

# DJINNAYAT AY RASHDUL

EINE SPIELHILFE FÜR ELEMENTARISTEN AUS DEM LAND DER ERSTEN SONNE

## EINLEITUNG

---

Diese Liste exemplarischer Djinne soll es Elementaristen-Spielern aus den Tulamidenlanden (und ihren Meistern) ermöglichen, den Vorgaben aus der Regional-Spielhilfe **Land der Ersten Sonne** gemäß Djinne ins Spiel einzubringen, die von dem gewöhnlichen Standardschema abweichen. Für die Tulamiden hat jeder Djinn eine eigene Persönlichkeit, die meist über Generationen von Elementaristen hinweg durch die Gedanken und Wünsche der Beschwörer geformt wurde. Mit dieser Spielhilfe haben Sie eine Hilfe an der Hand, um das Besondere an jedem einzelnen Djinn stärker in den Vordergrund zu rücken und so intensiveres und schöneres Rollenspiel im Zusammenhang mit Elementargeistern zu ermöglichen.

Hierbei sind jedoch explizit keine Werte für besondere Dienste, Wunschvolumen und Ähnliches angegeben, da ich das Aushandeln eines Wunsches als Sache der Interaktion zwischen Spieler und Meister betrachte, bei der die Würfel nur bedingt etwas zu suchen haben. So können die meisten der unten aufgeführten Djinne (sofern nicht anders angegeben) auch die gewöhnlichen Dienste aus **MWW** verrichten, in den bevorzugten Diensten weisen sie allerdings besondere Qualitäten auf.

Beachten Sie ebenfalls, dass die 40 aufgeführten Djinne nur ein exemplarisches Beispiel bieten können, da jeder einzelne Elementarist im Rahmen seiner Ausbildung hunderte Djinnennamen auswendig lernt. Scheuen Sie daher nicht davor zurück, weitere Djinne für die Verwendung in Ihrer Spielrunde zu ersinnen und diese in Ihr persönliches Djinnayat nachzutragen.

## EIS

---

### KRISTALLGLANZ

Die Djinni Kristallglanz, die einer Eisstatue mit ebenmäßigen, fast perfekten Zügen gleicht, strahlt keinerlei Liebreiz aus, viel eher werden ihre Züge von kühler Eleganz und eiskalter Logik beherrscht. Ihre Augen sind von furchteinflößendem, pupillenlosem Weiß und kaum ein Magier vermag es ihrem Blick lange standzuhalten. Viele Magier rufen Kristallglanz nicht etwa, um von ihrer elementaren Macht Gebrauch zu machen,

sondern um ihre logischen und analytischen Fähigkeiten in Anspruch zu nehmen, die von keinem Menschen übertroffen werden. So wird sie ebenfalls von kühlen Strategen vor einer Schlacht gerufen, wie sich verwöhnte Potentaten mit ihr im Kamelspiel messen. Doch Kristallglanz hat noch nie verloren.

**Ort:** Balash zwischen Mherwed und Khunchom

**Bevorzugte Dienste:** Ratschlag und Diskussion

#### EISESHAUCH

Nur selten wird Eiseshauch im Land der Ersten Sonne gerufen, ist das Eis doch ein Element, dass den meisten Tulamiden fremd ist. So kommt es auch meist dann vor, dass der Djinn gerufen wird, wenn ein dekadenter Potentat unbedingt eisgekühltes Essen oder Getränke zu einem Fest servieren will. Der gänzlich aus klirrend kalter Luft mit sirrenden Eiskristallen bestehende Elementar zeigt sich über derlei »Kindereien« zwar wenig erfreut, kommt diesen Wünschen aber meist dennoch nach. Viel eher aber erfüllt der Djinn solche Wünsche, die seinem Element zur Herrschaft über andere verhilft. Wer die flimmernde Hitze eines Sommertages vertreiben möchte, oder aber ganze Gärten mit Rauhreif überziehen will, der hat in Eiseshauch einen willigen Vollstrecker gefunden. In solchen Momenten scheint man fast so etwas wie grimmige Freude in den beiden weißglänzenden Augen zu erkennen.

**Ort:** ganze Tulamidenlande (bei Dunkelheit)

**Bevorzugte Dienste:** Kälte verbreiten

#### STURMKIND

Sturmkind mag wohl für viele Tulamiden die einzige Möglichkeit sein, jemals im Leben einen Schneesturm mit eigenen Augen zu sehen, denn der Eisdjinn wird bevorzugt gerufen, um Schneestürme und Hagelschauer zu verursachen. Dabei ist es dem Elementar egal, ob er damit die Ernte eines Dorfes vernichtet oder aber ein feindliches Heere aufreibt, solange dabei möglichst viel Zerstörung angerichtet wird. Der übellaunige Djinn mit der schneidenden Stimme erscheint meist als schrittgroße und grob menschenähnliche Gestalt aus Schnee, von dessen Nase Eiszapfen herabhängen. Doch sollte ein Elementarist sich über diese drollige Erscheinung möglichst nicht amüsieren, da Sturmkind keinerlei Spaß in solchen Fragen versteht.

**Ort:** Gebirge der Tulamidenlande (bis zu 20 Meilen Umkreis)

**Bevorzugte Dienste:** Schneestürme verursachen

#### AL'BARRAD

»Der Kalte« ist ein geborener Kämpfer, besteht sein zwei Schritt großer Körper doch aus tausenden von Eiszapfen, mit denen er einen jeden Gegner mühelos aufzuspießen vermag. Doch ist dies nicht die einzige Gefahr, die Al'Barrads Opfern droht, da er auch

eine Kälte ausstrahlt, die einem fast das Blut in den Adern gefrieren lässt. Dies ist einer der Gründe, warum Al'Barrad nur so selten gerufen wird, da schon manch vorwitziger Adept seine eigenen Fähigkeiten überschätzt hat und dem Djinn gegenüber zu unverschämt aufgetreten ist – die Unglücklichen wurden meist erst am nächsten Tage erfroren aufgefunden. Doch scheint der Eisdjinn dennoch einen seltsamen Ehrbegriff zu kennen und so ist schon häufig beobachtet worden, dass er solchen Elementaristen besonderen Respekt entgegenbringt, die hart zu sich selbst sind und seine Präsenz ohne ein Zittern ertragen. Warum er aber Menschen immer als »Glatthäute« bezeichnet und mitunter von der Zeit spricht, »als Rsch'Rr mich zum Duell riefen«, konnte bisher niemand in Erfahrung bringen.

