

# **Der letzte Sahid von Majita**

## Inhalt

<b>Einleitung</b> .....	3
<b>Die Geschichte</b> .....	3
<b>Einstiegsmöglichkeiten</b> .....	3
<b>Schauplätze</b> .....	4
Der Tempel und das Lager am Rand der Straße.....	4
Majita .....	4
Der Stadttempel .....	5
Die Stadthalle .....	6
Das Haus des Magiers.....	6
Der Sitz der Vandoloos (Pakt-Familie).....	7
Das Haus der Plünderer .....	7
Die Festung.....	7
<b>Personen</b> .....	8
Arisu Markesh.....	8
Harban Vandoloo.....	8
<b>Gegenstände</b> .....	9
Saritas Armband .....	9
Der Donner von Majita.....	9
Das Stahlherz.....	9
Markeshs Weisheit.....	10
Der Blutstein von Majita.....	10
<b>Kreaturen</b> .....	10
Schattenwesen .....	10
Der Schleichende Schatten.....	11

## **Einleitung**

Dieses Abenteuer soll vorwiegend dazu dienen, eine Einstiegshilfe für das Wasinessa-Setting zu bilden und ein Gefühl für die Welt zu vermitteln.

Aus meiner eigenen Vorstellungen vom Rollenspiel hat es auch eher einen erzählerischen Charakter und ist auf Entdeckung und evt. auch moralische Fragen ausgerichtet. Es kann auch als Einstieg für eine Kampagne genutzt werden.

Der Aufbau ist nicht linear und es sind keine Karten enthalten.

## **Die Geschichte**

In der Frühzeit der Sphären, im Jahr 382 nach der Entstehung, fiel die Sphäre von Majita. Damit war sie eine der ersten Sphären, die unterging.

Die Paktfamilie der Sphäre war nie für ihre Fruchtbarkeit und Gesundheit bekannt und als der Sahid und seine Familie ermordet wurden, fiel die Verantwortung für die Sphäre und ihre Aufrechterhaltung an seinem Bruder Harban Vandoloo, der damals schon nicht mehr jung und nicht in der Lage war, Nachkommen zu zeugen.

So begannen Magier und Priester von Majita nach einer Möglichkeit zu suchen, sein Leben zu erhalten, ohne ihn zu einem Unsterblichen zu machen. Schließlich fanden sie den Lebenskristall, eine seltsame, grünschimmernde Substanz, die aus den Drachennadern selbst zu kommen scheint und jedwedes Leben konservieren kann. Doch der Kristall erfordert, dass das Lebewesen in eine Art Stase im Inneren des Kristalls fällt.

Sie hüllten Harban darin ein, doch damit nahmen sie ihn aus der Zeit, und unterbrachen so seine Verbindung zur Sphäre.

Noch ehe der große Fehler bemerkt wurde, starb der letzte Magier, der wusste, wie man den Sahid wieder aus dem Kristall hätte befreien können und die Sphäre fiel.

Nur wenige entkamen, doch der Lebenskristall mit dem letzten Sahid von Majita, wartet noch immer unter den Resten des Tempels auf den Tag, an dem die Finsternis verschwunden ist.

## **Einstiegsmöglichkeiten**

Der Weg nach Majita kann auf unterschiedliche Weise gefunden werden.

Die erste und wahrscheinlichste Möglichkeit ist über den in der Nähe der Straße, die von Karuka nach Osten Richtung Wusai führt, gelegenen verlassenen Tempel.

Er liegt etwa eine Tagesreise von der Sphärgrenze von Reniyaki in den Öden, ist jedoch von der Straße aus nicht zu sehen, weil er etwa eine Stunde Fußmarsch nördlich von ihr liegt. Allerdings befindet sich ein kleines, durch Runen vorübergehend befestigtes Lager aus zwei Wagen am Rande der Straße. Hier hat sich die Gelehrte Arisu Markesh, Tochter des Blutpakthauses Markesh von Garong, eingerichtet um den Tempel genauer zu untersuchen.

