

Das Schwarze Auge

ERFAHRUNGSTUFEN

10-15

ABENTEUER

67

PFORTE DES GRAUENS



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden





Gruppen-Abenteuer

Pforte des Grauens



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von Caryad.
Karten und Pläne von Susanne Lork.

©1996 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow und Thomas Römer
Lektorat: Gun-Brist Tödter, Florian Schauen
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fantasy Productions, GmbH
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Pforte des Grauens

von
Thomas Römer

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 10 - 15
für den Meister und 3 - 5 Helden
ab 14 Jahren



Inhalt

Vor dem Abenteuer	5
Dir Kampagne	5
Was bisher geschah	5
In der Zwischenzeit	6
Das Abenteuer	10
Ablauf des Abenteuers	10
Zeittafel	12
Simia im Raben: Auftakt in Punin	14
Eine seltsame Einladung	14
Versammlung der Raben	15
Aves in der Sternenleere: Auf nach Khunchom	18
Unterwegs	18
Die Namenlosen Tage	20
Auf dem Mhanadi	21
Die Pentagramm-Akademie zu Rashdul	21
Weitete Hinweise auf der Reist	22
Die Perle des Mhanadi	22
Levthan im Nachen: Sturm über dem Maraskansund	24
Klar bei Rotzen!	24
Klar bei Pumpen!	24
Kur in Konjunktion mit dem Kaiserstern: Ein unfreundlicher Empfang	27
Gestrandet	27
In den Klauen der Wipfeltiger	28
Nandus an der Pforte Uthar: Grüne Hölle	31
Grundsätzliches zum Marsch im Dschungel	31
Notwendige Begegnungen	32
Zufallsbegegnungen	33
Krankheiten	38
Luftaufklärung	38
Kor in der Sternenleere: Die Enduriummine	39
Anmarsch	39
Das Gelände	39
Die Mine	42
Horas im Gehörn: Grüne Hölle II	45
Über den Amdeggynpaß	45
Der Hügel der Krähen	45
Eine schwindende Spur	46
Marbo im Kelch: Am Friedhof der Seeschlangen	47
Die Umgebung	47
Die Ansiedlung	49
Das Ritual	50
Jetzt gilt's!	51
Aves in der Schlange: Charyptoroths Szepter	53
Ein Schilderhäuschen, echsischer Stil	53
Das dritte Zeichen	55
Das Madamal im Greifen: Nachspiel in Tuzak	56
Rückmarsch	56
Der Borontempel	56
Fürst Herdins Ende	56
Lohn der Angst	57
Anhang 1: Dramatis Personae	58
Anhang 2: Artefakte und Dämonen	63
Die Kampagne: Was geschehen wird	67
Unsichtbare Erfolgs	67
Weitere Ereignisse	67
Karte des südlichen Maraskan	68

Vor dem Abenteuer (Meisterinformationen)

...Er bedauerte es, wieder einmal seine Form wechseln zu mühen. Nicht, dass Borotin Almachios ihm besonders am Herzen gelegen hätte, aber es fing an, zu einer schlechten Gewohnheit zu werden. Seit Weiden war es sicherlich das zehnte, wenn nicht das zwölfte Mal. Sei's drum. Es musste sein.

Erspürte Wiedbrücks magische Muster und wusste, dass er die Verwandlung binnen Augenblicken vollenden würde. Die Augenblicke verstricken.

Eher unbeteiligt sah er auf die formlose Masse hinab, die eins: Delian von Wiedbrück gewesen war. Ein wenig verbohrt, aber auf reine Art ein interessanter Mensch. Er blickte an sich herab. Wie kaum anders zu erwarten, hatte er den Fehler auch in dieser Form. Nun gut, dort, wo er jetzt hinwollte, würde es ohnehin nicht auffallen. Wieder einen Schritt weiter. Noch war das Muster nur für ihn sichtbar.

Noch ...

Noch während N'Chriss'zhays dunkelgrünes Blut den durstigen Dschungelboden sättigte, begann die Luft

über dem Schrein zu flimmern. N'Chriss'zhay rollte seine Augen nach oben. In einer Lücke zwischen den Urwaldriesen war im ewigen Unnas ein blassblauer Gebirgskamm zu sehen.

Er dankte den Ewigen Mächten, dass die Menschlinge in ihrer Gier sofort aufgebrochen waren. Niemand würde Akraabaal sehen. Nicht, solange die Letzte Kälte nicht von ihm Besitz ergriff

Die Sonne war bereits hinter dem Horizont versunken, als er sich die letzte Armlänge in das Heiligtum mit inneren Krallen war gesplittert, seine Haut aufgerissen, aber er lebte. Noch ...

Wenn das kühne Werk mit dem Krötensinn seinen Kürschmeister gekürt ...s

-aus den al'anfanischen Prophezeiungen des Nostria Thamos, 4. Spruch: Mit den Sieben Gezeichneten, Vers 3

Die Kampagne

Die Borbarad-Kampagne oder der Zyklus um die Sieben Gezeichneten ist ein gemeinsames Projekt der DSA-Redaktion, das sich über etliche Bände und mehrere Jahre irdischer Zeit erstrecken wird.

Neben der Hauptlinie um das Erscheinen und die Bemühungen der Gezeichneten werden weitere Abenteuer um borbaradianische Umtriebe in lockerer Folge die Gefahr konkretisieren, die Aventurien in seiner Gänze droht - eine Gefahr, die selbst die Schreckenstaten des Fran-Horas in den Schatten stellt.

Falls es in Ihrer Spielrunde üblich ist, das Amt des Meisters wechseln zu lassen, sollten Sie es ermöglichen, dass ein bestimmter Meister alle Abenteuer der Hauptlinie um die Sieben Gezeichneten mit all ihren Hintergrundinformationen leiten kann,

Die Kampagne ist eine Folge zusammenhängender, aber eigenständiger Abenteuer mit dem zentralen

Thema: Borbarads Rückkehr und den Erlebnissen der Helden dabei. Für die Kontinuität und den Zusammenhang der Kampagne sind drei Aspekte wesentlich: die Beziehungen zu Meisterpersonen, die Nachwirkungen früherer Ereignisse und Entscheidungen und die Vorankündigung zukünftiger Geschehnisse. Sofern es bei Ihnen nicht ohnehin üblich ist, auch das Leben Ihrer Helden zwischen einzelnen Abenteuern zu spieen, dann klären Sie mit Ihren Spielern in lockerem Wechsel zwischen Rollenspiel und Diskussion, wie Sie auf den bisherigen Verlauf der Ereignisse reagieren: Haben sie die wesentlichen Zusammenhänge verstanden? (Lassen Sie die Spieler einfach diskutieren, und wenn Sie Missverständnisse entdecken, klären Sie durch Talentproben oder Meisterpersonen auf) Wie erklären sich die Helden selbst, was geschehen ist? Wen, fragen sie um Rat und Hilfe, wem geben sie Nachricht?

Was bisher geschah

Schon seit mehreren Dutzend Jahren versuchen die Jünger des vor mehr als 400 Jahren in den Limbus geschleuderten Dämonenmeisters Borbarad, diesen in Form und Geist nach Dere zurückzuholen. Als Grundlage diente ihnen oftmals *Borbarads Testament*, ein vom Meister für den Fall seines Ablebens verfasstes Werk, das demjenigen, der ihn wiedererweckt, ungeahnte Macht verspricht.

Einen Vorgeschmack auf diese Macht bilden die sieben borbaradianischen Formeln, die sich in diesem Buch finden, ebenso wie eine Methode, mittels der Aufsammlung von Seelen diese bei Boron gegen den Dämonenmeister einzutauschen. (Die Vorgeschichte kann in Der Krieg der Magier nacherlebt werden, die vergeblichen Bemühungen der Borbaradianer in Die

Seelen der Magier.) Im Jahre 16 Hal scheint der gleichermaßen geniale wie fanatische Borbaradianer Liscom von Fasar die Lösung gefunden zu haben, indem er Borbarad einen neuen Körper zur Verfügung stellt und indem er einen Karfunkelstein eines Alten Drachen als Kraftquelle und Fokus verwendet.

Unter Mithilfe eben jenes Alten Drachen Teclador gelingt es den Helden jedoch, den Karfunkel zurückzuerobern und Liscoms Pläne zu vereiteln. Der Borbaradianer selbst kommt dabei ums Leben. (So nachzuerleben im Abenteuer **Staub und Sterne**.)

Ende 22 Hal versucht Liscom erneut, seinen Meister aus dem Limbus zu befreien. So groß ist sein Verlangen, Borbarad zu-

rückzuholen, dass er als Wiedergänger nach Weiden gelangt und im Frühsommer dort das Ritual vollendet. Gerade die Tatsache, dass Liscom unter ist, erlaubt ihm, die Beschwörung durchzuführen. In einem mächtigen Ritual gelingt es ihm, einem ganzen Landstrich die Zeit zu entziehen und sie Borbarad zur Verfügung zu stellen, der damit die 400 Jahre bis zur Gegenwart einholen kann.

Den Helden gelingt es zwar, das Ritual zu stören und Liscom - diesmal endgültig - zu vernichten, allein, der Schaden ist angerichtet: Eine halbe Grafschaft ist auf Jahrzehnte hinaus verwüstet, mehr als Tausend denkende und fühlende Wesen sind unter schrecklichen Umständen zu Tode gekommen, die Helden selbst sind um Jahre gealtert - und Borbarads Geist weilt wieder im Diesseits. Dies ist das Resultat von Alptraum ohne Ende.

Oder besser gesagt: eines der Resultate. Denn gleichzeitig mit der Wiederkehr Borbarads erscheint auch der erste jener Sieben Gezeichneten, von dem in den al'anfanischen Prophezeiungen des Nostria Thamos die Rede ist. Einer der Helden, der 'allein Ahnende mit dem almadinen Auge', weiß, dass Borbarad zurückgekehrt ist, und ist in der Lage, borbaradianische Zauberei zu erkennen,

Zunächst wird kaum jemand den Helden Glauben schenken wollen, auch wenn sie sich bemühen, aufgeschlossene und vertrauenswürdige Gesprächspartner zu finden. Man sieht die Katastrophe von Dragenfeld deutlich als isoliertes Ereignis, als ein weiteres Zeichen, wie sehr die Magie den Geist eines Menschen verwirren kann.

Dann jedoch schlägt das Grauen erneut in Weiden zu: Initiiert von der gefürchteten Schwarzelf Pardona, die sich gerne gemeinsam mit Borbarad auf dem Thron der Welt sehen würde, wird das nördliche Herzogtum von einer wahren Vampirplage heimgesucht, und diese Vampire rauben in ihrer 'unsterblichen Gier' Lebenskraft allein zu dem Zweck, daraus einen perfekten Körper für den König der Welt zu schaffen. Die Helden können der Plage Einhalt gebieten, jedoch nicht verhindern, dass Pardona am 22. Boron 23 Hat in einem blutigen Ritual den perfekten Körper erschafft und dass Borbarads Geist in selbigen fährt. Ganz im Bewusstsein seiner Macht weist er die Allianz mit Pardona zurück, die nun von den Helden vertrieben werden kann. (Die Ereignisse des Abenteuers Unsterbliche Gier.)

Auch dieses Mal haben die Helden Teilerfolge errungen, auch wenn sie sich einiger davon noch nicht bewusst sind. Der erste Erfolg ist, dass ein Held von der sterbenden Hexe Luzelin zum Träger des Zweiten Zeichens auserkoren wurde, das ihm nun ermöglicht, die schreckliche Botschaft mit deutlich mehr Nachdruck weiterzugehen. Der zweite Sieg ergibt sich daraus, dass es den Helden gelungen ist, Pardonas Ritual zumindest für einen winzigen Augenblick zu stören, was zur Folge hat, dass Borbarads neuer Körper nicht ganz so perfekt ist, wie es zunächst scheint...

Außerdem konnten sie beobachten, wie eine mögliche Allianz der beiden mächtigsten aventurischen Finsterlinge schon im Keim erstickt wurde, und man weiß nie, wozu Pardona in ihrer gekränkten Eitelkeit in der Lage ist...

In der Zwischenzeit

Die Abenteuer der Kampagne um die *Sieben Gezeichneten* sind von ungewöhnlicher Härte: Ihre Spieler haben wenig zu lachen und noch weniger zu gewinnen. Es ist ein Wettrennen, bei dem Borbarad den Helden immer mindestens einen Schritt voraus ist, während sie versuchen, wenigstens die unmittelbaren Auswirkungen der sich ausbreitenden Katastrophe einzudämmen. Außerdem werden sie noch weitere Opfer bringen müssen - ebenso wie ganz Aventurien. Wir sprechen immerhin von der Rückkehr des größten Schwarzmagiers aller Zeiten!

Umso wichtiger sind daher einzelne konkrete Erfolgserlebnisse für die Spieler. Insbesondere sollen es die Helden sein, die in Aventurien die unglaubliche Nachricht von der Rückkehr Borbarads verbreiten und das nur zu erahnende Ausmaß seiner Macht betonen.

Die Helden haben bislang nur Teilerfolge erzielt, und daran wird sich auch in nächster Zukunft nichts ändern. Es muss ihnen klar werden, dass das Weltgeschick selbst für die nächsten Jahre als eine Bürde auf ihre Schultern gelegt ist und ihre Alternativen Sieg oder Tod heißen. (Ja, soviel Pathos muss sein, denn die *Sieben Gezeichneten* bereiten in der Tat durch ihre kleinen Siege letztendlich den großen Sieg über den Dämonenmeister vor - auch wenn sie ihn selbst vielleicht nicht erleben werden.) Legen Sie großen Wert darauf, dass die Kampagne um die *Sieben Gezeichneten* nicht im luftleeren Raum stattfindet.

Es ist nicht nur möglich, sondern - gerade nach dem Erhalt des Zweiten Zeichens - auch erwünscht, dass die Helden mit bekannten Meisterpersonen und Institutionen interagieren. Borbarads Rückkehr ist kein Problem, das nur *ein* halbes Dutzend Helden betrifft - und schon gar nicht ein Problem, das dieses halbe Dutzend alleine lösen könnte. Mit dem Erhalt des Zweiten Zeichens ist es für die Helden ohnehin zur unabdingbaren Aufgabe geworden, die Welt über die schrecklichen Ereignisse und deren Zusammenhänge in Kenntnis zu setzen - und mit dem Zweiten Zeichen ist ihnen dafür auch ein Mittel an die Hand gegeben worden. Falls einige der Helden dieser Kampagne auch an dem Abenteuer Grenzenlose Macht teilgenommen haben, werden sie darüber hinaus auch berichten können, dass die Anhänger des Dämonenmeisters sich wieder regen und gefährliche Pläne verfolgen, dabei aber eine empfindliche Schlappe hinnehmen mussten. Der Besuch der im folgenden genannten Gruppen, Institutionen und Einzelpersonen kann zwischen verschiedenen Abenteuern ausgespielt werden, aber auch jeweils ein eigenes kleines Abenteuer bilden - schließlich gilt es, in einem Zeitraum von gut zweieinhalb Jahren mehrmals durch fast ganz Aventurien zu reisen (und das ist auch 24 Hal noch eine abenteuerliche Angelegenheit).

Magierakademien

Bannakademie zu Ysilia:

Die Akademie ist dazu auserkoren worden, Nachrichten über Seltsamkeiten und überderische Phänomene in Weiden und Tobrien zu sammeln (immerhin ist es die der Wüstenei von Dragenfeld am nächsten gelegene Magierschule), und so ist die Akademieleiterin Jalna Ingrimsdotter auch äußerst erfreut, einen Bericht aus erster Hand zu erhalten. Da jedoch momentan erst einmal eine Sammlung erstellt werden muss, bevor man daraus Schlüsse zieht, können die Antimagier den Helden kaum weiterhelfen (es sei denn, diese hätten Bedarf an ein wenig *magica contraria* ...)

Informations-Institut zu Rommilys:

Wenn man in Rommilys eines gelernt hat, dann ist es, die richtigen Fragen zur rechten Zeit zu stellen. Das mag den Helden stellenweise bereits wie ein Verhör vorkommen, fördert aber vielleicht mehr Informationen zu Tage als die Helden selbst glaubten, mit sich herumzutragen. Als Meister haben sie hier eine gute Möglichkeit, die Helden rekapitulieren zu lassen und durch geschickt eingestreute Fragen ihre Überlegungen in bestimmte Bahnen zu lenken.

Dass mit der Unterrichtung des Informations-Instituts auch die KGIA informiert ist, versteht sich von selbst - bedauerlicherweise wird gerade das Auftreten der Helden und die *Konzentration* der beschriebenen Ereignisse im nördlichen *Mitte*reich die Agentur auf eine falsche Fährte setzen, die davon ablenkt, dass die KGIA bereits unterwandert wird ...

Halle des Quecksilbers zu Festum:

Ein guter Teil der Sammlung, die sich in Ysilia findet, beruht auf den Forschungen der Festumer Verwandlungsauberer, die jedoch momentan etwas dadurch gelähmt sind, dass Seine Spektabilität Rakorium Muntagonus einmal mehr eine echsische Verschwörung am Werke sieht (wovon ihn die Erwähnung eines 'Liber Zhammorica per Satinav und der 'Pyrdacor-Freundin' Pardona auch sicherlich nicht abbringen). Zumindest kann man hier berichten, dass die Wüstenei sich definitiv nicht weiter ausbreitet und in ihre Randbereiche bereits wieder 'normales' Leben zurückkehrt,

Dunkle Halle der Geister zu Brabak:

Hier reagiert man eher reserviert auf die Darstellungen der Helden - vermutlich gibt es den ein oder anderen Borbaradianer in den Reihen der Magister, der sich vom Kommen des 'Meisters' Vorteile verspricht. Es sind zwar keine offensichtlichen Feindseligkeiten zu erwarten, aber die Helden werden diese Akademie sicherlich mit deutlich gemischten Gefühlen verlassen.

Academia der Hohen Magie zu Punin:

Wenn man in Punin über die Geschehnisse beunruhigt ist, so versteht man es doch sehr gut, diese Sorgen hinter einem sphärologisch-historisch-magietheoretischen Wortschwall aus kryptogüldenländischen und pseudozhayadischen Fachtermini zu verbergen. Man bittet die Helden, die

Akademie auf dem Laufenden zu halten (was wiederum eine gute Möglichkeit ergibt, warum sieh die Helden zu Beginn dieses Abenteuers in Punin aufhalten).

Gildenmagische Spezialisten

Rohezal vom Amboß:

Der weiße Erzmagus und bekannte Feind borbaradianischer Umtriebe wird schwer anzutreffen sein, da er sich meist auf ausgedehnten Forschungsreisen befindet. Sollten die Helden ihn aufsuchen, wird er ihnen bereits eine ansehnliche Sammlung präsentieren können, die borbaradianische Umtriebe in ganz Nordaventurien präsentiert - offensichtlich *ist auch die* Gegenseite nicht tatenlos.

(Hier bietet sich eine gute Möglichkeit, die Zeit zwischen den eigentlichen Abenteuern im Auftrag Rohezals mit der Jagd auf verschiedenste Kultisten zu füllen. Genauso könnten die Gezeichneten aber auch ihr Wissen vermitteln, damit andere Helden sich um diese Angelegenheiten kümmern-)

Dschelef ibn Jassafer:

Nach seinem Ehrbegriff steht der ehemalige Rashduler Akademieleiter (der sich momentan in Zorgan niedergelassen hat) in der Schuld der Helden und wird alles ihm Mögliche tun, um die Erzählungen der Helden mit einem wissenschaftlichen Fundament zu untermauern, ja ihnen sogar eine 'Expertise' ausstellen, die zumindest bei vielen anderen Gildenmagiern - das Gewicht der Informationen der Gezeichneten deutlich erhöht.

Reo Cordovan Sapallyo:

Den scheinbar unbekümmerten Lebemann, der ja einen Gutteil der Erlebnisse der Helden entweder selbst mitbekommen oder schon einmal erzählt bekommen hat, können Sie (wie das bereits erwähnte Informations-Institut) einsetzen, um bisherige Unklarheiten in den Beobachtungen der Helden auszuräumen. Da Sapallyo auch für das DBA spioniert, werden auch die weltlichen Autoritäten des Horasreichs bald informiert sein.

Thomeg Atherione:

So berüchtigt er als Beherrschungsmagier und Vertreter obskurer Theorien auch ist, so eindeutig ist seine Stellung zum 'kriecherischen' Borbaradianertum und zur offensichtlichen Wiederkehr des Dämonenmeisters - er kann sich in regelrechte Halstiraden hineinsteigern, um dann mit wissenschaftlicher Akribie dämonologische Teilaspekte (und deren mangelnde Effizienz) zu geißeln und kurze Zeit später seine Vision einer 'lebens- und lustbejahenden, aufgeklärten Magokratie' vor den Helden auszubreiten.

Es ist wichtig, dass Sie hier darstellen, dass viele Schwarzmagier zwar skrupellose Individualisten und fanatische Forscher, aber keineswegs alle mit Dämonenpaktierern und Borbarad-Kultisten über einen Kamm zu scheren sind.

Aleya Ambareth:

Dem Analytiker, Magietheoretiker und Sphärenreisenden sind die Berichte der Helden vor allem zur Verifizierung seiner Theorien von Nutzen. Gleichwohl sieht er die kommende Gefahr und bittet die Helden eindringlich, ihr Wissen so weit wie möglich zu streuen, damit jede mögliche Zwietracht zwischen den drei großen Magieryilden bereits im Keim erstickt wird.

Magister Ambareth kann als Gegenleistung einige Artefakte der Helden mit wissenschaftlicher Genauigkeit analysieren, sie vor allem aber von den 'sphärischen Perturbationen' unterrichten, die darin resultieren, dass bestimmte Dämonen nun offensichtlich leichter zu rufen sind und dass es immer gefährlicher wird, den Limbus zu bereisen.

Andere Magiebegabte

Druiden und Hexen:

Wenn einige Ihrer Helden in der Zwischenzeit an den Ereignissen in Arras de Mott beteiligt waren (Grenzenlose Macht), so können sie vielleicht versuchen, Archon Megalon aufzusuchen oder ihm eine Botschaft zukommen zu lassen - allein, der geheimnisvolle Druide (ob mit oder ohne Eschins Silberreif) bleibt verschwunden.

Die Runhager Druiden - eine weitere Bekanntschaft der Helden - sind zwar froh, über die Ereignisse in Weiden in Kenntnis gesetzt zu werden, können den Helden aber auch nicht weiterhelfen. Wie alle anderen Sumudienner jedoch auch verspüren sie ein 'ständiges Erheben, das derzeit durch die Elemente fährt.'

Die satuarische Gemeinschaft ist bereits über den Tod Luzelins informiert, jedoch ebenfalls zu keinen weiteren Erläuterungen in der Lage. Man scheint jedoch darüber besorgt zu sein, dass einige Schwestern den Verlockungen borberadianisch-dämonischer Macht nicht widerstehen könnten - auch wenn man dies nie offen zugeben würde.

Elfen:

Wenn sich unter den Helden nicht selbst ein Elf befindet, empfiehlt es sich, den Elfen die bislang erhaltenen Informationen über die 'elfischen' Magierakademien (namentlich Donnerbach, Gerasim, Nördliche Salamandersteine) zukommen zu lassen.

Die Elfen sind natürlich vornehmlich an dem Auftreten Pardonas interessiert, auch wenn sie die Erschütterungen des Weltgefüges aus Alptraum ohne Ende und Grenzenlose Macht deutlich verspürt haben. Man muß schon ein (quasi unsterblicher) Elf sein, um die Gelassenheit des Alten Volkes zu verstehen, mit dem es dem 'Letzten Sommer' - und der wohl folgenden langen, kalten Nacht - entgegensieht. Als 'Gegenleistung' können die Helden alle den Elfen bekannten Informationen zu Pardonas erhalten (sie finden diese im tiefen Geheimnisse der Elfen in der Box Dunkle Städte, Lichte Wälder und den Abenteuern der *Drachenhals-Tetralogie* und in Unsterbliche Gier).

Geoden

Auch wenn es sich als schwierig erweisen dürfte, einen der wenigen Geoden zu finden (wenn die Helden nicht gerade persönlich mit einem bekannt sind), so wird sich ein solches Gespräch, auch wenn es keine direkten Resultate zeitigt, als wichtig erweisen, denn über die zwergischen Magiewirker werden die Berichte der Helden getreulich zu einer Stelle weitergeleitet, die später eine große Bedeutung erlangen wird. dem Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall ...

