

Nergash bid-Zaheb federlos und stolz

Das prunkvolle Juwel des Südens Shinshamassu ist nicht nur die Heimat der tüchtigen, reichen und gewitzten, sondern beherbergt auch viele Bettler und Tagelöhner. Auch wenn letztere bereits als Gesindel gelten, so gibt es in den Gassen fernab des Prunks Personengruppen, denen man noch weniger Beachtung und Anteilnahme schenkt. Die Kinder in der Gosse, die ihren Alltag nur mit Almosen, Diebstahl, oder noch schlimmeren, gerade so bestreiten können. Als ein solches Kind der Gosse durfte Nergash bid-Zaheb (Mensch, *962 LZ, kalkuliert, schelmisch) sein Leben beginnen. Seine niedere Herkunft spiegelt sich in den meisten seiner Taten wieder, aber nicht so, wie es die Gesellschaft von ihm erwarten würde.

Hintergrund

Seine verarmten Eltern konnte der Farukan nie wirklich kennen lernen, da er sie bereits mit drei Jahren verlor, als diese sich nicht an die „Grenzen“ einer Diebesbande hielten. Doch das Überleben in den Straßen der Metropole ließ ihm wenig Zeit zum trauern oder nachdenken. Eine Lektion, die ihm seine drei Jahre in der Gosse lehrten, war es, dass er alleine nichts erreichen kann. Als er mit sechs Jahren auch den Fehler beging von den falschen Personen zu stehlen, erteilte ihm eine Diebesgilde eine Lektion. Zusammengeschlagen und zum sterben liegengelassen, brannte sich ein Satz der Diebe in seinen Geist ein. „Nur weil du ein Kind bist, lassen wir keine Gnade walten.“ Verängstigt, verletzt und verwundert wachte er in einem ihm unbekanntem Raum auf. Umringt von sechs anderen Kindern fand er sich in einem kleinen Waisenhaus wieder. Gerettet und gefunden wurde er von der Leiterin und Schneiderin Nashandra Kidaj (Mensch, *917, gutherzig, schwerhörig). In den folgenden Jahren investierten Privatpersonen in Nashandras und einige weitere Waisenhäuser, in einem Versuch den glänzenden Ruf der Stadt Aufrecht zu erhalten. So wuchs die Zahl der Kinder um die sich die Schneiderin kümmern durfte rapide. Mit den Jahren wurde sie dabei immer mehr von Nergash und seinen sechs neuen Geschwistern unterstützt. Dennoch machte ihr der Schelm das Leben nicht leicht, da es ihm scheinbar sehr schwer fiel sich von Ärger fern zu halten. Wie auf der Straße gelernt, fand er jedoch stets Rückhalt bei seinen Geschwistern. Widerwillig begann er Nashandra zuliebe eine Ausbildung zum Händler, auch wenn ihr nicht bewusst war, in was für zwielichtige Hände sie ihren Ziehsohn gab. Seine erste Feder, die das Waisenkind mit der Beendigung seiner Ausbildung erhalten sollte, lehnte Nergash bewusst und angewidert ab. Mit den Worten „Nur eine Feder interessierte sich je wirklich für mich, was interessieren mich also eure Federn!“ schlug er die Feder in den prunkvollen Dreck seiner reichen Heimat. Mit erneut wenigen Optionen seinen Lebensunterhalt zu bestreiten, begann er gemeinsam mit seinen ersten sechs Geschwistern sich ein Geschäft aufzubauen. Gehandelt haben sie mit allem was Geld einbrachte und im weitesten Sinne nicht illegal war. Dieser Umstand brachte ihnen in der Unterschicht der Stadt schnell den Namen der „Grauen Händler“ ein, welchen Nergash zutiefst verachtet. Bei allen Unterfangen achteten sie penibel darauf, den Diebesgilden nicht ins Handwerk zu pfuschen. Nicht aus Angst oder Respekt, sondern aus einer verqueren Dankbarkeit von Nergash, verdankte er ihnen doch genau genommen alles, was er jetzt hatte. Mit dem erwirtschafteten Geld bauten die grauen Händler ihr Netzwerk aus und begannen aus dem Untergrund der Gassen hervorzukommen. Mit 20 Jahren begründete Nergash bid-Zaheb seine Organisation, deren wahres Ziel nur wenigen bekannt ist. In Anlehnung an ihre Herkunft und ihr Ziel nannte er sie „Nashandras Kinder“. Obschon er seit dieser Zeit finanziell zur Oberschicht Shinshamassus gehört, lehnt er es immer noch ab eine Feder zu tragen, weshalb er dort als Händler beäugt wird und viele potentielle Handelspartner zumindest nicht offenkundig mit ihm zu tun haben wollen. Seinem Ruf hilft es auch nicht, dass man ihn öfter, als beiden lieb ist, mit seinem Namensvettern Nergash bid-Zareb (Farukan, S. 35, 117) verwechselt.