Eine andere Möglichkeit ist über Rajid Bamboya, der ein Meister des Rollenden Donners, einer alten Kampfkunst, die aus Majita stammt, ist und ein kleines Dojo in Karuka führt. Er unterrichtet diese Kunst nur für den Kampfstab, für andere Waffen wäre eine Genehmigung der Ordnungskräfte nötig. Sein Wissen über Majita wird er nicht einfach so preis geben, aber einem Schüler oder einer anderen vertrauenswürdigen Person durchaus davon erzählen. Zu Einzelheiten zum Rollenden Donner siehe Wasinessa für Spielleiter im Kapitel Kampfstile unter Fertige Stile.

Grundsätzlich wäre es auch möglich, in einer Bibliothek oder aus einer anderen Quelle, die sich mit der Frühzeit der Sphären beschäftigt, von Majita und ihrem Standort zu erfahren. Diese Berichte sind jedoch selten.

Die letzte Möglichkeit ist, dass die Spieler aus irgendeiner Quelle an eine Karte gekommen sind, die den Standort von Majita zeigt. Der wirkliche Name der Stadt muss nicht unbedingt darauf

verzeichnet sein, vielleicht nur eine Ruine oder etwas ähnliches, jenachdem von wem die Karte stammt und wie alt sie ist.

Der erstgenannte Einstieg bietet sich an, wenn die Spieler teil einer Karawane oder aus anderen Gründen in Richtung Osten unterwegs sind.

Die anderen Möglichkeiten sind eher dazu geeignet, die Spieler zu motivieren wenn sie nicht gebunden sind.

## **Schauplätze**

Das Abenteuer beschränkt sich überwiegend auf Majita und den Tempel am Rand der Straße, deshalb sind die einzelnen Gebäude von Interesse unter den Überschriften zu finden.

### **Der Tempel und das Lager am Rand der Straße**

Wie bereits erwähnt, hat die Gelehrte Arisu Markesh hier ihr Lager aufgeschlagen. Sie ist auch für die Runen verantwortlich, mit denen das Lager befestigt ist.

Das Lager besteht aus zwei Wagen und vier Pferden, die scheinbar schon länger um die kleine Feuerstelle stehen. An einigen Stellen ist etwas Gras im Schutz der Runen gesprossen und um die Stätte herum hat sich ein schmaler Ring schwarzer Substanz gebildet. Arisu ist tagsüber im Tempel tätig, der eine Wegstunde von der Straße entfernt liegt. Bei sich hat sie den Sprachgelehrten Shinji Magoya und einen der beiden Wagenlenker, Batu und Lee Fang, der auch als Träger dient. Der andere bleibt am Lager zurück.

Einmal in der Woche kommt ein Händler vorbei, der frische Vorräte bringt.

Der Tempel selbst ist in einen Hügel gebaut und sein Eingang liegt an der der Straße abgewandten Seite.

Der Eingang besteht aus zwei Säulen, die von chinesischen Drachen geziert werden, an denen noch die Reste von einer einst prachtvollen Bemalung zu sehen sind.

Das Innere des Tempels besteht aus einem Gang, der mit schwarzem Stein ausgekleidet ist in den Schriftzeichen gehauen wurden, die mit Goldfarbe ausgemalt wurden. An einigen Stellen sind Teile der Decke herunter gebröckelt und die Goldfarbe ist an vielen Stellen nur noch in Resten zu sehen. Die Schriftzeichen erzählen in einem sehr alten Wen Lo-Dialekt die Geschichte von der Errichtung der Sphären und in groben Zügen des Untergangs der Stadt Majita. Die Geschichte des Lebenskristalls und des letzten Sahids wurde hier nicht niedergeschrieben, aber eine Angabe, wo sich die Stadt ungefähr befindet.

Der Gang endet in einer Kammer mit Altar, der den fünf Urelementen geweiht wurde. Aus steingehauene symbolische Darstellungen der Elemente krönen den Altar und auch sie müssen einmal prachtvoll bemalt gewesen sein.

Arisu Markesh und ihre Helfer haben im Gang Fackeln angebracht, in der Nähe der Ölschalen, die dieses Heiligtum wohl irgendwann einmal erleuchtet haben.

### **Majita**

Der Weg nach Majita führt vom Tempel aus in nördliche Richtung über eine kaum noch erkennbare Straße. Ein breites Band schwarzer Wände, für deren Durchquerung auf einem schmalen Pfad etwa ein halber Tag gebraucht wird, umschließt die Senke in der die Ruinen der Stadt liegen und den See, an dessen Rand sie gebaut wurde.