Geweihte

Wenn sich unter den Helden geweihte Diener der Zwölfgötter befinden, werden sie wahrscheinlich zuerst ihren Heimattempel in Kenntnis setzen wollen. Die Unterstützung ihrer Aussagen durch den Zweiten Gezeichneten wird über kurz oder lang dazu führen, dass sie eine Vorladung zum Rapport im Haupttempel ihres Kultes erhalten. Exemplarisch seien hier das Verhalten der Rondra-, Hesinde- und Phexkirche genannt - dass es in einem Praios- oder Borontempel anders zugeht, ist selbstverständlich - hier müssen Sie als Meister ein wenig dem Auftreten der Kirche entsprechend improvisieren:

Ayla von Schattengrund, Schwert der Schwerter:

"Dies ist die Zeit der Bewährung, der Beginn einer neuen Heldenzeit. Wäge deine Worte und Taten gut ab, denn die Herrin hat uns in dieser Zeit ihr Antlitz zugewandt - und bedenke, du hast der Himmelslöwin deinen Treueschwur geleistet, also las dich nicht durch tierischen Zwist und Hader von deinem Kampf als Schwert wider die Finsternis und Schild für die Bedrückten ablenken, Halte die Werte hoch, für die auch der Heilige Hlûthar starb. Der Wille der Herrin ist unser Befehl! Weggetreten!"

Haldana von Ilmenstein, Magisterin der Magister:

"Deine Kunde zeigt deutlich, dass es nicht immer eine Freude ist, Wissen zu verbreiten. Dennoch werden wir deine Berichte mit all der Sorgfalt prüfen, die uns die Herrin und die Heiligen gelehrt haben, und dann ein zweites und ein drittes Mal und sie abwägen gegen jene Nachrichten, die uns weniger Kundige bereits gebracht haben. Es war wohl getan, dein Wissen Uns zu übermitteln, die Wir in der Lage sind, unserer Stimme auch vor Kaiser, Horas und Arcomagi Gewicht zu geben. Gehe nun hin und vergrößere dein und unser aller Wissen, denn nur Erkenntnis mag uns ein Mittel liefern, dem Dämonenherrn siegreich gegenüberzutreten. Doch sei gewiss, deine und eure Queste wird einen Weg nicht nur in Legenden und Lieder, sondern auch in die Historie finden."

Eine Stimme aus dem Schatten, vermutlich ein hochrangiger Vogtvikar.

"Handle so, dass dein Vorteil auch anderen zum Vorteil gereicht, und sei gewarnt vor den Verlockungen des Gierigen Versuchers, denn ein Handel mit dem Widersacher kann niemandes Vorteil sein. Bedenke auch, dass Heldentum sich nicht

immer darin zeigt, brüllend auf den Feind zuzustürmen - der Ewig Flinke hat uns da ganz andere Wege gewiesen. Mögen die Sterne dir Leuchten und die Nacht dein Mantel sein. Ach, ganz nebenbei: Wenn du demnächst nach ... reist, könntest du etwas mitnehmen ..."

Insgesamt können die Hochgeweihten ihren Dienern mehr Trost und geistlichen Beistand spenden als zur Klärung ihrer Erlebnisse beitragen. Wenn sie dir Tempel öfter aufsuchen, könnten Sie hier jedoch einige der sonst aus anderen Quellen zugänglichen Informationen austreuen. Wenn der Held bereits die entsprechende Stufe erreicht und sich immer fest im Glauben und treu zur Kirche verhalten hat, wäre dies jetzt ein guter Augenblick, ihn jenes Gebet zu lehren, das in der Lage ist, den Göttlichen Talisman der entsprechenden Gottheit zu rufen.

Weltliche Autoritäten

Natürlich wollen auch weltliche Herrscher informiert werden: So können die Helden im Mittelreich ihr Wissen an aufgeklärteren Fürstenhäusern verbreiten, die Kanzlei für Reichsangelegenheiten oder die KGIA kontaktieren. (Siehe auch unter *Informations-Institut zu Rommilys*.) Zu einer Audienz beim Reichsbehüter werden sie jedoch erst nach den Ereignissen auf Arras de Mott vorgelassen. Das Horasreich hat momentan mit dringenderen Problemen zu kämpfen, so dass eigentlich nur das Direktorium für Besondere Angelegenheiten (siehe auch *Reo Cordovan Sapallyo*) einen Bericht empfangen will, der jedoch recht schnell zu den Akten gelegt und erst wieder hervorgeholt wird, wenn der 'Rote Tod' das Land heimsucht.

Im Bornland bieten sich als Ansprechpartnerinnen die Adelsmarschallin Tjeika von Jatleskenau und ihre 'militärische Beraterin' (und Vertreterin des einflussreichen sewerischen Adels) Thesia von Ilmenstein an, die jedoch außer rundergefalliger Abscheu gegenüber den schurkischen Taten der Borbaradianer und dem Versprechen, die Wacht im Bornland zu verstärken, nichts zur Queste der Gezeichneten beitragen können. Die Thorwaler Hetleute interessieren sich zwar prinzipiell für alle Berichte aus fremden Landen, können aber mit den ganzen finsternen Omen wenig anfangen und verweisen auf die in Thorwal und Olport ansässigen Zauberer. Immerhin bis ins 'Große Zelt', den Kalifenpalast zu Mherwed, werden die Gezeichneten vorgelassen (umso einfacher, wenn sich unter ihnen ein Novadi befindet), wo sie dem Khediven ('Innenminister') persönlich Bericht erstatten dürfen - eine große Ehre. Sollten die Helden den Kalifen bereits aus früheren Tagen kennen, so wird der Khedive dafür sorgen, dass der Herrscher aller Novadis die Neuigkeiten umgehend erfährt, vorgelassen werden sie jedoch (wahrscheinlich) nicht. In Al'Anfa sind es vornehmlich die Universität und der Borontempel, die sich für die Berichte der Gezeichneten interessieren, aber man kann davon ausgehen, dass damit auch die wichtigsten Granden in Kenntnis gesetzt sind. Vielleicht werden die Helden gar zu einer 'speziellen' Feier eingeladen, um bei Bosparanjer und geistigen Früchten

ihre 'nordländischen Schauergeschichten' zum Besten zu geben...

Hinweis: Falls die Helden sich mit ihren Berichten nicht an weltliche Autoritäten wenden, werden diese - in Form ihrer jeweiligen 'Geheimdienste' - bei den Gezeichneten vorstellig werden und freundlich, aber bestimmt darauf hinweisen, dass sie wohl die ein oder andere wichtige Persönlichkeit übersehen hätten...

Alle diese Begegnungen dienen dazu, den Helden noch einmal die Tragweite der Ereignisse deutlich vor Augen zu führen, und auch, dass sie als kompetente Streiter wider eine - für die meisten anderen Menschen kaum fassbare - Finsternis angesehen werden. (Dies sollte trotz aller Rückschläge das Selbstwertgefühl der Helden ein wenig steigern ...)

Prophezeiungen und Träume

Borbarad ist aus dem Zwischenreich herausgetreten, und so endet vorerst die Zeit der düsteren Ahnungen (zumindest für die Helden). Ein Sternkundiger (mit dämonologischer Erfahrung) mag einige Konstellationen in nächster Zeit erkennen, die für Dämonenbeschwörungen gut geeignet sind, darunter auch die für den l3. Ronda, das geplante Ende des borbaradianischen Rituals, das die Pforte des *Grauens* aufstößt.

Noioniten

Es ist wahrlich keine Schande, zuzugeben, dass die bisherigen Ereignisse den Geist der Helden arg angegriffen haben und dass sie geistigen Beistand dringend nötig haben. Ein Besuch im Borontempel oder in einem Kloster der Noioniten kann einen Helden sicherlich von den Träumen befreien, die ihn seit Jahren immer wieder heimsuchen.

In einem Noionitenkloster bietet sich auch die Möglichkeit, den Helden unter dem Einfluss borongefälliger Kräuter den einen oder anderen Weitraum über künftige Ereignisse (dieses Abenteuers) zukommen zu lassen.

Neue Informationen (Zusammenfassung)

Insgesamt können die Helden in der Zwischenzeit folgendes herausfinden:

- Die Weidener Wüstenei breitet sich nicht weiter aus.
- Auch die Vampirplage scheint deutlich zu einem Ende gekommen zu sein.
- Überall im Lande sind vermehrte Aktivitäten von Borbaradianern und Dämonenpaktieren zu beobachten.
- Dies beruht vermutlich auf den beobachteten 'sphärischen Perturbationen', die vielerorts die Beschwörung von Dämonen erleichtern und die mit einer deutlich höheren Präsenz von Dämonen im 'Näheren Limbus' einhergehen.
- Vielerorts ist man nun gewarnt und nimmt die Warnungen auch ernst, scheint aber zunächst nichts zu unternehmen.

Das Abenteuer (Meisterinformation)

Pforten des Grauens ist ein Abenteuer für 3 - 5 Helden der Stufen 10- 15. Die Zusammensetzung der Heldengruppe kann bis auf folgende Bedingungen völlig der Wahl der Spieler überlassen werden:

In der Gruppe sollte sich mindestens einer der beiden Gezeichneten befinden (vorzugsweise der zweite), denn der Borontempel sucht den Beistand genau dieser Helden.

Im Interesse der Kontinuität der Kampagne sollten Sie dafür Sorge tragen, dass zumindest ein Großteil der Gruppe an den einzelnen Abenteuern teilnimmt. Es ist kein Problem, wenn einzelne Helden aufgeben, sterben oder aus anderen Gründen ausfallen, so lange die Erfahrungen aus den ersten Abenteuern für die späteren bewahrt bleiben. Die größten Schwierigkeiten in der Gruppe wird ein Novadi zu überwinden haben, denn zum einen ist (zumindest für einen strenggläubigen Rastullah-Anhänger) Maraskan immer noch mit einem Tabu belegt, zum anderen ist zumindest eine Zusammenarbeit mit den 'abscheulichen Echsenwesen unumgänglich.

Ein theoretisch versierter Magier oder Hesindegeweihter würden bei der Analyse der aufgefundenen Schriftstücke und der Erklärung der gesamten Angelegenheit sehr helfen, Außerdem ist

selbiger natürlich oftmals in der Lage, die auftauchenden dämonischen Wesenheiten zu bekämpfen. Nivesen, Norbarden, Elfen und Thorwaler werden zwar unter der maraskanischen Hitze zu leiden haben, bieten sonst allerdings keine Probleme, Abgeraten werden muß von maraskanischen Helden, die jeden Baum und Strauch der Insel kennen. Besonders mittelreichstreue Helden werden zwar ihre Schwierigkeiten mit einigen Vorkommnissen des Abenteuers haben; dies aber sind Klippen, die durch gutes Rollenspiel umschifft werden können.

Welche Helden für die Kampagne geeignet sind, ergibt sich aus dem epischen Inhalt und der großen Härte der Ereignisse: Schelme sind zum Beispiel eher unangebracht, während Krieger, Geweihte und Magiebegabte das Rückgrat der Gruppe bilden sollten. Ausdrücklich sei noch einmal darauf hingewiesen, dass die Helden zur Bewältigung der Kampagne sowohl auf magischen wie auf geweihten Beistand kaum verzichten können. Sollte die Gruppe nicht über einen Magier verfügen bietet sich der in Unsterbliche Gier gerettete Dschelef ihn Jassafer an, als Geweihter wäre ein Ordenskrieger einer der Boronorden (ein Golgarit oder eine Kämpferin des Schwarzen Raben) an.

Ablauf des Abenteuers

Pforten des Grauens spielt in den Monaten Rahja 25 Hai und Praios 26 Hal (1018/1019 BF), also zweieinhalb Jahre nach den Ereignissen aus Unsterbliche Gier. Die Helden sollten (wie im vorigen Kapitel beschrieben) Aventurien durchquert haben, um alle weltlichen, geistlichen und magischen Autoritäten vor der drohenden Gefahr zu warnen. Sie sollten sich - z.B. zum Besuch der angesehenen Magierakademie oder des Haupttempels des Boronkults - um den 20. Rahja 25 herum in Punin aufhalten.

Hier werden sie in den Borontempel gebeten, um sich mit dem Raben von Punin, dem höchsten Geweihten des Puniner Boronritus, sowie Ordensrittern der Golgariten und des Schwarzen Raben zu treffen, die vom Diebstahl großer Mengen des magischen Metalls Endurium berichten - Endurium, das den Tempeln zugeordnet war. Eigene Nachforschungen haben nur gezeigt, dass hier offensichtlich finstere Kräfte am Werk sind und dass die Gezeichneten überprüfen sollten, ob dies mit den grassierenden borbaradianischen Umtrieben zu tun hat (Simia im Raben: Auftakt in Punin). Die weltlich offensichtlich gut organisierte alanfanische Boronkirche hat den Weg der Helden bereits vorbereitet: Passierscheine und ein Kontaktmann in Khunchom sollen den Anmarschweg einfach gestalten. Die Reise nach Khunchom dauert etwa zwei Wochen, in denen auch die Namenlosen Tage liegen, die jedoch die Helden höchstens einschüchtern, nicht aber bedrohen sollen.

In der Mhanadi-Metropole angekommen, sollte es ein Leichtes sein, den wagemutigen Schiffer ausfindig zu

machen, der trotz der verschärften Seeblockade Maraskan anläuft, einer von Ruban al Dhachmanis Kapitänen natürlich. Außerdem lässt sich ja in der Akademie oder im Maraskanerviertel vielleicht etwas erfahren (Aves in der Sternenleere: Auf nach Khunchom)...

Die Überfahrt über den Maraskansund und den Golf von Tuzak gestaltet sich jedoch alles andere als einfach, denn ein plötzlicher Kauca treibt das Schiff vom Kurs ab und wirft es viele Meilen nördlich von Tuzak an Land. Die Helden und die Besatzung können zwar Leib, Leben und große Teile der Last retten, aber an eine Weiterfahrt ist nicht zu denken (Levthan im Nachen: Sturm über dem Maraskansund). Nun werden die Helden über kurz oder lang auf die ersten maraskanischen Freischärler treffen, die sie auf Empfehlung des Kapitäns, oder weil sie das Zeichen des Borontempels tragen, zu ihrem Lagergeleiten. Dort treffen die Abenteurer nicht nur auf verwegene Gestalten aus vieler Herren Länder, sondern auch auf Echsenmenschen, von denen sie für die Auserwählten gehalten werden, die ein ihnen entwendetes Artefakt wiederbeschaffen sollen - Charyptoroths Szepter (Kor in Konjunktion mit dem Kaiseratem: Ein unfreundlicher Empfang). Von hier aus müssen sich die Helden nun durch den Dschungel schlagen und Rebellen und Loyalisten gleichermaßen befragen, um die genaue Lage der Enduriummine, vielleicht sogar des Ursprungsorts des echsischen Artefakts zu erfahren. Dies kann sich gut und gerne über einige Wochen hinziehen

(Nandus an der Pforte Uthar: Grüne Hölle). Über kurz oder lang werden die Helden den Standort der Mine erfahren und untergeordneten Vorsichtsmaßnahmen dort eindringen. Allein, in der Bergwerkssiedlung am Amran Anji lebt - zumindest überirdisch - niemand mehr. Die Bewacher wurden niedergemetzelt, ihre Angreifer sind jedoch genauso tat - offensichtlich in einem grausigen Ritual geopfert. In den Schächten und Stollen laufen vielleicht noch Überlebende herum, vor allem aber haust dort ein mächtiger Dämon, der mittels der Menschenopfer beschworen wurde und dessen Aufgabe die Förderung weiteren Enduriums ist. Es sollte selbstverständlich sein, dass der Dämon vernichtet oder vertrieben werden muß. Insgesamt lassen sieb hier bestimmt 25 Stein Enduriumerz finden, es besteht aber die berechnete Vermutung, dass der Dämon bereits größere Mengen gefördert hat (Kor in der Sternenleere: Die Enduriummine).

In der Bergwerkssiedlung finden sich zudem Hinweise, dass das Endurium, das die Helden eigentlich suchen, bereits abtransportiert wurde, und auch der Weg des Materials lässt sich rekonstruieren. Also heißt es: Wieder auf in den Dschungel, wo sich anhand offensichtlicher Spuren die Karawane verfolgen lässt. Doch auch diese Suche fordert nur Leichen zu Tage, dieses Mal die der vermeintlichen Diebe des Enduriums (Horas im Gehörn: Grüne Hölle II).

Alle Spuren deuten nun zum Friedhof der Seeschlangen, einem Unheiligtum der Charyptoroth, wo sich in der Tat die Urheber aller grausigen Mordtaten finden- Borbaradianer und verdammte Paktierer. Und was sie vorbereiten, ist nicht minder schrecklich: Sie haben Tore in die Domänen zweier Erzdämonen aufgestoßen, um einer neuen Art von

Dämonen Form zu geben und eine jenseitige Armee herbeizurufen. Zu diesem Zweck haben sie bereits verfluchte Schwerter geschaffen, die den Marschällen der Armee der Finsternis übergeben werden sollen. In den sicherlich resultierenden Kampf greifen auch die Mächte der Siebten Sphäre ein, um sich zu nehmen, was ihnen bestimmt ist (Marbo im Kelch: Der Friedhof der Seeschlangen).

Wenn die Kultisten schließlich besiegt sind, können die Helden ihre Beute bergen: eines der Schwarzen Schwerter, vielerlei Dokumente, die Aufschluss über Borbarads Pläne geben können - vor allem aber das Szepter der Charyptoroth. Dieses sollte zu einem der Schreine gebracht werden, die die magische Verteidigung Akraabaals bilden. Doch der Wächter (der Leviatan N'Chriss'zhay) ist der Spur des Artefakts gefolgt und wartet bereits auf die Helden - und er kennt die echsische Prophezeiung, die er vollständig zu erfüllen gedenkt. Er hat gefehlt und muß deshalb durch einen rituellen Zweikampf seine Ehre als Wächter wieder herstellen. Er fordert einen Helden zu diesem Kampf-- und wenn dieser den Mut aufbringt, gegen das Ungetüm zu kämpfen, wird er das Dritte Zeichen erhalten, ganz gleich wie der Kampf nun ausgeht (Aves in der Schlange: Charyptoroths Szepter). Der Rückweg zum Borontempel nach Tuzak sollte nun ohne weitere Schwierigkeiten gelingen, und die Helden können sich entscheiden, ob sie hier bereits ihren Rapport abgeben oder zurück nach Punin reisen wollen. Sobald man in Punin jedoch Klarheit über die Ereignisse gewonnen hat, setzt man alles daran, den borbaradianischen Umtrieben Einhalt zu gebieten (Das Madamal im Greifen: **Nachspiel in Tuzak**).



Zeittafel

Um Ihnen als Meister bereits vor dem Abenteuer einen Einblick in die zusammenwirkenden Ereignisse zu geben, die die *Pforten des Grauens* aufstießen, bringen wir an dieser Stelle bereits eine Übersicht der Vorgeschichte.

2. Rahja 22 Hal:

Borbarads Rückkehr - die Katastrophe von Dragenfeld (Alptraum ohne Ende).

22. Boron 23 Hal:

Pardona, die mächtigste derische Verbündete des Namenlosen, verschaffe Borbarad einen Körper (Unsterbliche Gier).

Winter 23 Hal:

Borbarad nimmt Kontakt mit seinen Getreuen auf, sammelt im Geheimen neue Anhänger und beginnt, die ersten wichtigen Personen der aventurischen Reiche zu korrumpieren. Sein perfekter Körper und seine enormen magischen Fähigkeiten erlauben es ihm, praktisch jede menschliche oder elfische Gestalt anzunehmen.

bis Herbst 24 Hal:

Borbarad befindet sich auf Reisen (meist mittels des Dämons *Karakil*); das zerstörte Kloster im Finsterkamm, Paavi und das nördliche Eherne Sehwert, Tobrien, die Gorische Wüste, Samra, Maraskan, Selem, Altoum (wo er fast en *passant* den Untergang Altaias vorbereitet), Brabak und schließlich wieder Maraskan.

vor 24 Hal:

Derweil ist Delian von Wiedbrück Kommissar der KGIA für magische Verbrechen.

21. Boron 24 Hal:

Delian von Wiedbrück erreicht Maraskan und tritt seinen 'Urlaub' - in Wirklichkeit eine Sondermission zur Aufdeckung der möglichen Zusammenarbeit zwischen maraskanischen Widerständlern, Khunchomer Schmugglern und Echsenmenschen - an.

14. Hesinde:

Bei der Untersuchung echsischer Ruinen am Osthang des Amdeggyn-Massivs trifft Wiedbrück auf den Brabaker Questador Borotin Almachios (alias Borbarad) und zieht mit ihm durch den Dschungel.

Hesinde bis Tsa:

Sie erleben gemeinsam viele Abenteuer, lernen verschiedene Gruppen von Widerständlern und Loyalisten kennen und stolpern über allerlei echsische Relikte, ohne jedoch die Stadt Akraabaal oder andere, noch bestehende Echsenkulturen zu finden.

30. Phex:

Auf der Rückreise nach Tuzak tötet Borotin Almachios seinen Begleiter und nimmt dessen Gestalt an.

4. Rahja:

'Delian von Wiedbrück' kehrt zur Berichterstattung nach Rommilys zurück. Nicht einmal sein Vorgesetzter und ehemaliger Lehrmeister Dexter Nemrod durchschaut die Maskerade.

1. Praios 25 Hal:

Fürst Herdin von Maraskan ernennt - auf ausdrückliche Empfehlung Dexter Nemrods- Delian von Wiedbrück zu seinem neuen Berater für Sicherheitsangelegenheiten.

ab 13. Praios:

Als eine seiner ersten Amtshandlungen lässt von Wiedbrück die Festungen in der Maraskankette neu befestigen und besetzen und die Gegend von Widerständlern säubern.

19. Rondra:

Von Wiedbrück untersagt die Diskusstafette. In den folgenden Aufständen können viele disloyale Elemente entdeckt und verhaftet werden.

30. Rondra:

Auf von Wiedbrücks Rat lässt Fürst Herdin die Seeblockade der Insel verstärken.

Efferd bis Tsa 25:

Ganz im Sinne seines Lehrmeisters Dexter Nemrod bereist Delian von Wiedbrück die Insel als 'Feldbeobachter' - und wirkt weitere Gesinnungsgenossen an bzw. verdirbt Widerständler und Loyalisten gleichermaßen. Er fasst zu diesem Zeitpunkt den Entschluss, das Endurium der Amran-Anji-Mine an sich zu bringen. Außerdem entdeckt er (wegen der enormen magischen Ausstrahlung von Charyptoroths Szepter) Ssel'Althach. Da seine Präsenz sich bei einem Diebstahl offenbaren würde, beschließt er, den Raub von seinen Getreuen durchführen zu lassen.

16. Phex:

Rayo Brabaker und Khorim ben Hamid, zwei von Borbarads erfahreneren Handlangern, stehlen Charyptoroths Szepter aus dem Schrein von Ssel'Althach.

20. Phex:

Beim 4. Banner der Drachengarde in Jergan treffen mit einem Kurier der KGIA (Praiotin von Rallerau) die Sonderbefehle zur Umleitung der diesjährigen Endurium-Karawane ein.

3. Peraine:

Ein Halbbanner der Drachengarde wird durch einigt 'Bergbauspezialisten' und offensichtliche KGIA-Agenten verstärkt und bricht zum Amran Anji auf.

10. Peraine:

Rayo, Khorim und einige weitere Borbaradianer finden sich am *Friedhof der Seeschlangen* ein und treffen die ersten Vorbereitungen für den Aufenthalt der Beschwörergruppe.

17. Peraine:

Eine von Delian von Wiedbrück informierte Rebellengruppe unter dem Kommando von Dajin Manjial erreicht die Umgebung des Amran Anji und bereitet den Sturm auf die Mine vor.

18. Peraine:

Die Ablösung aus Jergan erreicht den

Zeittafel

Amran Anji und überreicht die Sonderbefehle, die besagen, dass die bisherigen Gardisten an der Mine für unbestimmte Zeit *dort* verweilen müssen, während die Ablösung das Erz nach Tuzak bringt. Es kommt fast zur Meuterei.

20. Peraine:

Unter Zurücklassung der 'KGIA-Agenten' und der 'Bergbauspezialisten' bricht die Endurium-Karawane nach Tuzak auf, wählt dann -gemäß dem nächsten Sonderbefehl - aber den Weg östlich des Amdeggyn-Massivs durch die Baronie Perlenmeer nach Sinoda.

21. Peraine:

Durch Sabotage der 'Bergbauspezialisten' vorbereitet, gelingt es der Rebellengruppe, ohne große eigene Verluste das Bergwerk zu stürmen und die verhassten Besatzer niederzumetzeln. Ihr Triumph ist jedoch nur von kurzer Dauer, denn die Borbaradianer strecken einen nach dem anderen aus dem Hinterhalt mit Gift und Zauberei nieder und nehmen sie gefangen.

