

Flammenernte

SZENARIO	4
ERSTE EPISTEL	5
TREFFEN IN DER WÜSTE.....	5
MOTIVATIONEN.....	5
STADTFABELN	6
SOLEIDIN	6
PHÖNIXE	6
HYMNE AN EINE JÄGERIN	7
IHR VERKAUFSSTAND	7
EIN ANDERE BEGEGNUNG	8
EIN BEUTELUSTIGES KANINCHEN.....	8
DIE UNTERSUCHUNG	9
EPIGRAMM FÜR EINE SEKTE	9
COSTIMUS DER PREDIGER.....	10
ERSTE ZEREMONIE	11
DIE INITIATION	13
DURST NACH ERKENNTNIS?	14
DIE GOTTESLÄSTERIN	14
ELEGIE DES SERAILS	15
SIPSUM	15
GORDELIN	15
EINE ANDERE WELT	16
ZWEITE EPISTEL DES LUMINAR	17
EPOS EINER REISE	17
DIE KARAWANE	17
INFILTRIERENDE PHÖNISTEN.....	18
HÖHEPUNKTE	18
DIE ODE VON MIREVOIX	18
DIE PHÖNIXE VON SOLEIDIN	18
DIE ANKUNFT DER PHÖNISTEN	19
JAHRESZEITLING MADRIGAL	19

PERFIDIEN	19
DER KOBOLD DES RATES	20
SOLEIDINS SANKTUARIUM	20
<u>ERFAHRUNGSPUNKTE</u>	<u>20</u>

Szenario

Kennst Du die Geschichte von Xan dem Jäger? Nein? Also dann.

Xan war ein junger, einzigartiger keschitischer Jäger. Sein Bogen schien eine Verlängerung seiner Arme zu sein. Seine Pfeile verfehlten niemals, von den Gedanken des außergewöhnlichen Xan direkt ins Ziel getragen. Der junge Mann liebte es, alleine die Dünen und Klippen zu durchstreifen.

Eines Tages, während er auf der Lauer lag, stiegen zwei prächtige Kreaturen auf. Du wirst es mir nicht glauben: zwei majestätische Vögel mit Gefieder aus Feuer. Die Schönheit des Spektakels war atemberaubend. Aber der Dämon der Jagd, tief im Herzen von Xan verankert, blendete ihn. Ein Strich schoss davon und traf eines der beiden Wunder wie ein Blitz direkt in die Brust. In einer Funkengarbe stürzte der Vogel ab. Siegestrunken stürzte Xan los, um seine Beute einzusammeln. An Stelle des Vogels fand er eine glitzernde Glut, die zu wachsen begann. Vor Betroffenheit geschlagen, sah Xan sich einen neuen Vogel formen. Eine Stimme in seinem Kopf wandte sich an ihn: "Blind in der Schönheit warst Du, blind für immer du bist.". Ein Feuerband schoss von den Resten des Vogels zu Xans Augen, die von den Flammen besetzt wurden. Er kehrte zu sich nach Hause zurück und seine zahllosen Tränen konnten die Feuer unter seinen Augenlidern niemals löschen. Er konnte nicht mehr jagen und wurde Xan der Blinde oder Xan mit den Goldenen Augen. Provoziere nicht die Wut eines Phönix oder er wird Dich kochen.

Die Phönixe

Die Phönixe sind im Gefolge von Orphèle und von Nuence während ihrer Suche nach der ultimativen Perfektion erschienen. Prächtige, vielfarbige Vögel, verkünden sie den Ruhm ihrer Mütter und deren Schwestern sowie die Schönheit ihrer Schöpfung.

Bis zum Krieg der Unsterblichen waren die Phönixe Teil der Falle, die die Musen für Diurn planten. Sie opferten sich, um die Glimmer zu neutralisieren, die den Unsterblichen verteidigten, als die Musen sich auf ihn stürzten, um ihm sein Licht zu entwenden. Die Phönixe starben im Kampf aber sie wurden während der Flamboyance in der Form der Feuervögel wieder erweckt.

Halb Prodigien, halb Glimmer, waren die neuen Phönixe prädestiniert für die Inspiration. Sie hätten die Leitsterne der Flamboyanz sein können aber ihr Opfer hatte einen Preis: sie verbrennen sich jedes Jahr am ersten Tag des Sommers. Die Aschen verstreuen sich, bis sie sich im Herbst wieder finden, um im kommenden Winter einen neuen scharlachroten Vogel auferstehen zu lassen. Bei diesem verfluchten Zyklus verlieren die Phönixe ihr Gedächtnis und können ihre Inspiration nicht anwachsen lassen, wodurch sie niemals zu einem Luminar werden können. Dafür inspirierte ihre unsagbare Schönheit zahlreichen Poeten, Herolde und Troubadoure der flamboyanten Epoche. Als die Dame des Herbstes ihren Schleier über Harmundia legte, waren die Phönixe nichts als Asche. Bei ihrer Auferstehung stellten sie fest, dass Harmundia seine Dämmerung bekommen hatte. Einige von ihnen wurden verrückt und durchstreifen weiterhin Teile Harmundias, folgen ihrem Zyklus und tragen ihre Flamme allein. Andere verstanden ihre Situation und vereinigten sich in den Bilderwelten der Dame des Sommers. Sie führen dort seitdem ein ewiges, wenn auch körperloses Leben. Die Zeit ist dort in einem ewigen Sommer erstarrt und die Phönixe erstrahlen in tausend Flammen.

Erste Epistel

Treffen in der Wüste

Die Luft ist glühend heiß. Ihr Tanz mischt das Blau des Himmels mit dem Gold des Sandes. Auf allen Seiten scheint der Horizont mit dem Reisenden zu spielen. Nichts kann die Unermesslichkeit der Wüste unterbrechen.

Aber dort marschiert jemand in unsere Richtung. Er ist erst nicht mehr als ein schwarzer Punkt in einem glitzernden Meer, dann eine unruhige Silhouette. Dann erkennen wir einen Mann mit einem Turban, seine dunkle Form zeichnet sich klar gegen den blendenden Himmel ab. Wir können sein Gesicht nicht sehen, aber seine Stimme beruhigt uns.

„Meine Brüder, ich heiße Soleidin und ich habe diese Wüste seit Jahrhunderten durchwandert. Wie ihr habe ich eine Flamme in meinem Herzen getragen. Ich trage sie immer noch und sie brennt mehr denn je. Lange Zeit habe ich gegen den Feind gekämpft, bis dass ich den Weg zur Flamboyanz finde. Ich habe den Kampf nun aufgegeben, um mich dem Studium und der Suche nach der ultimativen Waffe für den Kampf gegen ihn zu widmen. Ich habe seine Püppchen und seine Kreaturen beobachtet, ebenso eure Mitmenschen und Väter. Und ich habe viele unserer Brüder den Listen unseres Feindes unterliegen sehen. Ich habe den Todeskampf ihrer Flammen gespürt und durchlitten und ich habe ihre Auslöschung beklagt. Ich habe unsere Ränge abnehmen sehen angesichts der Armeen des Feindes, die jeden Tag anwachsen. Schließlich habe ich andere Flammen in den Landen gesucht und ich habe sie gefunden. Und heute benötige ich euch, um sie einzusammeln, sie zu pflegen und sie wiederzubeleben. Findet für mich den Ort, wohin die Phönixe zum Sterben kommen. Geht nach Mésirah, man sagt, dass man dort alle Geheimnisse der Wüste lernen kann. Und erinnert euch gut an Soleidin, denn das ist mein Name und ich werde euch wieder sehen ...“

Die Erscheinung verschwindet.

Motivationen

Eminenz, der Prolog dieses Szenarios befindet sich in der zukünftigen Begegnung Eurer Inspirierten mit einem Luminar namens Soleidin mitten in der keschitischen Wüste. Der Grund, warum sie die Wüste durchqueren, hängt von Euch ab. Wenn ihr wollt, kann der Luminar sie an jedem anderen Platz treffen oder sie sogar in ihrem Wohnsitz aufsuchen.

Wie der Luminar es uns gerade gesagt hat, glaubt er, neue Flammen an der Oberfläche Harmundias entdeckt zu haben und er benötigt die Hilfe der Inspirierten, um sie zu holen und zum Rat der Dekane zu bringen. Die Inspirierten, als Erben der Musen, sollten also auch Interesse haben, der Einladung des Luminars zu folgen. Aber verstehen sie es? Es liegt an Ihnen, Eminenz, diese Einführung so zu dirigieren, dass Eure Inspirierten motiviert sind, ihr zu folgen. Hier sind ein paar Ideen, die Ihnen dabei helfen könnten:

- Die Inspirierten machen einen Halt in einer Oase. Durch eine Seuche, die die Herden dezimiert hat, sind die Einwohner zu Ghoulen geworden. Die appetitlichen Inspirierten werden überwältigt, als plötzlich der Luminar erscheint. Seine Aura wirft die verfinsterten Wesen zurück und heilt die Wunden der Inspirierten, die er natürlich fragt, wie sie ihre Schuld begleichen wollen...
- Wenn die Inspirierten alle Herausforderungen Harmundias ignoriert, kann der Luminar ihnen die Bedrohung durch die Maske verraten, die Natur der Inspirierten und die Existenz des Rats der Dekane. Er könnte ihnen ein Treffen mit ihm vorgaukeln.
- Wenn Eure Inspirierten schon den Serail von Soleidin kennen, z.B. wenn sie das Drama „Ophidische Tragödie“ aus den Grauen Papieren erlebt haben, sollte allein der Name Soleidins ihre Neugier wecken.