Das Seeufer hat sich im Laufe der Jahrhunderte verändert und so liegen die Reste des kleinen Hafens und seiner Kaimauern heute im Wasser. Auf einem kleinen Hügel über der Stadt liegen die Reste einer Fesung und um die Stadt sind die Ruinen einer heutzutage selten gesehenen Stadtmauer zu erkennen.

Im Stadtzentrum lässt sich vom Rand der Senke, in der sie sich befindet, noch ein Platz erkennen, an dem sich früher einmal eine Reihe größerer Gebäude befunden haben. Darunter die Stadthalle, ein Tempel und die Residenzen des Blutpakthaus und einiger anderer einflussreicher und wohlhabender Personen/Familien.

Die Bauweise und der Schmuck der Häuser erinnert vom Stile an Indien.

### Der Stadttempel

Die Kuppel über der Halle, die sich direkt hinter dem Eingangsportal befindet, ist noch größtenteils intakt. Lediglich einige Löcher befinden sich im Dach der Kuppel.

Der Innenraum der Halle enthält kaum Inneneinrichtung, da mit Ausnahme des Altars, der keinem bestimmten Geist geweiht ist, der größte Teil der Einrichtung aus Holz bestand.

Im oberen Teil der hohen Wände befinden sich hohe, schmale Fenster, die den Innenraum gut mit Licht versorgen. In der Kuppel selbst sind 60-80 Figuren, deren genaue Gestalt von unten nicht zu erkennen ist, aus dem Stein gehauen. Hier und da sieht man die Reste von Farbe und die meisten Figuren stellen keine Menschen dar, sondern Tiere, menschenähnliche Gestalten und Pflanzengeister.

Rechts und links führen Durchgänge in zwei breite Gänge, die fast eben so hoch sind wie die Halle. An beiden Seiten dieser Gänge reihen sich Nischen aneinander, in denen sich Sockel mit Statuen befinden, die Geister darstellen. Vor einigen befinden sich noch uralte Opferschalen und Halterungen für Räucherstäbchen.

Alle Statuen sind etwa einen Meter hoch und sind auf einer runden Basis in den Stein eingelassen, auf der auch der Name des Geistes steht. Alle lassen sich aus dieser Halterung heben.

Im hinteren Teil des Tempels vereinigen sich die beiden Gänge wieder und es gibt ein Tor in den zwischen den Gängen gelegenen Innenhof. Hier erstreckt sich ein flaches Wasserbecken über fast die ganze Länge des Hofes, das von alten Wegen und den kaum noch zu erkennenden Resten von Beeten gesäumt wird.

Ebenfalls im hinteren Teil befindet sich eine Treppe nach unten, die teilweise von herab gestürztem Mauerwerk verstopft ist.

Der Keller des Tempels besteht aus einem Gang, der ungefähr die Länge des Hofes hat. Rechts und links gehen je vier Türen vom Gang ab, die in Räume führen, die je eine steinerne Barre in ungefähr Menschengröße enthalten, sowie mehrere in die Wände gehauene Nischen und Becken.

Diese Räume dienten früher einmal zur Vorbereitung der Toten auf ihre Verbrennung.

Eine große, doppelflüglige Tür befindet sich am Kopfende des Gangs. Durch die Ritzen ist ein leicht grünliches Schimmern zu erkennen und die Tür selbst besteht aus reichgeschnitztem vergoldetem Holz. An vielen Stellen ist das Gold bereits abgeblättert und das Holz ist morsch. Es ist verwunderlich, dass die Tür überhaupt noch vorhanden ist, da sich überall in der Stadt schwarze Substanz befindet, die jedes organische Material zersetzt.

Die Tür zu öffnen ist keine große Herausforderung, da sie bereits bei leichter Berührung anfängt auseinander zu brechen.

Der Raum hinter der Tür ist groß, wenn auch kleiner als der Altarraum.

In seinem Zentrum schwebt ein grünschimmernder, tropfenförmiger Kristall, in dessen Zentrum waage eine menschliche Gestalt zu erkennen ist.

Der Kristall fühlt sich bei Berührung leicht warm an und scheint zu pulsieren.