23. Peraine:

Die 'Bergbauspezialisten' opfern die maraskanischen Rebellen und die Minenarbeiter und beschwören damit den Achorhobai, dann begeben sie sich auf den Weg zum Insanctum.

29. Peraine:

Unterhalb des Bergsattels zwischen Maraskankette und Amdeggynmassiv wird die Karawane von den borbaradianischen Begleitern vergiftet, die Ladung zu Fuß zum Insanctum gebracht.

6. Ingerimm:

Alle Gruppen der Borbaradianer treffen sich am Insanctum und beginnen mit ihrem 'Großen Werk', dem Schmieden der Schwarzen Schwerter und der Öffnung der Pforte des Grauens.

8. Ingerimm:

Die Nachricht vom Verschwinden der Endurium-Karawane erreicht Tuzak

und damit den neuen Borontempel.

10. Ingerimm:

Die Borontempel in Punin und Al'Anfa erhalten (praktisch zeitgleich mit der KGIA) die Nachricht vom Verschwinden der Karawane und setzen jeweils Agenten auf die Sache an.

22. Ingerimm:

In den Magierakademien zu Rashdul und Khunchom werden Erschütterungen der Sphären registriert: Die Pforten des Grauens wurden am Unheiligtum der Charyptoroth *aufgestoßen*.

9. Rahja:

Der Borontempel zu Al'Anfa ist sich sicher, dass die Agenten der Hand Borons über das Nirgendmeer gegangen sind; die Maraskanabteilung der KGIA vermeldet gleiches nach Rommilys. Die Al'Anfaner senden eine Botschafterin nach Punin; die KGIA bereitet eine Sondergruppe vor. In Al'Anfa vermutet man echsische Nekromanten oder Schlimmeres hinter der Sache, in Rommilys einen erneuten Anschlag besonders dreister Rebellen.

20. Rahja:

Anwerbung der Helden durch den Borontempel zu Punin; Begegnung mit dem Raben von Punin, einem Golgariten und einer Offizierin vom Orden des Schwarzen Raben.

Rahja 25/Praios 26:

Das Abenteuer nimmt seinen Lauf. Die Helden sollten in den ersten Praiostagen Khunchom erreichen, sich dort nach einem geeigneten Schiff umsehen und kurze Zeit später nach Maraskan übersetzen. Nach dem Sturm über dem Maraskansund werden sie eher misstrauisch von einer Rebellengruppe empfangen und

verbringen die nächsten Tage und Wochen damit, den Standort der Enduriummine zu lokalisieren. Dort angekommen, können sie die halb zerstörte Anlage untersuchen und den hier sein Unwesen treibenden Dämon vernichten.

Schnell jedoch stellt sich heraus, dass die Wurzel des Übels wohl an anderer Stelle zu suchen ist. Wenn sie nun dem Weg des geraubten Enduriums folgen, stoßen sie bald auf die Leichen der überrumpelten mittelreichischen Gardisten, die in gutem Glauben das Erz abtransportierten. Der Weg weist nun deutlich zum *Friedhof der Seeschlangen*, wo die Helden die Kultisten besiegen und einige wichtige Eroberungen machen können. Schließlich muß nur noch das geborgene Szepter an seinen richtigen Ort zurückgebracht werden, wo die Belohnung der Helden das Erscheinen des Dritten Gezeichneten sein sollte.

13. Rondra 26:

Geplanter Höhepunkt des borbaradianischen Rituals. Zu diesem Zeitpunkt sollten die Helden jedoch bereits wieder sicher und erfolgreich in Tuzak angekommen sein.

Die Helden sollten möglichst schnell aufs Festland zurückkehren, denn dort wartet bereits der nächste Auftraggeber auf sie: Die Khunchomer Drachenei-Akademie möchte mehr Wissen um Bastrabuns Bann zusammentragen...

8. Efferd:

Aufgrund der Informationen der Helden wird die Inquisition (in Begleitung von Sonnenlegionären und KGIA-Agenten) im Fürstenpalast zu Tuzak vorstellig. Delian von Wiedbrück wird als hochrangiger Schwarzmagier enttarnt, Fürst Herdin verliert den Verstand, ein Flügel des Palastes wird zerstört, Borbarad jedoch entkommt.

1. Boron:

Helme Haffax wird neuer Fürst von Maraskan.



Simia im Raben: Auftakt in Punin

Zweck und Stimmung der Szenen:

Wo auch immer die Helden sich aufhalten - ihr Schicksal ist ihnen auf den Fersen, und nach langer Zeit des Berichtens und Erklärens ist wieder die Zeit fürs Handeln gekommen. Lassen Sie die Helden in der Schänke rekapitulieren, was sie bislang erlebt haben, und spekulieren, was da kommen mag. Einmal im Borontempel sollten Sie den Helden eventuelle Ge

schwätzigkeit aber austreiben, schließlich stehen sie einem nicht nur mächtigen, sondern auch weisen Diener der zwölgöttlichen Ordnung gegenüber - der zudem für seine eigene Schweigsamkeit bekannt ist.

Als Untermauerung bieten sich Flamenco- oder orientalische Klänge an. Im Borontempel sollten Sie auf Hintergrundmusik verzichten - und auch das Licht deutlich dämpfen.

Eine seltsame Einladung

Allgemeine Informationen:

Heute ist der 20. Rahja des Jahres 25 HaI; drückende Schwüle liegt über Punin, der Hauptstadt des stolzen Almada, und Städter wie Weinbauern warten auf den erlösenden Regen. Ihr aber sitzt im kühlen Keller des *Löwin und Einhorn*, einer Schänke, die sich nach vielen Besuchen in Punin als eure Lieblings-"tränke" etabliert hat. Es ist schon geraume Zeit her, seit ihr euch das letzte Mal gesehen habt, und so habt ihr vielerlei Geschichten zum Besten zu geben, während der kühle Wein (oder der geeiste Tee) eure Kehlen feucht hält.

Ihr achtet nicht darauf, als sich die Tür zur Taverne öffnet, aber wenige Augenblicke später tritt eine junge Novizin des Borontempels - hager, vielleicht 15 Jahre alt, mit kahlgeschorenem Haupt - an euren Tisch und spricht den Zweiten Gezeichneten an: "Ihr seid (Titel und Name des Helden oder der Heldin)?" Ohne auf eine ausführliche Bestätigung zu warten, fährt sie fort: "Seine Erhabenheit wünscht euch und eure Freunde zu empfangen. Betrachtet diese Einladung als dringlich und *privatim*."

Meisterinformationen:

Es ist recht egal, wo sich die Helden in Punin genau aufhalten und sich über ihre Erlebnisse unterhalten. Geben Sie ihnen ruhig ein wenig Zeit, die letzten Abenteuer (Unsterbliche Gier, vielleicht auch Grenzenlose Macht) sowie die Geschehnisse der Zwischenzeit aufzuarbeiten. An dieser Stelle können Sie ihnen reit *KL*- oder *IN*-Proben oder eingestreuten Gerüchten und neuesten Informationen ein wenig auf die Sprünge helfen, wenn sie sich in ihren bisherigen Gedankengängen allzu sehr zu verheddern drohen. (Falls die Gezeichneten die Puniner Akademie oder den Borontempel noch nicht aufgesucht haben sollten, so mag dies übrigens der Grund für ihre Anwesenheit sein.) Die Novizin ist in der Tat eine Dienerin des hiesigen Tempels (in entsprechend einfacher Gewandung), die von einem Geweihten, Bruder Corvinus, den Auftrag erhalten hat, die 1 leiden zu einer Audienz beim Raben von Punin, dem obersten Diener des Totengottes nach Puniner Ritus, einzuladen.

Sie wird unaufdringlich im Hintergrund der Schänke warten, bis die 1leiden aufbruchbereit sind, und sie nicht weiter drängen, jedoch durch ihre schiere Anwesenheit deutlich

machen, dass die Angelegenheit keinen längeren

Aufschub duldet.

Lassen Sie die Helden ruhig diskutieren, wie sie zu dieser plötzlichen Ehre kommen. Die Novizin wird in das Gespräch nicht klärend eingreifen.

Allgemeine Informationen:

Nun, die Angelegenheit duldet wohl wirklich keinen Aufschub. Als ihr euch zum Gehen bereitmacht, tritt die Novizin wieder an eure Seite und führt euch durch die Straßen und Gassen Punins, bis ihr schließlich den mit einer drei Schritt hohen Mauer umfriedeten Tempelbezirk erreicht. Ihr werdet durch eine Seitenpforte eingelassen und durchquert den kleinen Garten des Tempels, einige arkadengesäumte Wandelgänge und schließlich den Wirtschaftstrakt des Gebäudes, bis ihr an eine Tür gelangt, vor der ein etwa 30jähriger Geweihter steht, der euch mit wortlosem Kopfnicken begrüßt. Überhaupt scheint es, als seien Lärm und Hektik der Stadt beim Betreten des Tempelgeländes wie mit dem Messer abgeschnitten.

Der Geweihte geleitet euch nun durch das Hauptgebäude, an der Wand der großen, oberen Bethalle entlang, in der eine breite Treppe in die unterirdischen Geschosse führt und in der eine große, schwarzmarmorne Statue des Raben über die schlafenden Gläubigen wie die hier aufgebahrten Toten wacht. Hinter der Halle geht es durch endlos scheinende, nur spärlichst mit einigen Gwen Petryl erleuchtete Gänge, treppauf, treppab, an geschlossenen, schweren Türen vorbei und durch solche hindurch. Nur hin und wieder begegnet ihr einem Tempeldiener, Novizen, Geweihten oder gar Ordenskrieger der Golgariten. Eure Schritte verursachen auf dem schmucklosen, schwarzen Teppich kaum ein Geräusch. Schließlich steht ihr vor einer hohen, doppelflügligen Tür aus Ebenholz, an der ein weiterer Golgarit steht. Der Geweihte hält kurz inne und öffnet dann die Tür. Der Raum dahinter mag vielleicht vier auf fünf Schritt messen und ist mit einem großen Schreibtisch gegenüber der Tür und etwa einem Dutzend, zu einem "U" angeordneten einfachen Stühlen möbliert. Die einzige Beleuchtung des Raumes stammt von einem Oberlicht, durch das ein Strahl hellen Tageslichts auf den Schreibtisch fällt. Dahinter könnt ihr eine hagere Person ausmachen; zwei weitere Gestalten sitzen an

den oberen Enden des 'U'. Mit einer Handbewegung bedeutet euch der Geweihte, Platz zu nehmen.

Meisterinformationen:

Offensichtlich soff die Audienz bei Seiner Erhabenheit nicht unbedingt zum Stadtgespräch werden, *weshalb* die Helden den Borontempel auch durch einen der Hintereingänge betreten.

Bei dem Geweihten, der sie empfängt und durch den Tempel geleitet, handelt es sich um Bruder Corvinus, den persönlichen Sekretär Bahram Nasirs, des Raben von Punin (soviel mögen boron- oder puninkundige Helden oder der zweite Gezeichnete, wenn dieser bereits

eine Audienz beim Raben von Punin hatte - erkennen). Die Heiden werden natürlich nicht davon abgehalten, kurz in der Bethalle zu verweilen, um ihre Gedanken auf die Allgegenwärtigkeit des Raben zu lenken. Falls sie *irgendwelche* Ränke vermuten, gönnen sie ihnen zur Orientierung im Gebäude ruhig eine *Orientierungsprobe+10*. Bei den drei Personen im Besprechungszimmer Seiner Erhabenheit handelt es sich um Bahram Nasir selbst, um den Ordensritter der Golgariten Gernot von Mersingen und um Commandanta Katalinya Adranex vom Orden des Schwarzen Raben.

Versammlung der Raben

Allgemeine Informationen:

Als eure Augen sich an das Dämmerlicht gewöhnt haben, könnt ihr die Person hinter dem Schreibtisch eindeutig als Seine Erhabenheit selbst identifizieren. Die beiden anderen, ein Mann und eine Frau, sind offensichtlich gerüstete Ordenskrieger, die in gespannter Erwartung kerzengerade auf ihren Stühlen sitzen. Vor dem obersten Boroni liegt auf dem Schreibtisch ein längliches Stoffbündel.

Nachdem ihr Seiner Erhabenheit Reverenz erwiesen und euch vorgestellt habt, wendet sich Bahram Nasir an den Zweiten Gezeichneten.

"(Titel und Name des Helden), Euch und Eure Gefährten mag die Art dieses Treffens verwundern, jedoch befürchte ich, dass ich es diesmal bin, der bedenkliche Kunde zu vermitteln hat, Kunde, die auch für Euch von Interesse sein mag, Der Herr hat mir offenbart, dass sich meine und Eure Wege kreuzen werden."

Mit diesen Worten und einer knappen Geste übergibt er das Wort an den Ordenskrieger zu seiner Rechten.

Meisterinformationen:

Eine Beschreibung der drei Anwesenden entnehmen Sie bitte dem Anhang: Dramatis Personae.

Dein Raben von Punin (Anrede: Euer Erhabenheit) nicht die gebührende Hochachtung entgegenzubringen, seine Rede zu unterbrechen oder sich sonst dem Anlass grob unangemessen zu benehmen, wird zwar *keine* direkten Folgen nach sich ziehen, jedoch könnte der höchste Boroni darauf verzichten, den Helden den Segen zu erteilen (siehe nächste Seite).

Wir gehen übrigens davon aus, dass der Zweite Gezeichnete im Rahmen seiner Mission bereits beim Raben von Punin vorgesprochen hat.

Allgemeine Informationen:

Der Angesprochene, ein Ritter vom Orden des Hl. Golgari, wie ihr jetzt an seinem Ornat erkennen könnt, erhebt sich, nickt euch zu und beginnt, mit knappen Worten und wenigen Gesten zu erzählen:

"Wie Ihr vielleicht gehört habt - Ihr sicherlich, Magister - unterscheidet die Hohe Alchimie fünf magische Metalle vom Mindorium bis zum Eternium, die allesamt nur in geringen bis geringsten Mengen auf Dere zu finden sind."

Er entrollt vor euch das Bündel auf dem Tisch des Hochgeweihten und bringt einen schwarz glänzenden Rabenschnabel zum Vorschein.

"Ihr habt sicherlich auch schon davon gehört, dass aus dem maraskanischen Endurium die berühmten Kaiserschwerter geschmiedet werden - oder besser gesagt, wurden, denn seit dem Jahre 14 Reto wurde genau ein Kaiserschwert gefertigt, das Krönungsschwert Kaiser Hals. Seit jenem Jahre 14 Reto besagt nämlich ein Zusatz zum Konkordat des Reiches mit den Kirchen der Zwölfe, dass ein Teil des Tempelzehnts, den das Reich zu entrichten hat, in Endurium erfolgt, welches wiederum nach einem komplizierten Schlüssel unter den Kirchen der Zwölfe aufgeteilt wird. So erhält auch die Wahre Kirche des Herrn Boron ..." mit Seitenblick auf die Commandanta - ihren Anteil, den sie wiederum zur Hälfte dem Patriarchen von Al'Anfa überläßt.

Aus jenem Metall lassen die Kirchen des Herrn Boron Waffen wider nekromantische Abscheulichkeiten schmieden und in seinem Angesicht weihen. Es sind wenige, und die Zahl der Nekromanten ist groß, doch wird uns dieses Geschenk des Herrn die Möglichkeit geben, den finsternen Schwarzkünstlern um so besser die Stirn zu bieten." Nach einer kurzen Pause fährt er fort: "Vor einigen Jahren wurde eine Erzkarawane mit Mindorium auf dem Weg von der Mine nach Tuzak von maraskanischen Rebellen überfallen und sämtliches Erz erbeutet. Selbiges ist jetzt wieder geschehen, und wir sind uns recht sicher, dass es sich dieses Mal nicht um einen Akt des Widerstandes handelte. Aber darüber könnt Ihr mehr erzählen ...?"

Meisterinformationen:

Auch von Mersingen ist es nicht gewohnt, dass man ihn unterbricht. Einwürfe und Fragen beantwortet er mit einem knappen; "Später." Auf Fragen zur genauen Legierung oder zu alchimistischen Spezialthemen weiß er natürlich auch keine Antwort.

Es ist zu bemerken (*Menschenkentnnis-Probe+8*), dass offensichtlich nur seine Ordensdisziplin ihn davon abhält, *seine* 'Kollegin zumindest verbal zu attackieren.

Allgemeine Informationen:

Er wendet sich an die Commandanta, die sich erhebt, kurz vor dem Rahen verneigt und die Rede ihres Vorgängers aufnimmt: "Die diesjährige Karawane sollte im späten Peraine von der Mine - deren genauer Standort uns ebenfalls unbekannt ist- aufbrechen und spätestens Mitte Ingerimm in Tuzak eintreffen. Dies ist nicht geschehen. Nach diesem Vorfall hat der Erhabene Patriarch es für richtig befunden, geeignete Beobachter zu entsenden, um den maraskanischen Widerständlern die Unsinnigkeit ihres Tuns nahe zu bringen. Am 9. Rahja haben wir vom Scheitern unserer Beobachter erfahren und müssen uns gewiss sein, dass sie den Flug über das Nirgendmeer angetreten haben. Ähnliche Informationen haben wir auch aus Rommilys erhalten, wo der KGIA ähnliche Unbill widerfuhr.

Ob der Qualifikation unserer Beobachter gehen wir davon aus, dass dieser Akt keiner maraskanischen Gruppe - zumindest keiner ohne äußere Unterstützung - gelungen sein kann. Ohnehin wäre eine solche Tat nur von symbolischem Charakter, da für die Verarbeitung des Metalls ein Stab an Alchimisten und Meisterschmieden benötigt wird, der einer Rebellengruppe sicherlich nicht zur Verfügung steht. Sollte es sich also um einen mehr als symbolischen Akt handeln, müssen wir davon ausgehen, ..." Der Rabe von Punin beendet den Satz: "... dass das Metall für Zwecke verwendet wird, die dem Willen des Herrn diametral entgegengesetzt sind."

Meisterinformationen:

Bei den 'geeigneten Beobachtern' handelt es sich mit höchster Wahrscheinlichkeit um Agenten der Hand Borons und wenn diese gescheitert sind, muß es sich um einen wahrhaft gefährlichen Gegner handeln.

Die allgemein geäußerte Vermutung, Diener Thargunitohts könnten mit dem Diebstahl zu tun haben, soll den Helden nur klar machen, dass man die Gegenseite ernst nehmen muß - diese 'Sektion' der Dämonenknechte ist nun wirklich unbeteiligt an Borbarads 'maraskanischer Operation'. (Nichtsdestotrotz werden sich die Helden wahrscheinlich gegen Untote ausrüsten und des Nachts Überfälle nekromantisch beschworener Ungeheuer befürchten, was der Stimmung nur zuträglich sein kann ...)

Jetzt ist auch die Zeit der Zwischenfragen gekommen. Auf genaueres Nachfragen können die Helden folgende Details erfahren:

- Die Endurium-Karawane ist für gewöhnlich jährlich im späten Frühjahr - Peraine oder Ingerimm - unterwegs.
- Sie wird meist von einem Banner der Drachengarde oder der Adlergarde bewacht. Genaue Wachpläne oder ähnliches sind nicht bekannt.
- Das Erz wird entweder in Jergan oder in Tuzak auf ein bewaffnetes Schiff verladen, das von Einheiten der kaiserlichen Perlenmeerflotte nach Perricum geleitet wird.
- *Wirklich* direktes Nachfragen (und eine *CH-* oder *Bekehren-Probe*) fördert zutage, dass die abgetrennten Köpfe der Agenten der Hand Borons nach Al'Anfa geschickt wurden

- ein deutliches Zeichen, dass der Gegner sich in seinem Tun recht sicher ist.

- Helden mit Staatskunst-Kenntnissen mögen sich erinnern, dass es sich bei der Gruppe, die vor einigen Jahren das Endurium stahl, um die maraskanische Rebellengruppe *Haranydad* handelte, die auch im Zusammenhang mit den neuerlichen Unruhen häufiger genannt wird.
- Fragen zum 'Organisatorischen' wird dir Commandanta im Anschluss mit den Helden durchgehen.

Allgemeine Informationen:

Nun ergreift seine Erhabenheit wieder das Wort: "Ihr habt von den Vorkommnissen gehört und mögt beurteilen, ob sie eure Queste berühren. Ich bin mir jedoch sicher, dass die Götter euch zu dieser Zeit an diesen Ort geführt haben, damit ihr euch der Angelegenheit annimmt - und sei es nur, um zu bestätigen, dass es nicht *sein* Werk ist. Solltet ihr euch zu diesen Untersuchungen bereit erklären, könnt ihr euch jeglicher Unterstützung der Kirchen des Herrn Baron sicher sein, so weit dies in unserer Macht steht.

Meisterinformationen:

Es ist kaum anzunehmen, dass die Helden sich nun auf eine Feilscherei mit dem Raben von Punin einlassen werden, was Spesen oder 'Beutebeteiligung' angeht. Sollten Sie dennoch mit einer solchen Gruppe 'gesegnet' sein, wird der Rabe von Punin die Helden sicherlich mit anderen Augen sehen und wahrscheinlich auf den folgenden Segen verzichten - 'Söldnerseelen sind nun einmal das Gebiet der Kor-Priesterschaft.

(Von der Organisation der Reise und der Beschaffung dschungeltauglicher Ausrüstung abgesehen, sind die Kirchen bereit, bei Erfolg bis zu 100 Dukaten oder 50 Dublonen pro Held auszuzahlen.)

Allgemeine Informationen:

Als ihr zustimmend genickt hat - die Stimmung im Tempel reizt euch wahrlich nicht zu Handschlägen oder lauten Schwüren -, erhebt sich der Rabe von Punin, uralt, zerbrechlich wirkend und doch ungebeugt.

"Im dreifach geheiligten Namen des Herrn Boron und seiner elf Geschwister, im zweifach geheiligten Namen seiner Alveraniare, im geheiligten Namen der Weisen, Mildten und Märtyrer.

Möge der Unergründliche über euren Schlaf, euer Vergessen und euren Tod wachen und richten. Möget ihr die Kraft haben, der Widersacherin entgegenzutreten, möge Gulgari euch finden, wo auch immer ihr seid, und Marbo euch in Gnade aufnehmen, möge Bishdaniel eure Träume hüten und euch Weisheit schenken, und möge Uthars Pfeil eure Feinde fällen.

Es war. Es ist. Es wird sein. Borons Segen mit euch."

Dann umrundet er seinen Schreibtisch und bitter jeden einzelnen von euch, vor ihm niederzuknien und den Segen des Herrn aus seiner Hand zu empfangen. Er legt jedem von euch die Hand auf den Kopf und wiederholt die Segensformel in

altertümlichem Bosparano. Er deutet eine Verbeugung an, umrundet wiederum den Schreibtisch und ist verschwunden.

Meisterinformationen

Es kann passieren, dass ein Novadi unser den Helden sich weigert, den Segen zu empfangen. Der Rabe wird nur einmal kurz auf den gemeinsamen Zweck der Mission hindeuten und dann nicht weiter in den Heiden dringen. Eine konsequente Weigerung sollte ruhig als 'gutes Rollenspiel' angesehen werden und entsprechend AP bringen - schließlich verwehrt sich der Novadi (oder wer auch immer) der Folgenden segensreichen Wirkung. Der Segen des höchsten Vertreters Borons auf Deren (eine der mächtigsten bekannten Segensformeln) bewirkt, dass ein scheinbar Toter (dessen LE auf-1ü gefallen ist) wieder von Uthars Pforte zurückgeholt werden kann und dass die Seele eines Verstorbenen auf jeden Fall in Borons Hallen gelangt und keine Furcht vor Tharguniloth oder den anderen Herrschern der Siebten Sphäre haben muß. Ein Boron-Geweihter erhält durch den Segen 2W6 Karma-Punkte zu seinem aktuellen Stand hinzu, ein geweihter Diener der anderen elf Götter 1W6. Ob die anderen Segensformeln (gerade in Bezug auf Visionen, die Bishdaniel bringt, oder auf Uthars unwiderruflichen Pfeil) eintreffen, liegt in Ihrer meisterlichen Hand - aber gerade die Weisträume könnten an der einen oder anderen Stelle nützlich sein.

Die Wirkung des Segens hält natürlich nur so lange an, wie der Gesegnete keine boronlästerlichen Taten (d.h. Grab-Schändungen, Nekromantie - in diesem Fall auch der NEKROPATHIA) begeht. Bei grob lästerlichem Verhalten kann sich ein solcher Segen übrigens durchaus auch in einen Fluch verwandeln...