- Ein Freund der Inspirierten (ein Mentor, ihr eigener Luminar, ein mysteriöser Jahreszeitling, ...) hat sie auf die Spur Soleidins gebracht. Während der Suche an der Grenze zur Wüste begegnet er ihnen schließlich...
- Der Luminar hat lange Zeit Harmundia durchreist. Er weiß viele Sachen, die er benutzen könnte, um die Inspirierten zu überzeugen, ihm zu helfen. Wenn sie auf einer Queste sind, könnte er ihnen durch einen wertvollen Hinweis helfen, sie zu erfüllen.
- Schließlich, sollten Sie eine freigiebige Seele und wenn sie noch nie zuvor einen Luminar getroffen haben, könnten Eure Inspirierten von Soleidins Aura berührt werden und sofort einen Punkt in Seele, Geist und Körper erhalten.

In jedem Fall bleibt Soleidin mysteriös über die Aufgabe, die er den Inspirierten anbietet. Er kennt sie nicht und wird sie beobachten, bis sie eine Entscheidung fällen. Er sagt ihnen nicht alles, für den Fall, dass sie der Korruption des Feindes erliegen. Die einzigen Indizien, die er ihnen gibt, sind:

- Ein Ort: Die Küstenstadt Mesirah, die im Osten des Imperium von Kesch in der Wüste liegt, am Ufer der Scharlachsee.
- Eine Aufgabe: Er bittet sie, dort Phönixe zu finden oder genauer, den Ort wo sie sterben.
- Seinen eigenen Namen, der in der ganzen Wüste und besonders in Mesirah bekannt ist.

Stadtfabeln

Nach einigen anstrengenden Marschtagen betreten die Inspirierten Mesirah.

Die Inspirierten werden versuchen, sich nach den zwei Hinweisen zu erkundigen, die sie haben: Soleidin und die Phönixe. Für jeden Hinweis ist die Schwierigkeit eines eventuellen Wurfes von INT + Intrige angegeben.

Soleidin

„Und erinnert euch gut an Soleidin, denn das ist mein Name.“

Eines der fünf Serail, die Mesirah regieren, trägt den Namen des Luminars, dem die Inspirierten in der Wüste begegnet sind. Auch wenn sie sich nicht danach erkundigen werden die Inspirierten sicherlich einem Gespräch zuhören, in dem man über den Serail von Soleidin spricht. Sie können alle Informationen gleichermaßen in der ganzen Stadt einsammeln.

(10) Der Serail ist einer der einflussreichsten der Stadt. Er macht Perlen- und Korallengeschäfte mit zahlreichen Städten Harmundias. Es trägt seinen Namen von seinem Gründer Soleidin.

(18) Dieser verschwand eines Tages in der Wüste und hinterließ ein florierendes Geschäft. Viele Vorsteher folgten ihm nach. Aktuell obliegt diese Aufgabe Sipsum, einem Gnom.

(25) Anders als viele glauben ist nicht Soleidin der Gründer des Serail sondern ein Fremder, der schnell die Stufen eines schon existierenden Serail erklimmte.

Die Inspirierten können das Gebäude, das die Handelsorganisation beinhaltet, leicht finden und an ihr Tor klopfen (s. weiter unten). Es ist auch möglich, dass sie es schon kennen und dort alte Bekannte treffen.

Phönixe

„Findet für mich den Ort, wohin die Phönixe zum Sterben kommen.“

Über das Thema Phönixe können die Inspirierten Legenden und Gerüchte aller Art hören. Es folgen einige, die für das

Szenario notwendig sing. Vergessen Sie nicht, andere einzubauen.

(10) Die berühmte Jägerin Miranda al-Khalis hat Phönixe gesehen und verkauft Federn für exorbitante Summen. Ihre Bude befindet sich im Souk.

(12) In Vollmondnächten kann man Phönixe knapp über dem Wasser durch den Hauptkanal der Hängenden Gärten dahin gleiten sehen. Dieses Gerücht ist nicht fundiert aber könnte die Inspirierten dazu bringen, eine Nachtwache zwischen nächtlichen Amouren und Intrigen der üppigen Gärten, die über Mesirah hängen, zu verbringen.

(14) Ein alter Mann erzählt den Inspirierten die Legende von Xan. Sie können nach Xan suchen um festzustellen, dass er tot ist: er war mehr als hundert Jahre alt!

(16) Ein Prediger hält regelmäßig Ansprachen an die Menge am östlichen Eingang des Souk. Er hört nicht auf, von Phönixen zu reden.

(22) Der Prediger Costimus gehört einer Geheimgesellschaft an: der Phönix-Bruderschaft.

(30) Der Sitz der Bruderschaft befindet sich in der Kasbah unter dem Platz der äußersten Feindschaft.

Die zwei wichtigsten Routen für das Szenario sind die Jägerin Miranda al-Khalis und der Prediger Costimus. Die Abfolge des Szenarios ist wenig linear, da Eure Inspirierten die beiden Routen untersuchen und sich auch zu Soleidins Serail begeben können. Es steht euch frei, Eminenz, sie mehr zu einer von ihnen zu lenken, je nachdem, wie sie das Abenteuer prägen möchten.

Hymne an eine Jägerin

Miranda al-Khalis ist eine der bekanntesten Jägerinnen der Wüste von Kesch. Sie hat sie in alle Richtungen durchwandert und die schwierigste Beute für den Ruhm und ein florierendes Geschäft gejagt. Sie hat auch außerhalb der Wüste Abenteuer erlebt, in den Modehener Marschen, den Draakenbergen und den tiefen Wäl-

dern Urgamands. Man sagt auch, dass sie den Wyvern der Insel von Bokkor gejagt hat. Sie beschäftigt andere Jäger um ihr Geschäft zu beliefern und interessiert sich selbst nur für die außergewöhnlichsten Trophäen wie die Phönixe.

Miranda ist im vierzigsten Jahr. Feine Falten erscheinen auf ihrer von der Sonne gebräunten Haut, und ihre schwarzen Haare fangen an, einige weiße Strähnen zu bekommen. Ihr Gesicht voller olympischer Gelassenheit öffnet sich auf klare und durchdringende Augen, so dass ihre Kunden Mühe haben, ihren Blick auszuhalten. Die Jägerin beeindruckt mit ihrem Blick und zahllose Männer sind versucht, diese schöne, fröhliche und starke Frau zu verfolgen. Keinem ist es bisher gelungen, wenn man den Klatschmäulern des Souk glaubt.

In Mesirah zieht Miranda im Allgemeinen Lederkleidung an und wickelt sich gerne in einen Umhang und einen grünen Turban ein. Sie legt niemals ihren langen Säbel mit gebogener Klinge ab. Man sieht sie oft mit einem Hornfalken auf der Schulter, einem seltenen Vogel, der für seine Unbezähmbarkeit berühmt ist ...

Ihr Verkaufsladen

In den verstopften Straßen des Souk – Vorsicht vor exzellenten Dieben – kann der Reisende alle Arten von Handelswaren finden. Miranda al-Khalis hat dort ihren Laden zwischen der Waffenhandlung der Ogerin Izelda und dem Luxuswarengeschäft von Ikould dem Künstler. Wenn sie in der Stadt ist, verbringt sie den Großteil ihrer Zeit im Souk, um ihre Handelswaren zu verkaufen und Erkundigungen über neue Trophäen einzuholen. Die Inspirierten sollten kein Problem haben, ihren Laden zu finden.

Der erste Saal ist mit Fellen aller Art gefüllt. Zebra, Leopard, Aswaldtiger, Löwe... Die schönsten sind an den Wänden ausgestellt, andere sind auf den Stufen zusammengelegt oder in der Sonne aufgehängt. Andere Artikel sind gleichermaßen ausgestellt: wunderbare Federn, scharfe Zähne und Klauen, gehörnte Schädel...

Moussef, al-Khalis treuer Assistent, führt im Allgemeinen das Geschäft, auch wenn die Jägerin niemals weit entfernt ist. Die Diebe haben den alten Mann fürchten gelernt: Sein Tresen verbirgt einen kurzen Bogen, den er geschickt handhabt.

Ein zweiter Saal ist für die lebenden Tiere. Man findet dort im Wesentlichen zahme luxuriöse und exotische Tiere, so wie Leoparden, vielfarbige Vögel, Schlangen, ...

Im Laden arbeiten Lehrlinge. Sie füttern und pflegen die Biester, sie bringen die Pelze und Felle zur Gerberei, sie zeigen sie Kunden, falten sie wieder zusammen und legen sie weg, etc.