**Ort:** Tulamidenlande südlich des Barun-Ulah

**Bevorzugte Dienste:** Kampf

#### UMM LAYLA

Umm Layla, die Nachtmutter, ist eine im wahrsten Sinne des Wortes finstere Gestalt, besteht sie doch aus reinster Dunkelheit – einer nur wenig beachteten Ausformung des eisigen Elements. Kein Lichtstrahl vermag ihre schemenhafte Gestalt zu durchdringen und auf Bitten ihres Beschwörers kann sie sogar einen Mantel der Dunkelheit über kleinere Gebiete legen. So hat sie schon manchem Elementaristen gute Dienste geleistet, wenn es darum ging ungesehen zu verschwinden, sich zu verstecken oder aber seine Feinde zu verwirren. Umm Layla sollte jedoch nicht bei direktem Sonnenlicht gerufen werden, da sie es als mangelnde Respektsbekundung betrachtet, wenn nicht zumindest ansatzweise Vorkehrungen getroffen werden, um eine ihr angemessene Umgebung zu schaffen. In so einem Fall ist es sogar schon vorgekommen, dass Umm Layla einem Elementaristen für kurze Zeit seinen Schatten geraubt hat. Bevorzugt wird sie daher in dunklen Kellerräumen oder des Nachts gerufen.

**Ort:** ganze Tulamidenlande

**Bevorzugte Dienste:** Dunkelheit verursachen

## HUMUS

---

#### BLUMENKIND

Die Djinni Blumenkind ist bei Potentaten in allen Landen südlich der Gorischen Wüste als Gartemeisterin geschätzt, vermag es doch kaum jemand solch prachtvolle Gärten zu schaffen wie sie. Selbst Sultan Hasrabal und Fürst Selo Kulibin sollen mitunter auf die Dienste der Elementarin zurückgegriffen haben, um ihre Palastgärten zu gestalten. Ihr Leib gleicht dem eines Menschen, doch ist er über und über mit Blumen bedeckt, sodass sie schon aus der Ferne in den schillerndsten Farben leuchtet. Ihr Wesen ist dabei von Herzlichkeit geprägt und man sagt Blumenkind sogar nach,

dass sie etwas schwatzhaft sei. Ruhig wird sie erst, wenn man sie darauf anspricht, warum sie sich nie nördlich von Samra oder der Gor aufhält. In solchen Momenten wirkt sie sehr traurig, lässt sich allerdings auch rasch wieder aufheitern, wenn man andere Themen anspricht. Zornig wurde die Djinni bisher selten erlebt, nur gewissenlose Zertrampelung und Zerstörung von Blumen mag ihr fröhliches Wesen ins Gegenteil zu verkehren.

**Ort:** Tulamidenlande südlich der Gor

**Bevorzugte Dienste:** Gartenarbeiten

#### ARANGASSUQ

Viele menschliche Elementaristen fürchten sich, Arangassuq zu rufen, ist er doch eigentlich ein Relikt vergangener Zeiten. Der Humusdjinn wurde bereits zu Zeiten des alten Yash'Hualay von dessen Echsenherrschern gerufen, wenn sie Hilfe im Sumpf benötigten, denn dort ist das ureigenste Terrain Arangassuqs. Das »Ewige Wesen der Sümpfe«, wie des Rssah kundige seinen Namen übersetzen können, sieht wie ein besonders groß gewachsener Achaz aus, der gänzlich aus den Pflanzen des Mhanadi-Deltas besteht: Blattwerk sind seine Schuppen, Borke sein Rückenkamm und eine Liane seine Zunge. Der Humusgeist kann die letzte Rettung im Sumpf sein, denn er hat Macht über die dortige Pflanzenwelt und kann Verirrten einen Weg aus dem unwegsamen Gelände weisen, ja sogar selbst Sumpflöcher gangbar machen. Nie hat er jedoch Abenteurer in die Nähe der Ruinen von Yash'Hualay geführt und es wird gemutmaßt, dass er bereits seit Jahrtausenden eine Wächterfunktion erfüllt, um ungebeten Besuch von dort fernzuhalten. Trotz seiner befremdlichen Gestalt ist Arangassuq Menschen gegenüber nicht feindselig eingestellt, schätzt er doch jedes Leben.

**Ort:** Mhanadi-Delta

**Bevorzugte Dienste:** Hilfe im Sumpf

#### KRÄUTERKOPF

Seinen Namen hat dieser Humusdjinn daher, dass sein Körper zwar zur Gänze aus Blattwerk besteht, sein Kopf aber von duftenden Heilkräutern gekrönt wird. Der Elementargeist wird bevorzugt gerufen, um einen Kranken oder Verletzten zu heilen – eine Aufgabe der er mit wahrer Hingabe und Fürsorglichkeit nachkommt. So mancher Abenteurer in Eile musste sich schon mit dem Pflichtbewusstsein des Djinns rumschlagen, wenn er seine 'Patienten' wieder einmal nicht vor ihrer vollständigen Genesung weiterziehen lässt. Kräutertopf ist von mütterlicher und bodenständiger Art, was bei einem Wesen, dessen Beine direkt im Boden wurzeln auch nicht weiter verwundern dürfte. Als hinderlich hat sich bisher einzig erwiesen, dass Kräutertopf sich um jedes Lebewesen sorgt und daher auch schon die Feinde des Elementaristen verarztet hat – oder aber diesem schwere Vorwürfe gemacht hat, wenn diese nicht mehr zu retten waren.

**Ort:** Tulamidenlande nördlich des Ongalo

**Bevorzugte Dienste:** Heilung

#### RINDENFREUND

Schon viele Menschen haben diesen Humusdjinn fälschlicherweise für einen Baum gehalten, wenn sie ihn erblickt haben und so mancher Nachkomme güldenländischer Einwanderer hat ihn gar schon als Waldschrat bezeichnet. Rindenfreund hat für all solche Missverständnisse jedoch meist nur ein tiefes knarrendes Lachen über, wie er auch generell von freundlichem Wesen ist. Der einer dicklichen, nur drei Schritt großen Bosparanie gleichende Djinn wird meist gerufen, wenn ein Elementarist auf schnellem und einfachen Weg durch einen Wald gelangen will, doch auch auf die Wesen des Waldes scheint Rindenfreund einen gewissen Einfluss zu besitzen. Die einzige Möglichkeit, Rindenfreund wütend zu machen, besteht darin, Bäume und Sträucher achtlos zu verletzen und keinerlei Respekt vor der belebten Natur zu zeigen. Gegen solche Waldfrevler geht der Djinn mit grimmiger Wut und voller Entschlossenheit vor.