Das 'Verschwinden' des Raben mag zwar übernatürlich wirken, beruht aber nichtsdestotrotz auf einer gut verborgenen Tür im Sehartan hinter dem Schreibtisch.

Organisatorisches

Meisterinformationen:

Nun übernimmt Commandanta Katalinya Adranetz das Kommando- und das darf man getrost wörtlich verstehen, denn die Al'Anfanerin ist militärische Vorbereitungen durchaus gewöhnt. Die Commandanta hat offensichtlich mit der Zusage der Helden gerechnet und bereits (Anzahl der Helden) Passierscheine - kleine Obsidiantäfelchen mit dem Zeichen des gekrönten Raben - vorbereiten lassen, die den Helden Freies Geleit in den zwölfgöttlichen Landen (und vielleicht auch auf Maraskan) gewähren sollen. Des weiteren sendet sie sofort einen Eilboten nach Khunchom, der dort 'das Nötige' für die Helden organisieren soll. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt Horas in den Rubinen. Die Al'Anfanerin empfiehlt den Helden, den Raschtulspäß zu benutzen und sich am Oberlauf des Mhanadi möglichst bald nach einem Schiff umzusehen, denn dies sei unter den momentanen Wetterverhältnissen sicherlich die schnellste Route.

Schlussendlich erhält jeder Held einen Beutel mit 10 Dukaten als Reisekasse.

Auch hier kann es passieren, dass ein Held - eventuell wieder erwähnter Novadi - die Zusammenarbeit mit der ehemaligen 'Feindin' ablehnt. Es besteht jedoch kein Grund zur Besorgnis, denn zum einen wird hier wahrscheinlich die Rest-Gruppe darauf drängen, jede Hilfe anzunehmen, zum anderen werden die Helden außer der vorbereitenden Organisation und dem schlussendlichen Überbringen der Nachrichten in den Tuzaker Borontempel keinen Kontakt mit den (alanfanische) Boronis mehr haben, Wir gehen im folgenden davon aus, dass die Helden noch am Nachmittag des 20. Rahja ihre nötigen Besorgungen machen und am Morgen des 21. reisefertig sind. Sollte dem nicht so sein, müssen Sie den Zeitplan natürlich entsprechend ändern.

Aves in der Sternenleere: Auf nach Khunchom

Zweck und Stimmung der Szenen:

In diesem längeren Abschnitt reisen die Helden von Punin nach Khunchom. Der Weg ist -zumindest für solch erfahrene Helden - ohne größere Gefahren, so dass Sie die einzelnen Etappen entweder mit kurzen Beschreibungen abhandeln können oder (wenn Ihre Spieler Spaß an Überlandreisen haben) auch die Informationen aus den Kreaturen des Schwarzen Auges und dem Handbuch für den Reisenden zur Hand nehmen können.

Einzig der Aufenthalt- oder die Weiterreise an den Namenlosen Tagen haben eine größere Bedeutung für das Abenteuer, da hier entsprechende Szenen zeigen sollen, dass bei weitem nicht alles, was man sich über diese 'fünfte Jahreszeit' erzählt, als Ammenmärchen abzutun ist - gerade nicht in diesen Zeiten.

Als Hintergrund empfehlenswert sind orientalische Musik oder Wildnisgeräusche, dazu angenehme Beleuchtung oder Tageslicht.

Unterwegs

Meisterinformationen:

Der *schnellste* Weg von Punin nach Khunchom führt - gerade jetzt im Sommer - zweifelsohne über den Raschtulswall, genauer: über den Raschtulspañ, eine recht häufig benutzte Route der 'etwas abenteuerlustigeren' Helden und Händler. (Der Weg über Weinbergen und die Karawanenroute nach Minna ist genau soviel *sicherer*, wie er zeitaufwendiger ist ...) Sie können den Weg der Heldengruppe anhand der Karten *Die Wüste Khom und Mhanadistan* und *Gorien, der Balash und Thalusien* aus der Box Die Wüste Khom und die Echsensümpfe nachverfolgen.

Alle folgenden Zeitangaben gehen von einer berittenen Heldengruppe aus. Abenteurer auf Schusters Rappen benötigen für die Etappen von Erkenstein bis Shobilla die jeweils doppelte Zeit - erhöhen Sie in diesem Fall am besten die Wahrscheinlichkeiten, in den Orten am Mhanadi ein Boot zu finden, das sie flussabwärts mitnimmt.

21. Rahja: Then

Spezielle Informationen:

Der Weg nach Then führt über den Yaquirstieg und ist bis zum Nachmittag zurückzulegen. Der Ort hat etwa 400 Einwohner und lebt offensichtlich von der Fähre, die hier den Yaquir überquert: Zwei große Herbergen, eine davon regelrecht als Karawanserei ausgebaut, bieten dem Wanderer Unterkunft; für den geistlichen Beistand sorgen je ein kleiner Travia-, Phex- und Efferdtempel. Im Phextempel ist auch eine Wechselstube eingerichtet, in der Dukaten, Silbertaler und Heller gegen Marawedis, Zechinen und Muwlat getauscht werden können (und umgekehrt): Für einen Dukaten erhält man 9 Zechinen. Ausrüstung für 'die schwierige Überquerung des Rashtulswalls' kann im Eisenwarenladen von Väterchen Bromil erworben werden - auch wenn diese Ausrüstung im Sommer deutlich nicht vonnöten ist.

Die Fähre verkehrt von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang; die Fährfrau verlangt 5 Heller pro Bein und zwei Silbertaler pro Rad.

22. Rahja: Quelle des Orbun, ein Landgasthaus

Spezielle Informationen:

Entlang des Orbun führt ein ausgetretener Pfad direkt auf den Raschtulswall zu, der in seiner ganzen Majestät den Horizont von Nordosten bis Südwesten einnimmt. Die ersten Meilen lässt es sich hier noch reiten, aber ab dem frühen Nachmittag - wenn das plätschern des Orbun in ein wütendes Gurgeln übergeht - sollten die Pferde auf dem steiler werdenden Pfad geführt werden.

Am frühen Abend erreichen die Helden einen (wohl gegen gelegentliche Ferkinaüberfälle) befestigten Gasthof, der vom darpatischen Wirtsehepaar Ochsmüller geführt wird. Schlafplätze sind genug vorhanden; das Essen ist reichlich und wie die gesamte Bedienung recht preiswert. Die Helden haben wahrscheinlich den ein oder anderen Händler unterwegs überholt, der dann im letzten Tageslicht eintrifft. Im Schankraum sitzen bereits einige Gäste, die offensichtlich von der anderen Seite des Passes stammen: ein Fasarer Händler mit zwei Söldlingen, eine Sharisad und ihr Leibwächter (wohl aus Bagfua) und eine Gruppe von vier Erzzwergen aus Fasar. Ihren Berichten zufolge ist der Pass ohne Schwierigkeiten gangbar und ihr Weg weder von Ferkinas noch von wilden Tieren behindert gewesen.

23. Rahja: Vor der Passhöhe

Spezielle Informationen:

Ab jetzt führt der Pfad durch einen lichten Kiefernwald, aus dem auf Felsklippen wachsende einzelne Zedern ragen. Bisweilen läuft der Weg parallel zu einer tief eingeschnittenen Klamm, dann wieder in Serpentina steil Hügeln. Schließlich öffnet sich vor den Helden ein breites, nur mit kargem Gras und wenigen Büschen bewachsenes Tal, das gegen Osten nur noch sanft ansteigt und den Blick auf den eigentlichen Raschtulspañ, flankiert von mächtigen Bergriesen, freigibt. Hier angekommen, dämmen es bereits. Die Passhöhe in vielleicht zwei Meilen Entfernung werden die Helden heute nicht mehr erreichen.

Außerdem gibt es hier, in einer kleinen Senke, auch steinerne Unterstände für die Pferde, von vorherigen Wanderern zusammengetragenes Feuerholz und in einiger Entfernung sogar eine kleine Tränk.

Meisterinformationen:

Bedenken Sie, dass es hier - in immerhin fast zweieinhalbtausend Metern Höhe - nachts empfindlich kalt werden kann. Dafür können Sie die Helden dann aber auch (jetzt oder am nächsten Morgen) mit einer phantastischen Aussicht über Almada beglücken. Sollten die Helden auf die Idee kommen, nachts Kletterpartien zu veranstalten (um z.B. die Passhöhe zu erreichen), sollten Sie sie mit einigen saftig erschwerten *Kletter-Proben* und ein bis zwei W6 Schaden daran erinnern, dass sie sich hier auf dem höchsten Gebirge des Kontinents befinden. Anderes zu befürchten haben sie allerdings nichts...

24. Rahja: In der Wildnis

Spezielle Informationen:

Die Überquerung des Raschtulspasses ist zu dieser Jahreszeit wirklich ein Kinderspiel. Zwar müssen die Pferde geführt werden, jedoch hat man binnen zwei Stunden den Sattel erreicht und blickt nun auf Mhanadistan herab: Im Süden sind schroffe, dicht bewaldete Hügel zu erkennen, darauf folgend ein silbern glitzerndes Band und schließlich ein weiterer Gebirgszug, hinter dem bereits wieder die endlose Khom kauert. Gegen Abend sind die Helden bereits wieder deutlich unterhalb der Waldgrenze. Der Pfad ist schmal und steinig, und das ein oder andere Mal muß eine Hängebrücke über einen reißenden Gebirgsbach überquert werden, aber ansonsten ist auch hier alles ruhig und friedlich. An einigen Stellen finden sich die Reste von Nachtlagern vorheriger Reisender.

Meisterinformationen:

Für die Auswahl eines wirklich bequemen Lagerplatzes können Sie eine *Wildnisleben-Probe* verlangen - grundsätzlich geeignet sind sie alle. Wenn Sie wollen, wäre dieser Lagerplatz der Richtige für einen Überfall von Ferkinas (etwa 3 mehr als die Helden) oder Khoramsbestien (doppelte Anzahl der Helden); später werden Sie kaum noch Gelegenheit für solche Zwischenspiele haben.

25. Rahja: Erkenstein

Spezielle Informationen:

Einige Hängebrücken und eine lange Bergflanke später erreichen die Helden am späten Nachmittag den Erkin, einen tief eingeschnittenen Gebirgsfluss in einem etwa eine Meile breiten 'J'al, an dessen Ufer der Pfad deutlich besser ausgebaut ist. Erkenstein ist - von der Architektur her zu urteilen - offensichtlich eine alte mittelreichische Siedlung, die sich um eine am Ufer liegende Burg gebildet hat. Die nur notdürftig erhaltene Festungsanlage bewacht auch die steile, für Fuhrwerke

wohl nicht geeignete Steinbrücke. Der Ort hat etwa 400 Einwohner, zwei Gasthäuser (den Raten *Ochsen* und den *Gerupften Greifen*), einen Perainetempel sowie einen Phex- und einen Traviashrein für Reisende. Man spricht Garetti (mit fürchterlichem Akzent).

Meisterinformationen:

Der Erkin führt - gerade jetzt im Sommer - zu wenig Wasser, um mehr als einfache Kanus zu tragen. Also werden die Helden wohl zu Pferd weiterreisen müssen. Der *Graf* ist übrigens das deutlich bessere Etablissement, in dem sich auch Fernreisende treffen. Hier können die Helden ihre Kenntnisse über Mhanadistan ein wenig auffrischen; wirklich wichtige Neuigkeiten gibt es aber keine.

26. Rahja: Selicum

Spezielle Informationen

Ab Erkenstein ist der Pfad sogar wieder regelrecht Straße zu nennen. Also geht es im leichten Trab an Khattaqh (zur Mittagszeit) und der Einmündung des oberen Mhanadi vorbei, dann kommt auch schon Selicum in Sicht, ein Kaff von vielleicht 300 Einwohnern, das wohl nur durch seine Karawanserei und seinen kleinen Flusshafen irgendeine Bedeutung gewonnen hat. Trotz des bosparanischen Namens handelt es sich hier um ein von *einem* Hairan regiertes Dorf dessen Bewohner sich zum All-Einen bekennen was ihren trefflich phexgefälligen Geschäftsbeziehungen zu Ungläubigen allerdings keinen Abbruch tut.

Die Karawanserei selbst hat als wichtige Station an der Strecke nach Fasar schon einen Ruf zu verlieren und ist dementsprechend gastfreundlich und gut ausgestattet.

Meisterinformationen:

Bei einer 1 auf W6 liegt hier ein Floß vor Anker, das die Helden für 1 Zechine pro Kopf bis nach Bagfua mitnehmen kann -allerdings bietet es keinen Platz für Pferde. Die Betreiber sind vermummte, wortkarge Ferkinas (und keiner weiß, ob sie nicht noch andere Geschäfte außer der Flößerei betreiben).

27. Rahja- Kerbal

Spezielle Informationen:

Ein Nest von 120 Einwohnern, entweder zu arm oder götterlos, um sich einen Tempel oder ein Rastullah-Bethaus leisten zu können. Eine schmutzige Herberge bietet Gastung für Reisende und Flussschiffer.

Meisterinformationen:

Bei einer 1 auf W6 liegt hier ein größeres Floß vor Anker, das die Helfen (und sogar ihre Pferde) für 1 Zechine pro Kopf bis nach Bagfua mitnehmen kann. Die Flößer sind eine muskelbepackte, grummelige,

verschlossene, sechsköpfige Familie - ganz wie man sie auch auf dem Svellt oder Born finden könnte, nur dass es sich hier um Tulamiden handelt

28. Rahja: Landgasthaus hinter Vishid

Spezielle Informationen:

Einige Meilen hinter Vishid steht ein altes Bruchsteingebäude mit vielen neuen Anbauten aus dem ortstypischen Lehm, das sich offensichtlich nicht entscheiden kann, ob es ein Landgasthaus oder eine Karawanserei sein will.

Zimmer und Unterkunft für die Pferde sind ohne Schwierigkeiten zu bekommen, ersteres hinreichend 'mitbewohnerfrei'.

Meisterinformationen:

In Vishid selbst findet man bei einer 1 auf W6 einen fachen Flusskahn, dessen schnauzbärtiger 'Kapitän' nach viel Gefeiße bereit ist, die Helden und ihre Pferde bis Samra mitzunehmen - für den äußerst phexgefälligen Preis von 2 Zechinen pro *Bein*.

29. Rahja: Fährstation gegenüber Shobilla

Spezielle Informationen:

An diesem Tag gelangen die Helden bis zu einer Abzweigung, wo ein Weg nordwärts nach O'Hahin führt. Direkt an der Weggabelung, einige hundert Schritt von einem See entfernt, liegt eine Karawanserei mit angeschlossener Fährstation, wo man für 1 Zechine pro Person über den Mhanadi setzen kann. In der Karawanserei tut man ein Möglichstes, der vielen Stechmücken Herr zu werden, die in diesem sumpfigen Gebiet hausen, oder zumindest deren Präsenz mit allerlei Annehmlichkeiten zu überdecken, und so können die Helden einigermaßen komfortabel und preiswert unterkommen. Die Stimmung im Schankraum, der fast ausschließlich von Tulamiden und Mittelländern frequentiert wird, ist allerdings gereizt, da viele Reisende fürchten, ihr geplantes Ziel nicht mehr vor Beginn der Namenlosen Tage zu erreichen - was wiederum bei den wenigen anwesenden Novadis zu einigen abfälligen Bemerkungen über die

'abergläubischen Ungläubigen', bisweilen auch zu einem zufriedenen und vielsagenden Händereiben führt.

Meisterinformationen:

In Shobilla selbst ist bei 1 bis 3 auf W6 ein Schiff zu finden, das die Helden nach Bagfua bringen könnte, bei einer 1 sogar ein kleiner, schneller Segler, der es bis nach Samra wagen würde. Auf den langsamen Schiffen kostet die Passage 1 Zechine pro Bein, auf dem Segler, der offensichtlich von einer Ferkina-Kapitänin geführt wird, 5 Zechinen. Die Winde stehen günstig, und so erreicht das Schiff tatsächlich im allerletzten Tageslicht des 30. Rahja Samra.

30. Rahja: Bagfua

Spezielle Informationen:

Von Shobilla aus muß man schon einen strammen Ritt hinlegen, um noch rechtzeitig Bagfua zu erreichen, eine befestigte Kleinstadt tulamidischen Stils, die in ihren Mauern sowohl Zwölfgöttergläubige als auch Rastullahanhänger beherbergt.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden in der Nacht zu spät ankommen, müssen sie am Tor eine peinlich genaue Untersuchung durch den eilends herbeigerufenen örtlichen Magier, einen Mawdhi und eine Geweihte des Efferdtempels über sich ergehen lassen, wobei zumindest die Gezeichneten einige Erklärungsschwierigkeiten haben dürften - die Passierscheine des Borontempels kommen hier sicherlich zupass. Da an den Namenlosen Tagen kaum ein Kapitän es wagen würde, den Mhanadi zu befahren (der im Sommer gerade hier oben mit tückischen Sandbänken durchsetzt ist), sollte es am 1. Praios keine Schwierigkeit sein, ein Boot oder Schiff bis Samra, Mherwed oder Rashdul zu bekommen. Auch hier gilt wieder der (fast obligatorische) Preis von einer Zechine pro Bein.

Es ist sogar möglich (bei 1 oder 2 auf W20), dass sich ein Kapitän findet, der die Kampfkraft der Helden hoch genug einschätzt, dass er sie als Söldlinge sogar an den Namenlosen mitnimmt (und sich so die Passage entgelten lässt) und dem göttlichen Zorn trotz.

Die Namenlosen Tage

Meisterinformationen:

je nachdem, wie schnell die Helden vorankommen, sollten sie noch vor Beginn der Namenlosen Tage entweder Bagfua oder sogar Samra erreichen. Sie können frei entscheiden, ob sie nun Quartier beziehen oder weiterreisen wollen. Sie werden allerdings kaum Aufnahme finden, schon gar nicht, wenn sie einen Ort des Nachts erreichen. Die abergläubischen Bewohner verlassen ihre Häuser nur für die allernötigsten Verrichtungen, die Handwerksbetriebe sind zugesperrt (und es ist zu bezweifeln, ob ein Schmied wegen ein paar Goldmünzen sein Seelenheil aufs Spiel setzen wird).

Freundlichere - will heißen neutralere - Aufnahme finden die Helden bei den Novadis, die ja am ersten der Namenlosen Tage sogar ihren 3. *Rastullahellah* feiern. Da aber die Weiler und Dörfer entlang der Mhanadistraße überwiegend von zwölfgöttergläubigen Tulamiden bewohnt sind, haben sich die meisten Novadis zu ihrem Feiertag nach Mherwed begeben, wohin dann auch die Helden reisen mussten (von Samra aus binnen zwei Tagen scharfen Ritts erreichbar). Zusätzlich können Sie die Helden mit einer ebenfalls offensichtlich 'abwehrbereiten' Natur zu kämpfen haben. (Gerade Tiere spüren durchaus, dass irgendetwas nicht in Ordnung ist.)

Ob sie auf Geister oder Dämonen treffen, bleibt ihnen als Meister überlassen, jedoch ist es empfehlenswerter, auf Andeutungen und subtile Bedrohungen zurückzugreifen.

Anmerkung. Der Schrecken der Namen lasen Tage ist mehr als nur ein Aberglaube des Volkes, er ist eine auf ungünstigen Sternkonstellationen beruhende Naturgesetzlichkeit, die dazu führt, dass in der 'litt Beschwörungen leichter von der Hand gehen (aber reit einem deutlichen Zufallselement behaftet sind), ja, dass allgemein 'Unruhe' in den Sphären herrscht, die sich auf Dere in jenseitigen Erscheinungen manifestiert - und dass die Novadis nicht an den Schrecken dieser Tage glauben, liegt wohl daran, dass sie ursprünglich in der Khom kaum einmal mit Erscheinungen derischer Art belästigt wurden, von 'jenseitigen Entitäten' ganz zu schweigen.

Ruinen von Zhammorrah

Meisterinformationen:

Sollte ein Held versucht sein, während der Namenlosen Tage tagsüber von Samra aus einen Ausflug' zu den Ruinen der während der Skorpion kriege vollständig vernichteten Stadt Zhammorrah zu unternehmen, kann er folgendes erleben:

Allgemeine Informationen:

Etwa vier Meilen östlich der Ansammlung armseliger Lehmhütten, die sich Samra nennt, erheben sich auf einer Fläche von gut einer Rechtmeile mehrere ungleichmäßig geformte Hügel von Fünf bis zwölf Schritt Höhe, teilweise mit kargem,

von der unbarmherzigen Sonne verdorrtem Gras bewachsen, größtenteils jedoch kahl und mit gelblich-grauem Staub bedeckt.

Beim Durchstöbern der Hügel findest du zwar die ein oder andere Tonscherbe, und hier und da bleicht ein Knochen in der Sonne, aber sowohl von der Pracht als auch von der Tragödie dieses Ortes ist wenig zu spüren...

Meisterinformationen:

Wenn der Held die Szenerie aus der Luft betrachten kann, erkennt er eine grobe Unterteilung der Ruinen in Felder, die wohl einstmals Stadtteile waren; weitere Besonderheiten sind jedoch nicht auszumachen. Mit einem ODEM ARCANUM können einige wabernde Fetzen astraler Kräfte ausgemacht werden, die sich bei Betrachtung mit dem OCULUS ASTRALIS als Geister von menschlicher und...- insektoider Form entpuppen - und sich als weder kommunikativ noch aggressiv erweisen, sondern einfach nur sind Alles in allem sollte ein Held von einem solchen Ausflug höchstens ein paar in Ur-Tulamida beschriftete Tonscherben und ein ausgesprochen ungutes Gefühl mitbringen - von den Problemen einmal ganz abgesehen, die es mit sich bringt, Samra ungesehen zu verlassen oder wieder zu betreten, denn wer das Ruinenfeld an 'den Tagen' aufsucht, steht nach Meinung der Samraner zweifellos mit Namenlosen Mächten im Bunde ...

Sollte ein Held die Ruinen nach Sonnenuntergang aufsuchen, dann sind Sie gezwungen, ihm in der Tat eine Geistervorstellung' zu geben - und zwar eine, die er so schnell nicht vergisst (und die mindestens in MU und KL je -1 für eine Woche resultiert).

Auf dem Mhanadi (Meisterinformationen)

Spätestens in Samra sollte es den Helden möglich sein, eine Schiffspassage nach Mherwed, Rashdul oder Khunchom zu erlangen (und je nach Zwischenstation auch entsprechenden Anschluss). Die Fahrt von Samra nach Khunchom dauert insgesamt sechs Tage, so dass wir im folgenden davon ausgehen, dass sieh die Helden am Abend des 6. Praios 27 Hal in Khunchom befinden. Abweichungen von diesem Zeitplan sind nicht tragisch, müssen jedoch von Ihnen entsprechend berücksichtigt werden.

Die Reise auf dem Mhanadi verläuft, falls Sie es nicht anders wollen, ohne größere Schwierigkeiten. (Mögliche Störungen

wären Sandbänke, große Alligatoren oder gar Flusspiraten.) Auf der Fahrt können sich die Helden eventuell mit anderen Passagieren oder der Mannschaft des Schiffes austauschen und so einen Einblick in die momentanen Verhältnisse entlang des Mhanadi erhalten. Da die Reisepreise in Rashdul, die innenpolitischen Schwierigkeiten des Kalifats oder verlandete Nebenarme im Mhanadidelta nicht Gegenstand dieses Abenteuers sind, überlassen wir diese Gegebenheiten Ihrer freien Entscheidung. Informationen und Gerüchte, die für das Abenteuer von Bedeutung sein könnten, finden Sie in den beiden nächsten Abschnitten.

Die Pentagramm-Akademie zu Rashdul (Meisterinformationen)

Es ist anzunehmen, dass die Helden -zumal mit den wenigen Hinweisen, die sie besitzen - auf ihrem Weg alle Informationsquellen ausnutzen wollen, die ihnen bekannt sind, wozu mit Sicherheit auch die Magierakademien von Mherwed und Rashdul zählen.

In Mherwed ist man alles andere als begeistert, sollten die Helden ihre Auftraggeber nennen, denn theoretisch dauern die Feindseligkeiten mit Al'Anfa immer noch an. Aber auch über die Ereignisse auf Maraskan ist man nicht im geringsten im Bilde, so

dass sich ein Besuch der Zauberschule des Kalifen als ausgesprochen fruchtlos erweist. Man kann nicht sagen, dass die Magier in Rashdul viel gesprächiger wären, aber gerade die Präsenz beider Boronkulte in der Stadt verleiht dem Begehrt der Helden ein besonderes Gewicht, und so ist Spektabilität Belizeth Dschelefsunni bereit, zuzugeben, dass man am 22. Ingerimm eine deutliche Erschütterung der Sphären wahrgenommen hat, die offensichtlich von einer wirklich großen Beschwörung herrührt.

