



asar



„Lass die neunmal verfluchten Fellkotzer über den Fluss kommen. Wir werden sie mit Trachs Zorn überziehen, ihnen ihre hässlichen Ohren abschneiden und, Ogon der Verschlinger möge mein Zeuge sein, ihre dreckigen Pfoten brechen. Dies ist unser Reich, hier regieren die Klans und die Fischfresser haben hier nichts zu suchen.“

- Kazan ibn Babur Al'Trachi

„Ein Mondheuler mag eine Klinge schwingen und sich edel kleiden wie Fenk selbst, er wird aber stets aus dem Maul riechen, seinem Schwanz nachjagen, als sei es die größte Erfindung seit vergorenem Fisch, überall hinpinkeln und bellen, wenn er etwas nicht versteht, was oft passiert. Und weißt du, warum? Ein Hund bleibt ein Hund bleibt ein Hund.“

- Nurime Ibiau

„Sie müssen Frieden halten, so will der tausendmal gesegnete Fenk es. Sie brauchen den mächtigen Schleier des Fenk, Schützer unserer Pfade und Wege, Sicherer unserer Existenz, und deshalb dürfen sie nur fauchen und knurren. Alles andere ist schlecht fürs Geschäft und Fenk, Wissender alles Unbekannten, Mehrere unseres Wohlstands, schätzt es nicht, wenn etwas schlecht fürs Geschäft ist.“

- Fahimja saha Fangara saha Fingana Al'Fenk,
Meisterin der Dächer, Tanzender Diamant,
Die-die-Gassen-durchwandert

Fasar ist eine alte Stadt, Fasar ist eine gefährliche Stadt, Fasar ist der goldene Glanz, hinter dem endlose Abgründe lauern. Fasar ist das schönste Juwel, das seinen Betrachter blendet und ins Verderben führen kann. Hier liegen Glückseligkeit und Leid nur wenige fingerbreit nebeneinander. Fasars aktuelles Gesicht verdeckt Jahrtausende alte Ruinen, die bis tief unter die Stadt reichen. Dort lauern alte Gefahren und Mächte, die selten den Weg an die Oberfläche finden.

In der alten Wüstenstadt sind Katzen, Hunde, Mungos und Fenneks erwacht – und sofort begann ein blutiger Kampf um Futter, Territorien und Einfluss. Viele Erwachte trieben mit dem Gesicht nach unten im Fluss, dem Gadang, der die Stadt nördlich durchfließt. Fast immer standen auf der einen



Seite die Katzen und auf der anderen die Hunde. Die Leichen der Erwachten, die übel zugerichteten Tiere, das nächtliche Gebelle, Gefauche und Gejaul sowie die Blutlachen in den Gassen begannen, die Zweibeiner zu verwundern. Bevor die Menschlinge allzu neugierig werden konnten, schlossen die Klans der Hunde und die Rudel der Katzen den Sechs-Götter-Vertrag, der vorsieht, dass die fünf Klans der Hunde den Süden der Stadt beherrschen und den drei Katzenrudeln das Revier nördlich des Flusses zufällt. Verbunden werden beide Herrschaftsbereiche durch die sogenannte Zwischenstadt, neutraler Boden, beherrscht oder eher überwacht von den Fenneks. Weiterhin sieht der Vertrag vor, dass an den Hof des obersten Führers der Hunde, des Malik, von den Katzen ein Sprecher entsandt wird. Offiziell muss eine Katze um Erlaubnis fragen, wenn sie das Gebiet der Klans betreten möchte, und umgekehrt muss ein Hund anfragen, wenn er den Fluss überqueren will. Den Vertrag bekräftigte der Wüstenfuchs Fadlan Al'Fenk, indem er erklärte, die beteiligten Parteien stünden unter dem Schutz von Fenks Schleier. Damals verstand keiner, was er damit meinte, doch allzu schnell wurde ihnen klar, welchen Segen ihnen Fenk schenkte. Der Vertrag ist brüchig und der Konflikt flammt immer wieder kurz auf, um dann wieder durch Fadlans Drohungen, dass Fenk den Schleier lüften werde, wenn Hunde und Katzen nicht Frieden halten können, zu verlöschen.