Um den Kristall wächst etwas Moos und ein kleiner, verkümmerter Busch. Auch dies ist in dieser lebensfeindlichen Umgebung ungewöhnlich.

Bei dem Kristall handelt es sich um den Lebenskristall und er kann mit dem Befehlswort, das im Haus des Magiers zu finden ist, dazu bewegt werden eine eher flüssige Form anzunehmen, damit die Gestalt aus dem Kristall gezogen werden kann.

Das Wort lautet "Dalayla" und bei der Gestalt handelt es sich um Harban Vandoloo, den letzten Sahid von Majita.

Der Rest des Raums enthält einen steinernen Tisch am Kopfende des Raums, der von kleinen Statuetten der fünf Urelemente gekrönt wird. Davor steht eine schwarz angelaufene Silberschale und eine tönerner Halterung für Räucherstäbchen.

Im Tisch befindet sich ein Fach, in dem sich eine Jadeschale und eine Art Elementarschrein (aus Mangel an einem besseren Wort, wer da Ideen hat, immer her damit).

Der Elementarschrein besteht aus einem Standfuß, ähnlich dem eines Kelches, und einem oberen Teil, der aus einem Metallgeflecht besteht, in das fünf Edelsteine eingelassen sind, um die Elemente zu Symbolisieren. Für Feuer ist das eine roter Granat, für Wind ein klarer Bergkristall, für Erde grüner Achat, für Wasser Aquamarin und für die Dunkelheit eine graubrauner Rauchquarz. Alle Steine sind etwa Haselnuss groß und ihnen wohnt ein schwaches Leuchten inne. Der Standfuß und das Metallgeflecht bestehen aus vergoldetem Silber.

## Die Stadthalle

Die oberen Geschosse der Stadthalle sind größtenteils zerstört, lediglich das Erdgeschoss, überwiegend nicht mehr bedacht, und der Keller sind noch in einem betretbaren Zustand. Durch den Haupteingang, der von einer verwaschenen Steinschnitzerei eines Kirins gekrönt wird, kommt man in eine Halle, deren Decke sich über den Boden verteilt hat.

Rechts und Links gehen Gänge ab, die von kleinen Räumen gesäumt sind, die einmal die Amtsstuben der Verwaltung der Stadt waren.

Am Ende der Gänge führen Treppen in den Keller, die Stufen sind wackelig und bei lauten Geräuschen rieselt Staub von der Decke und kleinere Stücke des Mauerwerks bröckeln herunter. Bei wirklich sehr lauten Geräuschen kann es zu einem Einsturz kommen.

Im Keller selbst befinden sich einige größere Räume, die wohl einmal zur Aufbewahrung von Dokumenten und Wertgegenständen gedient haben.

Zwei der vier Räume haben Wände, die mit wabenförmigen Öffnungen versehen sind. Die meisten beinhalten nur noch Staub, doch in zwei finden sich Kisten, die mit Zaubern versehen wurden, die sowohl die Kisten als auch deren Inhalt konservieren.

Die Eine Kiste ist relativ groß und enthält fünf dicke, auf verzierte Holzstangen gerollte Schriftrollen, auf denen die Stadtgeschichte festgehalten ist.

Die zweite Kiste ist deutlich kleiner und enthält einige persönliche Briefe von einer Person namens Edaya und sind an eine Person namens Sarita gerichtet. Es handelt sich scheinbar um einen persönlichen Nachlass und neben den Briefen liegt noch ein silbernes Armband mit einem Fuchsanhänge aus Jade in der Kiste.

Ansonsten lässt sich in der Stadthalle wenig interessantes finden (außer die Spielleitung fügt was hinzu). Die gefundenen Briefe und Schriftrollen sind in einem alten Dialekt von Wen Lo geschrieben.

## Das Haus des Magiers

Die alte Villa liegt nicht weit von der Stadthalle entfernt am See. Der Eingang wird von zwei Säulen gesäumt, auf denen zusammengekauerte Katzen sitzen. Einer der Katzen ist der Kopf abgebrochen. Das Tor führt in einen Innenhof, in dem ein alter Springbrunnen steht. Gegenüber des Eingangs befindet sich der Durchgang ins Haus.

Das Dach ist längst verfallen und in den 10 Räumen des Hauses gibt es kaum noch was zu finden.

Auffällig ist jedoch, dass sich das Katzenmotiv im ganzen Haus immer wieder findet.

