie gehen, Zarkszars Tod hat Priorität. Die Helden bekommen keine Belohnungen, keine Fähigkeitenpunkte und entkommen nur knapp mit ihrem Leben.

ENDE

Non Playable Characters

RAKYA ULOTA

Obwohl die Fey gar nicht von Nil'szata stammt, ist sie die Anführerin der Stadt. Sie ist pragmatisch und tatkräftig - Eigenschaften, die sie bei ihren Bürgern überaus beliebt macht.

ALLGEMEIN

Rakya, Ende 50, ist die Tochter von Myalek und Natya Ulota. Als Älteste von drei Geschwistern wuchs sie in dem kleinen Fischerort Kzankara im Süden Zakars auf. Dort verbrachte sie eine glückliche Kindheit, bis Natya ihr im Alter von 15 Jahren auftrug, den Markt im Nachbarort zu besuchen. Als sie zurückkehrte, fand sie ihre Heimat in Schutt und Asche wieder. Sämtliche Häuser waren völlig zerstört; die Luft roch nach Schwefel und verbranntem Fleisch. In den Ruinen ihrer Hütte entdeckte sie die Überreste ihrer Familie. Verzweifelt sah sie sich nach der Ursache für dieses Grauen um und konnte auf einem Hügel in der Ferne die Gestalt des Tiefenk'thars ausmachen, der zuvor bei den Ulots übernachtet hatte. Wie gelähmt sah sie zu, wie dieser im Nebel verschwand. Sie begann durch Zakar zu reisen, auf der Suche nach Arbeit und einer neuen Heimat. Mit Ende 30 beschloss sie, sich in Nil'szata niederzulassen. Die Bürger des Ortes waren schon immer ein bodenständiges Volk und nahmen die entscheidungsfreudige und fleißige Frau mit offenen Armen auf. Ihre Stärke und Disziplin ermöglichten es ihr, schnell im sozialen Geflecht Nil'szatas aufzusteigen. Mit 43 wurde sie zur Anführerin der Stadt ernannt, eine Position, die sie bis heute hält. Ihre Bürger bewundern und respektieren sie.

Rakya hat nie vergessen, was ihr widerfahren ist und wer dafür verantwortlich ist. In all den Jahren hat sie niemandem davon erzählt. Es gibt Momente, in denen die sonst so beherrschte Fey ihre Kontrolle verliert. Früher gelang es ihr meist, diese Ausbrüche zu vermeiden, doch seit die Ruinen von Zakant wieder bewohnt sind, hat sich das geändert. Rakya will Rache und nutzt jegliche Mittel, um dieses Ziel zu verfolgen. Einerseits schürt sie den bereits existierenden Rassismus im Norden und fokussiert ihn auf Zarkszar, indem sie ihn für alle negativen Vorfälle verantwortlich macht: War der Winter besonders kalt, dann ist die Kälte ein Nebeneffekt seiner Magie. Ein Keller wurde überflutet und ein Haus niedergebrannt? Zarkszar hat es auf die Leute im Dorf abgesehen; so sind K'thar, insbesondere Tiefenk'thar: sie hassen Fey und wollen ihnen Schaden zufügen. Wenn es nicht genug Vorfälle im Dorf gibt, dann hilft sie nach. Gerüchte werden gefördert und Untersuchungen in die tatsächlichen Ursachen unterbunden. Die Bürger Nil'szatas, die ihr Spiel durchschauen, bringt sie, wenn möglich, auf ihre Seite. So hat sie Nelya mit ihrer Gier geködert. Die Stimmen ihrer Gegner diskreditiert sie. Vyalin? Er weiß nicht wovon er redet, er ist so sehr dem Alkohol verfallen, dass es kein Zurück mehr für ihn gibt. Mithilfe ihrer Bürger plant sie, den bösen dunklen Magier zu töten. Sie ist davon überzeugt, dass sie die Massen hinter sich braucht, denn sie kennt die zerstörerische Macht der Leere Magie und weiß nicht, dass Zarkszar sich von ihr abgewandt hat.