Fenks Schleier

Fenks Schleier ist ein Mysterium, das wahrscheinlich nicht einmal die Fenneks wirklich verstehen. Jedenfalls sorgt er dafür, dass die Menschlinge die Erwachten nachts ignorieren. Wenn ein Erwachter bekleidet aufrecht geht und keine allzu wilden Handlungen ausführt, betrachten die Zweibeiner ihn wie einen Einrichtungsgegenstand. Sie schenken dem Erwachten keine Aufmerksamkeit. Benimmt der Erwachte sich hingegen auffällig, rennt herum, kämpft, spricht gar, reißt der Schleier.

KLANS, RUDEL, FENNEKS UND MUNGOS

Es gibt fünf große Hundeklans in Fasar, die die Südstadt unter sich aufgeteilt haben. An der Spitze aller Klans steht der Malik, aktuell Malik Ameer Ibn Abil Al'Trachi, der die Hundeklans einte und verhinderte, dass sie gegen die Katzen untergingen. Nach außen zelebrieren die Hunde ihren Zusammenhalt, aber die Klans sind zerstritten und einige Klanführer spielen auf den Posten des Ma-

lik. Die drei Katzenrudel, das Tausend-Säulen-Rudel, die Rondraner und die Schädelssammler, geben gar nicht vor einig zu sein, sondern sie sind eben Katzen. Die Fenneks stehen bei den ganzen Streitigkeiten außen vor. Sie sind neutrale Vermittler, die mit jeder Seite handeln und penibel darauf achten, dass es nicht zu viele Streitigkeiten gibt, was bedeutet, dass was auch immer vor sich geht, nicht schlecht für das Geschäft sein darf. Die Mungos hingegen haben keinen Herren oder Anführer. Sie agieren nach dem Motto „leben und Leben nehmen“. Sie gelten als kampfstark, furchtlos und ihnen wird eine gewisse Neigung zur Gewalttätigkeit nachgesagt.

GLAUBE

Die Ahnen sind dieselben wie in Havena, aber die Unterschiede liegen im Detail. In Fasar gilt Praios als erbarmungsloser Ahne, der jene verspottet, deren Knochen in der Sonne verbleichen. Rondra ist vor allem zornig und gibt sich gern dem Bluttausch hin. Zerzal ist nicht nur der Geisterwelt gewogen, sondern seine Kinder verstehen das Meucheln als ihre Form der Jagd. Bei den Göttlichen steht der zornige Trach alleine und schwelgt in seiner Wut, während Tava und Razu das Göttliche Paar mit den Aspekten Schutz, Rudel und Loyalität sind. Zuletzt existiert Gulsach, die Verräterin, die Schwester Tavas, die für alles steht, was Hunde verabscheuen: Lüge, Gier, Verrat und Boshaftigkeit. Dann gibt es noch Fenk, den spitzohrigen Täuscher, den Glitzernden. Er wird von den Wüstenfüchsen, den Fenneks, verehrt und gilt als Garant für Wohlstand und gute Geschäfte, ist aber auch ein Wesen des Humors, das gern Streiche spielt und mit Freude andere zum Narren hält.

GLITZER, KLINGEN UND DUFTKUGELN

In Fasar liegen arm und reich nahe beieinander. Zwar kann man wohl einige wenige Erwachte für Mondglöckchen begeistern, aber hier ist die Währung Glitzer (✱), was jede Art von Edelstein umfasst, in dem sich das Licht der Sonne so schön bricht. Doch wie auch überall sonst, ist es ein Tauschstandard, was bedeutet, dass man auch andere Dinge eintauschen kann.

Zwei Handelswaren sind besonders in Fasar: Einerseits haben die Hunde das Schmieden oder das Verarbeiten von Metall allgemein gemeistert, was zu vorzüglichen Waffen und Rüstungen führt. Andererseits gibt es sogenannte Duftkugeln, die man aufbricht und dann eine besondere Wirkung er-



fährt. Die Helden beginnen ihre Reise auf dem Basar, sodass sie möglicherweise einkaufen können, aber wenn sie keinen Glitzer haben, müssen sie wahrscheinlich etwas abgeben, das sie nicht unbedingt abgeben wollen. Folgende Dinge, die Helden, die nicht aus Fasar stammen, völlig unbekannt sind, gibt es am Tag der Ankunft der Helden auf dem Basar:

- 🐾 Chitinpanzer (RS 4, 0,8 Stein, 350 ✱)
- 🐾 Schuppenpanzer (RS 5, 1,5 Stein, 550 ✱)
- 🐾 Razuzunge (1W6+4, 0/0, mittel, 2,5 Zehntstein, 30 cm, 50 ✱)
- 🐾 Al'Daraqa (mittlerer Schild, 1W6+1, -3/+2, kurz, 1,5 Zehntstein, 20 cm, 40 ✱)

Allerdings sollten die Helden schon wirklich etwas Außergewöhnliches haben, um diese Ausrüstung im Tausch zu erhalten. Zusätzlich können sie Duftkugeln erwerben:

- 🐾 3 x Schwache Kugel der Klarheit (Proben auf *Sinnesschärfe* sind für 10 Minuten um +2 erleichtert, wenn es um die Nutzung von Gehör, Seh- oder Tastsinn geht), je 290 ✱
- 🐾 6 x Verbesserte Mutkugel (Der Nutzer kann für 10 Minuten die Auswirkung von 2 Stufen *Furcht* ignorieren), je 250 ✱
- 🐾 4 x Verbesserte Kraftkugel (Proben auf *Kraftakt* sind für 20 KR um +4 erleichtert), je 310 ✱
- 🐾 3 x Verbesserte Heilkugel (Der Nutzer erhält augenblicklich 4 LeP, aber nicht über sein LE-Maximum hinaus), je 400 ✱

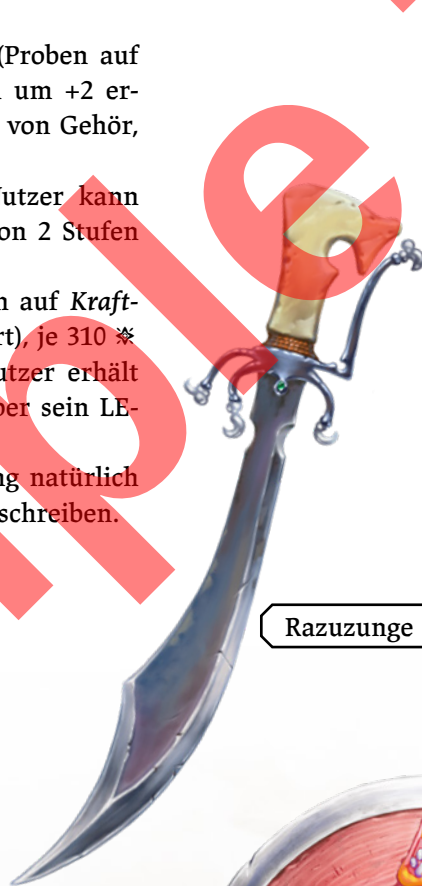
Dabei können die Händler die Wirkung natürlich nicht genau benennen, sondern nur beschreiben.

DIE VERFLUCHTEN

Die Helden können in diesem Abenteuer auf Verfluchte treffen (siehe Seite 27). Dabei handelt es sich um arme Tiere, an denen selbst oder an deren Eltern brutale chimärologische Experimente durchgeführt wurden. Sie haben sich körperlich verändert und werden von den Erwachten Fasars mit Ablehnung und Ausgrenzung gestraft. Für Erwachte, die nicht aus Fasar stammen, sind diese Wesen sicherlich ein schockierender Anblick, aber im Grunde sind es nur arme Geschöpfe, denen die Menschen grausam mitgespielt haben und die ihren Platz im Leben suchen. Die drei Exemplare, auf die die Helden treffen, vermeinen unglücklicherweise, dieser Platz sei hinter dem Rücken der Helden, um eine Klinge hineinzurammen.