**Ort:** Tulamidenlande südlich des Mhanadi

**Bevorzugte Dienste:** Hilfe im Wald

#### RÜBENNASE

Eine gar lustige Gestalt hat dieser Djinn, der sich selbst gerne als »Meister Rübenase« bezeichnen lässt: Arme und Beine bestehen aus Gurken, sein Torso wird von einer großen Melone und sein Kopf von einer reifen Tomate gebildet. Mandeln sind seine Augen, Bohnenkraut seine Haare und eine große Karotte trägt er als Nase – letzteres zeichnet auch für den ungewöhnlichen Namen des Djinns verantwortlich. Rübenase wird meist gerufen, wenn es gilt ein Festmahl zu kreieren, doch war er auch schon die letzte Rettung für manch hungernde Abenteurergruppe, da er sich nicht nur exzellent auf die Zubereitung von Essen versteht, sondern auch Nahrung aus dem nichts zu schaffen vermag. In letzterem Fall kann man sich aber des beständigen Gezeters des kleinen Djinns sicher sein, da er es bevorzugt mit erlesenen Zutaten in einer gut ausgestatteten Küche zu arbeiten.

**Ort:** ganze Tulamidenlande (keine Trockengebiete)

**Bevorzugte Dienste:** Nahrung zubereiten oder erschaffen

#### SCHWARZENGRUND

Dieser Humusdjinn ist von den meisten Menschen nichtmal als solcher zu erkennen, erscheint er doch meist nur als etwa schrittgroßer Haufen schwarzer Erde. Schwarzengrund wird meist gerufen, um dem Boden neue Nährstoffe zuzuführen, damit exotische und anspruchsvolle Pflanzen dort gedeihen oder um Brachezeiten zu verkürzen. Schon manch exellenter Weinjahrgang eines einzelnen Bauern ging auf

Schwarzengrund Dienste zurück und die Fellachen einzelner Dörfer in Mhanadistan erzählen sich noch nach Generationen Geschichten über »die schwarzen Jahre, als Hunger und Arbeit unbekannt waren«. Natürlich übertrieben sie damit gehörig, muss die Feldarbeit doch immer noch selbst verrichtet werden, doch ist zumindest die Nahrungsversorgung gesichert, wenn Schwarzengrund gerufen wird.

**Ort:** Mhanadistan und Balash

**Bevorzugte Dienste:** Erde anreichern

## ERZ

---

### AL'DHAMACHT

»Der Glänzende«, dessen Körper vollständig aus Opalen, Almadinen und anderen Edelsteinen besteht, wird seit den Zeiten der Diamantenen Sultane gerufen, um Gemmen von unvergleichlicher Pracht zu schaffen oder edlen Steinen einen überderischen Schliff zu verleihen. Seine Augen sind glühende Smaragde, mit denen er die Strukturen der edelsten Ausformung seines Elements zu durchschauen scheint, sodass seine Kunstfertigkeit selbst unter den Djinnen seinesgleichen sucht. Doch hat Al'Dhamacht seine Dienste noch nie umsonst gewährt, sodass stets eine Gegenleistung in Kristallen und Edelsteinen fordert, die seinem Können angemessen ist. Weiterhin arbeitet der Erzelementar nach seinem eigenen Zeitplan, sodass es mitunter Wochen und Monate dauert, bis er sein Werk vollendet hat. Doch wie er schon manchem ungeduldigen Elementaristen gesagt hat: »Wer das Element formen will, der muss ihm lauschen.«

**Ort:** Awalakim

**Bevorzugte Dienste:** Edelsteine bearbeiten

### SCHMETTERKOPF

Kaum ein Djinn im Land der Ersten Sonne dürfte so zerstörerisch und impulsiv sein wie Schmetterkopf, der als erzener, aufrechtgehender Stier erscheint. Es scheint dem Elementar eine rechte Freude zu sein, all das zu zerstören, was Menschen oder andere Völker aufgebaut haben, besonders wenn sie dazu sein Element in feste Strukturen zwingen mussten. Doch sollte kein Elementarist den Djinn leichtfertig rufen, musste doch auch schon mancher vorwitzige Adept vor den spitzen Hörnern des Elementars reiausnehmen, wenn eine Bitte allzu vorwitzig oder der Beschwörer nicht stark genug war. Dennoch wird Schmetterkopf gerade dann mit Freuden gerufen, wenn es gilt eine Festung zu belagern oder ein Haus schnell und effektiv einzureien. Eine interessante Anekdote ist hierbei, dass ein Ferkina-Stamm nahe Fasar einmal für einige Zeit einen Erzelementaristen zu ihrem Häuptling erklärt hatten, nachdem sie ihn bei der Herbeirufung Schmetterkopfs beobachtet hatten. Die Wilden schienen den Magier für

eine Art gottgesandten Streiter und Schmetterkopf für einen Diener ihrer Götzen zu halten.

**Ort:** Mhanadistan zwischen Raschtullswall, Erkin, Terchab und Naggilah

**Bevorzugte Dienste:** Steingebäude zerstören

#### KRISTALLSTAUB

Ein wahrhaft aussergewöhnlicher Erzdjinn ist Kristallstaub, der sich nur in der Nähe des Cichanebi-Salzsees in der südlichen Khom rufen lässt. Der menschenähnliche Körper des missmutigen Djinns besteht zur Gänze aus dem Salz des Sees, sodass er unter der Glutsonne der Wüste wunderschön schimmert – doch ist dieser Anblick häufig das letzte, was seine Opfer zu sehen bekommen. Der liebste Dienst des Djinns ist der Kampf gegen Mensch oder Echs und stets lässt er nach gewonnener Schlacht vertrocknete, leblose Hüllen zurück. Woher Kristallstaubs Abneigung gegen Kulturschaffende stammt ist ungewiss, doch hatte bisher noch kein Elementarist gesteigerte Lust, mit dem Djinn darüber zu diskutieren. Erwähnenswert ist noch, dass so manch Unauer Alchemist Kristallstaub gerufen hat, um eine besonders potente Form der aventurienweit bekannten Salzlake zu schaffen. Seit jedoch der bekannte Mussab al'Baruk nach einem solchen Versuch vertrocknet in seiner Werkstatt gefunden wurde, sind nur noch wenige Alchimisten dieses Wagnis eingegangen.