Die Kinder Nashandras sind streng Hierarchisch organisiert das Wahre Ziel kennen nur die Söhne und Töchter Nashandras, bestehend aus den ursprünglichen sechs Geschwistern und Nergash. Darunter steht der innere Zirkel der Kinder Nashandras, deren Rang sich daran bemisst, wie sehr ihnen die Söhne und Töchter vertrauen. Um dem Zirkel beizutreten muss eine Empfehlung ausgesprochen werden, die dann von einem anderen Sohn oder einer anderen Tochter überprüft wird. Darunter stehen die einfachen Kinder Nashandras, welche zumindest den Namen der Organisation wissen und die alltäglichen Geschäfte verwalten. Ihnen ist auch bewusst, dass jegliches illegales Unterfangen strengstens untersagt ist. Darunter stehen die einfachen Mitglieder, welche oftmals nicht einmal von ihrer Zugehörigkeit wissen. Allgemein referieren Mitglieder nur auf die Familie, statt auf die Organisation. So sprechen sie seltenst den Namen der Organisation aus, sondern sagen nur, dass sie im Dienst der „Familie“ stehen.

Motivation

Im großen und ganzen treiben Nergash drei Triebfedern an. Die erste ist seine Verachtung für den farukanischen Ehrkodex, genauer dessen Auslegung durch viele Farukanis, da diese ihn seiner Meinung nach nicht richtig befolgen. Seiner Meinung nach fallen so viele mehr unter den Begriff der Schutzbefohlenen. Und auch die Ausübung dieser Hilfe bzw. des Schutzes widert ihn bei vielen zutiefst an, da eine Hilfe seiner Meinung nach nicht bei Geld endet, denn Geld hilft einem Armen nicht. Darüber hinaus wirft er den meisten Farukanis vor, ihre Augen vor den Federlosen zu verschließen und somit das Problem zu schüren anstatt es zu lösen. Allein um es diesen „besseren“ Farukanis zu beweisen und zu zeigen, arbeitete er sich mit seiner Organisation an einen Punkt an dem sie ihre Augen nicht vor ihm verschließen können, weshalb so mancher „ehrbare“ Händler nicht auf einen Handel oder eine Zusammenarbeit mit ihm verzichten kann. Diese Abscheu zeigt er auch in seiner Kleidung. So trägt er die Kleidung die er einst in der Gosse trug, gefertigt aus den feinsten Stoffen die Lorakis zu bieten hat.

Seine zweite Triebfeder ist der Wunsch es Nashandra gleich zu tun und denen zu helfen, deren sich niemand annehmen möchte. Um den Armen und den Kindern Perspektiven zu bieten, muss er selbst Macht und Geld haben. So unterstützt er Waisenhäuser nicht nur finanziell, sondern organisiert auch vorteilhafte Abkommen und bietet den Heranwachsenden in seinen Lagern, Kontoren, Tavernen, auf seinen Feldern und weiteren Unterfangen Arbeit an. Diese begrenzen sich nicht nur auf Botengänge, sondern auch auf das Beschaffen von Informationen und das Eintreiben von ausstehenden Schulden oder Schutzgeldern, die er im Zuge von Verhandlungen mit „ehrbaren“ Farukanis vertraglich erhebt.