In einem der Räume befindet sich ein kleines Geheimfach im Boden, das eine weitere Kiste, die mit einem Haltbarkeitszauber belegt wurde beinhaltet. Das Geheimfach kann mit einem mittelschweren Manöver in Verstecktes finden entdeckt werden. Darin befindet sich eine Schriftroll. Sie ist in einem altertümlichen Dialekt von Wen Lo geschrieben. Der Inhalt lautet:

"Die letzten Monate sind schwierig gewesen und von beunruhigenden Ereignissen begleitet. Deshalb lege ich hier mein Wissen über den Lebenskristall nieder.

Nachdem die Familie des Sahid umgebracht wurde, began ich mit Dalayla und Varutschi aus dem Tempel zusammen zu arbeiten, um Harban Vandoloo, den neuen Sahid, in die Lage zu versetzen, die Sphäre auf unbestimmte Zeit aufrecht zu erhalten.

Nach langen Stunden und Tagen der Experimente und des Forschens haben wir den Lebenskristall entdeckt, der uns in die Lage versetzte, das Leben des Sahid auf unbestimmte Zeit zu verlängern. Doch noch als wir damit beschäftigt waren, die Vorbereitungen zu treffen, um den Sahid in den Kristall zu betten, wurde Varutschi tot in ihrer Kammer gefunden, ihr Herz durchbohrt, die Wunde verätzt.

Ich selbst habe den Eindruck gehabt, dass mich aus den Schatten heraus etwas verfolgt. Zudem habe ich Zweifel, dass der Kristall wirklich die erwartete Wirkung hat.

Es wäre möglich, dass der Kristall den Sahid von der Sphäre trennt.

Für diesen Fall hinterlasse ich hier das Befehlswort, das es ermöglicht, den Sahid wieder aus dem Kristall zu befreien. Es lautet Dalayla."

### Der Sitz der Vandoloos (Pakt-Familie)

Das Haus der Vandoloos liegt ebenfalls relativ nah an der Stadthalle. Der Eingang wird von einem Kirin gekrönt und auf dem halbverfallenen Bogen ist noch ein Rest von grüner Farbe zu sehen.

Der Aufbau des Hauses ist ähnlich wie der des Magierhauses, aber es ist größer.

Hinter dem Eingang liegt der Hof, der an drei Seiten vom Haus umschlossen ist und, die vierte Seite, an der auch das Eingangstor liegt, wird von einer Mauer vom Rest der Stadt abgegrenzt. Heute jedoch liegt die Mauer genau wie das Haus größtenteils in Trümmern.

Direkt gegenüber des Eingangs liegt der Eingang zum Haus, der in einen Gang mündet, von dem alle Räume abgehen.

Der Raum gegenüber dem Eingang scheint früher mal ein Schrein gewesen zu sein. Einer verwaschener Steinaltar steht auf dem mit ehemals bunten Fliesen ausgelegtem Boden und waage ist noch die Statuette einer geflügelten humanoiden Gestalt mit einem Vogelkopf zu erkennen.

Unter dem Altar befindet sich der Zugang zu einer Kammer, in der der Blutstein dieser Sphäre liegt. Er ist kugelförmig und hat etwa einen Durchmesser von einem Meter.

Um das zu erkennen ist ein schweres Manöver in verstecktes finden notwendig. Der Altar ist sehr schwer, also braucht es mehr als eine Person, um ihn bei Seite zu schieben.

### Das Haus der Plünderer

Dieses Haus wurde benutzt, um nach dem Fall der Sphäre zurückgelassene Wertgegenstände zu lagern. In einem der Kellerräume finden sich Statuen, alte Gold- und Silbermünzen, Schmuck und auch einige Statuen, die aussehen, als könnten sie einmal auf einem der Sockel im Stadttempel gestanden haben.

Ansonsten findet sich in diesem Haus nichts Besonderes.

Der Spielleiter sollte selbst entscheiden, was genau in diesem Keller zu finden ist, und die Balance seiner Gruppe nicht stört.