BEZIEHUNGEN

Rakya sieht in [Zara](#) die Frau, die sie ohne Zarkszar hätte sein können. Wenn es ginge, miede sie die Wirtin, doch die Beliebtheit und der Einfluss Zaras hindern sie daran. Entgegen ihrer eigenen Gefühle, hat sie die junge Frau als eine Art Protegé aufgenommen.

In dem jungen Wächter [Farin](#) sieht Rakya großes Potential. Auch wenn er manchmal etwas einfältig sein kann, ist er ein disziplinierter, fähiger Kämpfer und dafür respektiert Rakya ihn. Als Anführer der Stadtwache ist Farin ein nützlicher Verbündeter.

In Rakyas Augen ist [Nelya](#) eine Gefahr, die sie vorerst abwenden konnte. Ihr gelang es, Nelya auf ihre Seite bringen, indem sie bei ihr die Rassismus-Fassade abgelegt und stattdessen eine andere Motivation angesprochen hat – Edelmetalle und Reichtum. Sie misstraut Nelya, da sie in ihr eine Ebenbürtige sieht.

[Kolyin](#) ist Rakyas nützlichster Verbündeter im Verbreiten von Hass und Lügen über Zarkszar, auch wenn sich der Metzger dessen nicht bewusst ist. Kolyin ist kein Mensch, den Rakya jemals respektieren könnte.

[Vyalin](#) hat sie durchschaut. Deshalb hat Rakya dafür gesorgt, dass der Schmied sozial isoliert bleibt. Dieser ertränkt seinen Kummer im Alkohol. Dennoch ist sie im Kampf gegen Zarkszar auf seine Waffenschmiedekunst angewiesen.

Rakya ist besessen von ihrem Hass auf [Zarkszar](#). Sie begehrt nichts so sehr, wie seinen Untergang durch ihre Hand.

ZARKSZAR

Schon in jungen Jahren wandte sich der K'thar von seinen Artgenossen ab und zog sich in das tiefste Innere von Kar Kara zurück, wo er seine Flamme erstickte. Er ist einer der berüchtigtsten Leere Magier seiner Zeit.

ALLGEMEIN

Als Zarkszar die Tiefen Kar Karas verließ, war er nicht zufrieden mit den Dingen, die er sah: Fey, die sich über sein Volk stellten und ihnen ihre Lebensweise aufzwangen, K'thar, die sich an das fremde Volk der Fey anpassten und sich freiwillig von ihren eigenen Traditionen abwandten. Zarkszar zog sich in das Innere seiner Heimat zurück und begann den unwiderruflichen Prozess, seine Flamme zu erstickten. Viele folgten seinem Beispiel und so wurde die erste Generation der Tiefenk'thar geboren. Sie alle gaben ihre Feuermagie zugunsten eines sehr viel älteren und mächtigeren Zaubers auf – der Leere Magie. Doch damit gab sich Zarkszar nicht zufrieden. Er verließ Kar Kara und zog durch Zakar und über das Festland. Wohin immer es ihn auch verschlug, hinterließ er eine Spur von Verwüstung und Dunkelheit. Seine destruktive Magie verstärkte seine Aggression und er begann, nur um des Zerstören willen zu zerstören.

Doch eines Tages während eines Angriffs, merkte er, dass die Zauber seiner Leere Magie ihm selbst Schmerzen zufügten. Zum ersten Mal fühlte Zarkszar Angst. Die alte Magie, die ihm so lange eine fast unbegrenzte Macht gegeben hatte, forderte nun ihren Tribut. Zarkszar machte sich auf den Weg zurück nach Kar Kara, dem Ort, an dem alles begonnen hatte. Seine Schmerzen öffneten ihm die Augen für die Konsequenzen seiner Taten. Er sah all den Schaden, den er angerichtet hatte und schämte sich. Als er in seine Heimat zurückkehrte, begegneten ihm seine Artgenossen mit Feindseligkeit und Abscheu. Erschrocken floh der Tiefenk'thar in den Norden Zakars und beschloss, sich an einem stillen und abgelegten Ort niederzulassen. Seitdem lebt er in Zakant. Auf Luxus und Komfort verzichtet er; er gibt sein ganzes Dasein und Leben hin, um Buße zu tun. Obwohl er der Magie entsagt hat, verschlimmert sich sein körperlicher Zustand mit jedem Tag und er ist sich sicher, dass ihm nicht mehr viel Zeit bleibt. Trotz seiner Hoffnung, seine letzten Tage in Frieden verbringen zu können, ist sein Kommen nicht unbemerkt geblieben. Zarkszar wird häufig das Opfer von rassistisch motivierten, gewalttätigen Übergriffen. Um sich selbst zu schützen, hat er seinen wertvollsten Besitz, eine