Ein andere Begegnung

Das erste Zusammentreffen mit der Jägerin ist etwas frostig. Solange die Inspirierten nicht von Phönixen sprechen, behandelt sie sie wie einfache Kunden und sie ist keine freundliche Händlerin. Bei Erwähnung der Phönixe sagt sie den Inspirierten, dass sie Federn dieser mystischen Tiere verkauft, wenn sie die Mittel haben... Sie ist aber nicht geneigt, ihnen ihre Geheimnisse anzuvertrauen. Ja, sie hat Phönixe gesehen aber sie sagt nicht wo, und sie braucht niemanden für eine neue Expedition. Also, sind sie an den Federn interessiert?

Die Jägerin scheint unerschütterlich zu sein und in Ermangelung eines Besseren sollten sich die Inspirierten für die berühmten Federn interessieren. Wenn sie nach dem Preis fragen, antwortet sie ihnen, während sie ihren Hornfalken streichelt: "Ich wollte sie Ihnen zeigen. Wir werden später über Geld sprechen, wenn Sie sie wollen. Können wir ein Treffen vereinbaren?" Sie bietet die Dämmerung in den Hängenden Gärten an, aber wird sich jedem anderen Ort beugen, den die Inspirierten vorziehen.

Dieses Gespräch fällt nicht auf taube Ohren. Ein Lehrling hat der Begegnung gleichgültig zugehört. Sie können ihn unauffällig erwähnen – al-Khalis lässt ihn Tee für ihre Kunden holen - aber gehen Sie nicht weiter darauf ein. Al-Khalis, ihrer

sicher, misstraut ihm nicht unbedingt. Sie sollte...

Anmerkung: Sollten die Inspirierten aus irgendeinem Grund die Aktivitäten der Jägerin überwachen wollen, wird sie es vielleicht bemerken und sie, weil sie so eine gute Jägerin ist, im Souk abhängen.

Einbeutelstiges Kaninchen

Die Inspirierten warten lange am verabredeten Ort, aber die Jägerin kommt nicht... Am folgenden Tag im Laden gibt sich der alte Moussef sehr beunruhigt. Die Jägerin ist nicht da und das sieht ihr nicht ähnlich. Wenn die Inspirierten ihm gegenüber offen sind, schlägt er vor, dass sie es gemeinsam untersuchen. Er wird im Laden bleiben aber wird ihnen den Wohnsitz seiner Herrin in der Kasbah mitteilen, wenn sie ihn auf dem Laufenden halten...

Bei Miranda – die Inspirierten finden die Tür offen vor – finden sich folgende Hinweise.

Der Salon scheint Schauplatz eines Kampfes gewesen zu sein. In einer Ecke legen die sterblichen Überreste eines weißen Tigers, zwei Löcher im Körper, der durch mehrere Schwertstriche zerfetzt ist. An seinen Krallen sind Fetzen schwarzer Kleidung, die von Blut besudelt sind. Moussef kann erklären, dass es sich um Gikhan handelt, den Tiger von Miranda.

Auf einem Sofa findet sich eine wunderbare rote Feder (Wahrnehmung + Suchen > 18). Wenn man sie entfernt, knistert sie und wirft kleine Funken. Es handelt sich um eine Phönixfeder, ein seltenes, wertvolles und wirklich sehr nützliches Objekt, da sie einer Fackel entsprechendes Licht produziert. Der Hornfalke von Miranda schreit im Haus und fliegt von Sinnen im Zimmer der Jägerin. Die Inspirierten können versuchen, ihn zu besänftigen und mit Hilfe eines Würfelwurfes von Charisma + Jagd, begrenzt durch Tierkunde, gegen 25 zu fangen. Im Falle eines Misserfolges laufen sie Gefahr, einige Schnabelhiebe zu bekommen, bevor der Vogel zum Fenster hinausfliegt. Auf seiner

Sitzstange findet sich ein Stück desselben Stoffs wie auf den Krallen von Ghikan.

Ein Nachbar hat während der Dämmerung vier Männer mit schwarzen Umhängen aus dem Haus treten sehen (zum verabredeten Zeitpunkt). Einer von ihnen trug ein großes Paket auf der Schulter – es handelte sich um Miranda – während einer andere hinkte und sich das linke Bein hielt. Ein Falke kreiste kreischend über den Männern.

Die Schlussfolgerung, die die Inspirierten nach dem Besuch von Mirandas Hauses ziehen sollten ist die, dass sie mit ihren Federn abgeholt worden ist. Das ist tatsächlich das, was geschehen ist. Die Gangster haben die Jägerin abgefangen, während sie sich zur Verabredung mit den Inspirierten aufmachte. Sie haben sie niedergeschlagen und dann nach drinnen getragen, wo sie sich Gikhan entledigten. Einer der Gangster hat dann das Kästchen geöffnet, das Miranda zur Verabredung mitnehmen wollte und die funkelnden Federn entdeckt. In Erstaunen versetzt aber geblendet, hat er das Kästchen fallengelassen und die Federn auf dem Boden verstreut. Eine von ihnen ist ihrer Suche entgangen.

Bleibe um zu wissen, wer die Gangster sind.

Die Untersuchung

Die Inspirierten können auf zwei Arten zu den Übeltätern gelangen.

Die Erste ist, Hand in Hand mit Moussef zu arbeiten. Wenn ihm die Inspirierten alles erzählen, ist er sehr überrascht, dass seine Herrin sich hat überraschen lassen. Er fragt sich, ob der Übeltäter nicht ein Bekannter von Miranda ist. Außerdem schien er ihren Zeitplan zu kennen... Die Untersuchenden könnten zu dem Schluss kommen, dass einer der Lehrlinge ein Verräter ist. Sie erinnern sich dann sehr gut an denjenigen, der bei ihrer Diskussion anwesend war: der Jugendliche Mel Bardiek. Ihn zu Fragen weckt nur sein Misstrauen, aber wenn sie ihm folgen, kann er sie zum

Prediger Costimus bringen, dem der junge Mensch regelmäßig zuhören wird und dessen Rede die Inspirierten interessieren sollte (siehe weiter unten).

Die zweite Art ist direkter. Der Hornfalke hat seine Herrin und ihre Entführer verfolgt. Wenn die Inspirierten es schaffen ihn zu besänftigen (CHA+Jagen, Limit Tierkunde > 25), kann er sie bis zu dem Ort bringen, wo Miranda gefangen gehalten wird: den Treffpunkt der Phönix-Bruderschaft, mit der sich die Inspirierten vielleicht schon in Verbindung gesetzt hat... Sie müssen wissen, dass der Falke ein sehr intelligentes und äußerst schwer zu dressierendes Tier ist. Wenn die Inspirierten dorthin gelangen, bedeutet das einfach, dass sie ihn besänftigt und ihm einen seiner Herrin gehörenden Gegenstand gezeigt haben, so dass er beschlossen hat, sich zu dem Ort zu begeben, wo sie verschwunden ist. Ihm zu folgen ist keine einfache Sache und kann zu einer schönen zügellosen Szene in den Gassen Mesirahs Anlass geben.

Epigramm für eine Sekte

Die Phönix-Bruderschaft ist eine Geheimgesellschaft, die den mystischen Vogel verehrt. Allerdings ist noch kein Mitglied dieser Organisation diesen Prodigien begegnet. Sie denken übrigens, dass er einmalig ist – und sie korrigieren jeden, der vor ihnen von mehreren Phönixen spricht – und sehen ihn als Gott des Feuers, Schöpfer allen Lebens an. Die Phönixisten – so nennen sie sich – glauben an die Existenz einer Flamme in jedem Wesen, eine Seele, die nach dem Tod des Körpers wieder geboren wird, solange die richtigen Rituale der Feuerbestattung nicht durchgeführt wurden. Diese ursprünglichen Flammen wurden vom Phönix am Anfang der Zeit geschaffen und bestehen in den Gläubigen fort. Die Phönixisten glauben die Riten zu kennen, die es den Flammen ermöglichen, sich ins Paradies zu begeben: die Ewig Feuersglut.

Die Phönix-Bruderschaft ähnelt mehr einer Sekte als einer richtigen Kirche. Die rituellen Verbrennungen, die sich ihre Mitglieder auferlegen, um sich zu reinigen und

ihre Sünden abzuwaschen, ließen zahlreiche Anhänger fliehen und zielten darauf, den Kult auszugrenzen. Heute ist sie eine Untergrundorganisation mit Initiationsriten, geheimen Orten und geheimen Personen.

Die schlimmsten Gerüchte kursieren darüber, was innerhalb des Kultes geschieht und die Mütter haben nur eine Furcht: Dass ihre Kinder zugeben, zur Bruderschaft zu gehören. Es ist also schwer den Phönixen näher zu kommen, wenn es nicht gerade die Person des Predigers Costimus ist, der immer versucht, neue Anhänger zu gewinnen.