### Die Festung

Auch die Festung ist zu einem großen Teil verfallen. Die mächtige Mauer hat nicht so stark wie die Stadt gelitten aber von den drei Türmen der Festung ist nicht mehr viel übrig. Weite Teile des Kellers sind zwar durch herabgestürztes Mauerwerk von der Stadt abgeschnitten, doch die Gänge unter der Festung können mit ein paar Stunden Aufwand freigeräumt werden.

Hier ist vor allem die alte Waffenkammer interessant, die sich unter der Festung befindet.

Der Raum hat als einer der wenigen in der ganzen Stadt, eine Metalltür, die auch noch immer intakt ist. Das Schloss ist jedoch zu gerostet und ist deswegen sehr schwer zu knacken. Auch der Versuch die Tür einzurennen oder anders aufzubrechen ist aufgrund des Metalls sehr schwierig.

in der Waffenkammer befinden sich ein magischer Speer, der Donner von Majita, und eine magische Rüstung, das Stahlherz. Beide waren ursprünglich für den Stadtkommandanten und später für den Kommandanten der Leibwache des Sahids gedacht.

## Personen

### Arisu Markesh

Arisu ist ein Mitglied des Pakthauses Markesh von Garong. Sie hat schwarzes Haar, das sie meist lose hochgesteckt trägt, und dunkle Augen. Sie kleidet sich eher praktisch und meistens finden sich irgendwo auf ihrem Gewand Tintenflecken. Sie wirkt noch relativ jung, verfügt aber über den Schattenbann und war 10 Jahre bei den Eskorten. Trotzdem ist sie weit mehr eine Gelehrte als eine Kriegerin.

Sie wirkt immer etwas zerstreut und mit anderen Dingen beschäftigt und besitzt speziell gefertigte Runen, die es ihr erlauben, einen Bannkreis mit einem Radius von etwa 4 Metern zu erschaffen, der von der schwarzen Substanz und Schattenwesen nicht durchdrungen werden kann. Der Kreis muss jedoch alle 24 Stunden erneuert werden.

Sie spricht mehrere Sprachen und ist sehr bewandert wenn es um magisches Wissen geht, kennt sich jedoch auch gut mit Geschichte, Philosophie und Religion aus und hat ein Händchen für die Fähigkeiten der Kategorien Machtmanipulation und Machtwahrnehmung.

Beruf: Runenmagier (Essence Companion)/Herrin der geschriebenen Zeichen (Wassinessa)

Stufe: 3      Magiepunkte: 44      Trefferpunkte: 47

DB: 3      Naginata: 19      Basis-Spruchangriff: 40

Initiative: 1      Rüstungsklasse: 1

Sie beherrscht neben den Basislisten des Runenmagiers die Listen Meisterschaft des Lichts (Essence Companion), Meisterschaft des Geistes, Meisterschaft der Schilde und Zügel der Magie, alle bis Stufe 4. Ihr Schattenbann einen Radius von 9 Metern.

Außerdem trägt sie ein kleines Schmuckstück, Markeshs Weisheit.

### Harban Vandoloo

Harban ist kein junger Mann mehr. Sein Haar ist grau und sein Gesicht von Falten durchzogen. Er trägt ein weißes Gewand und einen grauen Bart.

Er ist eine eher ruhige Person, und behält seine Trauer über den Verlust seiner Heimat überwiegend für sich.

Nach dem er aus dem Kristall befreit wurde, braucht er ersteinmal etwa 2 Tage um zu vollem Bewusstsein zu kommen. Sobald er dazu in der Lage ist, wird er jedoc h einen Streifzug durch die Reste seiner Stadt unternehmen.

Er kann auch durch ein Opfer seines Blutes auf den Blutstein der Sphäre diese wieder errichten. Dies wird er auch tun, sobald er den Stein erreichen kann. Die Sphäre entfalltet sich als tranzparentes, weißes Licht, das von dem Blutstein ausgeht und die schwarze Substanz mit sich reißt.

Er hält mit seinem Wissen über diese Dinge nicht hinter dem Berg und wird, falls die Spieler den Stein nicht selbst gefunden haben, mitteilen wo er sich befindet und möchte auch dahin gebracht werden.

Nach dem Harban sich von seiner Stadt verabschiedet hat, bittet er darum, zu einer Niederlassung der Bluteid-Eskorten gebracht zu werden und unter breitet den Spielern ein Angebot. Er möchte,



dass sie einen neuen Geist und eine Person finden, um über der alten eine neue Sphäre zu erschaffen, damit dieser Ort nicht wieder verödet, wenn Vandoloo stirbt. Viel anbieten kann er im Gegenzug nicht, verspricht aber Bleiberecht und Land in seiner Sphäre.