**Ort:** Cichanebi-Salzsee

**Bevorzugte Dienste:** Kampf

#### TODESFLUCH

Ein nur selten gerufener Djinn ist Todesfluch, der aus dem roten Staub der Gor besteht. Wie diese Wunde in Sumus Leib tot scheint, so ist auch der Erzdjinn innerlich tot und scheint keinerlei Emotionen und Regungen zu haben, wie es doch den meisten anderen Djinnen zu eigen ist. Er ist ein stiller Vollstrecker von Befehlen, der meist gerufen wird, wenn man einen unliebsamen Konkurrenten stilvoll aus dem Weg räumen möchte. Die von ihm getöteten werden stets mit rotem Staub in den Lungen gefunden, doch haben mitunter schon designierte Opfer seine Attacken einige Zeit standgehalten, bis er sich still zurückgezogen hat. Todesfluch' Preis hoch, sodass nur wenige Elementaristen bereit scheinen diesen zu bezahlen. Was genau der Djinn für seine Dienste verlangt ist nicht bekannt, doch mag sein Name hierfür einen Anhalt bieten.

**Ort:** rund um die Gor

**Bevorzugte Dienste:** Suchen und Vernichten

#### SICHERTRITT

Ein treuer Begleiter der Karawanen durch die Khom ist Sichertritt, ein aus dem Sand der Wüste bestehender Erzdjinn. Er erscheint als menschenähnliche Gestalt mit spitzen Ohren und mandelförmigen Augen, sein Unterleib jedoch geht direkt in das umgebende Gelände über. Sichertritt wird häufig gerufen, um Handelszüge von Oase zu Oase zu geleiten, vermag er doch Sandstürme fernzuhalten und selbst Treibsand gangbar zu machen, indem er in das Gebiet einfährt. Gerade bei letzterem Dienst kann sich der Elementarist jedoch sicher sein, dass sich der Djinn den Rest der Reise darüber beschweren wird, dass Kamele und Menschen ständig über ihn trampeln, was schon so manchen entnervten Karawanenführer dazu veranlasste den Djinn aus seinen Diensten zu entlassen. Die getragene Art zu sprechen und die Ausdauer des Djinns vermögen fast jeden Geist zu zermürben, auch wenn Sichertritt es eigentlich gar nicht darauf anlegt.

**Ort:** Khom-Wüste

**Bevorzugte Dienste:** Karawanen geleiten

#### AL'RUCHÂMIYYA

Kein menschlicher Baumeister wird von den mächtigsten Potentaten der Tulamidenlande gerufen, wenn sie einen prachtvollen Palast oder ein ehrfurchtgebietendes Denkmal errichten wollen, denn für solch wichtige Aufträge ist ihnen nur Al'Ruchâmiyya (»die Marmorne«) gut genug. Die vollständig aus dem grünen Marmor des Raschtullswalls bestehende Djinni ist hierbei allerdings eine schwierige Bedienstete, hat sie doch häufig sehr spezielle Vorstellungen, wie sie Baupläne umzusetzen hat. Selten ist es vorgekommen, dass Al'Ruchâmiyya ein Gebäude genau so gebaut hat, wie ein Auftraggeber es gewünscht hat, denn sie findet immer irgendwelche verbesserungswürdigen Stellen – schade nur, dass diese Verbesserungen nicht immer nach dem Geschmack der Potentaten sind. Ein weiteres Problem mit »der Marmornen« ist, dass sie nur mit den edelsten Materialien arbeitet und sich mit minderwertiger Qualität nicht zufrieden gibt. Weiterhin lässt sie sich mitunter recht viel Zeit mit ihrer Arbeit, da sie sich »auf das Gestein einstimmen« müsse. Doch nehmen die Reichen und Mächtigen des Lands der Ersten Sonne solche Probleme gerne auf sich, wenn sie danach einen echten Ruchâmiyya-Palast ihr eigen nennen können.

**Ort:** ganze Tulamidenlande (aus einem Block Marmor von mindestens 100 Stein)

**Bevorzugte Dienste:** Errichtung von Prunkbauten

#### TAUSENDHAUS

Gänzlich andere Wege geht der Djinn Tausendhaus, der zwar auch als Baumeister gerufen wird, dabei jedoch jegliche Kunstfertigkeit vermissen lässt. Der wie ein unförmiger Haufen Steine ausschauende Elementargeist vermag über Nacht dutzende Häuser und Hütten zu bauen, dicke Mauern und trutzige Festungsanlagen zu errichten oder aber schlicht Ausbesserungen an bereits bestehenden Häusern vorzunehmen. Tausendhaus' Vorteil ist dabei, dass er stets die Vorgaben seiner Auftraggeber



haargenau ausführt und vor allem in Rekordzeit neue Gebäude errichten kann. Es heißt, dass ganze Stadtviertel in Fasar und Rashdul von Tausendhaus errichtet worden sind, doch rühmt sich kein reicher Tulamide eines solchen Heimes. Wozu auch, gibt es doch tausende Häuser wie seines im ganzen Tulamidenland?

**Ort:** Tulamidenlande zwischen Palmyramabad bis Brucken

**Bevorzugte Dienste:** Errichtung von einfachen Gebäuden

#### IMMERWACHT

Kaum ein Erzdjinn entspricht so dem gängigen Bild der Bevölkerung, wie Immerwacht. Sein Leib besteht zur Gänze aus schwarzem Vulkangestein, an seiner hängt ein aus dem selben Material bestehender Doppelkunchomer. Wie ein kräftiger Haremswächter wirkt der Elementar, wenn er regungslos und mit verschränkten Armen vor einer Tür oder vor einem Gegenstand Wache hält. Selbst für einen Erzdjinn hat Immerwacht erstaunlichen Gleichmut und eine schier endlose Geduld und die Geschichten der Haimamudim über ihn sind legendär. So soll er einst von Sultan Sheranbil V. in dessen ersten Regierungsjahr gerufen worden sein, um den Haupteingang seines Palastes »bis zum Ende meiner Regierungszeit« zu bewachen. Diesen Dienst führte Immerwacht ohne zu murren aus – über 90 Jahre lang! Bekannt sind in letzter Zeit jedoch die Geschichten geworden, wonach Kalif Abu Dhelrumun Immerwacht auf seiner Flucht gerufen habe, um eine Truhe voller Edelsteine zu bewachen. Dabei scheint er jedoch nicht die Standorttreue des Djinns bedacht zu haben, denn nach der Einwilligung des Elementars ließ sich die Truhe auf einmal nicht mehr fortbewegen und Abu Dhelrumun musste ohne seine Schätze weiterziehen.