Die Magier umschreiben dies zwar mit jeder Menge neutral klingendem Fachbosparano, aber nur hinreichend einfühlsamen Helden (hohe *IN-* oder *Menschenkenntnis-Werte*) können erkennen, dass sie offensichtlich zutiefst beunruhigt sind. Auf die Stichworte 'Maraskan' oder 'Endurium'

angesprochen, weiß man nur von den magischen Eigenschaften des arkanen Metalls zu berichten, und kann auch mit ein wenig Nachdenken auf den dreisten Überfall auf die Endurium-Karawane von vor einigen Jahren verweisen, der offensichtlich auf das Konto einer bekannten maraskanischen Rebellengruppe geht.

Weitere Hinweise auf der Reise (Meisterinformationen)

In Mhanadistan ist man an den Ereignissen auf Maraskan, nun, herzlich wenig interessiert - wenn man überhaupt weiß, wie die Welt hinter den nächsten Hügeln aussieht. Die wenigsten Bauern und Hirten kennen mehr von Aventurien als phantastische Geschichten am Feuer oder Erzählungen aus mindestens dritter Hand, die sich um die Schurkereien der Al'Anfaner, die Pracht der goldenen Kaiserin Amene oder die Heldentaten des jungen Prinzen Brin drehen. Vielleicht hat man sogar schon von einigen Taten der Helden gehört (die jetzt als 'urales Märchen' daherkommen). Sie können während der Reise Ihrer Phantasie freien Lauf lassen - an für das Abenteuer verwertbaren Informationen können die Helden folgendes erfahren:

- Marustan (der alte Name Maraskans) ist das Bannland, auf das ohnehin kein hesindebeschenkter

oder rastullahesegneter Tulamide seinen Fuß setzen sollte. In den dichten Wäldern der Insel treiben immer noch Echsenmagier ihr Unwesen, die allerlei giftiges Getier gezüchtet haben. Die menschlichen Bewohner der Insel sind entweder irre oder mordlüstern - wahrscheinlich aber beides.

- In Khunchom leben viele maraskanische Exilanten, unter denen sich auch allerhand 'Schmuggler, Rebellen, Zauberer und Meuchler' befinden sollen. Vielleicht wissen die ja etwas über die Vorgänge auf der Insel.
- Am Unterlauf des Mhanadi lässt sich von einem Flussschiffer erfahren, dass die Seeblockade der Insel seit einigen Wochen so sehr verstärkt wurde, dass nur noch die wagemutigsten Schmuggler des Nachts unterwegs sind.

Die Perle des Mhanadi

Meisterinformationen:

In Khunchom haben die Helden die Möglichkeit, weitere Informationen zu sammeln und sich ein letztes Mal auszurüsten, bevor es ins eigentliche Abenteuer geht. Außerdem lernen sie hier bereits die weitreichenden Beziehungen des al'anfanischen Boronkultes kennen. Schließlich finden sie ohne größere Probleme das Schmugglerschiff, das sie nach Maraskan übersetzen soll, alles in allem eher ein kurzes Zwischenspiel. Aus diesem Grund werden wir den Aufenthalt in Khunchom auch sehr knapp abhandeln. Mehr zu dieser faszinierenden Stadt finden Sie im Band *Die Wüste Khom* und die Echsen Sümpfe auf den Seiten 84ff. und in vielen neueren Abenteuern.

Die Drachenei-Akademie

Meisterinformationen:

Da die Magierakademie wahrscheinlich in den letzten Jahren zu einem regelrechten 'Heldentreffpunkt' geworden ist, sind Seine Spektabilität Khadil Okharim (siehe Anhang. *Dramatis Personae*) und die Magisterinnen und Magister vermutlich ohnehin gute Bekannte - man kann also nach einem Tee und einer Wasserpfeife schnell zur Sache kommen. In der *Drachenei-Akademie* weiß man folgendes zu berichten:

- Die Rashduler Beobachtungen vom 22. Ingerimm kann man hier deutlich bestätigen, und da man hier über einige exzellente Analysemagier verfügt, sogar noch etwas konkretisieren: Es muß sich um

eine Invokation bislang nicht beobachteten Ausmaßes gehandelt haben, die - so wissen die Dschinne zu berichten - Widerwärtiges mit allen Elementen außer dem Eis anstellt. Am schlimmsten seien die Perturbationen im Wasser, und sie hielten auch weiterhin an.

- Über die Magischen Metalle, Endurium im Besonderen, kann man natürlich erschöpfend Auskunft geben -es handelt sich schließlich um ein, wenn auch seltenes, Grundmaterial der Arbeit der Akademie. Von einem erneuten Überfall auf die Endurium-Karawane weiß man jedoch nichts. (Und dass man im Efferd 23 zwanzig Unzen des Metalls von den Haranydad erworben hat, wird man nur auf direktes Nachfragen beiläufig erwähnen.)
- Es gibt natürlich noch jemanden, der weitaus mehr weiß. Der aber ist seit Jahrtausenden nicht mehr als ein gefangener Geist in einem großen Kristall...
- Sie können die Helden in der Akademie nach Belieben (also möglichst nicht) mit magischen Gegenständen ausstatten, aber da sich Khadil Okharim mehr Phex als Hesinde verpflichtet fühlt, könnte das ausgesprochen teuer werden ...

Im Borontempel

Meisterinformationen:

Der südlich der Stadt gelegene *Tempel des Todes* ist ein eher unspektakuläres, flaches Gebäude, das inmitten eines regelrechten

'Dorfes' aus fensterlosen, schwarzen Steinhütten steht. Keiner der anwesenden drei Geweihten und vier Laien weiß etwas von irgendwelchen Vorkehrungen, die für die Helden getroffen worden wären. Sie sind allerdings durchaus bereit, die Helden (dank deren 'Passierschein') nach Kräften zu unterstützen.

Im Maraskanerviertel

Allgemeine Informationen:

In den letzten Jahren hat sich das Gesicht des Maraskanerviertels deutlich gewandelt: Nicht nur, dass hier mittlerweile gut 1.500 Menschen leben, die ihre eigene Sprache sprechen, ihre eigenen, seltsamen Bräuche pflegen, auch die Gebäude wurden im Lauf der Zeit immer mehr 'maraskanisiert', so dass man heute fast das Gefühl hat, durch die Straßen Tuzaks zu wandeln. Zentrum der kleinen Ansiedlung ist die Bethalle für die Zwillingsgötter Rur und Gror, der Tempel der Weitenscheibe, der von den Zwillingsbrüdern Kardin und Garumin geleitet wird.

Meisterinformationen:

Die meisten Exilanten sind gegenüber Fremden, gerade 'Garetoj', ausgesprochen wenig aufgeschlossen, wenn auch oberflächlich sehr freundlich. Bei Fragen, die das Rebellenwesen betreffen, können sie im besten Fall auf den Tempel verweisen - im schlimmsten Fall, vor allem wenn die Helden allzu ungeschickt fragen, kann es sein, dass ihnen in einer dunklen Gasse ein Schlägertrupp auflauert. Kardi(ji)n und Garumi(ji)n unterhalten natürlich nach wie vor gute Beziehungen zur Insel, und da die 'südliche' Unterstützung des maraskanischen Widerstandes über den al'anfanischen Boronkult läuft, sind sie auch bereit, den Helden zu helfen. Sie sind sogar dazu mittels einer kleinen 'Spende' aufgefordert worden (was sie natürlich den Helden nicht auf die Nase binden werden). Beide waren in ihrer Jugend selbst eine Zeitlang im Untergrund, ehe sie nach dem Tuzaker Aufstand von der Insel fliehen mussten. Im Tempel der Weitenscheibe können die Helden folgendes erfahren:

- Ja, man hat von seltsamen Vorkommnissen in der Maraskankette gehört, weiß aber nur, dass eine Gruppe von Freischärlern ein offensichtlich besonders kühnes Unternehmen durchgeführt hat.
- Vor allem können die Exilanten den Helden natürlich einen Abriss über die neuere maraskanische Geschichte geben. Auch über ihre Gegenspieler (Fürst Herdin, Delian von Wiedbrück) wissen die Brüder zu berichten - natürlich nur die 'offiziellen' Kenntnisse.
- Man weiß, dass die Bündnisse und Allianzen der Rebellen untereinander teilweise sehr brüchig sind und kann daher keinen genauen Überblick über die jetzige Situation geben, aber natürlich einige der bekannteren Gruppen namentlich nennen und eine grobe Einschätzung geben (siehe Seite 34). Als einigermaßen verlässlich gelten die Haranydad und die Dajinim

Im Hafen

Allgemeine Informationen.

Der Hafen von Khunchom ist ein solches Gewirr von Hausbooten, Fischkuttern und Hochseeschiffen, dass schon der Einheimische leicht einmal den Überblick verliert. Wie soll es euch da erst ergehen? Eine Zedrakke sollt ihr suchen, aber wo anfangen bei den gut drei Dutzend?

Um euch herum preisen Händler und Fischer ihre Waren direkt vom Schiff weg an, dazwischen eilen immer wieder Träger und Schauerleute umher; Söldner bewachen mit grimmigem Gesicht offensichtlich wertvolle Warenstapel. Und was der Fremde vermutet, weiß der Khunchomkenner: Mindestens die Hälfte der einheimischen Schiffe und Boote dienen (auch) dem Schmuggel mit Maraskan...

Während ihr noch unschlüssig herumsteht, nähert sich euch eine verwegen aussehende junge Frau, offensichtlich eine einheimische Seefahrerin, und spricht euch an: "Die Schwingen des Raben über euch, Freunde. Ihr seht so aus, als würdet ihr in ausgefallenen Schmiedewaren handeln...?" Dabei zeigt sie euch ein kleines Obsidiantäfelchen mit einem gekrönten Raben darauf.

Meisterinformationen:

Yallina ist eine der Matrosinnen der *Perlbeißer*, und ihr Auftreten zeigt, dass sie offensichtlich gut informiert ist. Wenn die Helden einwilligen, führt sie sie an mehreren großen Zedrakken und wendigen Thalukken vorbei zu einem am Ende der Pier vertäuten Dreimaster, einer in den Farben Ruban ihn Dhachmanis bemalten Zedrakke mit Namen Perlbeißer.

Das Schiff ist, von der kunstvollen Bemalung auf Rumpf und Segeln abgesehen, schlicht und recht unauffällig. Ein erster Blick zeigt, dass sich das Schiff in offensichtlich gutem Zustand befindet. Ein zweiter Blick enthüllt in der Bordwand kleine Luken, zu klein, um Ladung aufzunehmen, aber als Stückpforten für Geschützt durchaus geeignet. Die Helden werden zu Kapitän Haimamud ibn Mhukkadin (siehe Anhang: Dramatis Personae) vorgelassen, der ihnen ein von Commandanta Katalinya Adranetz unterzeichnetes Beglaubigungsschreiben zeigt (und danach sofort vernichtet). Haimamud erklärt den Questadores, dass man nach Tuzak etwa zwei Tage benötigen und mit der nächsten Morgenflut auslaufen wird.

Die Ausrüstung der Abenteurer befindet sich bereits an Bord; falls sie aber noch weiteren Bedarf einkaufen wollen, ist dazu heute noch Zeit.

Natürlich können sie bereits ihre Hängematten beziehen und ihr 'Gepäck' jetzt schon inspizieren. (Es handelt sich um dschungelgeeignete Abenteurerausrüstung' nach Ihrem meisterlichen Belieben, dabei auch leichte Rüstungen (Brustplatte, Arm- und Beinschienen; RS/BE: 4/3), Haumesser, leichte Sturmlaternen, einen taubeneigroßen *Gwen Petryl*, einige einfache Heilkräuter (darunter auch Beutel mit *Mirbelstein* und einer Portion *Olginwurz*) - sowie drei Portionen Kukris als Waffensalbe ...

Levthan im Nachen: Sturm über dem Maraskansund

Zweck und Stimmung der Szenen:

Die - eigentlich recht kurze und unauffällig geplante - Überfahrt entwickelt sich nach einem kurzen Geplänkel mit einem mittelreichischen Blockadeschiff zu einer Beinahe-Katastrophe, als ein Kauca (ein gewaltiger Tropensturm) aufzieht. Das Schiff entgeht nur knapp der Vernichtung und wird weit vom Kurs abgetrieben - genau an jene Stelle, wo die nächste Begegnung stattfindet. Dies hat zum Zweck, die Helden nicht direkt nach Tuzak in den Palast stiefeln zu lassen (wo sie Borbarad in die Arme laufen würden und die Geschichte der Gezeichneten wohl ein unrühmliches Ende fände). Wichtig ist es, während des Sturmes eine Stimmung zu erzeugen, in der den Helden unklar

bleibt, ob es sich hierbei nur um das Toben der Elemente oder um die Macht Charyptoroths handelt. Zudem sollen sie lernen, dass auch ihre weit überdurchschnittlichen Fähigkeiten nichts gegen solche Naturgewalt ausrichten können. Damit ein solcher 'Lerneffekt' eintritt, müssen die Helden die Reise natürlich überleben - gegen ein paar Schrammen oder gebrochene Knochen ist aber durchaus nichts einzuwenden ... Wind-, Meeres- und Gewittergeräusche, der Geruch nach Salz und Tang sowie ein zuerst helles, schließlich immer schwächer werdendes Licht (von gelegentlichen violetten Blitzen durchzuckt) untermalen die Szene aufs Trefflichste ...

Klar bei Rotzen!

Meisterinformationen:

Die Seeblockade um Maraskan ist auf Anraten Delians von Wiedbrück deutlich verstärkt worden, was sich für die *Perlbeißer* darin äußert, dass zumindest an der Kimm die Form einer mittelreichischen Bireme zu erkennen ist. Kapitän Haimamud versucht zwar sein Bestes, ungesehen voranzukommen, aber vielleicht ist Ihnen ja nach etwas mehr Bedrohung. So könnte das kaiserliche Schiff (verwenden Sie die Werte der *Schwarzen Orchidee* von S. 39 aus dem Heft *Die Seefahrt des Schwarzen Auges*) auch längsseits kommen, damit ein Trupp Seegardisten die *Perlbeißer* nach Konterbande durchsucht. Dies führt entweder zu einem 'freundlichen Gespräch' zwischen Haimamud und der mittelreichischen Kommandantin, in dessen Verlauf ein Beutel den Besitzer wechselt, oder zu einem ausgewachsenen Hauen und Stechen auf den

Planken der *Perlbeißer*. Vielleicht können die Helden aber auch die Kommandantin von ihrer dringlichen Mission überzeugen...?

Eine andere Möglichkeit wäre natürlich, dass dir kaiserliche Bireme sofort auf Angriffskurs geht, was von Seiten der *Perlbeißer* mit einem gezielten Rotzen-Bombardement beantwortet wird. Dabei sollten ruhig ein oder zwei Rotzenkugeln auf der Zedrakke der Helden einschlagen, bevor die Bireme beschädigt das Weite sucht. Falls ein Held die Berufsfertigkeit *Richtschütze* besitzt, kann er natürlich auch nach dem ersten Treffer ein verwundetes Besatzungsmitglied an der Rotze ersetzen.

Egal, wie die Begegnung mit dem Blockadeschiff verläuft, bemerkt die Wache (oder einfach ein Held an Deck) am Abend des 8. Praios etwa zur zehnten Stunde (im letzten Licht des Tages) folgendes:

Klar bei Pumpen!

Allgemeine Informationen:

Es ist still geworden, still und drückend schwül. Kein Lüftchen regt sich. Am ansonsten tiefblauen Himmel kriecht von Osten die Dunkelheit der Nacht über die Maraskankette herauf, während im Westen ein letztes rotes Flackern die Gipfel des Rashtulswalls wie in Blut taucht. Als du jedoch nach Süden blickst, bleibt dir schier das Herz stehen: Mit rasender Geschwindigkeit wächst eine niederhöllisch schwarze Wand aus dem Meer, zuerst einen Daumen breit über dem Horizont, wenige Herzschläge später zwei Daumen ... eine Spanne ... durchzuckt von weißen und violetten Blitzen ... Der grelle Pfiff der Bootsmannspfeife reißt dich aus deiner Erstarrung.

Meisterinformationen:

Hier zieht ein Kauca auf, der größte Schrecken des Perlenmeers, ein Tropensturm, der in nichts dem gefürchteten Rondrikan nachsteht und der selbst schwere Schivonen mit Leichtigkeit in Efferds Reich

befördern kann. Obwohl die Mannschaft offensichtlich gut eingespielt ist und binnen kürzester Zeit alle Segel bis auf ein Sturmsegel eingeholt, die Decks- und Unterdecksladung festgezurt und Halteleinen übers Deck gespannt hat, greift doch der ein oder andere Tulamide verstohlen an seine Amulette oder sendet seinen Blick flehend gen Himmel. Kaum hat Kapitän ibn Mhukkadin das Ruder selbst übernommen, als die ersten Böen heranfahren. Dir schwarze Wand nimmt mittlerweile den halben Horizont ein, und unter den finsternen Wolken erkennt man im Licht der Blitze die weißen Gischkronen der aufgepeitschten See. Die Dünung nimmt zu, Wärme und Schwüle sind verschwunden und schließlich trifft der erste Brecher das Schiff. Der Tanz beginnt.

Es bleibt den Helden überlassen, ob sie sich auf Deck festbinden wollen oder lieber in der vermeintlichen Sicherheit des Schiffsrumpfes verweilen - an Deck mithelfen können

sie nur, wenn sie über meisterliche seefahrerische Fertigkeiten verfügen. So oder so können sie die nun folgenden Stunden nicht einfach 'aussitzen'.

Die *Perlbeißer* ist ein Spielball von Wind und Wellen. Wer nichts zu tun hat (und das sind nicht viele) betet zu Efferd, aber der scheint das Flehen nicht zu erhören. Immer wieder vernimmt man durch das wütende Heulen des Sturms das Bersten von Holz, die Schreie der Besatzung, ja bisweilen sogar die Kommandos des Kapitäns. (Ganz nebenbei ist ein solcher Sturm übrigens eine gute *Gelegenheit*, ungeliebte Ausrüstungsstücke der Helden *einsatzunfähig* zu machen oder verschwinden zu lassen ...)

Allgemeine Informationen für einen Helden an Deck:

Um dich herum herrscht fast Tinten-Schwärze, nur erhellt vom Zucken der Blitze, einem grellen Licht, das die Momente zu Ewigkeiten dehnt. Turmhohe Wellen zerschlagen die Reling, zerreißen Tauen, knicken Masten. Bisweilen scheint das Schiff zu fliegen oder vors den nächsten Wogen begraben zu werden, aber der Kapitän und ein weiterer Matrose halten das Steuer fest und die *Perlbeißer* *günstig* zu Wind und Wellen gedreht - noch. Du glaubst auch gesehen zu haben, wie ein Brecher einen Mann der Besatzung über Bord gespült hat, aber du hast nur Augen für die verzerrten Gesichter, die sich aus der Gischt der Wellenkämme bilden, teilweise keine zehn Schritt vom Schiff entfernt: Hände, Mäuler, ganze Gestalten scheinen aus den Fluten aufzutauchen ...

Meisterinformationen:

Es handelt sich zwar wirklich 'nur' um Mindere Geister, *geboren* aus der Vermischung von Wind und Wogen - aber wer hat bei einem solchen Sturm schon Zeit für einen ANALÜS...?

Als weitere Ereignisse an Deck können Sie einen Mastbruch oder den Verlust eines Besatzungsmitglieds arrangieren. Für die Rettung

eines über Bord gegangenen Matrosen gibt es zwar keine Chance, aber ein umgekippter Mast, der dem Schiff gefährliche Schlagseite gibt, kann auch von Helden (unter Einsatz vieler KK- und GE-Proben) gekappt werden.

Allgemeine Informationen fair einen Helden unter Deck: Plötzlich ist noch durch das Tosen der Elemente ein scharfer Knall zu hören, gefolgt vom Bersten und Splittern von Holz, Entsetzensschreien und dem Gurgeln von Wasser.

Meisterinformationen:

Auch unter Leck bieten sich viele Möglichkeiten, den Sturm spannend und die Helden beschäftigt zu halten. I7errutschende Ladung droht, das Schiff zum Kentern zu bringen, Teile der Beplankung brechen und müssen von innen abgedichtet werden, eine umstürzende *Öllampe* droht das Schiff in Brand zu setzen und dergleichen mehr. (Auch hier sind schiere körperliche Fähigkeiten und Fertigkeiten am ehesten von Nutzen, wenn auch ein Zauberspruch zur rechten Zeit Hilfe bringen mag; ansonsten sind Zauberer darauf beschränkt, ihren Mageninhalt bei sich zu behalten und die Besatzung *mittels* BALSAMSALABUNDE zu heilen ...) Außerdem haben die Abenteurer hierbei die Möglichkeit zu erkennen, welche Ladung das Schiff eigentlich transportiert.

Allgemeine Informationen:

Es ist schwer zu sagen, wie viele Stunden seit dem Beginn des Sturms vergangen sind (es sind drei), aber schließlich wird es mit einem Schlag totenstill, als die *Perlbeißer* das Auge des Sturms erreicht.

Der Fockmast und große Teile der Decksaufbauten fehlen genauso wie drei Besatzungsmitglieder, das Schiff hat leichte Schlagseite, und eine der Rotzen ist aus ihrer Verankerung gerissen und hat drei Innenwände durchschlagen.

Die Perlbeißer

Diese 19 Hal auf Kiel gelegte Zedrakke ist Ruban ibn Dhachmanis Schiff für besonders heikle Einsätze, was nicht nur an der hohen Seetüchtigkeit und Wendigkeit, sondern auch an der ausgewählten Besatzung unter Kapitän Haimamud ibn Mhukkadin liegt.

Die *Perlbeißer* ist - *typisch* für eine Zedrakke - kiellosgesamt und mit beweglichen Zwischenwänden in viele kleine Kammern unterteilt, von denen die größten natürlich die Ladekammern sind. Die Helden erhalten Kammern mittschiffs, während die Mannschaft jeweils in der Nähe ihrer 'Stationen' nächtigt.

Die zwei mittelschweren Rotzen pro Seite - offensichtlich hochmoderne Geräte - sind mit Segeltuchplanen vor neugierigen Blicken und Spritzwasser geschützt. Für jedes Geschütz werden 20 Kugeln gelagert.

Die Fracht für diese Fahrt besteht nicht nur aus den Helden, sondern auch aus drei Dutzend Balestrinas (tragbaren, miniaturisierten Rotzen) modernster liebevoller Fertigung, die

in den Fässern mit 'Rashduler Olivenöl' verborgen sind und in Tuzak über einen Mittelsmann an die maraskanischen Freischärler weitergeleitet werden sollen, wofür die Rebellen einen Halbquader Axorda-Rinde liefern, der dann in 'Tuzaker Palmöl' zurücktransportiert werden.

Die Werte der Perlbeißer:

Takelage: III: Zedr. 1, Zedr. 2, Zedr. 1

Länge: 36,4 Schritt

Breite: 6,9 Schritt **Schiffsraum:** 172 Quader

Tiefgang: 2,2 Schritt **Frachtraum:** 118 Quader

Besatzung: 28 Mann

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 4

Geschwindigkeit: vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde
mit rauhem Wind: 16 Meilen/Stunde
am Wind: 6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: pro Seite je 1 Hornisse und 2 versteckte mittelschwere Rotzen

Auch gibt es kein Besatzungsmitglied, das nicht Prellungen oder Abschürfungen hätte, die durch das Salzwasser niederhöllisch schmerzen.

Meisterinformationen:

Geben Sie den Helden gerade so viel Zeit, dass sie ihre Wunden behandeln und vielleicht Teile der Mannschaft versorgen können, bevor die *Perlbeißer* wieder in die Fänge des Kauca gerät. Sie müssen die Beschreibungen aus der ersten Hälfte nicht wiederholen, aber nichtsdestotrotz ist das Schiff schließlich nicht mehr manövrierfähig und eigentlich nur noch ein Haufen Bruchholz, als im Nordosten eine Steilküste zu erkennen ist, auf die die *Perlbeißer* unbarmherzig zuhält.

Würfeln Sie das ein oder andere Mal für Schiff, Kapitän und Mannschaft, ob sie das schwimmende Wrack sicher an den Klippen vorbei in die ruhige Bucht steuern können...