Ro'jā, aktiviert, der seinen Standpunkt unauffindbar macht. Behütet von diesen Illusionen, verbringt er viele Momente vor seinem Kamin und liest.

BEZIEHUNGEN

Während eines Übergriffes der Dorfbewohner von Nil'szata kam ihm der Name [Rakya Ulota](#) zu Ohren. Zarkszar erinnert sich nur zu gut an den Namen Ulota. Myalek Ulot und seine Frau Natya waren zwei Bürger eines kleinen Fischerortes im Süden Zakars. Als sie ihn abends alleine den Weg zu ihrer Stadt hinabgehen sahen, luden sie ihn zu sich nach Hause ein. Sie gaben ihm zu essen, zu trinken und verbrachten einen geselligen Abend mit ihm. Zarkszar war zu dem Zeitpunkt noch jung, kaum älter als Rakya und ihre Geschwister. Trotz ihrer Barmherzigkeit konnte der Tiefenk'thar in allen ihren Handlungen nur Fey'sche Falschheit und Betrug sehen. Ihre Freundlichkeit widerte ihn an, ihr Interesse machte ihn misstrauisch. Als er am nächsten Morgen auf die Stadt herunterblickte, traf er eine Impulsentscheidung. Er löschte den Fischerort und dessen Einwohner komplett aus – oder so dachte er zumindest. Zarkszar vermutet Rakya hinter den Angriffen der Leute Nil'szatas. Er beklagt sich nicht, denn er versteht ihren Wunsch nach Rache. In seinem tiefsten Inneren wünscht er sich ihre Vergebung, doch diese hält er für unmöglich.

Als einer der ignorantesten und übellaunigsten Bürger Nil'szatas, hat der Metzger [Kolyin](#) einen besonderen Hass auf K'thar und lebt diesen auch gerne aus. Zarkszar fürchtet Kolyin nicht, doch durch seinen Magieverzicht ist es ihm kaum möglich, sich selbst zu verteidigen.

ZARA NOARA

Diese energische, junge Frau ist die Besitzerin des örtlichen Wirtshauses ‚Nil Nil'szata‘. Am liebsten sitzt sie abends in der Taverne und unterhält sich mit ihren Gästen über Zakar und Sagen heldenhafter Taten.

ALLGEMEIN

Zara Noara, Ende zwanzig, ist die Besitzerin des örtlichen Wirtshauses „Nil Nil'szata“ und der dazugehörigen Taverne. Sie unterhält sich gerne mit allen ihren Gästen und findet immer die richtigen Worte. Egal mit welchem Thema sie konfrontiert wird, sie hört gerne zu und scheint in allem etwas zu entdecken, woran sie Interesse hat. Ganz besonders gern lauscht sie den Erzählungen der älteren Gäste von den Ereignissen und Geschichten anderer Kreaturen, Orten und Zeiten rund um Zakar. Zara ist energisch und leidenschaftlich – wenn sie etwas begeistert, dann scheut sie keine Mühen oder Kosten um sich dafür einzusetzen. Sie träumt von einer Zukunft, in der sie Großes erreichen und die Welt bereisen kann. Obwohl sie überall gern gesehen und geschätzt wird, ist die junge Fey nicht zufrieden. Sie hat ihren Zweck in der Geschichte Zakars noch nicht gefunden.

BEZIEHUNGEN

Die Wirtin ist [Rakya](#)s engste Verbündete. In Zaras Augen, ist die Anführerin unfehlbar und sie wünscht sich innigst, Rakya von sich überzeugen und beeindrucken zu können.