Die Bruderschaft zählt hauptsächlich Menschen in ihren Reihen, einige Oger und selten andere Jahreszeitlinge. Der gegenwärtige Hohepriester ist ein fanatischer Oger. Alle Zeremonien werden maskiert abgehalten, niemand kennt seinen Namen und seine wahre Identität und die Mehrzahl der Gläubigen glaubt, dass es sich um einen Menschen handelt. Unter den Gläubigen finden sich wichtige Persönlichkeiten der Stadt. Die Inspirierten können sich aus zwei Gründen für die Bruderschaft interessieren:

- Sie hoffen, durch die Geheimnisse des Kultes den Ort zu entdecken, wo man Phönixen begegnen kann.
- Miranda Al-Khalis ist vom Kult gefangen genommen worden und die Inspirierten wollen sie sprechen und sogar befreien.

Wenn Ihre Inspirierten das Gebäude der Bruderschaft direkt (durch eine teure Information oder durch die Gunst des Hornfalken) entdecken, ist sie zu stark besetzt, so dass sie mit ihren eigenen Mitteln nicht eindringen können. Es handelt sich um ein sehr nüchternes Gebäude, mit imposanten Metallgittern an den Fenstern und einer strengen Stimme an der Tür, die nach einer Losung fragt. Es scheint unmöglich, da unauffällig einzudringen. Die Inspirierten sollten lieber mit der Sekte gemeinsame Sache machen. Wenn sie das Gebäude überwachen, werden sie das Kommen und Gehen des Predigers Costimus bemerken (siehe weiter unten) und sie können versu-

chen, in die Sekte durch diesen Vermittler einzutreten.

Costimus der Prediger

Costimus ist ein alter gebeugter Mensch, mit knorrigen Muskeln, den man oft am westlichen Ausgang des Souk finden kann. Er steht auf einer kleinen, mit Fackeln umgebenen Bühne und hält an die Menge eine Rede. Sein Publikum besteht im Wesentlichen aus Stammgästen, die die Hirnspinne des Tobsüchtigen sehr amüsieren, in Erstaunen versetzte Kinder, auf die die Stammgäste unauffällig achten, Ausländer, die die Neugier getrieben hat anzuhalten, um zuzuhören, und zwei oder drei Oger, die zur Bruderschaft gehören und dafür sorgen, dass Costimus nichts Peinliches zustößt.

„Das Feuer, meine Freunde, dass Feuer ist die Quelle allen Lebens. (dramatische Pause) Es ist die Sonne, die uns erleuchtet. Es ist der Herd, der uns ernährt. Es ist die Leidenschaft, die uns inspiriert. (dramatische Pause) Und es brennt in jedem von uns! Der Gott Phönix, der die Kreatur des Lebens ist, hat in euch einen knisternden Funken deponiert. Seine Spur ist unser Ursprung. (dramatische Pause, in der Costimus eine Flamme in der Vertiefung seiner Hände entstehen lässt.) Bei eurem Tod wird eure Flamme in einem anderen Lebewesen wiedergeboren. Sie hat alles von euch vergessen und ihr wisst nichts mehr! (dramatische Pause) Ich biete euch die Unsterblichkeit an. Schließt euch mir an und eure Flamme wird in die Ewige Feuersglut übergehen wo ihr auf ewig neben dem Phönix leben werdet!“

Wirklich gut informierte Inspirierte, können sich über Ähnlichkeiten zwischen der Rede des Phönixen und ihrem Status als Flammenträger wundern. Es scheint tatsächlich, dass der Phönix-Kult eine freie Interpretation der Inspiration und ihrer wahren Entstehung ist, deren Ursprung sich vor Jahrhunderten verlor. Ein aufmerksamer Inspirierter wird bemerken, dass Costimus Salben zu benutzen scheint, um seine Hand anzuzünden (Wahrnehmungstest gegen 28, Costimus übt jeden

Tag). Der Prediger hält diese Art Rede solange er Publikum hat, was selten mehr als eine Stunde dauert. Dann legt er seine Bühne zusammen, löscht seine Fackeln und sammelt sie ein. Während dieser Zeit können die Inspirierten mit ihm reden. Im Falle der Langweile sind die Oger nicht weit...

Costimus wird den Inspirierten nichts anderes mitteilen als was er bei seinen Predigten sagt. Wenn Sie mehr darüber wissen wollen, sollen Sie sich mit dem Phönix-Kult vertraut machen. Seine Geheimnisse sind zahllos, aber für diejenigen vorbehalten, die an die Flamme glauben. Wenn sich die Inspirierten interessiert zeigen, lädt er sie zu einer Zeremonie des Kultes ein. Sie sollen in zwei Tagen um Mitternacht hier am westlichen Ausgang des Souk sein (oder früher oder später, je nach Ihren Bedürfnissen, Eminenz). Jemand wird sie suchen kommen und sie zum Tempel führen.

Oger	
Attribute:	
AU 10, ST 5, GE 5, WA 4 NK 6 SB +1 TP 60, SSW 20, SKW 30	
Fertigkeiten:	
Raufen 8, Hammer 6, Ausweichen 5, Wachsamkeit 8	
Waffen	Ini/AT/PA/SB
Raufen	5/14/-/-2
Hammer	10/12/11/+9
Rüstung:	Leder (komplett)
Anmerkung: Während einer Zeremonie des Kultes profitieren diese Fanatiker von ihrer Spezialkraft, haben aber keine Waffen.	
Zitat: „Ruhm dem Phönix!“	

Erste Zeremonie

Wenn sich die Inspirierten zu dem Treffen begeben, um einer Zeremonie beizuwohnen, kommt ein mit einer Kapuze verhüllter Mann in Begleitung einiger Oger (so viele wie Inspirierte) auf sie zu. Der Mann erklärt den Inspirierten mit heiserer Stimme, dass man ihnen die Augen verbinden wird, um sie in den Tempel zu bringen. Wenn sie dem widersprechen, lehnt der Mann es ab sie zu führen. Wenn sie es geschehen lassen, gehen sie eine gute Viertelstunde durch die Stadt. Wenn ein Spieler Wert darauf legt, sich den Weg zu merken, lassen Sie ihn einen Wahrnehmungswurf gegen 30 machen um eine Reihe von charakteristischen Bewegungen, Geräuschen und Gerüchen wahrzunehmen. Am folgenden Tag bei Einbruch der Dunkelheit, sollte ein Wurf von INT+Intrige gegen 30 gelingen, um diese Elemente wieder zu finden, indem er sich erkundigt und die Orte lokalisiert.

Die Inspirierten hören schließlich das Klicken eines Schlosses, dann öffnet sich eine Tür, die man hinter ihnen wieder schließt. Man nimmt ihnen die Augenbinden ab und sie finden sich in einem dunklen, von Kohlenbecken erleuchteten Fleck wieder. Man bittet sie, ihre Waffen in den dafür vorgesehenen Ständer abzustellen. Dort sind schon andere Waffen die darauf schließen lassen, dass mehr als ca. 50 Personen da sind. Man lässt sie die Treppe bis zum Kultsaal hinuntergehen.

Sie kommen in einen weiten runden Saal, der von flackernden Fackeln erleuchtet ist. Am Ende befindet sich ein sehr großes, buntes Fenster, das einen auffliegenden Phönix darstellt. Ein Feuer brennt hinter dem Fenster und projiziert tausende gefärbte Spiegelbilder auf die Wänden des Saals. Es herrscht eine sehr stickige Wärme. Mit einigen Ogern sind die Inspirierten die Einzigen, die unbedeckte Köpfe haben. Alle anderen tragen Masken (Vögel, Katzenartige, Dämonen in scharlachroten Farbtönen) oder Kapuzen, um ihr Gesicht zu verstecken. Viele prüfen die Neuankömmlinge aufmerksam. Der Hohepriester ist eine stämmige Person mit kräftiger Stimme

Hephiostis, Hohepriester der Phönix-Bruderschaft

Dieser älter werdende Oger ist ein Fanatiker, der lange in der Wüste auf der Suche nach einem Zeichen seiner Dame umhergeirrt ist. Er glaubt es gefunden zu haben, als er ein Elementar beschwor. Bei der Rückkehr in seine Geburtsstadt Mesirah wurde er Dank der Kräfte, die die Kreatur ihm gab, schnell zum Hohepriester der Phönix-Bruderschaft.