## Gegenstände

### Saritas Armband

Dieses Armband wurde in den Ruinen von Majita gefunden, einer schon seit den Anfängen der Schutzsphären in Trümmern liegenden Stadt. Es besteht aus einem feinen Silberband, das keine Verzierungen aufweist und einem kleinen Jadeanhänger, in der Form eines zusammengerollten schlafenden Fuchses.

Dieses Armband erhielt Saritas Familie aus Dankbarkeit, da einer ihrer Vorfahren einen Fuchsgeist aus einer Geisterfalle befreite. Es soll Glück und Schutz bringen.

Saritas Familie existiert seit dem Untergang von Majita nicht mehr.

- Stufe 1: +10 auf Defensivbonus (DB)
- Stufe 3: 1x täglich Schwimmen (Zauber)
- Stufe 5: 1x täglich Verschieben (Zauber), ermöglicht problemlose Verständigung mit Fuchsgeistern
- Stufe 8: +15 auf Defensivbonus
- Stufe 12: 2x täglich Schwimmen

### Der Donner von Majita

Auch dieser Speer wurde in den Trümmern von Majita entdeckt. Ursprünglich wurde er für den Kommandanten der Truppen von Majita gefertigt, später, als auf Grund der auftauchenden Finsternis und der Entstehung der Schutzsphären große Soldatenkontingente unnötig wurden, wurde er vom Kommandanten der Leibwache des Sahid von Majita getragen.

Nach dem die Sphäre von Majita zusammengebrochen war, gab es keinen Kommandanten mehr und der Speer wurde zusammen mit der Rüstung des Kommandanten in der Rüstkammer der Festung zurückgelassen.

Der Speer besteht aus einem Schaft aus leicht rötlichem Holz, dessen untere Teil mit einer Stahlkugel beschwert ist und einer Stahlspitze, die mit einem goldenen Kirin (Wappentier des Sahid von Majita) verziert ist. Der Speer hat als besondere nichtmagische Eigenschaften, dass er aufgrund von Fertigung einen Bonus von +10 auf den Angriffsbonus erhält, der auf +20 steigt, wenn der für Majita typische Kampfstil "Rollender Donner" mit diesem Speer benutzt wird.

- Stufe 1: bei einem kritischen Treffer wird ein weiterer kritischer Treffer des Typs Elektrizität von 2 Stufen weniger verursacht (A=A-50, B=A-25, C=A, D=B, E=C)
- Stufe 2: bei einem kritischen Treffer wird ein weiterer kritischer Treffer des Typs Elektrizität von einer Stufe weniger verursacht (A=A-25, B=A, C=B, D=C, E=D)
- Stufe 4: 1x täglich Lichtblitz (Zauber)
- Stufe 7: 1x täglich Cross Winds (Zauber aus Fire and Ice)
- Stufe 9: bei einem kritischen Treffer wird ein weiterer kritischer Treffer des Typs Elektrizität gleicher Stufe verursacht
- Stufe 12: 1x täglich Blitzschlag (Zauber)

### Das Stahlherz

Diese Rüstung wurde ebenfalls in Majita gefunden und vom Kommandanten der Leibwache des Sahid getragen. Auch die Rüstung wurde in der Rüstkammer zurück gelassen. Sie besteht aus einem

schlichten Stahlhelm ohne Visier, der einen Goldrand über dem Gesicht hat und einem Bänderpanzer aus über Leder gespannten Stahlbändern (RK 14). Die Magie dieser Rüstung wirkt nur, wenn beides getragen wird.