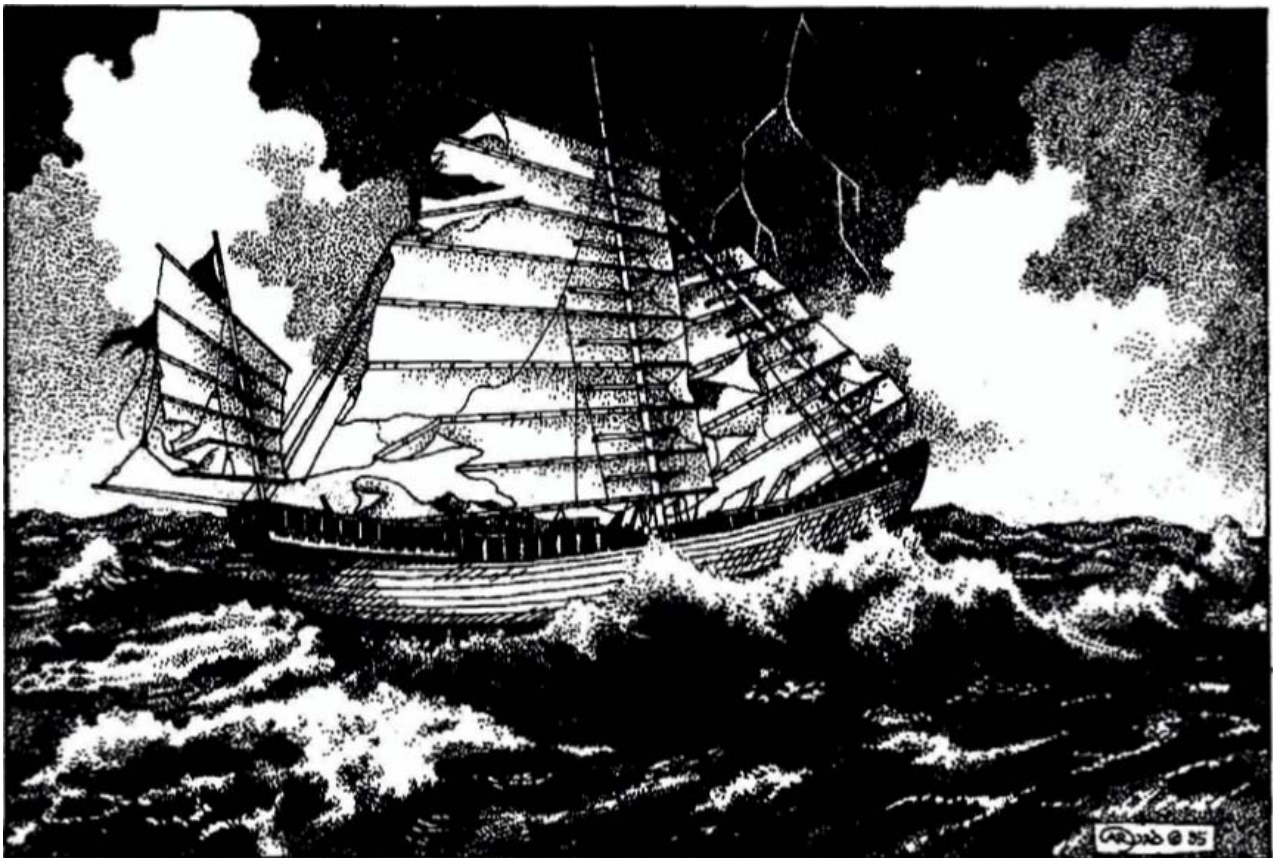
Allgemeine Informationen:

Eine große Fläche weißen Schaums zeigt, dass sich im Nordosten offensichtlich Riffe befinden, hinter denen sich eine etwa zwanzig Schritt hohe Felswand erhebt - und genau auf diese Felsen hält die *Perlbeißer* zu. Obwohl am Ende ihrer Kräfte, tun Kapitän und Mannschaft ihr Möglichstes, um das Schiff auf einen einigermaßen nordwärtigen Kurs, vorbei an den tückischen Riffen zu bringen. Bange Augenblicke

vergehen, als die Zedrakke vielleicht eine Schiffslänge von der tosenden Gischt entfernt an den Felsen vorbeizieht - und sich steuerbord querab eine Bucht öffnet, einige Meilen breit und mit einem Sandstrand gesegnet. Haimamud wirft das Ruder herum (was dem Besanmast ein gefährlich klingendes Ächzen entlockt) und hält quer zum Wind auf die flache Küste zu. Schließlich habt ihr den 'Windschatten' der Klippen erreicht und spürt, wie der Sturm deutlich an Kraft verliert. Dünung und letzte Böen schieben euch langsam auf den Sandstrand zu und mit einem letzten protestierenden Knirschen setzt der flache Boden der *Perlbeißer* auf Grund auf. Die undurchdringliche grüne Wand jenseits des Strandes und die Gipfel im Osten können nur eins bedeuten: Ihr habt Maraskan erreicht.

Meisterinformationen:

Die *Perlbeißer* liegt etwa fünfzig Schritt vom Ufer entfernt auf Grund (auf der Maraskan-Karte im Anhang mit X gekennzeichnet). Sicherheitshalber befiehlt der Kapitän alle Mann von Bord, womit auf die Helden wahrscheinlich noch der Transport von Verletzten zukommt. Es ist anzunehmen, dass Besatzungsmitglieder wie Abenteurer zu erschöpft sind, um irgendeine andere Aktion (außer einem kurzen Dankgebet an Efferd) zu unternehmen als sich der Länge nach in den Sand zu werfen und einzuschlafen...



Kor in Konjunktion mit dem Kaiserstern: Ein unfreundlicher Empfang

Zweck und Stimmung der Sam:

Nun lernen die Helden den maraskanischen Widerstand kennen, und zwar aus deutlich unterlegener Position, so dass Zuhören und Verhandeln erst einmal die einzigen Möglichkeiten der Wahl sind. Sie erfahren, dass die vorgefallenen Ereignisse in der Tat auf einen äußeren, offensichtlich schwarzmagischen Einfluss zurückzuführen sind.

Zudem können sie hier Vertrauen zu den Echsenmenschen fassen, von diesen eine Einsicht in die vermutlichen Hintergründe der Taten und den Auftrag zur Wiederbeschaffung von Charyptoroths Szepter erhalten, vielleicht auch dir Lage des

'Friedhofs der Seeschlangen' erfahren. Wichtig ist, dass Sie alt Meister hier das gemeinsame Ziel aller wohlmeinenden Wesen, die Bekämpfung der dämonischen Umtriebe, herausstellen, ganz gleich, ob man nun Mittelreicher oder Maraskaner, Novadi oder Achaz ist. Lassen Sie sich ruhig Zeit, die Helden zu überzeugen, denn diese 'Verbrüderung' ist eine der Schlüsselszenen des Abenteuers. Dschungelgeräusche und unterschwellig bedrohliche Hintergrundmusik können leise im Hintergrund eingespielt werden, ein paar zusätzlich aufgestellte Zimmerpflanzen oder grünlisches Licht tun ein übriges.

Gestrandet

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich benötigen auch die Helden jetzt eine Ruhephase, die sich deutlich bis in den Nachmittag erstreckt. Danach müssen die Wunden der Mannschaft (und vielleicht die eigenen) versorgt werden: Von den 31 Überlebenden sind neun schwer verletzt, so dass sie nichts anderes unternehmen können, als auf Heilung zu hoffen. Schließlich sollten aus dem Schiffswrack die noch erhaltene Ladung und die verblichenen Vorräte geborgen werden. Prinzipiell kann die Perlbeißer wieder flott gemacht werden, aber dies braucht sicherlich einige Tage, und so ist es besser, wenn man die Ladung erst einmal an Land lagert und trocknet und außerdem das Schiff noch ein wenig auf den Strand ziehen kann. Bei dieser Gelegenheit können sich die Helden auch über dir liebevollen Balestrinas wundern, außerdem sollen solch ruhige Buchten das ein oder andere unangenehme Meeresgetier beherbergen ... Eine weitere Gruppe könnte an einem etwa zwei Meilen entfernten Bach die Frischwasservorräte auffüllen, wozu man etwa eine Meile in den Dschungel marschieren muß, damit man wirklich kein Brackwasser mehr findet. Hier könnte die Gruppe bereits erste Begegnungen mit der Maraskanischen Flora und Fauna (siehe Seite 36) machen. Der Kapitän schätzt, dass man sich etwa 150 Meilen nördlich von Tuzak befindet. Da die Helden ohnehin nicht in die maraskanische Hauptstadt sollen, ist dieser Ort so gut wie jeder andere. Haimamud stellt es den Abenteurern jedoch frei, sie nach der Reparatur der Perlbeißer in der Stadt abzusetzen. Da sich die Dinge jedoch anders entwickeln werden, wird dieses Angebot wohl irrelevant...

Allgemeine Informationen:

Die größten Verwundungen sind geheilt, die Ladung ist geborgen, die Vorräte sind aufgefüllt - und ihr seid schon wieder hundemüde. Misstrauisch patrouillieren die Wachen ums Lager,

den Blick auf die schwarze Wand des Dschungels gerichtet. War weiß, welches Gift- oder Raubgetier es hier hat, von Kaiserlichen und Rebellen einmal ganz abgesehen ... Aber offensichtlich gibt es hier Wesen, die besser schleichen können, als die Wache zu horchen imstande ist, und so fährt ihr schlaftrunken auf den heiseren Alarmruf der Wache hin auf und seht eine lockere Reihe von menschlichen Schatten über den Strand auf euer Lager zumarschieren: bestimmt mehr als ein Dutzend, und die Hälfte davon mit Bögen oder Armbrüsten bewaffnet.

Meisterinformationen:

Die Perlbeißer ist im Gebiet der 'Wipfeltiger' gestrandet, und diese haben keinen Aufwand gescheut, um die 'Prise' in Empfang zu nehmen. Insgesamt haben sich gut zwei Dutzend der Rebellen taktisch geschickt verteilt und so aufgebaut, dass Matrosen wie Helden schnell klar sein sollte, dass dies eher Phexens als Rondras Stunde ist (wenn man es nicht allzu eilig hat, nach Alveran zu kommen). Falls die Helden dennoch kämpfen wollen, wird das Abenteuer dadurch wohl einen komplett anderen Verlauf nehmen (die Maraskaner legen es aber nicht darauf an, die Helden zu tuten, sondern werden versuchen, sie kampfunfähig zu schießen):

Die Werte der Wipfeltiger:

MU 15; AT 14; PA 14; LE 50+2W6; RS 3;
TP 1W+4 (Schnitter); GST 1; AU 75; MR 9;
Schusswaffen 19

Die Werte der Anführerin:

MU 17; AT 16; PA 16; LE 65; RS 4;
TP 1W+8 (Tuzakmesser); GST 1; AU 80; MR 11;
Schusswaffen 23

Allgemeine Informationen

Die Anführerin des Rebellentrupps verlangt den Kapitän zu sprechen, und während man sich gegenseitig noch misstrauisch beäugt und den Bogest höchstens halb gesenkt hält, entwickelt sich zwischen den beiden ein leises und - von den Gesten her zu urteilendes- durchaus tulamidisches Händlergespräch. Der Kapitän zeigt dabei die besten Stücke seiner Fracht vor und deutet auch das ein oder andere Mal auf die Helden, und schließlich scheint man sich handelseinig zu werden.

Meisterinformationen:

Die Heiden erhalten von Aljina, der Anführerin, das Angebot, mit ins Lager der Rebellen zu kommen, wenn sie dies wünschen - bis zu einer genauen Klärung ihrer Beweggründe

allerdings unbewaffnet, versteht sich- Die Andeutungen, die Aljina macht, heißen wohl, dass die Wipfeltiger über einen oder mehrere Zauberer verfügen, die den Wahrheitsgehalt der Aussagen der Abenteurer überprüfen können- (Offensichtlich ist die Truppe recht gut organisiert.) Sollten die Helden sich weigern, ihre Waffen abzugeben (wobei durchaus Verhandlungsspielraum existiert), wird es nichts mit der ersten freundlichen Begegnung mit dem maraskanischen Widerstand. In diesem Fall müssen Sie die Begegnung mit den Echsenmenschen bei einer anderen Rebellengruppe unterbringen und können den Rest dieses Abschnitts - das Baumdorf - anderweitig verwenden. (Kapitän Haimamud ihn Mhukkadin konnte seine Balestrinas Übrigens an die Wipfeltiger verkaufen; im Gegenzug erhält er Hilfe, um die Perlbeißer wieder flott zu machen.)

In den Klauen der Wipfeltiger

Meisterinformationen

Die Helden werden nun - ihrer Vifen entledigt, aber wenigstens nicht gefesselt - in den Dschungel geführt, wobei sie von ihren Wachen ausgesprochen misstrauisch beäugt werden. (Und redselig kann man die Rebellen auch nicht gerade nennen.)

Der Marsch dauert etwa zwei Stunden, mal über einen Wildwechsel, dann durch ein schmales Bachbett, schließlich sogar ein Stück durchs Unterholz. (Um die Orientierung zu behalten, ist eine Probe+15 sicherlich angemessen.) Sie können hier bereits die ersten Eindrücke schildern, die die Abenteurer vom Dschungel bekommen, auch wenn diese wahrscheinlich eher auf ihre Bewacher achten.

Schließlich erreichen die Helden eine kleine Lichtung, die sich in nichts von den bisher gesehenen unterscheidet (Na gut, erlauben Sie den Spielern eine Sinnesschärfe-Probe+15, um die Baumhöhlen zu erkennen.) Auf einen Pfiff des Anführers fällt wie aus dem Nichts eine Strickleiter von einem Baum herab. Die Questadores werden aufgefordert, hinauf zuklettern.

Jetzt enthüllt ein genauer Blick, dass sich in etwa 30 Schritt Höhe eine Plattform auf den Ästen eines Dschungelriesen befinden muß. (30 Schritt in die Höhe auf einer schwankenden Strickleiter sind schon eine HA-Probe wert ...)

Allgemeine Informationen:

Schnaufend erreicht ihr die Plattform - und euch bleibt erst einmal vor Staunen der Mund offen stehen. Hier in luftiger Höhe über dem Dschungelboden (nur nicht hinuntersehen) haben die Rebellen ein regelrechtes Dorf angelegt; Schwankende Stege und Hängebrücken aus Brettern und Lianen spannen sich von Baum zu Baum, auf den dicken Ästen stehen kleine Hütten aus Brabaker Rohr und Palmwedeln, vor denen Menschen ihre Waffen putzen, Tiere ausnehmen oder in Halbdunkel dösen.

Das beeindruckendste 'Bauwerk' befindet sich jedoch gut zwanzig Schritte von euch entfernt auf dem nächsten Baum, Ihr hättet es vielleicht in einem Vogelnest gehalten, aber dagegen sprechen die in verschiedener Höhe darum

angelegten Galerien- und die schiere Größe von gut sechs Schritt Durchmesser.

Die mit Bogen und Säbel bewaffnete Wache, die euch hier oben erwartet, bedeutet euch, tu eben jener großen Baumhütte hinüberzugehen,

Meisterinformationen:

Hier, auf einer schwankenden Hängebrücke, wird wahrscheinlich die nächste HA-Probe fällig. Wenn man sich dem Gebäude nähert, kann man erkennen, dass es nicht etwa aus toten Ästen zusammengefügt wurde, sondern dass es (von den Galerien und Stegen abgesehen) aus frischen, grünen Trieben besteht. Die Helden haben vielleicht bei den Wald-elfen ähnliche Bauten gesehen, die mittels des HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT geformt wurden, aber ansonsten bittet sich keine Vergleichsmöglichkeit. Um es noch einmal zu erwähnen: Das gesamte Dorf bestehend aus sechs kleinen - normal gezimmerten, aber gut verborgenen - und einer großen Hütte, diversen Stegen und Aussichtsplattformen befindet sich in 30 Schritt Höhe. Man

kann sich denken, welche Auswirkungen hier ein Stolpern oder Stürzen im Kampf haben kann ...

Allgemeine Informationen

Ihr nähert euch, Schritt vor Schritt auf die schwankenden Planken setzend, der seltsamen Hütte, eure Begleiter etwa fünf Schritte hinter euch. Aus dem 'Nest' treten zwei Bewaffnete und stehen neben dem Eingang. Spätestens offensichtlich erwartet man von euch, dass ihr die Hütte betretet. Ihr tut wie geheißen, schlägt den Vorhang aus Flechten zurück und tretet ein. Ein scharfer Geruch schlägt euch entgegen, der auch den Gestank von Schweiß und Tabakqualen überlagert. Es dauert einige Zeit, bis ihr euch im grünlichen Zwielicht orientieren könnt.

Die Hütte hat einen Innendurchmesser von gut fünf Schritt und ist ähnlich wie eine Arena gestaltet, nur dass sich hier keine Zuschauerränge, sondern etwa 15, ebenfalls aus lebendem Holz geformte Schlafkojen an den Seiten erheben, von denen gut die Hälfte besetzt ist.

Das mittlere Rund ist mit Teppichen und Kissen ausgelegt, dazwischen stehen einige Tischchen. An einem davon, deal Eingang gegenüber, sitzt ein Mann mittleren Alters, leicht genistet ein Tuzakmesser zu seiner rechten am Boden. hie Anführerin des Trupps, der euch durch den Dschungel begleitet hat, tritt zu dem Mann und flüstert ihm leise und eindringlich ins Ohr, wobei beide mehrfach in eure Richtung blicken.

Der Mann am Tisch - offensichtlich der Kommandant dieser Rebellengruppe erhebt sich, nickt euch kurz zu und richtet das Wort an euch: Ich grüße euch - mit Vorsicht wie ein Elf sagen würde. Willkommen bei den Wipfeltigern. Mein Name ist Kolonel Orsijin vom Hira.

Das Gespräch hat offensichtlich auch die Neugier der anderen Anwesenden geweckt, die sich langsam aus den grünen Schatten schälen; maraskanische Veteraninnen und Veteranen mit harten Gesichtszügen sowie Spesen, die gleichzeitig wirken als seien sie hier zu Hause wie auch fremd in der Umgebung menschlicher Kämpfer - drei Achaz ...

Meisterinformationen

Die Beschreibung von Kolonnen Orsijin vom Hira und den drei Echsenmenschen He'ltsiz, Qiqqim und Nga'Chrir finden Sie im Anhang: **Dramatis Personae**, desgleichen ihre spieltechnischen Werte. Außerdem sind zwei Männer und drei Frauen anwesend (Werte wie die Anführerin Aljina auf Seite 27), zu denen sich im Laufe des Gesprächs noch ein weiteres Dutzend Rebellen gesellen. Offensichtlich handelt es sich bei dieser Hütte um einen Versammlungsraum oder ein improvisiertes 'Hauptquartier'.

Es ist nicht damit zu rechnen, dass erfahrene Helden vorn Anblick der Achaz so entsetzt sind, dass sie irgendwelche unklugen Dinge tun würden (zumal ihre Waten ohnehin vor der Hütte auf der Galerie liegen).

Allgemeine Informationen

Der 'Kolonel' - von den Gesichtszügen her zu urteilen offen

sichtlich kein Maraskaner - Fährt in seiner Begrüßung fort: 'Ihr sucht also unseren Beistand bei der Erfüllung einer wichtigen darf ich sagen: Queste? Einer Queste, die uns allen zu Nutzen sein soll? Vom gemeinsamen Nutzen reden viele: Fürst Herdin, Marschall Haffax...

Bevor wir also in eine freundliche und belanglose Plauderei übergehen, in deren Verlauf wir uns gegenseitig belauern und einzuschätzen versuchen, darf ich einen von euch bitten, sich einer Untersuchung durch Nga'Chrir (er deutet auf den Achaz mit den trüben Augen) zu gellen. Es schmerzt nicht und hinterlässt keine Schäden. Ach ja, keine Zauberer bitte.'

Meisterinformationen:

Es ist ja nicht so, dass dies eine unübliche Methode wäre, Die Helden haben sie bestimmt schon einreal am ein oder anderen Fürstenhof kennen gelernt, aber zum einen könnten sich die Abenteurer fragen, wer ihnen denn irgendwelche Garantien gibt und ob der Echsenmensch (brrr) nicht vielleicht irgendwelche finsternen Hintergedanken hegt.

Nun, die Helden sind erstens in der deutlich schlechteren Position, zweitens wollen sie etwas von den Rebellen und nicht umgekehrt, und drittens ließe sich ein eventueller Beherrschungsversuch sicherlich mit einem ODEM oder ANALÜS durchschauen.



Es wird zwar wiederum einige Verhandlungen geben (bei denen die Maraskaner wie gesagt die besser Position innehaben), aber schließlich wird sich doch ein Held finden, der die Prozedur über sich ergehen lässt. Wenn sich in der Gruppe ein besonderer 'Echsenhasser' (wie ein Novadi) findet, mag es auch internen Streit geben...

Allgemeint Informationen:

Ohne seinen Platz im Halbdunkel zu verlassen, beginnt der Achaz nun, vor sich hin zu zischeln und seltsam geschnittene Edelsteine zwischen seinen Krallen hin und her zu drehen. Du spürst, wie lenke Finger in deinen Kopf eindringen, vorsichtig tastend, aber doch mit Bestimmtheit. Du weißt plötzlich, welche Fragen dir Nga'Chrir in seiner alten Sprache stellt, und du weißt auch, dass du ihm die Antworten nicht verheimlichen kannst...

Meisterinformationen:

Wir gehen einmal davon aus, dass die Helden es ehrlich meinen und der Achaz dies auch erkennt. In diesem Fall werden die Questadores als Gäste willkommen geheißen und können nun ihre gesamte Geschichte erzählen. Auch wenn sie dabei bestimmte Teile auslassen, wird Nga'Chrir sich nicht zu Wort melden, es sei denn, die Helden versuchen nun, dem Kolonel eine grobe Lüge aufzutischen ... Die 'Wipfeltiger' können die Abenteurern grob über die Lage auf Maraskan, den Streit der verschiedenen Rebellengruppen und einige Gefahren des Dschungels unterrichten. Sie haben gehört, dass eine Rebellengruppe den Handstreich der Haranydad vom)Rahja 22 wiederholt habe, wissen aber nicht, um wen es sich dabei handelt, da man auch nichts von einem eventuellen Erfolg oder Misserfolg erzählt hat. Außerdem sei die Lage durch die verschärfte Seeblockade recht schwierig geworden, zumal auch die 'Reichsehen' darunter zu leiden hätten und vielfach mit Plünderungen und besonderer Härte reagieren würden. Weiterhin, auch wenn dies nur hinter vorgehaltener Hand erzählt wird, sollen in letzter Zeit an verschiedenen Stellen Geistererscheinungen gesehen worden sein. (Dies ist eine der ersten Auswirkungen von Borbarads unheiligem Treiben, die aber in diesem Abenteuer noch keine Rolle spielen wird.) Die wichtigsten Hinweise können die Helden aber von den Achaz erhalten (siehe unten).

Wenn das Gespräch zur beiderseitigen Zufriedenheit verlaufen ist, können die Abenteurer beiden 'Wipfeltigern' noch eine Mütze voll Schlaf nehmen und am nächsten Morgen ausgeruht und mit Proviant versorgt aufbrechen, wobei sie ein Führer bis an den Rand des Territoriums der Wipfeltiger begleiten wird.

Die Bitte der Achaz

Meisterinformationen:

In einer ruhigen Minute werden die drei Achaz auf einen Helden zutreten (vorzugsweise jemanden mit Echsisch Kenntnissen oder einen, der sich den Echsen gegenüber aufgeschlossen gezeigt hat) und ihn ansprechen. Das Gespräch findet entweder auf Rssahh statt, falls der Held der Sprache mächtig ist, ansonsten mittels einer menschlichen Übersetzerin. In beiden Fällen sollten Teile unverständlich bleiben, so dass die Helden ein wenig rätseln müssen, was die Achaz eigentlich genau von ihnen wollen. Wir geben die Erzählung der Echsen im folgenden ohne Gezischel und Sprachschwierigkeiten wieder, sie ist schon kryptisch genug...

"Es gab Akrabaal schon, bevor ihr uns auf die Insel vertrieben habt, und ebenfalls so lange gibt es den Schutzkreis, der Akrabaal vor euren Augen verbirgt und entrückt. Elf Siegel stärken den Kreis, ein jedes geweiht und verzaubert und von großer magischer Macht. Und jedes der wachenden Siegel wird wiederum geschützt von einem der Alten Wächter aus dem ehrbaren Kreise der Nqisizz levia'turak.