**Ort:** Tulamidenlande nördlich des Aschubim

**Bevorzugte Dienste:** Wache

#### ÄONENFAUST

Dieser gänzlich aus verschiedensten Metallen bestehende Djinn lässt sich nur aus reinstem Eisenerz beschwören. Meist wird er gerufen, um mit seiner blanken Faust Meisterwerke der Waffenschmiedekunst zu schaffen, denn kein Mensch kommt an die Kunstfertigkeit Äonenfaust heran. Wenn er auf den Amboss einhämmert und dem Stahl eine Form verleiht, dann ist schon so mancher Schmied in Tränen ausgebrochen, da ihm in diesem Moment klar wird, dass er niemals eine solche Perfektion wird erreichen können. Bisweilen wird der Erzdjinn jedoch auch gerufen, um bei der Verhüttung von Stahl zu helfen, oder aber wertvolle alte Klingen wieder neuen Glanz zu verleihen. Für all diese Dienste verlangt Äonenfaust jedoch die fünffache Menge des eigentlich benötigten Materials (das zudem von bester Qualität sein muss) und kein Elementarist weiß, wohin dieses Metall verschwindet. Äonenfaust hat auf diese Frage bisher immer nur geantwortet, dass er noch Äonen lang schmieden werde, bis seine Klingen endlich benötigt werden.

**Ort:** zwischen Khunchom und Al'Ahabad

**Bevorzugte Dienste:** Schmieden

## RAKSHAZ

Einen gar treffenden Name trägt dieser knapp vier Schritt große, trollisch ausschauende Djinn aus Sandstein, bedeutet er doch übersetzt schlicht »Riese«. Die Gestalt sollte jedoch nicht etwa über Rakshazs sanftes Wesen hinwegtäuschen, konnte bisher doch kaum ein Elementarist den sanftmütigen Erzdjinn zu einem Kampf bewegen. Rakshaz versteht sich selbst vielmehr als Künstler und es erstaunt immer wieder, welche feine Reliefs und wunderschöne Statuen er mit seinen groben Händen zu schaffen vermag. Dies hat viele Gelehrte schon mutmaßen lassen, dass der Djinn seine Werke mit dem Geist formt und seine Handarbeit nur den Geist der Zuschauer täuscht, mit dem fertigen Kunstwerk aber nicht in Verbindung steht. In Wut kann man Rakshaz nur dann versetzen, wenn man Witze über seine wenig filigrane Gestalt macht, doch selbst in solchen Fällen tendiert er lediglich dazu, seinen eigenen Werke zu zerstören – noch nie aber hat er einem Menschen Schaden zugefügt.

**Ort:** Tulamidenlande zwischen Barun-Ulah und Thalusim

## LUFT

---

### WINDREITER

Vor Windreiter sollte sich ein unbedarfter Beschwörer in acht nehmen, denn er ist unglaublich aufbrausend und jähzornig, und dabei völlig unberechenbar. Mal erfüllt er einen großen Wunsch ohne jedes Murren, mal fährt er den Elementaristen schon wütend an, wenn er nur um ein frisches Lüftchen gebeten wird. Doch wird Windreiter dennoch häufig gerufen, da sich kaum einer seiner Brüder oder Schwestern derart darauf versteht den Siral zu regelrechten Stürmen anzufachen, die Staub des Landes der Ersten Sonne mit sich tragen. Die Erscheinung des »Vaters der staubbringenden Stürme« ist die eines schlanken, muskulösen Mannes mit spitzen Ohren und mandelförmigen Augen. Sein Unterleib ist ein rechter Wirbelsturm, der je nach Laune sehr beeindruckende Ausmaße annehmen kann. Aus der launenhaften Kraft des Sturms zieht Windreiters seine Kraft: Wirbel- und sonstige Stürme sind sein ureigenes Terrain, doch nur selten wird er auf die Bitten eines Elementaristen einen Sturm abschwächen.

**Ort:** wo der Siral weht

**Bevorzugte Dienste:** Wind verstärken

### SAUSEWIND

Der geschwätzige Sausewind ist einer der schnellsten bekannten Djinne im Land der Ersten Sonne. Er erscheint stets als etwa drei Spann langer Falke, der aus einer Wolke geformt zu sein scheint und seine helle Glockenstimme ist ein wahres Vergnügen. Doch selten wird er zur Konversation gerufen, meist schicken Elementaristen ihn aus um eilige Botschaften zu überbringen, die dann in überderischer Geschwindigkeit an ihren Bestimmungsort gelangen. Dort wiederholt Sausewind die ihm aufgetragene Botschaft wortwörtlich – nicht allerdings ohne seine Meinung zur Nachricht, zu seinem Auftraggeber und zu eigentlich allem um ihn herum abzugeben. Gerade in eiligen Situation führte dies schon häufig zu entnervten Magiern und einem über die Ungeduld der »Kurzlebigen« verwunderten Sausewind.

**Ort:** an freiem Himmel in den Tulamidenlanden

**Bevorzugte Dienste:** Nachrichten übermitteln

#### STINKTOPF

Nur selten nimmt ein Elementarist die beschwerliche Reise in das unwegsame Marschland der Bruckener Sümpfe auf sich, um diesen gänzlich aus Faulgasen bestehenden Luftdjinn zu rufen. Gelegentlich suchen Alchimisten ihn auf, um ihr Wissen über stinkende Gase zu mehren, doch auch als Verursacher von Krankheiten kann Stinktopf gute Dienste leisten. Hierbei hat der Djinn sich dennoch ein fröhliches Wesen bewahrt, wenn er auch seinen Beschwörern häufig seine Einsamkeit geklagt hat. Nicht selten ist es vorgekommen, dass er als Gegenleistung für größere Dienste verlangt hat, dass ein Mensch ihm einige Tage Gesellschaft leistet. Wahrlich keine Aufgabe, für zarte Gemüter ...