Reich: Imperium von Kesch

Rasse: Oger

Alter: 50 Jahre

Größe: 180 cm

Gewicht: 85 kg

Attribute:

Flamme: 0/0

KÖRPER: 0/0

Geschicklichkeit: 7

Stärke: 8

Wahrnehmung: 4

Ausdauer: 8

GEIST: 0/0

Intelligenz: 6

Willenskraft: 9

SEELE: 0/0

Charisma: 10

Kreativität: 3

KUN: -

ASK: -

NK: 5

FK: 5

TP: 51

SSW: 17

SSK: 25

SB: +1

Kräfte der Jahreszeiten:

Mittagsglut (permanent durch den Elementar)

Verfinsterung: 8

Perfidie: 3

Fertigkeiten:

Körperlich: Waffe: Säbel 8, Athletik 5, Reiten 5, Klettern 4, Ausweichen 7, Erste Hilfe 5, Wachsamkeit 5

Diebsfertigkeiten: Intrige 8

Gesellschaft: Redegewandtheit 10, Sitten/Gebäude: Imperium von Kesch 8

Wissen: Septentrion 8, Astronomi: 5, Chirurgie 8, Kulte (Phönix) 10, Geographie 6, Geschichte/Legende (Phönix) 2, Keschitisch 6, Jahreszeit: Sommer 8, Strategie 6

Okkult: Concord 5

Kampf:

Initiative: 11, Säbel 12

Nahkampf: Säbel 16

Fernkampf: -

Ausweichen: 16/14 wenn mit Rüstung

Parade: Säbel 16

Fernverteidigung: 8/6 wenn mit Rüstung

Elementar: Der Priester ist mit einem Elementar verbunden. Da es ein Feuerwesen ist, gibt Hadeas seinem Meister permanent die Mittagsglut. Während der Zeremonien wird es freigesetzt um die pyrotechnischen Effekte zu erzeugen, die der Hohepriester immer vorgibt, zu interpretieren. Mit einem Wurf gegen Willenskraft (8) kann der Priester seinen Säbel entflammen (Feuerschaden mit Potenzial 5) oder ein Feuerschoss abschießen (Feuer mit Potential 10)

Typisches Zitat:

„Phönix glaubt an Dich und erteilt Dir ewiges Leben.“

und beeindruckendem Charisma hinter seiner Feuervogelmaske.

Die Inspirierten nehmen an einer normalen Séance des Phönixkultes teil. Die Menge rezitiert Litaneien zum Ruhm des Phönix und der Hohepriester hält eine Predigt, die er mit einigen spektakulären pyrotechnischen Effekten beendet (erzeugt von Haedas, seinem Elementar). Eine Ziege wird geopfert und lebend auf einen großen Scheiterhaufen geworfen. Die vom Charisma ihrem Meisters eingenommenen

Gläubigen, beginnen zu "kommunizieren", indem sie den Mittelgang auf einem brennenden Glutbett hinaufgehen... Am Ende der Zeremonie nähert sich ein Mensch den Inspirierten und fragt sie nach ihrem Gefühl. Seine Stimme verrät Costimus, der sie informiert, dass sie, wenn sie es wünschen, jetzt in den Kult eingeweiht werden können. Wenn sie die Geheimnisse erwähnen, über die Costimus mit ihnen gesprochen hat, behauptet er, dass ihnen bei ihrer Initiierung große Offenbarungen gemacht werden. Diese dauert eine Woche und fin-

det in diesem Gebäude statt. Wenn die Inspirierten sie durchlaufen wollen, führt man sie in ihre neuen Wohnungen. Sonst bringt man sie zum westlichen Eingang des Souk zurück.

Die Initiierung

Die Initiierung in den Phönix-Kult dauert eine Woche. Die Kandidaten wohnen in kleinen, spartanischen Zellen in deren Mitte sich eine Feuerstelle befindet. Bei ihrer Ankunft gibt der Hohepriester ihnen – immer maskiert, es ist wichtig, dass die Inspirierten nicht sein Gesicht sehen – eine kleine Laterne und vertraut ihnen an, dass die darin brennende kleine Flamme heilig ist. Die Kandidaten müssen sie während ihres ganzen Aufenthaltes im Tempel schützen. Das ist nicht einfach, da die Laterne klein und ihr Gehäuse schwach ist. Jeden Abend müssen die Kandidaten die Flamme der Laterne auf ihre Feuerstelle übertragen und sie während der Nacht beobachten. Am Tag muss man die Laterne regelmäßig nachfüllen und auf Wasser, Gedränge, Wind, etc. aufpassen. Andere Aufgaben werden von den Bewerbern verlangt:

- Mit auf die Feuerstelle gerichtetem Blick müssen sie einen ganzen Tag (zwölf Stunden) meditieren, während ein Mitglied der Bruderschaft darauf achtet, dass sich der Anhänger nicht bewegt (Willenskraftprobe, dessen Ergebnis die durchgehaltenen halben Stunden ist).
- Lernen und Rezitieren (Intelligenzprobe) von schwer verständlichen Gedichten über die Innere Flamme, den Phönix, die Ewige Glut... Die Inspirierten entdecken nichts Interessantes.
- Im Zentrum eines kreisförmigen Ortes Blut und Wasser schwitzen, an dessen Wände Flammen lecken, die angeblich dazu da sind, den Körper von seiner furchtbaren Korruption rein zu waschen (Ausdauerprobe gegen

20 um nicht in Ohnmacht zu fallen).

- Seinen Körper an die Flamme gewöhnen und durch allmählich schwieriger werdende Übungen die Angst besiegen (Probe von Ausdauer + Willenskraft gegen Schwierigkeit der Aufgabe). Von dem Halten der nackten Hand über eine Kerze (10) bis zum Gang über glühende Kohlen (30).

Am Ende dieser anstrengenden Woche müssen die Inspirierten eine letzte Probe bestehen.

Eine neue, der ersten sehr ähnlichen Zeremonie findet statt. Wenn sie es wünschen, und wenn sie keine großen Patzer in ihren Prüfungen hatten, ist es Zeit, sie in den Rang eines Anhängers des Phönix zu erheben. In Vorbereitung auf die Sitzung hat man ihnen eine Maske ihrer Wahl geliefert und befohlen, bei der Zeremonie im einfachen Lendenschurz anwesend zu sein. Man hat ihnen ebenfalls die rituelle Formel gelehrt: *"Phönix, ich glaube an deine Flamme und schütze sie immer, bis zu den Toren der Ewigen Glut."*

Die Kandidaten - es gibt nur die Inspirierten – werden in der Mitte der Sitzung geprüft. Ein Ehrenspalier öffnet sich zwischen ihnen und dem Hohepriester. Er befiehlt in seiner tiefen Stimme: *"Einer von Euch trete vor!"* Derjenige der Inspirierten, der sich fügen und den rituellen Satz wiederholen wird, wird die böse Überraschung erleben, hinter dem Altar mehrere Gestalten erscheinen zu sehen. Einer von ihnen trägt ein gerötetes Eisen. Zwei andere nehmen den Inspirierten in die Mitte und ergreifen ihn an den Armen. Der Hohepriester fragt den Bewerber, ob er in die Bruderschaft eintreten will. Wenn die Antwort positiv ist, wird der Inspirierte mit dem roten Eisen mit dem Symbol der Phönixen gebrandmarkt (Ausdauerprobe gegen 28 um nicht zu schreien und die Helfer zu beeindrucken): eine sternensüßliche Sonne, vor der sich ein Vogel mit ausgebreiteten Flügeln scharf abzeichnet. Nach diesem unangenehmen Moment weicht der

Hohepriester den Inspirierten zum Anhänger des Phönix: *“Phönix glaubt an Dich und schenkt Dir ewiges Leben.“*

Die Inspirierten können an jedem Moment, besonders bei der Brandmarkung, ihre Initiierung abrechnen. Man bringt sie dann mit verbundenen Augen zum westlichen Ausgang des Souk. Aber wenn sie bis zum Ende durchhalten, gehören sie zum Kult und man offenbart ihnen den Ort des Tempels.

Durst nach Erkenntnis?

Was ist der Grund dafür, Anhänger des Phönix zu sein, wenn es nicht das unschätzbare Mal ist, das man auf der Schulter erwirbt? Man erklärt ihnen, dass es sich nur um eine Etappe in der Hierarchie des Kultes handelt, die aus neun Graden besteht! Nur im letzten Grad werden sie zu den allerletzten Kenntnissen des Phönix Zugang haben...

Wenn die neuen Anhänger jedoch wissensdurstig sind, können sie jederzeit die Bibliothek des Kultes besuchen oder um Audienz beim Hohepriester fragen, um sich über Theologie zu unterhalten. Die Bibliothek verbirgt zahlreiche Werke unterschiedlichster Fachgebiete. Man findet dort wissenschaftliche Abhandlungen, die mehr oder weniger mit Feuer zu tun haben: Chirurgie, thermische Projektplanung, Kochkunst... Eine kühne Arbeit beschäftigt sich sogar mit dem Gebrauch von Dampf. Die andere Hälfte der Bibliothek ist mit Sagen, Gedichten, Märchen und Legenden gefüllt. Man findet da zum Beispiel die Legende von Ardent über die Schöpfung der Wüste. Das Prunkstück der Sammlung ist jedoch ohne Zweifel eine sehr alte Sammlung, die aus der Flamboyanz stammen könnte. Aber nirgends findet sich ein geografischer Hinweis auf einen Ort, wo man Phönixe finden kann (Wurf von Intelligenz + Schrift Moden-Hen gegen 25 um sich zu überzeugen, aber das wird mehrere Arbeitstage von mehreren Personen in Anspruch nehmen).