Doch vor einem halben Jahr wurde einet der Alten Wächter überwunden von Stahl und Zauberei, und das Siegel, ein altes Szepter, gestohlen. Wir sind sicher, dass Diener des *jhi'uchch h'szintai* das Artefakt an sich gebracht haben, denn so war die Rede des Alten Wächters, Wir wissen nicht, wo das Szepter sich befindet, aber wir wissen, ihr werdet es wissen. Wir bitten euch, das Szepter zu suchen, denn wir sind sicher, dass es an einem Ort großen Schicksals zu finden ist, an den auch ihr euch begeben werdet. Ein Ort großen Schicksals und großer Macht, ganz wie das Szepter selbst. Findet es, und bringt es dem Alten Wächter zurück. Ihr werdet den Weg zu ihm finden, und er wird euch angemessen belohnen. Dies ist unsere Bitte."

Mit ein wenig Mühe und Rssahh-Kenntnissen lässt sich herausfinden, dass Nqisizz levia'turak offensichtlich 'das kühne Tier mit dem Krötensinn' bedeutet, und dies sollte bei den Helden eigentlich eine Glocke zum Läuten bringen. Außerdem ist das gesuchte Szepter wohl ein einstmals heiliger, magischer Gegenstand (was auch immer dies beim Götterverständnis der Achaz bedeuten mag). Die Achaz können eine Beschreibung des Szepters (siehe Anhang Artefakte) beschreiben, wissen aber selbst nichts von seinen magischen Möglichkeiten und werden sich hüten, den Namen *Charyb'Yzz* zu erwähnen. Der Begriff *jhi'uchch h'szintai* - Fluch der Schlange - wird weiter hinten erklärt.

Wahrscheinlich werden die Helden der Erfüllung der Bitte nur unser Vorbehalt zustimmen, aber dies ist zum entsprechenden Zeitpunkt ohnehin irrelevant, da sich der 'Alte Wächter' den Helden offenbaren wird- So aber haben die Helden zumindest bereits von ihm gehört und können entsprechend reagieren.

Nandus an der Pforte Uthar: Grüne Hölle

Zweck und Stimmung der Szenen:

Nachdem sie die ersten Informationen erhalten haben, werden die Helden an den Rand des Gebiets der 'Wipfeltiger' gebracht und sind nun auf sich allein gestellt.

Der Marsch durch den Dschungel konfrontiert sie nicht nur mit einer fast völlig fremdartigen und bedrohlichen Wildnis, sondern vor allem immer wieder mit rivalisierenden Banden, die sich bisweilen maraskanisch, bisweilen mittelreichisch gebärden und bei denen man vielleicht das eine oder andere Informationshäppchen ergattern kann, wenn man die richtige Vorgehensweise wählt ...

Wie lange Sie die Helden nach dem Bergwerk suchen lassen, liegt grundsätzlich in Ihrer Hand, aber sie sollten schon einen Einblick in 'maraskanische Verhältnisse' erhalten und sich zudem ihren Weg zur Endurium-Mine hart erarbeitet haben. Da die Anlage aus der Luft kaum zu erkennen ist, sollten Sie sie ruhig mindestens eine gute Woche durch den unwegsamen Dschungel streifen lassen. Je nachdem, wie

viel Spaß Ihre Gruppe an Überlandabenteuern hat, können Sie diesen Zeitraum auch auf das maximal Dreifache ausdehnen, wobei Sie dann die wichtigen Ereignisse zu Beginn und zum Ende des Marsches platzieren und den mittleren Abschnitt etwas raffen können.

Wenn Sie über Dschungelgeräusche verfügen, waren diese, in Verbindung mit grünlichem Licht, die ideale Untermalung für die Szenen im maraskanischen Dickicht. Wenn Sie die Stimmung beschreiben, können Sie sich für die mühseligen und trostlosen Teile an Beschreibungen spanischer Conquistadores auf ihrem Marsch durch Yucatan oder Panama (und der Bedrohung, die ein Europäer empfindet) orientieren, inklusive der Grausamkeit, mit der Spanier und Einheimische sich massakrierten - oder, wenn Sie etwas 'moderner' orientiert sind, an der Unzahl der Vietnam-Filme (vorzugsweise derjenigen ohne Heldentum ...) Für die 'heldenhaften' Szenen dagegen eignen sich natürlich alte Tarzan-Filme als Vorlage.

Grundsätzliches zum Marsch im Dschungel (Meisterinformationen)

Prinzipiell kann man pro Tag auf Dschungelpfaden 20 Meilen zurücklegen, im weglosen Dickicht eher nur 5. (Dabei führen die Dschungelpfade natürlich nicht geradewegs auf das Ziel der Helden zu ...) Im Bergland sind täglich 25 Meilen auf Pfaden möglich, Kletterpartien (die die Helden eigentlich nicht unternehmen müssen) dauern natürlich länger. Im Tiefland ist die nächtliche Regeneration um 1 Punkt vermindert, wenn die Helden nicht einen wirklich geeigneten Rastplatz finden. In der schwülheißen Dschungelluft ist - zumindest für Nord- und Mittelländer - an einen Marsch in Rüstung (oder im elfischen Pelzmantel oder mit 25 Stein Gepäck ...) eigentlich nicht zu denken. Sollten die Helden trotzdem auf ihrer Panzerung bestehen, legen sie eben pro Tag nur etwa 15 Meilen zurück, vermindern sie ihre nächtliche Regeneration um 3 Punkte und erleiden einen zusätzlichen Punkt BE im Kampf. Im Bergland ist es ein *wenig* angenehmer ... Die Rüstungen, die für die Helden auf der *Perlbeißer* bereit lagen, sind übrigens 'dschungeltauglich', verursachen also nicht die genannten Verluste.

Dazu kommt, dass Nahrungsmittel (oder auch Heilkräuter) deutlich schneller verrotten. Gleiches gilt auch für Bogensehne, Kletterseile und dergleichen, ohne dass wir dafür Regeln angeben wollen (erwähnen Sie es einfach hin und wieder). Im folgenden wollen wir Ihnen einige typische Elemente kurz beschreiben, mit denen Sie den Dschungelmarsch anreichern können:

- Im Dschungel ist es tagsüber meist leise, in den Nacht- und vor allem den Dämmerungsstunden aber teilweise unerträglich laut, wenn sich das Kreischen der Vögel, das Gemecker der Affen, das triumphierende Brüllen der Jäger und die Todesschreie der Opfer mischen.

- Im wirklich dichten Dschungel herrscht je nach Tageszeit ein grünes Dämmerlicht oder undurchdringliche Schwärze. Eingestreut in das - keinesfalls einheitliche - Grün finden sich immer wieder grellbunte Blüten, Beeren und Vögel, des Nachts kann man das kalte Madalicht, große Leuchtkäfer oder das bleiche, gespenstische Schimmern verfaulenden Holzes sehen.
- Es gibt viele Tiere, die sich perfekt zu tarnen wissen: spannlange Heuschrecken mit einem Leib wie ein schlankes Blatt, Schlangen, die wie Lianenranken von den Bäumen hängen ...9 Auf Maraskan regnet es abends, dann aber wie aus Kübeln und fast so pünktlich, dass man eine Vinsalter Uhr danach stellen könnte.
- Den Helden wird empfohlen, ihr Nachtlager auf einem Baum zu suchen, denn der Boden gehört nachts den gnadenlosen Pardern und anderen Jägern. Aber es ist nicht unbedingt einfach, einen 40 Schritt hohen Urwaldriesen zu erklettern und in einer Astgabel zu schlafen - abgesehen davon, dass es hier oben natürlich auch wilde Tiere (wie Raubaffen, Schlangen und dergleichen) gibt.
- Nicht nur die Tiere, nein, auch die Pflanzen scheinen hier im Dschungel miteinander zu kämpfen, sich abzudrängen, sich zu würgen - und die Verlierer verrotten am Boden, auf ihnen wuchern schrittgroße Pilze und in ihnen haben schillernde Käferstaaten ihr Heim gefunden.
- Stellenweise, gerade in der Nähe moskitoverseuchter, stehender Wasserflächen, finden sich Sumpflöcher, über die man auf abgestorbenen Bäumen balancieren muß.
- Und dabei sollten Sie immer bedenken, dass dabei nicht die geringste Spur dämonischer Böswilligkeit zu finden ist - der Urwald ist nun einmal so, das ist die Schönheit der Welt (sagt der Maraskaner).

Notwendige Begegnungen

Die folgenden Begegnungen sind notwendig, um ein wenig Licht in die komplizierten Zusammenhänge zu bringen, die den Verlust des Enduriums betreffen - auch wenn sie auf den ersten Blick nur noch zusätzliche Verwirrung verursachen.

Ein Trupp der Haranydad

Wenn die Helden dieser Widerstandsgruppe begegnen (am dritten oder vierten Tag ihres Marschs durch den Dschungel), sollte es ihnen klar sein, dass die Rebellen in der taktisch besseren Position sind - ein halbes Dutzend Kämpfer versperren den Weg, während ein weiteres Dutzend mit Armbrüsten die Situation ruhig und 'gesprächsgeeignet' hält. Die Haranydad sind vor allem für ihre phexgefälligen Aktionen und ihre geschickten Einsatz von echten und falschen Gerüchten, Propaganda und anderen 'psychologischen' Mitteln bekannt; daneben sind sie aber auch noch ein ausgesprochen kühner Haufen. Ihre Loyalität gilt in erster Linie der Gesamtheit der Insel, von den Thronprätendenten würden sie am ehesten Denderan von Boran unterstützen. Sie sind allerdings durchaus bereit, sich auf ein Gespräch einzulassen, um zu hören, was die Helden vorzubringen haben (wobei sie deren Aussagen auch mittels Zauberei überprüfen). Bei einem für die Abenteurer geglückten Verlauf der Verhandlungen sind die Haranydad-Kämpfer willens und in der Lage, folgende Aussagen zu machen:

- Ja, einer ihrer Trupps habe im Rahja 22 die Enduriumkarawane überfallen und das gesamte Erz erbeutet. Da sie aber mit einem einzigen magischen Schwert weniger anfangen können als mit einer Ladung Armbrüste, haben sie das Metall über Mittelsmänner verkauft - es befindet sich jetzt wahrscheinlich in den Händen etwa eines Dutzends aventurischer Alchi-misten.
- Nein, mit dem neuerlichen Überfall hätten sie nichts zu tun - das schwören sie notfalls sogar 'bei der Schönheit der Welt', sie vermuten jedoch, dass entweder die Uljaykim oder die Sira Roabanak hinter dem Überfall stecken.
- Ihren Informationen zufolge hätten die Angreifer erhebliche Verluste erlitten, das Erz aber dennoch erbeutet.
- Sie halten von Wiedbrücks Maßnahmen zur Abriegelung der Insel für taktisch etwas seltsam, da sie in erster Linie die bislang loyalen Kauffahrer treffe und eher zur generellen Isolation der Insel führe.
- In letzter Zeit häuften sich - gerade im Nebelwald an der Maraskankette - Seltsamkeiten und Deformationen der Flora und Fauna. (Dies ist ein erstes Zeichen für die Pervertierung des Elements Humus, die mit Borbarads Eroberung eines Landstrichs einhergeht, die aber in diesem Abenteuer noch keine Rolle spielt.)



Ein Echsenkundler der Festumer Akademie

Mitten im tiefsten Dschungel, irgendwann auf ihrem Marsch, können die Helden auf eine gerodete Lichtung treffen, auf der mehrere große Zelte im Kreis angeordnet sind und über denen die Flagge der Stadt Festum weht. Waldmenschen schleppen moosüberwachsene Steine voller seltsamer Glyphen, Einheimische bereiten über einem großen Feuer das Essen zu, während im größten (und an einer Seite offenen) Zelt ein bleicher Nordländer besagte Steine mit einem Pinsel reinigt und hin und wieder Glyphen auf Pergament durchpaust. Es handelt sich um die saumlogische Expedition Hilberts von Puspereiken, einem Magister der *Halle des Quecksilbers* zu Festum und guten Bekannten Sr. Spektabilität Rakorium Muntagonus, der sich bereits seit etwa zweieinhalb Jahren auf Maraskan aufhält (und daher wahrscheinlich nur einem Abgänger der Festumer Akademie bekannt ist). Ziel der Expedition ist natürlich 'die Erkundung altechsischer magica *transformatorica* unter besonderer Berücksichtigung neuzeitlicher Implikationen, namentlich aktiver saurologischer Cabale' (Rakoriums Steckenpferd und Lieblings-Verschwörungstheorie). Grundsätzlich ist von Puspereiken ein typischer weltfremder Gelehrter, der allerdings bereits beträchtliche Dschungelerfahrung gewonnen hat und demzufolge die Helden vor Krankheiten, giftigen Tieren und dergleichen warnen kann. Er ist erfreut über eine Abwechslung in der Wildnis und gerne bereit, mit den Helden ein wenig 'gepflegte Konversation' zu treiben, vor allem natürlich, wenn sich Gelehrte irgendwelcher Art in der Gruppe befinden. Hilbert von Puspereiken kann (mit deutlich bornländischem Akzent) Folgendes berichten:

- Seine Forschungen hätten bislang ergeben, dass sich die halbmythologische Echsenstadt Akraabaal offensichtlich auf der Ostseite der Maraskankette befände, und dass es im Dschungel immer noch viele echsische Ruinen gebe.
- Jener Delian von Wiedbrück, der jetzt 'Büttelminister' von Fürst Herdin wäre, sei vor einiger Zeit (im Firun 24 wahrscheinlich) selbst durch den Dschungel gezogen und habe sich für alte Artefakte interessiert, sei aber ebenso wie Rakorium und Hilbert davon überzeugt gewesen, dass die Echsischen noch heute etwas im Schilde führen. In seiner Begleitung sei ein Questador mit Namen Borotin Almachios gewesen, die beiden hätten sich eine Woche in Hilberts Lager aufgehalten.
- Demzufolge kann er Delian von Wiedbrück (siehe Anhang: *Dramatis Personae*) und Almachios beschreiben. Letzterer sei ein "eleganter Sidländer mit irgendwie auffällige Hände gewest, hat immer Handschuh getragen und sār viel über Echsische gewußt, wohl von die Alanfaner, ein bisset

unheimlich, aber trotzdem eine umgängliche Kerl ..."

- Außerdem kann er den Helden in einem wirklichen Notfall mit Heilkräutern, Ausrüstungsstücken oder gar magischer Hilfe zur Seite stehen.

Anmerkung: Puspereiken steht bereits auf Borbarads 'Schwarzer Liste' und wäre in zwei Monaten wohl ein toter Mann, wenn die Helden das Abenteuer nicht lösen sollten...

Ein Trupp der Uljaykim

Die Helden können (am besten erst kurz vor der Entdeckung der Mine) auf W6+2 Kämpferinnen und Kämpfer jener Rebellengruppe stoßen, die von Delian von Wiedbrück zum Sturm auf die Enduriummine angeheuert und von Dajin Manjial angeführt wurde.

Da die Uljaykim ('Die vorn Dunklen Tod') zu den Fanatikern zu rechnen sind, ist beim Umgang mit ihnen äußerste Vorsicht angebracht, was die Wortwahl angeht. Wenn die Helden nicht auf ihre Überzeugungsfähigkeiten vertrauen, um die Maraskaner auf ihre Seite zu bringen, helfen vielleicht ein paar dreiste Lügen...

Falls es zum Kampf kommt, verwenden Sie für die Uljaykim die Werte der unten genannten *Maraskanischen Veteranen*. Gelingt es den Helden, die Rebellen von der Dringlichkeit ihre Mission zu überzeugen, können sie folgendes berichten:

- Am 6. Peraine erhielt ihr Kommandant Dajin Manjial aus 'vertraulicher Quelle' (sie vermuten, aus der Umgebung des Fürsten) einen Hinweis auf den Standort der Endurium-Mine und entschloss sich, ein ähnlich gewagtes Schurkenstück durchzuführen wie die Haranydad vor einigen Jahren. Dazu sammelte er seine besten Kämpferinnen und Kämpfer und brach am 11. Peraine auf.
- Die Lage der Mine ist ihnen unbekannt, da sie zur selben Zeit zwecks Ausrüstungsbeschaffung ein Fort der Kaiserlichen überfallen sollten. Da Manjials Gruppe aber nur wenige Vorräte mitgenommen hat, können Sie den ungefähren Standort auf etwa 54 Meilen Umkreis eingrenzen.
- Sie haben gehört, aber noch keine Bestätigung dafür, dass alle Kämpfer, die am Sturm auf die Mine teilgenommen haben, ums Leben gekommen seien; auch ihr 'Basislager'. von dem aus sie aufgebrochen seien, existiert nicht mehr - offensichtlich eiligst verlegt.
- Sie können fast alle ihre Kameradinnen und Kameraden beschreiben, darunter natürlich auch Kommandant Dajin Manjial (kurze schwarze Haare, schwarze Augen, mächtiger Schnauzbart, klein, gedrungen und muskulös, lange Narbe am linken Unterarm); das Zeichen der Uljaykim ist ein Diskus, auf dem vier Dolche nach außen zeigen.

Zufallsbegegnungen

Die folgenden Begegnungen sind für den Verlauf der Handlung nicht zwingend, vermitteln aber einen guten Einblick in 'maraskanische Verhältnisse'. Sie können - je nach Verfassung der Gruppe - pro Tag einmal für *Maraskanische Freischärler*,

Kaiserliche Truppen und *Maraskanische Flora und Fauna* würfeln. Grundsätzlich können Sie die Helden auch auf verwüstete Plantagen oder niedergebrannte Rebellenlager stoßen lassen (jeweils mit den Leichen von Alten und Kindern, sinnlos

zerschlagenem Mobiliar, Spuren von Folterungen, deutlichen Zeichen eines Hinterhalts etc.), um zu zeigen, dass der Krieg auf Maraskan von den Fanatikern beider Seiten immer noch mit äußerster Härte und Brutalität geführt wird. Eine weitere Möglichkeit, die Verwirrung der Helden zu steigern, sind natürlich auch alte echsische Ruinen, die völlig überwuchert im Dschungel ihrer Entdeckung harren, je nach vorherrschendem Glauben der Gruppe vielleicht mit einem *Zsahh* oder H'Szint-Tempel ...

Maraskanische Freischärler

Würfeln Sie einmal für den kommenden Tag mit einem *W10*, um festzustellen, ob die Helden auf Aufständische stoßen. Da die Grenzen zwischen den Territorien der einzelnen Widerstandsgruppen und Banden fließend sind, können die Abenteurer prinzipiell jede Gruppe überall antreffen. Bei einem weiteren *Wurf von 1 bis 5 auf W6* handelt es sich um eine Patrouille, bei einer 6 treffen die Helden auf ein kleines Lager, in dem sich eventuell auch Zivilisten aufhalten. Die eingeklammerte Zahl gibt an, welche Zuschläge Sie auf verhandlungsrelevante Proben verlangen können, damit die Helden entweder Kämpfe vermeiden oder gar Informationen erlangen können.

1 bis 3 - Keine Begegnung: Dieses Gebiet ist entweder so umstritten oder für die Maraskaner so uninteressant, dass hier vielleicht einmal im Jahr ein Widerständler seinen Fuß hinsetzt.

4, 5 - Dajinim (+4): Diese nach dem legendären maraskanischen König benannte Rebellengruppe gilt als besonnen, mäßig ausgebildet und am Wohl der gesamten Insel interessiert, weshalb die Helden mit ihnen auch recht gut zusammenarbeiten können. Ein Trupp der Dajinim besteht aus *W6* Rebellen, einem Veteranen und einem Anführer.

6,7 - Parder vom Amran Kulaji (+6): Die 'Parder' sind eine Abspaltung von 'Frumolds Freien' und grundsätzlich am ehesten als Räuberbande zu bezeichnen. Ein Trupp der Parder besteht aus *W6+1* Rebellen und einem Veteranen.

8,9- Rurijidas Schwert (+4): Diese Gruppe wird von Al'Anfa unterstützt und soll der jungen Prätendentin Ruridijia auf den Thron helfen. Wenn die Helden ihre (al'anfanischen) Passierscheine vorzeigen, ist ihnen die Kooperation der Rebellen gewiss. Ein Trupp der Ruridjaner besteht aus *W6* Rebellen und einem Anführer.

10, 11 - Najvud Haranga-Haran (+6): Der Name dieser Rebellenorganisation bedeutet so viel wie 'Wiederkehr des Großen Herrschers' - was sich natürlich auf Dajin bezieht; da die Rebellen aber seinen Namen nicht aussprechen, kann es gut sein, dass die Helden glauben, die Najvudim warteten auf die Rückkehr Borbarads! Ansonsten ist es zwar etwas schwer, mit ihrer Philosophie klarzukommen, aber prinzipiell sind sie kooperativ. Ein Trupp der Najvudim besteht aus *W6* Rebellen und einem Veteranen.

12, 13 - Königlich Maraskanische Armee (+6): Dies sind König Denderans Leute, erfahrene Dschungelkämpfer mit einer eher 'kontinentalen'

Weltsicht, prinzipiell dem Anliegen der Helden wohlgesonnen, aber höchst misstrauisch. Ein Trupp der Kgl. maraskanischen Armee besteht aus *W6* Rebellen, *W3* Veteranen und einem Anführer.

14, 15 - Oktagon-Banner (+8): Hierbei handelt es sich um übergelaufene Mittelreicher (größtenteils sogar vom *Orden der Templer zu Jergan*), die versuchen, sich maraskanischer zu gebärden als die Maraskaner selbst. Ein Trupp des Oktagon-Banners besteht aus *W6* Veteranen und einem Anführer.

16, 17 - Muakiji Marasna (+ 10): Diese Gruppe, die sich der 'Schönheit der Maraske' und dem maraskanischen Weltbild verschrieben hat, fällt vor allem durch ihre interne Konfusion und ihre 'philosophisch durchorganisierte' Gruppenstruktur auf. Ein Trupp der Muakijim besteht aus *W6+1* Rebellen und einem Veteranen (prinzipiell aus einer gradzahligen Anzahl).

18 - Mari Marasna (+8): Der 'Stachel der Maraske' ist bekannt für die freigiebige Verwendung von Giften und die Zusammenarbeit mit den *Rächerinnen Lycosas*, einem berüchtigten maraskanischen Hexenzirkel. Ein Trupp der Marijim besteht aus *W6* Rebellen, einem Veteranen und einem Anführer.

19 - Diskus von Boran (+ 10): Von der Philosophie des Weltenendes geprägte Fanatikergruppe, die ihren Fanatismus allerdings in erster Linie in selbstaufopferischen Aktionen gegen sich selbst richtet; sobald man sich mit ihnen über prinzipiell gleiche Ziele verständigt hat, können sie wertvolle Kampfgefährten werden. Ein Trupp der Diskus-Kämpfer besteht aus *W6+2* Rebellen und 3 Veteranen.

20 - Fren'Chira Marustazzim (+12): Diese Gruppe gilt als eine der fanatischsten und brutalsten auf der ganzen Insel. Sie wurde durch ihre kurzfristige Besetzung Sinodas bekannt und ist berüchtigt für ihre Folter- und Hinrichtungsmethoden. Ein Trupp der Fren'Chira Marustazzim besteht aus *2W6* Rebellen und einem Anführer.

Es ist unter den maraskanischen Rebellen üblich, sich mit bunten, geflochtenen Bändern zu identifizieren. Auch die Helden als Besucher oder Alliierte erhalten, wenn sie freundlich aufgenommen wurden, die Bänder der jeweiligen Rebellengruppe zum Abschied -was sich durchaus als zweischneidiges Schwert erweisen kann...

Die Gruppe, auf die die Helden treffen, ist mit jener, deren Zeichen die Helden tragen (*W6*):

1 - in Blutfehde: Wenn die Helden nicht wirklich gute Argumente haben, warum sie sich jetzt gerade hier aufhalten, kann es sehr leicht zum Kampf kommen.

2 - verfeindet: Es wird die Helden einiges an Überzeugungsarbeit kosten zu erklären, dass sie selbst nur neutrale 'Durchreisende' sind.

3, 4 - bekannt: Die Freischärler lassen gezielte Vorsicht walten, fragen die Abenteurer nach ihrem woher und wohin, wollen vielleicht ihre Ausrüstung untersuchen, verlangen eventuell einen Zoll für die Weiterreise, und lassen die Helden schließlich passieren.

5 - befreundet: Die Rebellen lassen die vermeintlichen 'Ka-

meraden' ohne weiteres passieren, warnen sie sogar vor eventuellen Gefahren auf dem weiteren Weg. (Ziehen Sie von den Begegnungswürfen für *Kaiserliche und Maraskanische Flora und Fauna* des nächsten Tages je einen Punkt ab.)