Seine dritte und für ihn wichtigste Triebfeder findet sich in der Dankbarkeit, die er Nashandra Kidaj gegenüber empfindet, hat sie ihm, seinen Geschwistern und seinesgleichen doch ihre besten Jahre gewidmet. Manch einer mag ihm unterstellen, das er seiner Ziehmutter gegenüber Schuldgefühle empfindet, da er wahrlich kein Waisenknabe war und sie viele ihrer grauen Haare ihm verdankt, doch kann er dies sehr bewusst und kalkuliert verneinen. Die Wärme und Güte die er von der nun alten Frau erfuhr und immer noch erfährt, wenn er sie in ihrem Waisenhaus besucht, sprechen dafür, dass er keine Schuld zu empfinden braucht. Von daher kann er ihr einzig Dankbarkeit entgegenbringen, indem er sich um die nun ihm Schutzbefohlene kümmert, auch wenn sie nicht dazu zu bringen ist sich in den Ruhestand zu begeben.

Ziele

- Da Nashandra Kidaj sich nicht in den Ruhestand begeben will, suchen die Kinder Nashandras nach einem Weg ihr ihre Jugend wieder zu geben. Nicht nur kurzweilig oder äußerlich, sie suchen einen wahrhaftigen Weg der alten Frau ihre Jugend wieder zu geben.

- Nergash will denen eine Perspektive bieten, die von der Gesellschaft, genau so wie er einst, zurückgelassen werden. Dafür benötigt er Geld, Macht und Beziehungen.
- Die Organisation soll sich über die Grenzen von Farukan hinaus erstrecken, damit sie lorakisweit an Einfluss gewinnt, um so das oberste Ziel besser erreichen zu können. Bisweilen hat sie Einfluss im mertalischen Städtebund und beginnt diesen in Selenia aufzubauen.
- Da einer ihrer Brüder verstorben ist, sucht die Organisation nach einem/einer würdigen Nachfolger*in, dabei blicken sie über die Grenzen des inneren Zirkels hinaus.

Ressourcen und Mittel

Nergash verfügt mit den Kindern Nashandras über eine sehr große Organisation, deren Mitgliederzahl nicht genau bestimmt werden kann, da der Übergang sich stellenweise sehr fließend gestaltet. Finanziell ist er sehr gut aufgestellt und unterhält neben mehreren Waisenhäusern auch Lager, Kontore, Tavernen und Farmen. Durch für die „Familie“ sehr vorteilhaft formulierte Verträge pflegt er auch viele Handelsbeziehungen. Manche davon freiwilliger als andere. Darüber hinaus verfügt er über ein sehr gut ausgebautes Informationsnetzwerk.

Die Söhne und Töchter Nashandras

Sie alle stehen auf der selben Stufe wie Nergash und genießen sein bedingungsloses Vertrauen. Sie waren die Ursprünglichen Gründungsmitglieder der Kinder Nashandras und auch wenn sie über die Jahre einen ihrer Brüder verloren haben, verfolgen sie gemeinsam mit Nergash sein hehres Ziel.