**Ort:** Bruckener Sümpfe

**Bevorzugte Dienste:** Alchimie, Krankheiten verursachen

#### ROSE DES BALASH

Aus einer Wolke reinsten Wohlgeruchs scheint hingegen diese Djinni zu bestehen, doch kaum ein Mensch vermag zu sagen, wonach genau der Elementargeist duftet. Die Rose wird häufig in die Paläste der Potentaten gerufen, um dort einer Festivität ihr unvergleichliches Aroma zu verleihen. Hierbei vermag ihr Duft Tänzerinnen bis zur Ekstase zu treiben und auch die Lust so manches Feiernden zu wecken. Es verwundert daher wenig, dass Feiern mit dieser Djinni nicht selten ein radschagefälliges Ende nehmen. Diesem Effekt verdankt die Rose übrigens auch ihre Beliebtheit bei Damen der Oberschicht, denn kaum ein Mann vermag seine Gefühle für eine Frau zu unterdrücken, wenn sie in den Duft der Djinni gehüllt ist. Der Elementargeist achtet hierbei jedoch penibel darauf, dass sie nicht für unrechtmäßige Zwecke missbraucht wird, ist es ihr doch ein Graus, selbstsüchtigen Menschen zu dienen.

**Ort:** Balash

**Bevorzugte Dienste:** Feste versüßen, Liebreiz verstärken

## ABD-AS'SIRAL

Geradezu klassisch ist dieser Djinn zu nennen, denn meist wird er gerufen, wenn ein oder mehrere Personen auf seinem Rücken durch die Lüfte reiten wollen, um an fremde Orte zu gelangen. Der Elementarist sollte sich jedoch tunlichst überlegen, wie er von dort wieder zurückkommen will, denn der einer Wolke ähnelnde »Diener des Siral« folgt stets seinem Herren – und dieser weht nunmal nur in eine Richtung. Dennoch wird Abd-as'Siral oft gerufen, da er eine der schnellsten Möglichkeiten darstellt, um von der Küste ins Landesinnere zu gelangen und so wird man im Land der Ersten Sonne wohl auch in Zukunft noch häufig eine einzelne Wolke mit schneller Geschwindigkeit Richtung Osten fliegen sehen.

**Ort:** wo der Siral weht

**Bevorzugte Dienste:** Lufttransport

## REGENBRINGER

Wie der Name schon vermuten lässt, wird dieser Djinn hauptsächlich gerufen, wenn ein Elementarist Regen herbeirufen will. Hierbei erschafft er jedoch nicht etwas Wasser, sondern bringt vorhandene Wolken zum abregnen oder schafft gar Wolken aus fernen Gebieten herbei. Regenbringer war dadurch in der Trockenzeit schon die Rettung für so manche Ernte und in einzelnen Dörfern in Mhanadistan hat man ihm bereits Schreine errichtet und betet ihn als Diener Rahandras und Gegenspieler des Dürredämons Praios an. Wie der Djinn selbst dazu steht, konnte bisher nicht in Erfahrung gebracht werden, da er selten einmal lange genug bei einem Thema bleibt, um größere Erklärungen abzugeben – er ist schlicht zu sprunghaft für ausufernde Konversation. Der Djinn erscheint stets als drohende Gewitterwolke, erst nach verrichteter Arbeit nimmt er eine hellere Färbung an.

**Ort:** Mhanadistan und Gorische Steppe

**Bevorzugte Dienste:** Regen verursachen

## BLÜTENWIRBEL

Eine liebreizende Gestalt ist diese Luftdjinni, die einer gutaussehenden Menschenfrau gleicht, deren Unterleib aber von einer Windhose gebildet wird. Sie trägt ein Kleid aus tausenden Kirschblüten und auch ihr Haupt ist von Blüten bekränzt, die beständig einen angenehmen Duft nach Frühling verbreiten. Doch erst wenn die Musik aufspielt und die Djinni beginnt sich sanft im Takt zu wiegen, um kurz darauf wie der sanfte Frühlingswind den Schleiertanz mit einem Schleier aus reinsten Blüten zu vollführen, kann ihre wahre Pracht erahnt werden. Es heißt, dass keine Sharisad der Tulamidenlande es vermag, so leichtfüßig und elegant wie Blütenwirbel zu tanzen, und selbst der Kalif in Mherwed soll die Djinni gelegentlich rufen lassen, um sich an ihrem Anblick zu erfreuen. Noch nie aber konnte sich ein Mensch für ihr sinnebetörendes

Schauspiel bedanken, denn wenn die Musik aufhört zu spielen, zeugen nur tausende im Raum verteilte Kirschblüten davon, dass die Djinni überhaupt anwesend war.

**Ort:** Mhanadistan, Balash und Aranien

**Bevorzugte Dienste:** Tanz

---

## FEUER

---

### TAUSENDGLANZ

Gänzlich aus reinstem Licht, einem häufig vernachlässigten Aspekt des elementaren Feuers, besteht der Djinn Tausendglanz und kaum ein Beschwörer vermag seine überderisch leuchtende Gestalt, die entfernt an einen schwebenden Menschen erinnert, anzusehen. Doch ist kaum einem Elementaristen nach Gesprächen zu Mute, wenn er den Feurdjinn ruft, denn der einzige Dienst den Tausendglanz erfüllt ist der Kampf gegen heptasphärische Entitäten. Diesen führt er voller Wut und Kraft aus, wie auch sein ganzes Gebaren herrisch und fast schon arrogant zu nennen ist. Sollte ein Beschwörer ihm nicht voll Demut und bittend entgegentreten, so ist es auch schon vorgekommen, dass Tausendglanz den Elementaristen selbst angegriffen hat, nachdem er seinen eigentlich Auftrag erledigt hat. Die Haimamudim des Tulamidenlandes kennen viele Geschichten über Tausendglanz, von denen einige erzählen, dass der Djinn einst Teil der Sonne gewesen sei, bevor er aufgrund eines nicht näher definierten Unrechts nach Dere verbannt wurde. Der Wahrheitsgehalt solcher Geschichten ist jedoch zweifelhaft und gerade der Wahrer der Ordnung zu Fasar geht entschieden gegen solche Legenden vor.