Der Hohepriester (maskiert) ruft seine Anhänger zu sich in sein Büro. Er ist offen für jede Diskussion und seine Einstellung

schwankt zwischen zwei Positionen. Einerseits bleibt er geheimnisvoll, um seine Anhänger zu gewinnen: *“Ihr werdet mehr lernen, wenn Ihr es wert seid, eingeweiht zu werden.“* Andererseits liebt er Gotteslästerer nicht sehr: *“Es hat niemals mehr als den Einen Phönix gegeben, und er lebt nicht auf Harmundia, sondern in der Ewigen Glut.“* Wenn die Inspirierten weiterbohren droht ihnen, zur Buße ins Verlies gesperrt zu werden, wo es kalt und finster ist und wo man dem Licht nachtrauert... Eben dahin hat man Miranda al-Khalis gebracht, weil sie mehrmals öffentlich gotteslästerliche Reden geführt hat, indem sie behauptet hat, Phönixe gejagt und ihre Federn behalten zu haben.

Die Gotteslästerin

Miranda vegetiert in einem Verlies dahin und die Inspirierten wollen sie zweifellos befreien. Einmal Anhänger können sie sich frei im Tempel bewegen. Zahlreiche Ort sind verschlossen, wie es der miteinander verbundene Plan zeigt. Außerdem, überwachen Mastards(???) die jungen Anhänger. Einige gute Listen und Würfe auf Diskretion, Verkleidung und Schlosserei sollten ihnen ermöglichen, Miranda zu erreichen. Sie aus dem Tempel zu bringen scheint schwer zu sein, ohne die vier Mastards(???) zu konfrontieren, die Feder - Messer (ein dummes Spiel) im Flur spielen. Vergessen Sie nicht, dass den Inspirierten die Waffen abgenommen wurden und in Ständern an diesem Ort liegen.

Das ist das für die Jägerin vorbehaltene Schicksal:

- Sie wird in aller Öffentlichkeit während einer Zeremonie verhört. Sie ist arrogant und leistet dem Hohepriester Widerstand: *“Ich habe Phönixe gesehen und ich habe einen gefangen. Wegen seiner Schönheit, die ihr euch nicht im Entferntesten vorstellen könnt, habe ich das Tier freigelassen, nicht ohne ihm ein paar Federn ausgerissen zu haben.“*
- Anschließend wird sie im Stillen verhört und aus ihr brutal der

Ort herausgepresst, wo sie den Phönix gefunden hat.

- Sie wird exekutiert sobald sie spricht, was sie in entsetzlichen Schmerzen vor der nächsten Zeremonie macht. Sie wird dann vor den Gläubigen bei lebendigem Leib verbrannt!

Falls die Inspirierten bei der noblen Tat scheitern, sie zu retten, während der Gefangenschaft der Jägerin oder durch eine sicherlich selbstmörderische Aktion am Tag der makabren Zeremonie, sehen sie ihren Körper verbrennen, was ihnen drei Punkte Verfinsterung einbringt (Entsetzenprobe gegen 20).

Sie können sich dann als Freiwillige für die Expedition der Phönisten melden, die versuchen wird den Ort zu suchen, wo die Jägerin den Feuervögeln begegnet sein will. Der Hohepriester selbst übernimmt die Führung der Expedition und gibt das genaue Ziel nicht preis.

Wenn sie die Jägerin befreien, bietet sie dankbar an, sie dahin zu führen. Sie erzählt ihnen über ihre erste Reise nach Mirevoix (siehe die Beschreibung des Phönix), eine Ruine der Flamboyanz. Sie hat dort gut Phönixe gesehen, konnte sich nicht dazu entschließen, ihre große Schönheit zu töten und hat nur einige Federn zusammengesammelt.

Elegie des Serails

Soleidin der Luminar hat den Inspirierten gesagt, sich an seinen Namen zu erinnern. Sicher werden sie sich zu Soleidins Serail begeben. Wenn sie einen Wink mit dem Zaunpfahl brauchen, erscheint Soleidin einem von ihnen im Traum und erinnert ihn, sich in seinem Namen zu finden. Der Herrnsitz schützt die Büros einer Handelsgilde, die der Luminar geschaffen hatte. Es ist ein elegantes, von einem Minarett flankiertes Gebäude. Das luxuriöse Innere verrät blühende Geschäfte...

Wenn Ihre Inspirierten die Ophidische Tragödie aus den Grauen Papieren erlebt habe, werden sie alte Bekannte wiedersehen. Der Ort und die Personen sind dieselben, wie sie in dem Quellenbuch beschrie-

ben sind aber Sie finden hier eine kurze Beschreibung der wichtigsten Personen.

Sipsum

An der Tür fragt ein schläfriger Leibwächter nach ihrem Begehrt. Wenn sie ernst zu sein scheint, schiebt er sie zum Besitzer ab, der die Inspirierten in einem seltsamen Büro empfängt, ein Chaos aus Kissen, Teppichen und Wandbehängen.

Sipsum ist ein fröhlicher Gnom in Djelaba und Schnabelschuhen. Ein aufmerksamer Inspirierter bemerkt das in seiner Stirn eingelassene Juwel oder den Tänzer, der sich in den Kissen verbirgt. Der Gnom ist tatsächlich ein bescheidener Eklipsist. Er ist gleichzeitig inspiriert aber selten verfügen die Spieler über Mittel, dass zu erraten.

Der Kobold hört dem, was die Inspirierten erzählen, aufmerksam zu. Er ist sehr skeptisch, was Soleidin angeht. Der Mensch war vor zweihundert Jahren Vorsteher des Serail. Was die Inspirierten auch immer gesehen haben, er bezweifelt, dass es sich um seinen Vorgänger handelt. Auf jeden Fall weiß er wirklich nicht, was er machen kann, um den Inspirierten zu helfen. Aber wenn ihm auch nur die kleinste Idee kommt, wird er sein möglichstes tun. Die Inspirierten haben wirklich seine Neugier geweckt, indem sie mit ihm über den Gründer seiner Organisation gesprochen haben. Diese ist in Wahrheit nur der Deckmantel einer ca. 15 Inspirierte umfassenden Domäne. Die Mehrheit unter ihnen ist nicht in der Stadt, sondern spielt Karawaner. Soleidin war der Gründer.

Gordeline

Während Sipsum die Inspirierten zur Tür bringt, ruft eine zitterige und alte Stimme: "Wer sind diese Ausländer, junger Kobold?". Es handelt sich um Gordeline, eine Schwarzfee, die den Luminar schon zu der Zeit kannte, wo er noch ein Inspirierter war. In den zögernden Antworten des Kobolds behauptet sie: "*Ich glaube, dass ich auf sie wartete... Kommt zu mir,*

liebe Freunde, wir werden gemütlich schwatzen."

Der Luminar ist nämlich der Schwarzfee im Traum erschienen und hat die Ankunft wichtiger Personen vorhergesagt. Das sind Ihre Inspirierten, die in Begleitung einer völlig Unbekannten auf die Spitze des Minarets steigen. Die Höhle der Fee befindet sich im obersten Stockwerk des Minarets. Der Boden ist mit einem großen Seidentuch bedeckt. Gordeline bittet die Inspirierten, es weg zu rollen und sie entdecken ein riesiges Mosaik, das einige miteinander verschlungene Feuervögel darstellt.

Sie wollen bestimmt mit Gordeline über Soleidin oder Phönixe sprechen. Aber die Schwarzfee ist verrückt und ihre Sätze ohne Zusammenhang. Mal spricht sie von Soleidin wie von einem Lebenden, mal von einem Toten, der alles vorhergesehen hat, was kommen sollte. Sie erinnert sich an Phönixe, als ob sie ihnen begegnet wäre, aber behauptet, dass sie immer nur tote Phönixe gesehen hat. Die einzige klare Sache, die sie ihrer entnehmen können, ist die folgende: *"Mein Herr will, dass Ihr einem flamboyanten Wesen begegnet. Es soll Euch lehren, wie Ihr euch die Flamme seiner in Ungnade gefallenen Artgenossen aneignen könnt."*

Daraufhin streut die Schwarzfee kristallklares Pulver in ein Kohlenbecken und den Inspirierten dreht sich der Kopf. Schnell werden sie ohnmächtig. Sie erwachen woanders, auf der anderen Seite Mosaik.

Eine andere Welt

Die Inspirierten sind in einem Irrgarten aus staubigen Möbeln und mit Tüchern bedeckten Kunstwerken. Man glaubt sich in einem seit mehreren Jahren verlassenen Schloss, in dem die Besitzer in der Hoffnung auf eine zukünftige Rückkehr alles so belassen hätten. Es herrscht eine milde Wärme in einer unbewegten Atmosphäre, als ob die Zeit erstarrt wäre. Über den Inspirierten befinden sich hohe Decken und die Luft ist von den durch geschlossene Fensterläden dringenden Lichtstrahlen

durchschnitten. Alle Versuche sie zu öffnen oder nach draußen zu sehen enden in einer heftigen Blendung.

Sie werden es sicher niemals verstehen aber Ihre Inspirierten sind in eine der Bilderwelten der Dame des Sommers eingetreten. Wie in einem sanften Gefängnis aus Licht ist die Atmosphäre beruhigend und erinnert an die eines Raumes der geschlossen ist, um eine große Sommerhitze draußen zu lassen. Eminenz, Ihre Inspirierten sollen von diesem seltsamen Besuch befremdet zurückkehren und das Gefühl haben, einen Traum erlebt zu haben. Bewahren Sie also das Geheimnis des Ortes und seiner Figuren. Die Inspirierten werden in langen Galerien mit vollendeten Aussichten umhergehen. Vielleicht werden sie einen in einem riesengroßen Sessel eingeschlafenen Riesen finden, den kein Geräusch wecken wird. Sie sind von den Kunstwerken der Flamboyanz gerührt, die sie unter den Tüchern finden.