- Illaoene (Mensch, *963 LZ, bullig, aufbrausend) ist die Tochter einer mertalischen Händlerin und einem farukanischen Geliebten. Direkt nach der Geburt gab diese Illaoene jedoch bei Nashandra ab, da dieses Kind in ihrer Heimat nur Umstände bereiten würde. Innerhalb der Familie hat sie wegen ihrem kräftigen Körperbau den Spitznamen "Der Bulle", jedoch ist niemand so dumm sie von Angesicht zu Angesicht so zu nennen. Ihren Zorn bekommen regelmäßig Möbelstücke zu spüren (besonders ihr Schreibtisch), da sie es sich abgewöhnt hat wie zu Kinderzeiten sich andauernd zu prügeln. Nachdem Djeran Mirza (Mensch, *962 LZ, planend, bedacht) bei einem Attentat verstarb, vertraute Nergash ihr die Geschäfte im mertalischen Städtebund an. Dies führte dazu, dass sie die Besitzerin und Leiterin der Taverne "Zur Ruhenden Solare" wurde. Vorher war es ihre Aufgabe sich um das Eintreiben von Schulden und Schutzgeld zu kümmern.
- Tristral Qerazi (Varg, *959 LZ, ruhig, wissbegierig, zwei Federn) ist der Sohn des Siphahi Murasht und der Bäckerin Rashaan. Seinen Vater lernte er nie kennen und seine Mutter vermochte es nicht sich um ihn zu kümmern, weshalb sie ihn mit zwei Jahren vor dem Waisenhaus aussetzte. Nach dem Ableben seines Vater wurde er mit neun Jahren von dem ehemaligen Siphahi Nusrai Qerazi adoptiert, da er seinem ehemaligen Freund Murasht versprach, seinen Sohn zu finden und sich um diesen zu kümmern. Nach einigen Jahren kehrte Tristral jedoch zu Nergash und seinen Geschwistern zurück und lebt seither in Ezteraad. Als begnadeter Erkenntnismagier (Gedankenkathedrale, die Magie, S. 60) und Verwandlungsmagier (Humanoidenform), verwaltet er als Mensch getarnt dort den gesamten Wissensschatz der Organisation und forscht nach weiteren Sagen, Legenden und Artefakten. In den letzten Jahren hat er damit begonnen jemanden zu suchen, der seine Arbeit fortsetzt, da er sich seiner geringen Lebensspanne als Varg immer mehr bewusst wird.
- Xamunet Nanuk (Albin, 956 LZ, gesellig, intrigant, eine Feder) kennt keines ihrer Elternteile und hat auch wenig Interesse daran nachzuforschen, da sie im hier und jetzt lebt. Bei den Kindern Nashandras ist es ihre Aufgabe neue Kontakte in ganz Lorakis zu knüpfen, um neue potentielle Geschäftspartner zu finden. Sie steht mit allen im regen Briefkontakt schreibt aber meist nur Belanglosigkeiten.

- Benazul Ernak (Mensch, *950 LZ, direkt, ernst, liebt Mathematik) half Nashandra stets bei der Buchhaltung. Bei den Kindern Nashandras ist er der Gegenpol zu Nergash. Er ist für die Buchhaltung zuständig und weist Nergash bei seinen großen Plänen in die Schranken. Im allgemeinen bringt er unverblümt, mit Zahlen und Fakten fundiert die „Jungspunde“, wie er sie nennt, zurück auf den Boden der Tatsachen.
- Satosh Heng (Mensch, 961 LZ, falsches Lächeln, misstrauisch) kleidet und verhält sich wie ein Zhouijangi. Eigentlich heißt er Yuraysh Jarnak, diesen Namen legte er jedoch vor Jahren ab und begann sich eine neue Identität aufzubauen. Seine Aufgabe ist es das Informationsnetzwerk zu unterhalten. Er ist für alle Spitzel und Informant*innen der erste Ansprechpartner. Neben seinen fünf noch lebenden „Geschwistern“ und Nashandra vertraut er niemandem. Sein aufgesetztes Lächeln ist leicht zu durchschauen, was ihn für die meisten gefährlich wirken lässt.