Zara und [Farin](#) haben eine Gemeinsamkeit – beide suchen noch nach ihrer Rolle in dem Stück von Zakar. Die zwei haben sehr unterschiedliche Ansichten und doch mögen sie sich. Neben Rakya hat Zara allerdings nicht mehr viel Aufmerksamkeit für andere übrig.

Da [Nelya](#) die Gemeinschaft anderer scheut und deswegen die Taverne nicht besucht, kennen die beiden Frauen sich kaum. Manchmal hat Zara Sorge, dass Rakya Nelya bevorzugen und ihr mehr anvertrauen könnte als ihr.

[Kolyins](#) Art ist Zara meist zu grob, aber sie hat viel Freude daran, seine abendlichen Reden anzuhören. Kolyin wiederum genießt ihre Aufmerksamkeit.

Zara ist davon überzeugt, dass [Vyalin](#) eigentlich ein guter Kerl ist, der einfach nur den Weg aus den Augen verloren hat. Allerdings reizt sie kaum etwas mehr als seine Angewohnheit, Dinge schlechtzureden und sie auf den fehlenden Realismus ihrer Träume hinzuweisen.

Vor einiger Zeit wurde der Keller ihres Wirtshauses überflutet. Dafür gibt sie dem Leere Magier [Zarkszar](#) die Schuld.

FARIN BURAR

Trotz seines jungen Alters ist Farin der Anführer der Stadtwache. Seine seriöse und disziplinierte Art ermöglichen ihm diesen Erfolg; er nutzt jede Gelegenheit um sich selbst zu beweisen.

ALLGEMEIN

Farin Burar hat schon viel erreicht in seinen zwanzig Jahren. Er ist nicht nur Anführer der Stadtwache, sondern auch Teil der Gruppe, die Rakya am Nächsten steht. Trotzdem wird er von seinen Mitbürgern nicht immer für voll genommen. Ihnen fällt es schwer, Befehle von einem Mann anzunehmen, den sie noch als Kleinkind in Erinnerung haben. Stattdessen reißen sie mal mehr und mal weniger liebevoll gemeinte Witze auf seine Kosten. Farin konnte damit nie besonders gut umgehen; er fing an doppelt so hart zu arbeiten, um alle, die an seiner Kompetenz zweifelten, ruhigzustellen. Er ist zu einem humorlosen und übermäßig seriösem jungen Mann herangewachsen. Er ist immer noch auf der Suche nach seiner Position innerhalb der sozialen Geflechte Nil'szatas und einer Identität außerhalb des starken Wächters.

BEZIEHUNGEN

Anführerin [Rakya](#) hat ihm nie das Gefühl gegeben, dass er nur ein kleines, dummes Kind sei. Dafür schätzt er sie sehr und lässt sich leicht von ihren Ansichten und Wünschen beeinflussen. Auf [Zaras](#) Meinung legt Farin sehr viel Wert. Auch wenn er selbst sehr ernst ist, bewundert er ihre umgängliche Art, ihre Leidenschaft und ihren Enthusiasmus. Er genießt ihre Anwesenheit und würde gerne mehr Zeit mit ihr verbringen. Er ist sich nur nicht sicher wie.

Farin hält [Vyalin](#) für einen erbärmlichen Schwächling, aber er zerbricht sich nicht den Kopf darüber.

Zu [Nelya](#) hat Farin ein kompliziertes Verhältnis. Einerseits bewundert er ihre Unabhängigkeit und Stärke, andererseits ist er eifersüchtig, weil er erkennt, dass sie im Gegensatz zu ihm selbstsicher genug ist, um auch ohne die Bestätigung anderer zurechtzukommen.

[Kolyin](#) ist wohl derjenige, den Farin am wenigsten leiden kann. Er ist laut, trinkt zu viel und respektiert absolut niemanden, erst recht nicht Farin.

VYALIN T'MUR

Der Außenseiter ersehnte sich einen Neuanfang, als er sich in Nil'szata niederließ, um dort als Schmied zu arbeiten. Doch die Dinge liefen nicht wie erhofft und er ließ sich gehen.