**Ort:** Tulamidenlande von Baburin bis Thalusa (nur bei Sonnenlicht)

**Bevorzugte Dienste:** Kampf gegen Dämonen

### ANGARARADUSH

Ein häufig gerufener Djinn in den größeren Städten der Tulamidenlande ist Angararadush, der »Herr der steten Glut«. Er wird gerufen, um ein Feuer in perfektem Ebenmaß brennen zu lassen oder um eine Glut gleichmäßig Hitze abgeben zu lassen. Dieser Dienst macht ihn besonders unter Alchimisten beliebt, wenn sich auch nur wohlhabendere Meister den Djinn leisten können, verlangt er doch nur das beste Brennmaterial. Die Bedeutung des Namens des Djinns, der nicht tulamidischen Ursprungs ist, liegt im Dunkeln der Geschichte, doch wird Angararadush schon in den alten Chroniken der Khunchomer Alchimisten erwähnt. Der Djinn erscheint stets als flackernder Schemen in dem Feuer, aus dem er beschworen wurde und es ist ihm nicht möglich diesen Ort zu verlassen. Manche Elementaristen munkeln jedoch auch, dass der Djinn einfach zu bequem sei um sich zu bewegen – eine These, die man nicht in Angararadushs Nähe äußern sollte, ist er doch auch äußerst wankelmütig und vermag

die Werkstatt seines Meisters jederzeit einzuäschern. So wird er meist mit ausgesuchter Höflichkeit behandelt, sodass er seinem Dienste pflichtbewusst nachkommt.

**Ort:** ganzes Tulamidenland

**Bevorzugte Dienste:** Regulierung von Flammen

#### STEPPEBRAND

Einen gar passenden Namen trägt Steppenbrand, ein todbringender Feuerdjinn aus den nördlichen Tulamidenlanden, der gerufen wird, wenn ein Elementarist tödliche Feuerstürme und große Flächenbrände verursachen will. Der Djinn gleicht einer lodernden, geflügelten Flammensäule, die von einem Drachenkopf aus schwarzem Rauch gekrönt wird und die Menschen fliehen in Scharen, wenn der Feuer-Elementar in dieser Gestalt über die Steppen fliegt. Seltsamerweise scheint Steppenbrand sich allerdings von größeren Ansiedlungen (besonders entlang der großen Flüsse) fernzuhalten, auch wenn noch kein Elementarist den herrischen und stolzen Djinn über den Grund für diese Sache befragen konnte. Vielleicht liegt der Schlüssel hierzu ja in alten Märchen, in denen Steppenbrands Kopf auch noch aus Feuer bestand – Märchen, in denen der Elementar entsandt wurde, um ganze Städte entlang des Mhanadi zu vernichten.

**Ort:** Mhanadistan und Balash (abseits großer Ortschaften und Flüsse)

Bevorzugte Dienste: Brände entfachen

#### FLAMMENSPEER

Der knapp zwei Schritt große, stets brennende Feuersalamander mit dem flammenden Speer ist eine wahrlich furchteinflößende Erscheinung, wenn er wutentbrannt auf die Feinde seines Beschwörers zurennt. Wo er hintritt hinterlässt er flammende Spuren und auch die von seinem Speer geschlagenen Wunden brennen sofort aus – eine Tatsache, die die nachfolgende Wundversorgung schon häufig erschwert hat. Noch nie hat ein Elementarist Flammenspeers Stimme vernommen, da der Djinn sich stets voller Eifer ins Gefecht stürzt, sobald ihm sein Ziel gewiesen wird. Für andere Dienste als den Kampf scheint er jedoch nicht zu gebrauchen zu sein, doch hat ehrlich gesagt auch noch niemand versucht das Gegenteil zu beweisen – zu heiß könnte Flammenspeers Zorn brennen, wenn er sich beleidigt fühlt.

**Ort:** ganze Tulamidenlande

**Bevorzugte Dienste:** Kampf

#### KHOMGLUT

Keinerlei Flammen sind zu sehen, wenn dieser Feuerdjinn auftaucht, denn er erscheint stets als schemenhafte Gestalt aus hitzeblimmernder Luft. Sein Name kommt nicht etwa daher, dass er nur in der Wüste gerufen werden könnte, sondern von der

unglaublichen Hitze, die der Djinn verbreitet. Während ein kurzer Aufenthalt in Khomgluts Nähe für hartgesottene Elementaristen noch erträglich ist, vermag niemand lange in einem Gebiet zu verharren, dass der Djinn willentlich und auf Wunsch seines Beschwörers hin erhitzt. Gelegentlich wird Khomglut gerufen, um die Temperatur in Schmelzöfen zu erhöhen oder gar den Khunchomer Glasbläsern zur Hand zu gehen, doch auch übelwollende Elementaristen haben ihn schon gerufen, um Feldfrüchte verdorren und Bäche vertrocknen zu lassen. Dem Djinn ist es dabei gleich, wozu er gerufen wird – hauptsache es ist schön warm.

**Ort:** ganze Tulamidenlande (bei Temperaturen von mindestens 10°)

**Bevorzugte Dienste:** Temperatur erhöhen

#### SADIQ-AR'RASCHTUL

Dieser Feurdjinn lässt sich nur im und am Rashtulswall beschwören, was bei seinem Namen (»Freund Raschtuls«) auch nicht weiter verwundert. Sadiq-ar'Raschtul sieht zwar menschenähnlich aus, besteht aber aus stets fließender Lava, die der Legende nach Raschtuls Blut sein soll. Der impulsive Djinn ist sehr darauf bedacht, die Ruhe des Gebirges zu bewahren, sodass Goldgräber und Edelsteinschürfer davon Abstand nehmen sollten, ihn zu rufen. Wer ihm jedoch mit Respekt oder gar Ehrerbietung gegenübertritt, dem verweigert er seine Hilfe nur selten. Sadiq-ar'Raschtul vermag einen Beschwörer geradewegs durch die Gebeine des Giganten zu führen, indem er glühende »Tunnel« im Gestein schafft und den Elementaristen und etwaige Begleiter sicher durch diese Tunnel geleitet. Interessanterweise scheint der Fels von dieser Prozedur keineswegs angegriffen zu werden, da das Gestein danach stets wie vorher aussah und keinerlei Veränderungen festzustellen waren. Der Feurdjinn war auf diese Weise schon die Rettung für so manche Abenteurergruppe, die in einer eingestürzten Höhle festsaß.