Die Inspirierten irren seit einiger Zeit umher und fragen sich wo sie sind, als sie auf einer Marmortreppe entfernte Schritte hören. Sie werden von einem Minotaurus verursacht, der ein elegantes, altes Wams aus Brokat trägt. Der Jahreszeitling trägt eine Harfe auf der Schulter und ein Rapier am Gürtel. Sein Aussehen ist elegant und sein Tonfall gepflegt, so dass er nicht dem Stereotyp des Minotaurus entspricht. Er stellt sich als Cornebrise vor, der Wächter des Schlosses in Abwesenheit des Hofes, und erkundigt sich nach dem Willen der Inspirierten. Wenn sie die Phönixe erwähnen ist Cornebrise angewiesen, sie zum Phönix Braseruil zu führen. Er bringt sie durch eine Geheimtür bis zu einer weiten Terrasse, die so mit lebendem Licht gebadet ist, als ob sie der Vorplatz des Himmels zu sein scheint. Es ist unmöglich, in die Ferne zu sehen.

Braseruil, flamboyanter Phönix

Die Kampfwerte eines flamboyanten Phönix sind mit denen eines Phönix identisch, nur das die Kraft seiner Flammen 10 ist. Es ist keine Willenskraftprobe nötig um Braseruil anzugreifen, da er aggressiv ist. In der Bilderwelt kommuniziert der Phönix mit den Inspirierten durch Gedankenlesen.

Ein Feuervogel schwebt grazil über der Terasse. „*Meister Braseruil, Ihr habt Besuch.*“ Verkündet Cornebrise. Der entflammte Phönix stellt sich vor die Inspirierten und betrachtet sie mit seinen glühenden Augen. Er hört ihrer Bitte aufmerksam zu. Je nach den Kenntnissen der Inspirierten über die Mythologie von Harmundia kann Braseruil ihnen die Geschichte der Phönixe erzählen. Durch die Blume könnte er ihnen zum Beispiel erklären, dass seine auf Harmundia wohnenden Geschwister im Moment der Eklipse verrückt geworden sind, während er und einige andere es vorgezogen haben, sich hierhin zu flüchten. Er erwähnt nicht die Dame des Sommers, es sei denn, die Inspirierten tun dies.

Sobald er versteht, wonach die Inspirierten und der Luminar suchen, wird Braseruil fuchsteufelswild und greift die Inspirierten an. Er kämpft wie ein Wahnsinniger, wie um die Flammen seiner Brüder zu schützen. Es hängt von den Inspirierten ab zu reagieren, sich zu schützen und schnell zurückzuschlagen. Der Phönix kämpft bis zum Tod, aber es ist sein eigener Tod, den er sucht und nicht der der Inspirierten. Er wird sie verletzen, aber sie keinesfalls töten.

Wenn er sterbend auf dem blendenden Boden der Terasse liegt, fixiert er einen der Inspirierten, zum Beispiel denjenigen, dessen Perfidie am niedrigsten oder denjenigen, dessen KUN am höchsten ist. Er sagt ihm diese einfachen Wörter: "Du kannst die Seelen meiner Brüder behalten. Töte sie, sie sind nicht mehr sie selbst."

Eine Feuerträne rinnt aus seinem Auge bevor es sich schließt. Sie rollt bis vor die Füße des Inspirierten, der in ihr die Flamme des Phönix vibrieren spürt. Er kann sie mit bloßen Händen halten und beizeiten in einen Behältnis wie eine Laterne packen. Der Inspirierte erwirbt die Kraft, die Flamme der Phönixe zu ernten und versteht, dass dieses Ritual durch den Tod des Feuervogels vollzogen wird. Das Opfer von Braseruil scheint ihm jetzt klar. Er wollte ihm sein Geheimnis anvertrauen.

Die Flamme verstärkt sich und blendet schließlich die Inspirierten. Als sie ihre Sicht wiedererlangen, stehen sie wieder vor Gordeline...

Zweite Epistel des Luminar

Während ihre Reise nach Mesirah behält Soleidin ein Auge auf die Inspirierten. Er wird ihnen zu Hilfe eilen, wenn sie auf der Stelle treten, ihnen das Ziel seiner Suche genauer erklären, wenn sie zweifeln. Er erscheint ihnen dann im Traum. Wenn die Inspirierten die zwei Aufgaben erfüllt haben, die Soleidin ihnen gegeben hat (den Weg nach Mirevoix finden und lernen, die Flamme zu ernten), erscheint der Luminar ihnen noch einmal und bittet sie, sich nach Mirevoix zu begeben, wo er auf sie warten wird. Wenn sich die Inspirierten fragen, warum der Luminar seine Suche nicht allein beendet, da er aussieht, als wüsste er alles, erklärt dieser ihnen, dass nur materielle Personen den Ritus durchführen können und dass er sie dafür ausgewählt hat.

Epos einer Reise

Die Inspirierten kennen den Ort wo man Phönixe finden kann. Sie begeben sich mit der Jägerin Miranda oder mit einer Expedition der Bruderschaft dorthin. Im folgenden wird angenommen, dass sie Miranda heldenhaft aus den Klauen der Sekte befreit haben.

Die Karawane

Miranda schlägt den Inspirierten vor, sich einer Karawane anzuschließen, die sich auf dem Weg zu den Kalifenstädten in den Draakenbergen aufmacht. Die Gegend kann gefährlich sein und es ist besser, in Gruppe zu reisen. Die Gruppe wird die Karawane vor den Bergen verlassen, um sich zur Ruine von Mirevoix zu begeben.

Nach einigen Tagen finden die Inspirierten eine sich im Aufbruch befindliche Karawane und können sich ihr gegen Geld anschließen (2 Dirhem pro Tag und pro Person) oder ihr ihre Dienste zur Verfügung stellen (Kundschafter, Jägerm Koch,

Erzähler, Barde, ...). Sie müssen sich dann nicht um die Lebensmittelversorgung kümmern. Die Durchquerung der Wüste von Ost nach West dauert gute 40 Tage. Für die Inspirierten schließen sich einigen Tagen gefährlichen Klettern an, um nach Mirevoix zu gelangen.

Infiltrierende Phönisten

Wenn die Inspirierten nicht besonders misstrauisch sind, werden sie die Gruppe der Anhänger des Phönix nicht bemerken, die sich der Karawane anschließt. Nach Mirandas Befreiung hat der Hohepriester die Inspirierten und Miranda verfolgen lassen. Er unternimmt nichts gegen sie da er hofft, dass sie ihm Interessantes über den (oder die) Phönix(e) zukommen lassen. Er nimmt übrigens mit einem Dutzend Getreuer persönlich an der Expedition teil. Die Inspirierten sehen sie zum ersten Mal ohne Masken und erkennen sie deswegen nicht.

zu verfolgen. Einer von ihnen ist ein guter Fährtenleser (Jagd 8) und der Hohepriester besitzt ein Fernrohr. Paranoide Inspirierte können vielleicht ihre Verfolger bemerken und versuchen, sie abzuschütteln oder sie in einen Hinterhalt zu führen. Wenn nicht, wird man sich in Mirevoix begegnen.

Höhepunkte

Eminenz, eine Reise in der Wüste und in den Draakenbergen ist immer gefährlich und sie sollten dafür sorgen, dass ihre Inspirierten entsprechende Maßnahmen ergreifen. Hier sind einige Höhepunkte, die Sie ihnen auferlegen können.

- Ein Sandsturm geht für einige Stunden auf die Karawane nieder. Reittiere gehen verloren, vielleicht die der Inspirierten.
- Ein wunderbarer Palast erscheint am Horizont, ohne Zweifel ein Überbleibsel der Flamboyanz. Es handelt sich um eine Fata Morgana, die die Inspirierten für Tage verfolgen könnten ohne die vermeintliche Oase zu finden.
- In den Bergen legen die Draaken einen Hinterhalt für die Inspirierten.

Phönisten-Abenteurer

Attribute:

AU 7, ST 6, GE 7 WA 6
NK 6, FK 6
SB 0
TP 50, SSW 16, SKW 25

Fähigkeiten:

Waffe: Bogen 6, Waffe: Krummschert 7, Athletik 4, Reiten 6, Klettern 5, Überleben (Wüste) 6, Wachsamkeit 5, Jagen 4, Geographie 6

Waffen

Ini/AT/PA/SB

Krummschwert	14/14/13/+4
Kurzbogen	17/12/-/+3

Rüstung:

Partielles Leder -1/3

Typisches Zitat:

“Wohin zum Teufel bringt ihr uns?”

Wenn die Inspirierten die Karawane verlassen, heften sich die Phönisten an ihre Fersen. Sie schaffen es, sie aus der Ferne

Die Ode von Mirevoix

Am Ende einer anstrengenden Reise kommen die Inspirierten in Mirevoix an (s. Beschreibung der Phönixe).