ALLGEMEIN

Vyalin ist in seinen Fünfzigern und lebt seit etwa zwanzig Jahren in Nil'szata. Zuvor zog er viel umher und lebte an den verschiedensten Orten – auf dem Festland und auf Zakar. Er fand nie

ein Zuhause und egal wo er war, fühlte er sich einsam und fremd. In der Hoffnung, dass er sich einleben könne, wenn er nur lange genug in einer Stadt bliebe, ließ er sich in Nil'szata nieder. Doch er blieb ein Außenseiter und selbst seine guten Leistungen in seinem Beruf als Schmied verhalfen ihm nicht zu Ansehen. Vyalin sank völlig in sich zusammen und verbrachte immer mehr Abende in der Taverne, alleine in einer Ecke sitzend. Der Alkohol schadete seinem Stand in Nil'szata weiter – seine Mitbürger sahen es als Zeichen seiner Schwäche und Schwäche hat keinen Platz in Nil'szata. Häufig hat Vyalin das richtige Gespür für Dinge, doch seine Meinung wird meist nicht wahrgenommen und er hat selber aufgehört, auf seinen Instinkt zu vertrauen.

BEZIEHUNGEN

Vyalin kann einfach nicht verstehen, warum [Rakya](#) von dem Rest Nil'szatas so verehrt wird. Er vermutet, dass sie insgeheim ihre eigenen privaten Ziele verfolgt und das Vertrauen ihrer Bürger schamlos ausnutzt. Er ahnt Schlimmes, insbesondere jetzt, da er einen großen Waffenauftrag von ihr bekommen hat.

Durch seine häufigen Aufenthalte in „Nil Nil'szata“, verbringt Vyalin viel Zeit mit [Zara](#). Einerseits wünscht er sich ihren Idealismus und ihre Beliebtheit, andererseits verabscheut er sie dafür.

Seine Beziehung zu [Kolyin](#) ist weniger kompliziert. Er hasst ihn.

[Farin](#) kommt immer dann zum Einsatz, wenn Vyalin sich in der Taverne übernommen hat.

Vyalin respektiert Farin, aber der Gedanke an ihn ist so sehr mit Scham verbunden, dass er am Liebsten so tut, als existiere er nicht.

Kolyins Partnerin [Nelya](#) wiederum mag der Schmied. Sie kauft ihre Waffen fürs Jagen bei ihm, dann wechseln sie ein paar fachkundige Worte und anschließend lässt sie ihn in Ruhe.

NELYA UNARA

Nelya war schon immer eine Eigenbrötlerin. Wo sie auch ist, fällt die Jägerin mit ihrem anmutigen und intelligenten Wesen auf. Sie behält ihre Gedanken für sich und schert sich nicht um die Meinungen anderer.

ALLGEMEIN

Obwohl viele andere, so wie Nelya Unara auch, ihr ganzes Leben in Nil'szata verbracht haben, ist sie am besten mit der Berglandschaft Zakars vertraut. Meist meidet die Jägerin Gesellschaft und zieht sich stattdessen in die ungebändigte Natur um ihre Heimatstadt zurück. Zurück in Nil'szata hilft sie ihrem Partner Kolyin in der Metzgerei. Trotz ihres Eigenbrötler-Daseins wird Nelya allseits respektiert und geschätzt.

Nelya hält nicht viel von der anti-K'thar Hetze in Nil'szata und hofft, dass sich die Lage bald beruhigt. Ihr Tagesablauf ist ihr sehr wichtig und sie fühlt sich in ihren Gewohnheiten bedroht. Dennoch ist sie dazu entschlossen, Rakya bei ihrem Vorhaben zu helfen. Sie ist sich um des Wertes des Landes, auf dem Zakant erbaut wurde, bewusst und ist gewillt, ihren persönlichen Frieden hinter materielle Interessen zu stellen. Dennoch irritiert sie die Unruhe der Stadt, genauso wie der neu entfachte K'thar-Hass ihres Partners, weshalb sie mehr Zeit denn je weg von zuhause verbringt. Wenn sie die Stadt wegen anderweitiger Pflichten nicht verlassen kann, dann sitzt sie vor dem Tagesanbruch an den Toren der Stadt und meditiert.