Bot*innen und Expert*innen

Seine Informant*innen, Handelspartner*innen und sein geschäftiges Näschen versorgen Nergash und seine „Familie“ mit den nötigen Informationen, um gute Geschäfte abzuschließen und um im richtigen Moment am richtigen Ort zu sein. Die feste Verankerung der Organisation in Gesellschaft und Wirtschaft erlaubt es der „Familie“ viele inoffizielle Mitglieder zu beschäftigen, so gehört z.B. jede*r Landwirt*in auf den Feldern unwissentlich auch zu den Informant*innen und Bot*innen. Auch für die groben, direkten und unschönen Aufgaben haben die Kinder Nashandras genügend Anhänger*innen. Obschon Nergash selbst über ein exzellentes Wissen bezüglich der Gesetzgebung verfügt, unterhält er sich einen eigenen Zirkel an Berater*innen, um stets auf der sicheren Seite zu sein, oder um eventuelle Konkurrenz ausstechen zu können. Die Organisation verfügt auch über eigene Handelszüge und Schiffe, um Waren auf ganz Lorakis erstehen und verkaufen zu können. Des Weiteren pflegen sie gute Beziehungen zu Magiekundigen, um die Forschung an einem Ritual voranzutreiben. Auch Glücksritter*innen, Entdecker*innen und Archäolog*innen stehen auf der Gehaltsliste, um allerlei Mythen, Sagen und Legenden zu überprüfen.

Lagerhäuser und Kontore

Da die Organisation ein stetiges und schnelles Wachstum anstrebt, hat sie in jeder größeren farukanischen Stadt mindestens ein Kontor oder Lagerhaus. Selbiges gilt für den Mertalischen Städtebund, wobei hier das Zentrum aller Aktivitäten die Taverne „Zur Ruhenden Solare“ in Vatenna ist. In Selenia beginnt die Einflussnahme in Südfang über das kleine Adelsgeschlecht „Kraushaar“ im Umland der Stadt.

Netzwerke und Finanzen

Einen Großteil des Geldes nimmt die Organisation durch noch legale Geschäfte ein. So werden zum Beispiel Waren die in anderen Ländern illegal sind legal auf farukanischen Boden verkauft. Was danach mit den Waren geschieht ist rechtlich nicht die Verantwortlichkeit der Familie. Viele Solare bringt auch der Handel mit Schulden und Gefälligkeiten ein. Auch das ein oder andere auf Expeditionen gefundene Artefakt, das als für das Ziel als Nutzlos erachtet wurde, füllt die Kasse der Organisation. Natürlich bringt aber auch der normale Handel und das anbieten von Dienstleistungen durch geschickt formulierte Verträge einiges ein. Auch sein Wissen über die Gossen und deren Gepflogenheiten, sowie die Größe seiner Organisation erleichtern es Nergash sein Informationsnetzwerk aufrecht zu erhalten. Darüber hinaus versteht er es sehr gut sich mit gezielten Schenkungen Freunde zu schaffen. Durch den inneren Zirkel verfügt die Familie auch über eine Vielzahl von Gönner*innen, die sich erhoffen am Reichtum teilzuhaben oder zumindest auf gutem Fuß mit der Familie zu stehen.