**Ort:** Raschtulswall

**Bevorzugte Dienste:** Transport durch Fels

## WASSER

---

#### HALIBA

Die Wasserdjinni kann entlang des ganzen Flusslaufes des Mhanadi beschworen werden, doch scheint sie besonders aus dem Weißen Mhanadi ihre Kraft zu ziehen, sodass ihre Kraft dort besonders groß ist. Sie erscheint als wunderschöne Frau von der Farbe weißen Alabasters, deren Unterleib direkt in die sanften Wellen des Flusses übergeht. Die »milchhäutige Tochter des Mhanadi« wird zwischen Samra und Khunchom für ihre einfühlsame und ruhige Art und die seelenheilende Kraft ihrer sanft plätschernden Stimme gelobt, sodass sie gerne gerufen wird um seelischen Schmerz zu

lindern. Doch auch wer an nicht verheilenden Wunden leidet wird zu Haliba geschickt, da kaum eine Wunde dem heilsamen Wasser der Djinni widerstehen kann.

**Ort:** Mhanadi (besonders Weißer Mhanadi)

**Bevorzugte Dienste:** Seelenheilung, Wundheilung

#### QUELLTRINKER

Dieser aus klarstem Quellwasser bestehende Djinn ist schon die letzte Rettung so manches Khom-Wanderers gewesen. Aus den letzten Trinkwasserresten (schon wenige Tropfen genügen) in einem zweitägigen Ritual beschworen, kann Quelltrinker den Weg zu einer Nahen Quelle oder Oase weisen oder aber gar selbst Wasser aus dem kargen Sand sprudeln lassen. Seine Gestalt erinnert an einen Menschen, doch sein Körper gleicht wahrlich einer reinen Quelle, ständig strömend und doch nie versiegend. Kein Gesicht ist zu erkennen, und auch noch nie hat ein Mensch seine Stimme vernommen.

**Ort:** Khomwüste

**Bevorzugte Dienste:** Wasser suchen oder erschaffen

#### SÄUREFRAß

Der unheimliche Djinn besteht aus einer nur selten natürlich vorkommenden Ausprägung seines Elements: purer Säure. Er lässt sich einzig am Schott-el-Haz, einem Säuresee im westlichen Mhanadistan beschwören, doch pilgern Alchimisten nicht selten an das stinkende Ufer, da sie sich von Säurefraß große Hilfe in ihren Studien versprechen. Seine Gestalt ist die einer etwa 2 Schritt hohen Säule aus Säure, ein einzelnes Loch in der Mitte des »Leibes« dient dem Djinn als Mund. Doch sollte ein Elementaristen acht geben, da der Djinn mitunter beim Sprechen Säure in alle Richtungen verspritzt. Zwar wird Säurefraß, der »brodelnde Zersetzer des Seins«, hauptsächlich von Alchimisten gerufen, doch soll er auch im Kampf ein fürchterlicher Gegner sein. Säurefraß ist von eher ruhigem Gemüt, doch wird ihm bisweilen auch beißender Spott nachgesagt.

**Ort:** Schott-el-Haz

**Bevorzugte Dienste:** Alchimistische Hilfe

#### AL'CHARAKA

»Die Blaue« erscheint stets als Efferdstümmeler aus blauschimmerndem Tiefseewasser, dass sämtliches Licht aufzusaugen scheint. Wenig verbindet diese Djinni mit der Oberflächenwelt und so wird sie auch nur von solchen Elementaristen gerufen, die in die Tiefen von Efferds Element eintauchen wollen. Wer ehrliches Interesse zeigt und lautere Motive vorzuweisen hat, den begleitet Al'Charaka gerne in das lichtlose Dunkel des Meeres. Dort vermag sie sowohl kundige Führerin zu sein, als auch Landbewohnern die Fähigkeit zu geben, Wasser zu atmen. Man sagt der Djinni eine



leicht melancholische Art nach und mitunter bedauert sie offen, dass heutzutage nicht so viel Leben in den Meeren ist wie »damals, als Wasser über Land herrschte«. Nur wer wirklich Interesse an Al'Charakas Geschichten zeigt und lange Zeit mit ihr verbringt, mag das Glück haben, mit ihr verlorene Tempel und Hallen unter den Fluten aufzusuchen oder ein Kleinod aus Muschelkalk von ihr zu erlangen.

**Ort:** Perlenmeer zwischen Jergan und Thalusa

**Bevorzugte Dienste:** Wasseratmung und Führung Unterwasser

#### DJAMILLA

Gänzlich aus der flüchtigsten Form des Wassers – dem Nebel – besteht diese Djinni, die sich nur an den ruhigen Ufern des Mhanadi im mittleren Balash rufen lässt. Einem Elementaristen erscheint sie dabei als wabernde, stets die Form wandelnde Nebelbank von einigen dutzend Spann Durchmesser. Ihre flüsternde Stimme scheint von überall gleichzeitig zu kommen und es wurde bereits von Beschwörern berichtet, die ihre Stimme in ihrem Kopf gehört haben wollen. Djamilla, die »Tochter des Morgennebels«, wird gerufen, um sich im Schutze des Nebels ungesehen bewegen zu können. Doch auch als Spionin eignet sie sich, da sie selbst in kleinste Ritzen und Spalten zu gelangen vermag. Sie fürchtet allerdings Djinne der Luft und Luft-Elementaristen aufgrund der Flüchtigkeit ihres Körpers sehr, sodass sie nur ungern Dienste für diese Beschwörer erfüllt.

**Ort:** Mhanadi zwischen Bagfua und Temphis

**Bevorzugte Dienste:** Verhüllung, Spionage

#### WOGENSCHAUM

Kaum ein Djinn wird wohl von den Schiffsmagiern des Perlenmeers häufiger gerufen, als der gänzlich aus weißer Gischt bestehende Wogenschaum. Dem Wasserdjinn ist es ein leichtes, die Strömung zu ändern oder gefährliche Strudel verschwinden zu lassen, es heißt sogar, dass er begrenzte Macht über die Gezeiten habe. In jedem Fall kann sich ein Schiff glücklich schätzen, wenn es von der reinweißen Wellengestalt begleitet wird, muss er doch kaum noch eine Gefahr fürchten. Seit die Blutige See sich aber immer weiter ausbreitet, hört man nur noch selten das gurgelnde Lachen des Djinns, es scheint fast als würde er einen inneren Kampf ausfechten, dessen Ergebnis noch nicht feststeht. Wann immer er jedoch seine Augen über das pervertierte Wasser schweifen lässt, packt ihn der unergründliche Zorn der Tiefe und so ist auch jeder Elementarist gut beraten, der Wogenschaum gegen Wesen aus dem Reich der Nachtblauen Herrin zur Hilfe ruft.

**Ort:** Perlenmeer südlich von Elburum

**Bevorzugte Dienste:** Schiffe begleiten