BEZIEHUNGEN

Nelya und [Rakya](#) sind die Einzigen, die von dem Aither Vorkommen um Zakant herum wissen. Insgesamt vermutet Nelya mehr hinter Rakyas Fassade. Doch das kümmert sie nicht, sie verbringt gerne Zeit mit ihr.

Da Nelya nie die Taverne besucht, kennt sie [Zara](#) kaum. Sie hat sich nie besonders viele Gedanken um die junge Frau gemacht.

[Farin](#) kennt sie schon besser, da sie ihren Partner Kolyin häufiger morgens aus dem Zellentrakt abholen muss. Sie hält ihn für einen anständigen und fähigen jungen Mann und betrachtet seine Laufbahn mit Interesse.

Niemand versteht, weshalb Nelya mit einem Mann wie [Kolyin](#) zusammen ist. Manchmal ist sie sich selber nicht ganz sicher. Doch mittlerweile hat sie sich so an seine Anwesenheit gewöhnt, dass die Aussicht auf ein Leben alleine bedrohlich wirkt.

Nelya kauft gerne bei [Vyalin](#) ein. Er ist ein kompetenter Schmied und gibt ihr gute Ratschläge im Umgang mit seinen Waffen.

KOLYIN UNAR

Kolyin ist ein cholischer, ignoranter Mann. Er verbringt viel Zeit in der Taverne und schwingt lange Reden über den Krieg der Einigung und die alte Zeit, in der die Fey alleine über Zakar regierten.

ALLGEMEIN

Der Enddreißiger Fey Kolyin Unar ist der örtliche Metzger und Partner von Nelya. Er ist wohl derjenige in ganz Nil'szata, dessen Hass auf K'thar, insbesondere Tiefenk'thar, am größten und leidenschaftlichsten ist. Abends sitzt er häufig in Nil Nil'szata und hält laute, langatmige Vorträge über die Überlegenheit der Fey'schen Rasse und eine Zukunft, in der die Fey ihre Vormachtstellung zurückerlangen. Nichts mag der Metzger so sehr wie den Klang seiner eigenen Stimme. Diese nutzt er auch immer wieder, um andere niederzumachen und sich auf ihre Kosten zu belustigen. Wenn es jemand wagt, ihm zu widersprechen oder seine Intelligenz in Frage zu stellen, dann verliert er schnell mal die Geduld. Da er Konflikte ausschließlich mit seinen Fäusten regelt, verwickelt er sich oft in Schlägereien.

BEZIEHUNGEN

In Kolyins Augen ist [Rakya](#) die perfekte Anführerin. Sie ist nicht zimperlich, sondern packt an, wo es Dinge zu erledigen gibt. Sie scheint seine Ansichten bezüglich der K'thar zu teilen und gibt ihm das Gefühl nützlich zu sein.

Wirtin [Zara](#) hat immer ein Ohr für Kolyin und ist die einzige, die tatsächlich Freude an seinen Reden zu finden scheint. Zudem ist sie sehr hübsch – mehr verlangt er von Frauen nicht.

Von [Farin](#) hält Kolyin gar nichts. Seiner Meinung nach ist der Wächter ein arroganter Junge, der sich selbst für zu wichtig hält.

[Nelya](#) ist Kolyins Partnerin, sowohl privat, als auch im Beruf. Er schätzt ihre Tüchtigkeit, aber viel Zeit verbringen sie nicht zusammen. Nelya ist zu konfliktscheu, um ihre Gedanken mit ihm zu teilen und viele gemeinsame Gesprächsthemen haben sie nicht.

Niemanden mag Kolyin so wenig, wie [Vyalin](#). Egal um welches Thema es geht, sie haben entgegengesetzte Ansichten und geraten häufig in der Taverne aneinander.

Seit der Tiefenk'thar [Zarkszar](#) in Zakant haust, ist Kolyin übellauniger und wütender denn je. Bevor die Ro'jā aktiviert wurde, hat er mehrere Ausflüge zum Turm gemacht, um dort das Eigentum des Magiers zu beschädigen oder diesen anzugreifen. Sämtliche Schäden und Geschehnisse in seiner Heimat schiebt er ihm in die Schuhe.