Vorgehen

Nergash geht sehr bedacht vor und handelt stets mit dem besten Wissen aus seinem Informationsnetzwerk. Neben seiner Erfahrung und seinem umfangreichen Rechtswissen verlässt er sich auch auf seine Berater*innen um stets das meiste aus Verträgen heraus zu holen. Aus seinen Zeiten in der Gosse weiß er auch, dass man seinem gegenüber nicht immer eine Drohung aussprechen muss. Oftmals reicht die Implikation, ein Blick oder ein gezielt platzierter Scherz. Auf jeden Fall hat er sich einen Namen dafür gemacht, seinen Willen zu bekommen und eben dies ist für manch einen bereits Einschüchterung genug. Als jemand der primär in Grauzonen agiert, hat er gelernt sich sehr vorsichtig und mit vielen Implikationen auszudrücken. Ein Problem das er jedoch in all den Jahren nicht ablegen konnte, ist seine aufbrausendes und gewaltbereites Auftreten, wenn er mitbekommt, dass ein Kind schlecht behandelt wird. So durfte er bereits so einige Busgelder begleichen, da er unter anderem Meister zusammenschlug, die ihren jungen Gesellen züchtigten. Obschon dieser Ruf bei so einigen Verhandlung sehr gewinnbringend war, empfehlen ihm seine Berater*innen diese Vorgehensweise zu überdenken. Ansonsten treten Nergash und die Kinder Nashandras überwiegend im Hintergrund auf, indem sie die Fäden ziehen. Eine Vorgehensweise, von der Nergash weiß, dass sie notwendig ist, auch wenn sie ihm nicht gefällt. Im Umgang mit Personen, die Nergash als Bittsteller gegenüberstehen, tritt er schelmisch auf und erlaubt sich gerne Scherze, da er sich seiner erhabenen Position bewusst ist. Ähnlich geht er mit seinen Schwestern und Brüdern um. Bei all seinen Unterfangen steht jedoch die Familie im Vordergrund. Und am Ende steht Nergash stets zu seinem Wort. Trotz all seiner Macht und seinem Reichtum ist er sich seines Ursprungs bewusst und verurteilt Niemanden ob seiner Herkunft, denn selbst Farukanis können ehrbar sein.

Verbündete und Feinde

- Gotthardt Kraushaar (Mensch, *957 LZ, glatzköpfig, tätowiert) entstammt einem verarmten Adelsgeschlecht und hielt sich mit der Ausbildung von Söldnern über Wasser. In Südfang hat er den Ruf eines Tavernenschlägers, weshalb er in der Stadt nicht sonderbar angesehen ist. Seitdem sich Illaoene seiner annahm, erhielt er durch eine großzügige Spende seinen Adelstitel und sein Lehen zurück. Seither steht er im Dienst der Kinder Nashandras und hilft ihnen ihren Einfluss in Selenia auszubauen. Er bildet weiterhin Söldner aus, auf die die Familie oft zurückgreift. Zusammen mit seinen Adoptivkindern Ulinde (Mensch, *977 LZ, lockig rotes Haar, dauergenervt), Fila (Mensch, *983 LZ, Frohnatur, naiv) und seiner Beraterin Sontje (Mensch, *964 LZ, streitlustig, fürsorglich) lebt er in seinem Anwesen in der Nähe von Südfang. Seit *987 LZ gehört er zum inneren Zirkel und fühlt sich der Familie zu größtem Dank verpflichtet.
- Die Diebesgilden von Shinshamassu stehen Nergash und seiner Organisation mit gemischten Gefühlen gegenüber. Auf der einen Seite können sie gut von ihm und seinen Abmachungen profitieren, auf der anderen Seite hat er ihnen bedeutend zu viel Einfluss. So haben es sich vereinzelt Gilden zur Aufgabe gemacht, seinen rasanten Aufstieg zu sabotieren. Vorreiter dieser Bewegung ist Erdu bid-Yezem (Gnom, *955 LZ, ungeduldig, jähzornig). Er beobachtete den Aufstieg der Grauen Händler und war sofort dafür dies zu unterbinden, doch fehlten ihm damals der Einfluss dies auch durchzusetzen.
- Zhulft Qezim (Varg, *968 LZ, stolz, leidenschaftlich) ist ein Ehrwächter, der es sich zum Ziel gesetzt hat die Ehrlosen Taten des federlosen Farukanis aufzudecken. Zumeist scheitert er jedoch daran, dass Nergash aus Überzeugung keine Feder trägt, weshalb er ihm auf seinen Weg nur schwerlich beikommen kann. Sein leidenschaftlicher Hass rührt daraus, dass er mit ansehen musste, wie Nergash seine Feder ablehnte und zu Boden warf. Eine für ihn unvorstellbare Frechheit und der Grund, warum er überhaupt erst Ehrwächter wurde. Nergash bereitet es stets große Freude sich mit Zhulft „zufällig“ auf den Straßen

Shinshamassus zu treffen und zu diskutieren.