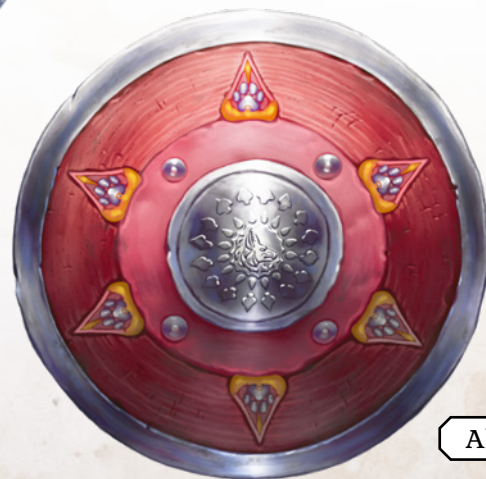
Schuppenpanzer



Razuzunge



Chitinpanzer



Al'Daraqa





TOPOGRAPHIE FASARS

Fasar ist eine Stadt wie aus Tausend und einer Nacht. Die Straßen quellen über vor Menschen, die Hitze staut sich in den Gassen zwischen den einfachen Lehmhäusern und traumhaften Palästen. Überall steigen exotische Gerüche auf und stets liegt ein betriebsames Summen über der Stadt. Das Fundament der Stadt besteht aus Jahrtausende alten Ruinen, auf denen das heutige Fasar ruht. Hier leben alte Magie, vergessene Wesen, schattenhafte Ungeheuer, mystische Artefakte. Diese alten Ruinen nennen die Erwachenden Al'Tacht und dort suchen die Glitzerwühler nach längst vergessenen Schätzen. Im Norden durchschneidet träge ein Fluss die Stadt, der aber wenig Kühle bringt.

Nördlich der Stadt, jenseits des Flusses, liegen ausgedehnte Gräberfelder mit prunkvollen Mausoleen und Grabanlagen. Hier haben nicht nur die Katzen ihr Revier, sondern über allem kreisen die Geier. Neben dem Basar, auf dem die Helden erscheinen werden, und Fenks Palast, wo die Helden wahrscheinlich hingebracht werden, sind noch die gut befestigten Klanfesten der Hundeklans der Südstadt interessant. Außerdem könnten die Helden möglicherweise Aysches Milchbar über einer Glasbläserwerkstatt, die Schnüffelbar „Pfeffer und Muskat“, das Hospital in einem Weinkeller oder Fleischschneiders Kauparadies unter einer Fleischerei besuchen wollen.



Uorbemerkung



Obwohl als dritter Band erschienen, muss **Tanz am Vulkan** nicht als drittes Abenteuer innerhalb der Kampagne gespielt werden. Das Abenteuer endet nicht in einem finalen, epischen Kampf, sondern der Schwerpunkt liegt auf den Fähigkeiten der Helden, mit anderen zu verhandeln und Streitigkeiten zu schlichten. Dies führt dazu, dass **Tanz am Vulkan** weniger kampflastig ist als die anderen Abenteuer, aber eben auch eine andere Facette bietet und möglicherweise anderen Heldentypen ihre Sternstunden beschert.

Optionale Anpassungen

Ahnenfall ist als relativ offene Kampagne gestaltet, sodass aufgrund vorheriger Entscheidungen der Helden möglicherweise einige Detailanpassungen notwendig sein könnten.

- ❗ Möglicherweise stammt die gesamte Gruppe aus Fasar und die Spieler haben entschieden, erst Aphasmas Halsband vor Zerkals Helm zu bergen und somit **Tanz am Vulkan** vor **Stadt ohne Sonne** zu spielen. Dieses Vorgehen ist in der Summe unproblematisch, allerdings muss dann das Treffen mit dem Kobold (siehe **Stadt ohne Sonne**, Seite 33) zeitlich weiter entfernt von der Anwerbung durch Fadlan Al'Fenk liegen. Außerdem verliert die „Prophezeiung“ der Drei im Nichts (siehe **Stadt ohne Sonne**, Seite 64) ein wenig an epischer Kraft. Es müssen keine sonstigen Anpassungen vorgenommen werden, allerdings sollte bedacht werden, dass die „Prophezeiung“ dann auf Ereignisse verweist, die schon geschehen sind.
- ❗ Zusätzlich muss der Einstieg umgebaut werden, denn es wird davon ausgegangen, dass die Helden einfach auf dem Basar erscheinen. Sollte Fasar der Beginn der Kampagne sein, kann das Treffen mit Fadlan normal stattfinden und gleich danach stürzen sich die Hunde und Katzen auf die Helden. Der Einstieg verliert dadurch etwas an Humor und Variabilität, aber er funktioniert.
- ❗ Die Helden können aufgrund der Handlungen in **Zeitensturm** möglicherweise bereits ahnen, dass die Tierkönige hinters Licht geführt werden. Leider ist dies Abu'l Chadāsh, dem Tierkönig der Elstern, ziemlich gleichgültig.

