

Giovani ter Vincetta in Mirham und Al 'Anfa

Rahjas Freuden

Zwischen den einzelnen Missionen der Schatten verbringst du die Abende und Nächte sooft es geht mit der schönen Adepta Mirham. Während dieser Zeit erfährst du neben Rahjas Freuden bei gemütlichen Spielabenden auch viel von ihrer Heimat Port Corrad, ihrer Familie dort und ihren Zukunftsplänen. Manchmal glaubst du sogar, Eifersucht auf den Botanicus Pernevel zu erkennen.

Abenteuerpunkte und Spezielle Erfahrungen:

+ 50 Abenteuerpunkte

SE Befören

SE Brett- und Kartenspiel

Die Hohe Kunst der Lotostkunde

In deiner Freizeit suchst du oftmals den Botanicus Pernevel auf, um von ihm mehr über die unzähligen verschiedenen Lotosarten und deren Verwendungsmöglichkeiten zu erfahren. Des Weiteren kann der Botanicus dir viel über die Herstellung und Verwendung verschiedener Einnahme- und Kontaktgifte beibringen. Pernevel scheint die Zeit mit dir dabei wirklich zu schätzen.

Abenteuerpunkte und Spezielle Erfahrungen:

+ 50 Abenteuerpunkte

SE Pflanzenkunde

SE Heilkunde Gift

SE Alchimie

Die hohe Kunst der Lotostkunde:

Insgesamt kennt der Botanicus Pernevel 23 verschiedene Lotosarten. Die wichtigsten Lotosarten sind im Folgenden aufgelistet.

- **Färberlotos:** Der Gelbe, Blaue und Rosa Lotos findet vor allem in der Färberei Verwendung. Daneben können mit dem Blütenstaub auch Augentropfen zur Veränderung der Augenfarbe hergestellt werden.
- **Purpurner Lotos:** Der Blütenstaub des Purpurnen Lotos wirkt als leichtes Atemgift, dient jedoch auch der Herstellung des tödlichen Gifts Purpurblitz. Aufgrund dessen steht der Purpurne Lotos auf dem Wehrheimer Index.
- **Schwarzer Lotos:** Der Blütenstaub dieser heiligen Pflanze Borons ist ein starkes Atemgift. Aufgrund seiner Giftigkeit steht der Schwarze Lotos auf dem Wehrheimer Index.
- **Weißer Lotos:** Der Blütenstaub dieser heiligen Pflanze Borons wirkt stark halluzinogen.
- **Weißgelber Lotos:** Der Weißgelbe Lotos ist optisch nicht vom Weißen Lotos zu unterscheiden. Der Blütenstaub wirkt nur leicht halluzinogen und wird für die Herstellung diverser Elixiere verwendet.
- **Grauer Lotos:** Der Blütenstaub dieser unheiligen Lotosart verursacht schwerste Alpträume.

Kontakt- und Einnahmegifte Südaventuriens:

- **Tünzal:** Das durchschnittlich starke Waffengift wird aus dem Gift der Nesselvipser gewonnen. Es ist im Wehrheimer Index aufgelistet.
- **Schwarzer Lotosstaub:** Dieses Atemgift besteht aus dem alchemisch aufgereinigten Blütenstaub des Schwarzen Lotos. Das Gift steht auf dem Wehrheimer Index.
- **Gonede:** Das Waffengift wird aus dem Gift des Gelbschwanzskorpions (Vorkommen vor allen in Mhanadistan und der Wüste Khöm) gewonnen. Es steht auf dem Wehrheimer Index.
- **Kuktris:** Dieses Einnahme- und Waffengift wird aus der Mirhamer Seidenliane gewonnen. Es ist im Wehrheimer Index aufgelistet.
- **Omrais:** Dieses zumeist tödliche Waffengift wird aus dem Gift des Geringelten Wüstenkorpions gewonnen und ist im Wehrheimer Index gelistet.
- **Purpurblitz:** Das geruch- und geschmacklose und zudem wasserlösliche Einnahmegift ist absolut tödlich. Es ist gemäß dem Wehrheimer Index verboten.

Alte Familienbande

Nach der kaum erfolgreich zu nennenden Mission in deiner alten Heimatstadt Grangor bittest du K'Mar Adaque Turselin, dich über die Observation deiner Familie in Grangor auf dem Laufenden zu halten.

Dein Vater Henrico widmet sich wie gewohnt seinen Geschäften, während deine Schwester Luaila oftmals bis in die frühen Morgenstunden am Nachtleben Grangors teilnimmt. Verdächtige Aktivitäten oder gar ein weiterer Besuch von Saja di Zefonka können allerdings nicht beobachtet werden. Immerhin hörst du von deinen Kontakten in Grangor, dass der dicke Willbur Hortemann zwar den Traviabend mit deiner Schwester Felicitas geschlossen hat, sie aber offenbar auf Händen trägt (symbolisch gesprochen, so stark ist der dicke Hortemann nicht), ja regelrecht zu vergöttern scheint. Ob dies wohl an deiner energischen Ansprache an Willbur liegt?

Blut für den Geifernden Schmitter!

Einiges hat sich getan, seit du vor vielen Monden von Mengbilla aus die Seidenkarawane begleitet hast und in Port Corrad schließlich von Sharuch Salpikon Savertin als Durak angeheuert wurdest. Noch immer kannst du dich an jedes Wort erinnern, welches der Hochgeweihte Karmal ibn Dajin im Tempel des Löwenköpfigen Skorpions damals zu dir sagte: "Du bist unerfahren. Du dienst dem Herrn der Schlachten als Söldner, doch mehr sehe ich nicht in dir. Noch nicht. Gehe hinaus in die Welt und kämpfe. Blute für den löwenköpfigen Skorpion!"

Du hast dir diese Worte sehr zu Herzen genommen. Verbissen hast du während den Missionen der Schatten jeden Kampf gesucht. Du hast geblutet und du hast getötet. Niemals bist du zurückgewichen.

Zwischen den einzelnen Missionen hast du zudem immer wieder die Zeit gefunden, den Tempel des Mantikor in der schwarzen Perle Al'Anfa zu besuchen. Sooft es dir möglich ist vergießt du Blut zu Ehren Kors und lernst dabei zahlreiche Mitglieder des Bunds des Schwarzen Kor kennen, einer blutrünstigen Truppe, die ihren Dienst vor allem auf den Schwarzen Galeeren Al'Anfas leistet. Einige Ein Mal wird dir sogar die große Ehre zuteil, gegen einen Geweihten des elitären Ordens des Schwarzen Löwen antreten zu dürfen. Der Kampf ist hart und gnadenlos, Blut fließt reichlich. Am Ende sind dir jedoch die anerkennenden Blicke der umstehenden Gläubigen und sogar der Hochgeweihten Korisande von Paulos sicher.

Abenteuerpunkte und Spezielle Erfahrungen:

+ 75 Abenteuerpunkte

SE *Athletik*

SE *Götter und Kulte*

SE *Selbstbeherrschung*