- Händler und andere Bittsteller stehen Nergash und seiner Organisation zumeist zwiespalten gegenüber. Auf der einen Seite sind sie von ihm und seiner Gunst oftmals abhängig und sie fürchten seinen Einfluss, auf der anderen Seite wollen sie sich gerne von ihm lossagen. Deswegen unterstützen einige im verborgenen Erdu bid-Yezem. Wieder andere begrüßen den Wandel, den Nergash in den farukanischen Ehrkodex bringen möchte.

Szenarioansätze

- Ein*e Mentor*in, Kontakt oder Auftraggeber*in der Abenteurergruppe hat Schulden bei Nergash/den Kindern Nashandras und kann diese nicht begleichen. Verzweifelt wendet diese*r sich an die Abenteurergruppe. Diese darf nun, sofern sie einwilligt eine dubiose Kiste von einem Land zum anderen liefern, die unter keinen Umständen geöffnet werden darf. In ihr befinden sich wertvolle Waren, die in manchen Ländern illegal sind, aber nicht im Zielland (zum Beispiel selenischer Mondstahl in Farukan). Natürlich haben es auch andere auf diese Kiste abgesehen. Bei erfolgreicher Auslieferung, wird der Abenteurergruppe ein neuer lohnender Auftrag angeboten. Dies kann dazu führen, dass sie sich mit Nergash oder einem/einer der anderen Söhne/Töchter Nashandras gut stellen und so in der Organisation aufsteigen können.
- Die Abenteurergruppe findet ein Artefakt, nach dem die Kinder Nashandras suchen. Sie erhalten Angebote, sollten sie diese mehrfach ausschlagen, werden die Anfragen unsanfter, bis hin zu handfesten Auseinandersetzungen, eventuell versuchen Straßenkinder, Tavernenpersonal und andere Diebe besagtes Artefakt zu stehlen. Oder die Abenteurergruppe findet Drohungen ihn ihrem Gepäck oder bekommt diese von Straßenkindern überreicht. Nun kann das Abenteuer also darin bestehen, den Gegenstand wieder zu erlangen oder herauszufinden, warum Nergash ihn will, um eventuell Verhandlungen aufzunehmen.
- Über eine*n Informant*in/Händler*in/Wirt*in erfährt die Gruppe von einer Expedition zu einer Ruine/ einer Feenwelt/ einem Ort aus einer Sage. Als die Abenteurergruppe sich mit der den Auftrag erteilenden Person trifft, wirkt das Angebot zu gut, was Zweifel aufkommen lassen kann. Der Auftrag birgt Risiken, aber ist schaffbar, endet im Großen und Ganzen aber für die Kinder Nashandras erfolglos, weil nicht zu finden war was sie suchten/ das Gesuchte nicht den Sagen/Mythen entspricht. Die Gruppe findet zum Beispiel eine Sagenumwobene Quelle der Jugend, diese hat auch eine heilende Wirkung, verjüngt jedoch nicht wie beschrieben.
- Erdu bid-Yezem oder Zhulft Qezim möchte, dass die Abenteurergruppe eine vermeintlich illegale Lieferung aufhält. Wenn den Abenteurern dies gelingt, fällt ihnen auf, dass die Lieferung gar nicht illegal war und sie dürfen sich nun dem Unmut der Kinder Nashandras stellen. Sie werden also verfolgt, haben sich nachhaltig Feinde geschaffen, dürfen in Tavernen mehr bezahlen, Händler versagen ihnen den Dienst oder sie dürfen Zoll an Stadttoren bezahlen, bis sie sich auf eine Kompensationsleistung einlassen. So dürfen sie zum Beispiel einen Botengang ausführen, an einer Expedition teilhaben oder ein seltenes Material für ein Ritual organisieren – natürlich alles unentgeltlich. Jedoch müssen sie dafür erst einmal den richtigen Kontakt finden...