- Stufe 1: Chance von 10% kritische Treffer gegen den Torso zu negieren
- Stufe 3: Chance von 10% kritische Treffer gegen den Kopf zu negieren
- Stufe 5: +10 auf Defensivbonus (DB)
- Stufe 8: 1x täglich Schild (Zauber)
- Stufe 10: +20 auf Defensivbonus
- Stufe 12: 1x täglich Löwenherz (Zauber)

#### Markeshs Weisheit

Dieser schlichte Anhänger aus grünem Stein, der in einen Goldrahmen gefasst ist, wird seit Generationen in der Familie Markesh, dem Pakthaus von Garong, weiter gegeben. Ursprünglich war der Anhänger nicht magisch, sondern das bescheidene Geschenk des Haushofmeisters Karnam Sa'Marin an seine Herrin Haruka Markesh, die er nach dem Tod ihrer Eltern groß zog. Haruka entwickelte sich zu einer herausragenden Magiekundigen und trug das unscheinbare Schmuckstück bis zu ihrem Lebensende ständig. Ein Teil ihrer Macht ging in den Anhänger über und manche sagen auch ein Teil ihrer Persönlichkeit.

- Stufe 1: +1 Spruchaddierer
- Stufe 4: +2 Spruchaddierer
- Stufe 7: Magiepunktmultiplizierer 1,5
- Stufe 10: +3 Spruchaddierer, der Geist von Haruka Markesh erwacht im Stein und kann mit dem Träger kommunizieren, wird dies aber nur mit einem Angehörigen ihrer Familie tun. Sie kann bei Fragen aus den Gruppen Wissen - Magisch und Wissen - Obskur assistieren, was einen Bonus von +25 auf Würfe aus diesen Gruppen gibt. Ab diesem Punkt gilt Markeshs Weisheit als intelligent.
- Stufe 12: Magiepunktmultiplizierer 2

#### Der Blutstein von Majita

Der Stein an sich ist nicht magisch, dient aber als Fokuspunkt für die Magie, die die Sphäre aufrecht erhält. Wenn sich die Sphäre entfaltet, bildet der Stein den Mittelpunkt, doch danach kann er unabhängig von der Sphäre bewegt werden. Zu etwas anderem ist der Stein jedoch nicht gut, er kann nicht einmal für viel Geld verkauft werden und ist unhandlich zu transportieren.

### Kreaturen

#### Schattenwesen

##### Stufe 1

TP: 30                      OB: 20/Peitsche                      DB: 30                      Ini: 10  
RK: 1

Schattenwesen haben keine klare Form. Sie sind wage humanoide, doch sind weder Gesicht noch Sinnesorgane zu erkennen und sie wirken fast ein wenig flüssig. Ihre langen, peitschenartigen Arme benutzen sie um nach Lebewesen zu schlagen oder sie zu umschlingen. Sie sind immun gegen mentale Beeinflussung, Betäubung und gegen Positionsboni, bis auf klare Zangenbewegungen, in denen eine Person hinter ihnen und eine vor ihnen steht. Sie haben eine 60% Chance von Treffern nicht erwischt zu werden, da sie für einen kurzen Moment insubstanziell werden können. Bei magischen Waffen verringert sich die Chance auf 30%.

Ihre Arme hinterlassen zu den normalen Verletzungen durch eine Peitsche auch verätzte Haut und entziehen 1w4 temporäre Konstitutionspunkte. Wenn die Kritttabelle für Säure nicht zur Verfügung steht, tut es auch die für Verbrennungen.

### Der Schleichende Schatten

Dieses Wesen ist das selbe, das auch den Sahid und seine Familie, den Magier und die Pristerin Varutschi umgebracht hat. Ob es sich noch in der Stadt befindet, ist dem Spielleiter überlassen, da es sehr tödlich sein kann.

Neben den Fähigkeiten, die normale Schattenwesen haben, hat dieses Wesen auch die Fähigkeit den Schattenbann zu überwinden und kann mit einiger Anstrengung auch in eine Sphäre einbrechen. Das heißt auch, dass Arisus Runen gegen dieses Wesen nicht helfen. Dazu verfügt es über die Möglichkeit, sich unsichtbar zu machen.

Stufe:	8	Trefferpunkte:	65	DB:	45
Arm/Peitsche:	65	Hand/Dolch:	80	Initiative:	15
RK:	3				

Der Schleichende Schatten beobachtet seine Opfer, bevor er zuschlägt und versucht sie nach Möglichkeit alleine zu erwischen.

Mit viel Aufmerksamkeit, kann das Wesen im Schatten durch sein eines, rotes Auge erkannt werden. Ansonsten ähnelt dieses Wesen den normalen Schattenwesen und das rote Auge kann über den gesamten "Kopf" bewegt werden.