Die Phönixe von Soleidin

Sie irren in den Trümmern umher, als ein Funkeln ihren Blick anzieht. Ein Phönix geht in einer Windhose vor ihnen nieder, seine knisternden Flügel ausgebreitet. Hinter ihnen erhebt sich eine Stimme: "*Willkommen am Ende Eurer Reise, meiner Brüder. Erholt Euch, weil Ihr bald neue Flammen in Euren Händen haben werdet und Ihr seid die Träger unserer größten Hoffnung...*"

Soleidin ist – zu Mirandas großer Überraschung – schon da und schwebt einige Zentimetern über dem Boden. Die Inspirierten sehen sein Gesicht, das eines wei-

sen und friedlichen Menschen. Seine Haare flattern im Wind und zeichnen vielschichtigen Muster. Seine Stimme ist beruhigend. Er lässt sie sich einen Tag erholen. Dann wird er sie, wenn nötig, daran erinnern, dass ihnen die Flammen helfen, sich zu erholen.

Die Inspirierten sollen also die Phönixe fällen, um ihre Flamme zu erlangen. Werden sie den Schneid haben? Diese herrlichen Wesen sind von einer solcher Schönheit, dass man großen Willen beweisen muss um sich zu entschließen, sie anzugreifen (Willenskraftprobe gegen 12). Wenn einer der Inspirierten es schafft, kann er die Feuerträne ernten, die aus ihren Augen fließen. Sie können sie in kleinen Laternen aufbewahren (wenn sie keine haben, können sie die der verfolgenden Phönixe nehmen).

Am nächsten Tag werden die Inspirierten ein Dutzend Phönixe vorbeifliegen sehen. Verlangen Sie für jeden Versuch Würfe auf Jagd, Willenskraft und Schießen.

Die Ankunft der Phönixen

Wenn sie sich nicht zurechtgefunden haben, spionieren die Phönixen die Aktionen der Inspirierten durch das Fernrohr aus. Wenn sie sie die Phönixe töten sehen, fallen sie schnell in Mirevoix ein, um Erklärungen zu verlangen.. Der Hohepriester Hephioctis glaubt, dass sie einen alten, dem Einen Phönix gewidmeten Tempel entdeckt haben, der durch seine Diener geschützt wird. Die Inspirierten können mit ihm verhandeln. Die Phönixen sind in der Überzahl (ein Dutzend) und sie kennen nun die Position eines Ortes, den die Inspirierten lieber für sich behalten hätten. Das Zusammentreffen kann auf zwei Arten enden:

- In einer offenen Feldschlacht, die sich nicht unbedingt zu Gunsten der Inspirierten wenden wird.
- Im Abzug der Phönixen, die die Inspirierten überzeugt haben, dass diese Feuervogel nichts mit DEM Phönix zu tun haben.

Jahreszeitling Madrigal

Die Inspirierten müssen nun auf neue Flammen aufpassen. Soleidin schlägt ihnen vor, sie dem Rat der Dekane zu übergeben. Er kennt dessen Mitglieder und weiß, wie er sie in Lorgol kontaktieren kann. Sie versammeln sich regelmäßig zu Mitternacht am Fuß des Turmes von Phileristis um Kontakten wie Soleidin zu begegnen, Informationen über die Aktionen der Maske auszutauschen und Pläne zu schmieden.

Harmundia ist gespickt mit diesen geheimen Treffpunkten, wo die Karten der Inspiration gespielt werden.

Perfidien

Während die Inspirierten von den Draakenbergen nach Urgamand hinabsteigen und ihre neuen Flammen tragen, werden sie von männlichen Windbestien angegriffen, die die frischen Flammen gespürt haben. Die Wesen scheinen noch listiger zu sein als es die Inspirierten gehört haben könnten (Probe von Intelligenz + Tierkunde, begrenzt von Legende). Sie bedrängen die Inspirierten mit verschiedenen Taktiken.

- Sie dank der Kraft des von ihren Flügeln erzeugten Windes von den schmalen Wegen der Bergflanken werfen.
- Sie zur Höhle eines mächtigen Weibchens entführen.
- Felsen auf die Gruppe hinabstürzen.
- Mit Verstärkung eines anderen Clans zurückkehren, wenn sie große Verluste erlitten haben.

Geben Sie Ihren Inspirierten das Gefühl, dass sie für das, was sie tragen, gejagt werden und genau das ist es, was ihnen passiert. Wenn die Flammen erreichbar zu sein scheinen, stürzen sich die Bestien darauf und nehmen sie in die Ferne mit... Wetten wir, dass sie dann in Hand der Maske enden werden...

Schließlich werden die Windbestien die Jagd in unmittelbarer Nähe der Zivilisation damit beenden, dass sie einen allerletzten

selbstmörderischen Angriff durchführen werden.....

Der Kobold des Rates

Schließlich kommen die Inspirierten in Lorgol an, im Dunkel des Souffre-Jour. Sie haben kein Problem, den Turm von Philestis im Bezirk der Tausend Türme zu finden.

Eines Abends um Mitternacht, während sie auf einen eventuellen Kontakt warten, sehen die Inspirierten ein grün gekleideten und von einigen freien Tänzern begleiteten Kobold kommen. Der Kobold ist vorsichtig, flink und auf seinem Gebiet und wird die Inspirierten sicher überraschen. Er befragt sie über ihre Anwesenheit an diesem Ort. Der Kobold bleibt geheimnisvoll, solange ihm die Inspirierten nicht ihre Geschichte erzählt haben. Er begnügt sich damit, Antworten zu geben wie „Das könnte wirklich sein.“, "aber fahren Sie bitte fort " oder "Sie nichts vor mir zu befürchten". Schließlich, wenn die Inspirierten ihre Abenteuer erzählt haben, äußert sich der Kobold: *"Ich sehe, dass die Mission, die wir Soleidin anvertraut hatten, mit Brillanz erfüllt wurde! Ich gratuliere Ihnen dazu und danke Ihnen im Namen des Rats der Dekane, in dem ich das Volk des Blütenstaubes repräsentiere. Wir werden uns bemühen die Flammen der Phönixe zu besten Zwecken einzusetzen, wenn sie, gnädige Herren, einwilligen, sie uns anzuvertrauen. Ich werde versuchen, Sie über ihren Verbleib zu verständigen. Aber wenn es sich erweist, dass wir mit ihnen neue Auserwählte inspirieren können, wird Ihre Suche fortgesetzt. Auf jeden Fall begründet Ihre Tat eine riesengroße Hoffnung für unseren Kampf. Aber wie auch immer, welche Namen soll ich bei meinen Kollegen loben, damit sie Sie erkennen, wenn sie Ihren Weg kreuzen?"* Nach ihrer Antwort ist es an ihm, sich vorzustellen: *"Ich für meinen Fall heiße Malicène. Ich bin sicher, dass Sie von mir gehört haben..."*

Die Ernte geht zu Ende.

Die Inspirierten haben gerade erkannt, dass sie von Anfang an vom Rat der Dekane

beauftragt gewesen waren. Besser noch, sie haben von jetzt an einen wertvollen Kontakt unter den Mitgliedern des Rats, und es handelt sich um keinen geringeren als den Kobold Malicène, den Begleiter Agones von Rundstein während des Krieges um Urgamand.

Ihm neue Flammen zu liefern ist eine Heldentat.

Ihre Zukunft gehört Ihnen, Eminenz.

Soleidins Sanktuarium

Wenn Ihre Inspirierten weder Luminar noch Sanktuarium haben kann der Wanderluminar Soleidin ihnen vorschlagen, sich in Mirevoix festzusetzen und daraus ein neues Sanktuarium zu machen. Er verzichtet dann auf seine Freiheit, um ein Gründerluminar zu werden. Aber wenn ihm die Inspirierten viel versprechend genug zu sein scheinen, wäre ihr Kampf gegen die Maske dadurch wirksamer...

Name des Luminar: Soleidin
Persönlichkeit: Chef oder Richter
Erweckungspotential: 5
Erste Patin: Nuence (Vista)
Zweite Patin: Orphèle (Klang)

Die Kathedrale von Mirevoix baut sich durch den Einfluss des Luminar langsam wieder auf. Im Vista-Harmonium werden die Inspirierten eine Replik von Gordelines Mosaik finden, die es ihnen ermöglicht, neue Bilderwelten des Sommers zu besuchen und vielleicht auch nach Mesirah zurückzukehren.

Erfahrungspunkte

Ihre Inspirierten haben möglicherweise viel aus diesem Drama mitgenommen: Einen Kontakt im Rat, ein Luminar, ein Sanktuarium. Weiterhin können Sie folgende Punkte verteilen:

- Miranda befreit: 4 EP
- Anhänger des Phönix geworden: 2 EP
- Braseruil besiegt: 2 EP

- Für denjenigen, der weiß, wie man die Flammen erntet: 3 EP
- Für jede geerntete Phönixflamme: 1 Punkt
- Den Windbestien entkommen: 3 EP