6 - alliiert: Die 'companioneros' werden freudig begrüßt, man lässt ihnen jegliche Hilfe zuteil werden und stellt ihnen sogar einen ortskundigen Führer zur Seite. (Die Helden können jegliche Hindernisse durch Reichssoldaten oder giftiges Gezücht am nächsten Tag umgehen; verzichten Sie also auf die Begegnungswürfe.)

Die Werte typischer Rebellen:

MU 13; AT 13; PA 13; LE 45+2W6; RS 3
TP 1W+3 / 1W+4 (Säbel, Schnitter oder Khunchomer);
GST 1; AU 75; MR 7; Schusswaffen 15

Die Werte maraskanischer Veteranen:

MU 15; AT 15; PA 14; LE 50+2W6; RS 4
TP 1W+4 / 1W+5 (Schnitter oder Khunchomer); GST 1;
AU 75; MR 9; Schusswaffen 18

Die Werte typischer Anführer:

MU 16; AT 17; PA 16; LE 65; RS 5
TP 1W+9 (Tuzakmesser); GST 1; AU 80; MR 11
Schusswaffen 22

Kaiserliche

Würfeln Sie einmal für jeden beginnenden Tag mit einem W6, um festzustellen, ob die Helden auf Truppen des Mittelreichs stoßen:

1 - Keine Begegnung: Hier wagt sich kein Kaiserlicher hin.

2, 3 - Eine typische Dschungelpatrouille: Gelangweilt, desillusioniert, vielleicht froh, ein paar mittelländische Gesichter zu sehen, vielleicht aber auch auf Streit mit vermeintlich Schwächeren aus, um ein wenig Abwechslung in ihren tristen Alltag zu bringen. Die Patrouille besteht aus W6+3 *Soldaten* und einem *Korporal*. Sollte es zum Kampf kommen, ziehen sie sich zurück, sobald sie zu unterliegen drohen. In diesem Fall ist allerdings das nächstgelegene Dschungelfort (falls Sie also am nächsten Tag eines erwürfeln) über das Verhalten der Helden informiert.

Mit Glück und Verhandlungsgeschick können die Helden jedoch ein paar nützliche Hinweise über das Leben im Dschungel oder die Gefahren der Umgebung erhalten, Gegenstände aus der 'Zivilisation' gegen maraskanische Drogen, Heilkräuter oder Curiosa eintauschen und schließlich nach einem gemeinsamen Schnaps oder einer Rauschgurke wieder ihres Weges ziehen.

4 - Ein Dschungelfort: Irgendwo an einer 'strategisch wichtigen' Stelle (und das mag die-Götter-wissen-wo sein) ist der Urwald auf einer Fläche von 100 auf 100 Schritt gerodet, und in der Mitte dieses Platzes erhebt sich trotzig ein wehrhafter Palisadenbau, über dem stolz die Reichsflagge im Wind knattert - so zumindest stellen die

Maler des Mittelreichs den 'Alltag' auf Maraskan dar. Die Wirklichkeit sieht nicht ganz so heroisch aus: Stellenweise hat der Urwald die gerodete Fläche bis zu den Palisaden, die einem entschlossenen Gegner auch kaum Widerstand bieten würden, wieder zurückerobert, ein gelangweilter Posten döst auf dem Wachturm, die Uniformen sind bestenfalls provisorisch zu nennen, der Weibel und eine Korporalin versuchen sich in der Kunst des Schnapsbrennens in bester Valpo-Tradition (aus allem, was sich gerade nicht wehrt).

In einem Fort sind meist 2W6 Soldaten, 2 Korporale und ein Weibel anwesend (der Rest des nominellen Halb-Banners ist entweder auf Patrouille oder desertiert). Die Besatzung ist froh über jede Abwechslung, was sich wie bei einer Patrouille entweder in lukrativem Schwarzhandel, ein wenig 'fraternisieren' oder einer (eher lustlosen) Hetzjagd auf die vermeintlichen 'Spione' manifestieren kann. Die Soldaten sind zwar bereits lange genug im Dschungel, um über dessen Gefahren informiert zu sein, sind aber wahrscheinlich so demoralisiert, dass sie weder über die genaue taktische Lage noch über Gefahren der Flora und Fauna im Bilde sind.

5 - Eine kaiserliche Festung: Hier entspricht die Wirklichkeit schon ein wenig mehr dem Bild des Militärmalers. Die Festung steht in der Tat an einer wichtigen Stelle, um Straßen- oder Flussverkehr zu kontrollieren, ist zu großen Teilen aus Stein (und meist in maraskanischer Turmbauweise oder gar im Oktagon-Stil) erbaut, Wachen patrouillieren auf den Wehrgängen, und die Helden können sogar die ein oder andere Wehrübung beobachten.

Grundsätzlich kennt sich die Festungsbesatzung recht gut in der näheren Umgebung aus (von der Mine wissen sie nichts), was bedeutet, dass sie die Helden vor dem Gebiet 'besonders heimtückischer' Maraskaner oder wilden Tieren warnen kann (reduzieren die den Begegnungswurf für den nächsten Tag bei *Freischärler und Flora und Fauna* jeweils um 2). Außerdem können die Helden hier beschädigte Ausrüstung reparieren und ihre Vorräte auffüllen - an Schwarzhandel mit den Soldaten ist unter den wachsamen Augen der Offiziere allerdings nicht zu denken.

In einer Festung befinden sich 2W6 Soldaten, W6 Elitegardisten, 2 Korporale, 2 Weibel, ein Hauptmann und W6 Personen Troßvolk (Handwerker, Ortskundige etc.). Auf dem Papier ist jede Festung mit einem Banner besetzt - aber Papier ist geduldig...

6 - Elitegardisten: Die frischen Reichstruppen (meist von der Adler- oder Drachengarde) patrouillieren zwar meist nur in der Umgebung der größeren Städte, stoßen aber auch bisweilen tief in den Dschungel vor. Sie sind von ihrer Sache überzeugt und halten die Helden zuerst wahrscheinlich für einen weiteren Rebellentrupp. Hier bewährt es sich meist, einen 'Wehrheimer Tonfall' anzuschlagen und auf die Dringlichkeit der Mission zu verweisen. Sollte dies allerdings nicht fruchten, so haben die Abenteurer in den Elitegardisten wahrscheinlich ernstzunehmende Gegner... Ein solcher Trupp besteht aus W6+4 Elitegardisten unter der Führung eines Weibels.

Die Werte eines Soldaten/einer Soldatin:
MU 11; AT 14; PA 12; LE 40+3W8; RS 3
TP 1W+4 (Schwert); GST 1; AU 70; MR 6

Die Werte eines Korporals/einer Korporalin:
MU 14; AT 15; PA 14; LE 60; RS 3
TP 1W+7 (Tuzakmesser); GST 1; AU 80; MR 8

Die Werte eines Elitegardisten/einer Elitegardistin: **MU 13; AT 14; PA 13; LE 45+3W6; RS 3**
TP 1W+5 (Schwert); GST 1; AU 75; MR 7
Schusswaffen 16

Die Wehe eines Weibeils/einer Weibelin:
MU 15; AT 16; PA 15; LE 75; RS 4
TP 1W+8 (Tuzakmesser); GST 1; AU 90; MR 10
Schusswaffen 20

Die Werte eines Hauptmanns/einer Hauptfrau:
MU 15; AT 18; PA 15; LE 75; RS 4
TP 1W+8 (Tuzakmesser); GST 1; AU 90; MR 10

Maraskanische Flora und Fauna

Würfeln Sie einmal für den kommenden Tag mit dem W20, um festzustellen, welches Untier oder welche Pflanze den Helden über den Weg läuft (wobei letzteres fast wörtlich zu nehmen ist). Wir haben hier einige ausgewählte Scheußlichkeiten der maraskanischen Flora und Fauna versammelt - es steht Ihnen aber frei, weitere zum maraskanischen Dschungel passende Tier- und Pflanzenbegegnungen einzubauen (siehe unter anderem: Handbuch für den Reisenden, S. 18). Natürlich kann es auch sein, dass die Helden auf Heil-, Nutz- oder Rauschpflanzen stoßen oder gewöhnliches jagdbares Wild aufstöbern. Ob und mit welcher Häufigkeit, sollten Sie allerdings je nach Verfassung der Gruppe entscheiden. Für eine regelrechte Jagd oder spezielle Kräutersuche sollten die Helden eigentlich keine Zeit haben - falls sie sich aber doch dazu entschließen, konsultieren Sie die folgende Tabelle einfach ein weiteres Mal für den laufenden Tag. Grundsätzlich sollten die (nichtmaraskanischen) Helden den Eindruck gewinnen, dass ihnen die gesamte Flora und Fauna der Insel feindlich gesonnen ist - den Beteuerungen der Einheimischen über die Schönheit und Vollkommenheit der Welt zum Trotz.

1, 2 -Keine Begegnung: Ja, auch dies mag den ein oder anderen Tag vorkommen (vielleicht auch von Ihnen beabsichtigt, um den Helden etwas Ruhe und Erholung zu gönnen).

3,4 -Dornengestrüpp, Messerlianen: Es ist ja schon im 'normalen' Dschungel schier unmöglich, sich ohne gute Wegekenntnis oder ein Haumesser voranzubewegen, es gibt aber Stellen, an denen ist es schier unmöglich, ohne Schrammen, Abschürfungen und zerrissene Kleidung voranzukommen - und wer weiß, welche von diesen Dornen in diesem Sch...Dschungel nun giftig sind und welche nicht. Pro Tag

in einem solchermaßen dichten Unterholz/Dornegestrüpp erleidet jeder Held W6-1 SP und jede Rüstung, die nicht aus größeren Metallplatten besteht (also speziell *Wattierte Waffenröcke, Lederrüstungen und Kettenhemden*) einen Verlust von einem Punkt ihres RS, der jedoch durch etwa 2 Stunden Arbeit vor der Nachtruhe wieder repariert werden kann.

5,6 - Moskitoschwärme: Vor allem im Tiefland sind dies die ständigen Begleiter alter warmblütigen Lebewesen. Sie können Schwärme von Hunderten und Aberhunderten dieser Plagegeister einsetzen, um die Helden zu einem Umweg zu zwingen, eine besondere Stelle (ein Sumpfloch, eine Leiche) anzuzeigen - oder als typisches Zeichen für die prinzipielle Unbezwingbarkeit des Dschungels. Grundsätzlich bedeutet diese Begegnung, dass jeder Held an diesem Tag W6 SP durch Moskitostiche erleidet und in der folgenden Nacht nicht regenerieren kann. *Mehr* zu Moskitos finden Sie in den Kreaturen des Schwarzen Auges auf Seite 66.

7 - Blutkäfer: Wenn die Helden sich in den schwülen Abendstunden zur Ruhe begeben, mag es passieren, dass kleine Käfer (ähnlich irdischen Marienkäfern, jedoch gelb gerupft und etwas schlanker) auf ihnen landen. Mit einer *Sinnenschärfe-Probe+5* bemerkt der Held, dass sie wohl von offenen Wunden und dem Geruch von Blut angezogen werden und sich an Abschürfungen o.ä. zu schaffen machen. Die Käfer legen nämlich ihre Eier in die Wunde, die schon nach einem Tag anschwillt und nach W6 lägen aufbricht und ein Dutzend kleine Käfer entlässt. Der Käferbefall selbst ist recht harmlos (wenn man vom Selbstekel einmal absieht) und verursacht nur W6+2 SP jedoch steigt die Gefahr, an *Wundfieber* zu erkranken, auf 30% pro Tag, an dem die Wunde verunreinigt ist. (Das Aufschneiden und Reinigen der Wunde - *Heilkunde-Probe* - verursacht nochmals W6 SP beseitigt die Parasiten aber dauerhaft.) Die einzige Methode, dieser Plage Herr zu werden, ist der allseits unbeliebte Mirbelstein-Beutel (Handbuch für den Reisenden, S. 35) - die Mirbelfliege ist nicht auf Maraskan heimisch. (*Anmerkung:* Das ist natürlich eine Variation des berüchtigten Spinnen-Themas. Ein Befall durch diese Käfer ist - richtig erzählt - eine ziemlich eklige Angelegenheit. Wenn Sie Mitspieler mit echten Insekten- oder Spinnenängsten haben, ist es besser, auf diese Szene zu verzichten.)

8-Maraskanfedern: Zum Scheußlichsten, was die maraskanische Tierwelt zu bitten hat, gehören diese gelbgrünen Hundertfüßler von etwa fünf Fingern Länge, die sich durch Zusammenrollen und Springen fortbewegen (und dabei Sprungweiten bis zu zwei Schritt erreicht). Sie sitzen meist auf Bäumen an den Rändern von Lichtungen und registrieren ihre Opfer durch Erschütterungen des Bodens. Dann aber ist die Luft plötzlich voll von Dutzenden dieser Biester (3W20), von denen gut die Hälfte auf den Helden landen. Wenn Sie mit einem W6 mehr als den derzeitigen RS des Helden würfeln, hat eine Maraskanfeder eine ungeschützte Stelle erwischt und beginnt sofort, in Richtung der nächsten Körperöffnung zu kriechen, eine feuchte, kribbelnde Spur hinterlassend.

Hierbei dringt ein leichtes Lähmungsgift ins Blut (GE -1 für etwa 1 Stunde pro Tier), das kleine Beutetiere fast sofort bewegungsunfähig werden lässt. Normalerweise fällt das Opfer irgendwann zu Boden, die Federn dringen in den Körper ein und fressen ihn auf - was bei Menschen sehr lange dauern kann. Die Helden haben jedoch die Möglichkeit, die Tiere mit einer *um 2 erschwerten Attacke* einfach mit der flachen Hand zu erschlagen.

Vielleicht finden die Helden auch ein Opfer dieser Tiere: Außer Knochen und papierdünner Haut ist nichts mehr zu entdecken...

9 - Sumpfratten: Bekanntermaßen sind Ratten (Kreaturen, S. 57) überall heimisch, so auch auf Maraskan. Sie treten meist in Horden von W20+10 Tieren in feuchten Höhlen, ehemaligen Siedlungen, auf Schlachtfeldern oder an größeren Stücken Aas auf. Die Ratten können mit ihrem Bis die *Schlafkrankheit*, *Lutanas*, *Wundfieber* oder die *Gilbe* (s. Handbuch, S. 26f£) übertragen.

10 - Landhecht: An einem Bach können die Helden einen urtümlichen Knochenfisch von gut anderthalb Schritt Länge beobachten, der auf hornigen Flossen (?) die Uferböschung hinaufkriecht, um dort Frösche oder Wasserratten zu jagen. Gefährlich ist das Tier nur, wenn es sich bedroht fühlt: Sein Bis richtet zwar nur 1W6+1 TP an, dafür sondert er (wie bei einem maraskanischen Vieh kaum anders zu erwarten) ein starkes Gift ab (ST 7, 2W20 SP).

11 - Baumschleimer: Diese maraskanische, schwarz bepelzte und nur etwa einen halben Schritt große Abart des Vielfraßes (siehe Kreaturen, S. 52, jedoch LE 25, AT 15, PA 10) hängt seine Beute in die höheren Äste der Bäume und speichelt sie dann mit einem schleimigen Sekret ein, um sie vor sofortiger Verwesung zu bewahren. Zum einen kann ein Held vom herabtropfenden, ekligen Schleim getroffen werden, zum anderen mögen es die Baumschleimer nicht sonderlich, wenn man in ihrer 'Speisekammer' spazieren geht.

12-Disdychonda: Diese 'Bekannte' aus dem südaventurischen Dschungel ist auch auf Maraskan heimisch (siehe Handbuch, S.33).

13 - Trichterwurz: Es mag vorkommen, dass ein Held in eine, mit einem großen Blatt abgedeckte Grube von gut zwei Schritt tiefe fällt (W6 SP) und plötzlich blassgelbe Tentakel von den Wänden auf ihn niederprasseln. Wo diese mit ihren nadelähnlichen Spitzen die bloße Haut berühren (was etwa W6 von ihnen tun), erzeugen sie einen kurzen Schmerz (besagte W6 als SP), während sich der Geist des Opfers schnell zu trüben beginnt (selbige W6 *mal* 2 als KL-Verlust für 8 Stunden). Gewöhnliche Beute ist einfach geistig zu gelähmt, um aus der Grube zu klettern, und wird nun langsam von der Pflanze verdaut.

14 - Noralec-Otter: Diese schwarz-golden gebänderte, etwa zwei Schritt lange Giftschlange ist in der Tat nach einem der Priesterkaiser benannt. Sie greift natürlich aus dem Hinterhalt an und wird einen der Helden an ungeschützter Stelle beißen (2W6 SP). Ihr Bis hat beim Menschen zur Folge, dass sich um die Wunde permanent ein grün-

blaues, spinnwebartiges Venengeflecht bildet. Für normale Beutetiere ist der Bis sofort tödlich, Menschen sterben daran im Laufe von etwa 5 Jahren (an langsamer Auszehrung und Lähmung), ein Gegenmittel ist nicht bekannt.

Da der Held aber nicht sterben soll, handelt es sich hierbei um eine *falsche* Noralec-Otter, deren Bis zwar die gleichen Symptome hervorruft, bei der das Aderengeflecht sich nach etwa zwei Wochen jedoch wieder zurückbildet. Welchen Einheimischen man auch immer befragt, er wird den Bis für den einer Noralec-Otter halten. (Diese Begegnung dient in erster Linie dazu, Schrecken und Ungewissheit zu verbreiten sowie evtl. im Überschuss vorhandene Heiltränke zu vergeuden.)

15 - Boronsotter: Eine weitere Schlangenart ist die auch für Menschen gefährliche, hochgiftige Boronsotter (Kreaturen, S. 56), die sie mit Bedacht einsetzen sollten, da ihr Gift auch erfahrene Helden töten kann. Diese Schlange eignet sich vor allem für Sumpf- und Mangrovegebiete.

16 - Roter Maran: Der größte Raubvogel der Insel bietet sich an, wenn vorwitzige Helden auf einen Urwaldriesen klettern, um Ausschau zu halten, oder um ADLER, WOLF- oder Besen-Flieger ein wenig in Bedrängnis zu bringen. Mag sein, dass gerade seine Brutsaison beginnt, mag sein, dass er von Natur aus aggressiv ist - auf jeden Fall ist mit dem fliegenden Riesen (drei Schritt Spannweite, rotes Deckgefeder, gelbe Brust- und schwarze Schwungfedern) nicht zu spaßen. Verwenden Sie die Werte des Bergadlers aus den Kreaturen, S. 43.

17 - Parder: Maraskanische Jaguare sind für ihre Hinterhältigkeit berüchtigt (und so etwas wie ein 'Symboltier' der Rebellen). Verwenden Sie die Werte aus den Kreaturen, S. 58, aber lassen Sie stets W6 dieser Raubkatzen auftauchen.

18-Alligatoren: Die Durchquerung eines ruhigen, bis zu den Ufern mit Schlingpflanzen bewachsenen Flussarms oder Tümpels könnte sich als gefährlich erweisen, wenn sich einer oder mehrere der 'abgestorbenen Äste' (W3) als Alligatoren entpuppen (siehe Kreaturen, S. 85f., jedoch mit groben, grauen Hornplatten auf den Unterschuppen - RS 4, LE 25)

19 - Borbarad-Moskitos: Wie ein Bote des kommenden Unheils mag ein Schwarm (5W20) dieser Tiere erscheinen, der sich als schillernde Wolke aus einem hohlen Baum oder einem stinkenden Sumpftümpel löst. Mehr zu diesen Insekten finden Sie in den Kreaturen auf S. 95; grundsätzlich ist übrigens ein ARMATRUTZ (2) gegen den Stich der Moskitos geeignet - oder ein spektakulärer IGNISPHAERO in den anfliegenden Schwarm. (Heutzutage nennt man so etwas 'mit Kanonen auf Spatzen schießen'...)

20 -Maraskan-Taranteln: W3+1 dieser Tiere (Kreaturen, S. 70, Alter: W6+6 Jahre) haben sich auf einer Lichtung niedergelassen, die auch den Helden als Nachtlager dienen könnte. Da ein tierkundiger Held wissen sollte, dass diese Monstrositäten ihr Revier erbittert verteidigen, empfiehlt sich ein *deutlicher* Umweg...

Krankheiten

Wir haben im vorangegangenen Abschnitt neben den 'ortstypischen' Vergiftungen mehrfach Krankheiten und Pestilenzen erwähnt, die man sich bei einem Marsch durch den Dschungel zuziehen kann.

Hierbei sollten Sie bedenken, dass es außer Perainewundern und hochkomplizierten Zaubersprüchen kaum eine Möglichkeit gibt, Seuchen und Pestilenzen Einhalt zu gebieten (es sei

denn, die Helden liefen mit einer kompletten Apotheke durch den Dschungel). Da eine schwere Krankheit wie das *Schlachtfeldfeber* auch einen gestandenen Helden zu Boron schicken kann, überlassen wir es Ihrer meisterlichen Entscheidung (die Sie je nach Zustand und Ausrüstung der Gruppe fällen sollten), ob Sie die Helden mit dieser zusätzlichen Gefahr konfrontieren wollen.

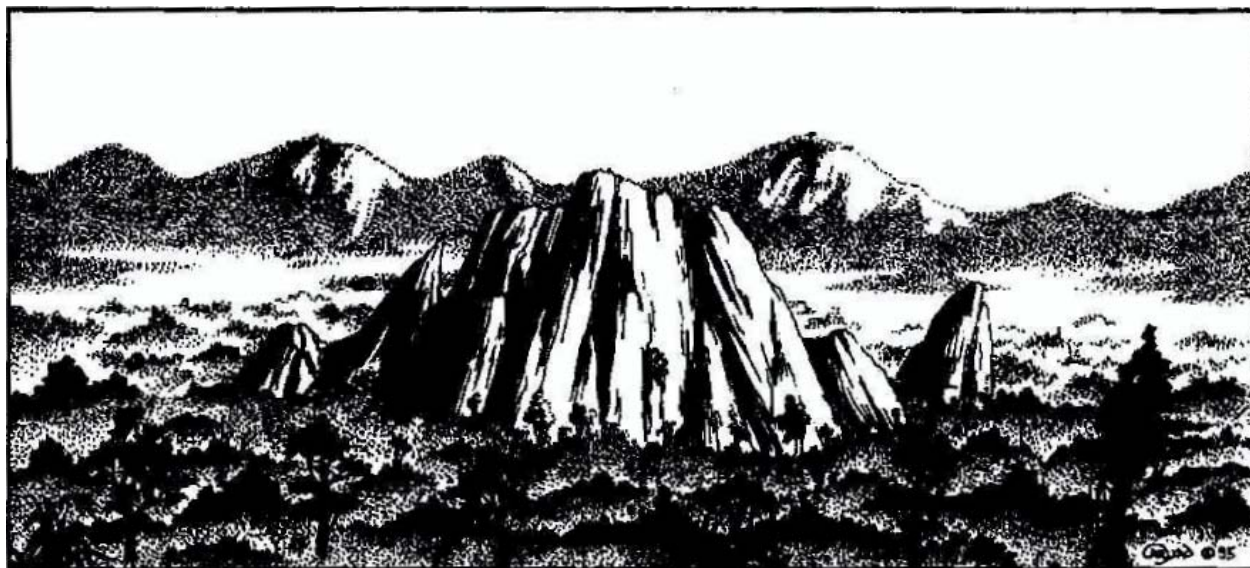
Luftaufklärung

Gerade in der undurchdringlichen maraskanischen Wildnis müssen Sie damit rechnen, dass die Helden natürlich sämtliche ihnen zur Verfügung stehenden Methoden einsetzen werden, um den Standort der Endurium-Mine ausfindig zu machen. Aber selbige Wildnis kommt Ihnen auch zu Hilfe, um den Ort so lange wie nötig geheim zu halten. Erstens liegt die Mine noch unterhalb der Baumgrenze, also in einem prinzipiell mit Nebelwald bewachsenen Gebiet, zweitens deutet der Begriff Nebelwald schon an, dass Sie nach Belieben wabernde graue Sichthindernisse (vor allem in den Morgen- und Abendstunden) einsetzen können, und drittens wird in der Mine nicht mehr gearbeitet (zumindestens nicht mehr

von Menschen, es steigt also kein Rauch des Koch- oder Schmiedefeuers auf).

Alles in allem bedeutet dies, dass eine 'Aufklärungsmission' (egal ob mittels Hexenbesen, ADLER, WOLF ... oder als Flug eines Vertrauten) nur bei einer 1 auf W20 von Erfolg gekrönt ist. Dazu kommt noch, dass natürlich erhebliche Strecken zurückzulegen sind - was Astralenergie verbraucht, die andernorts zweifelsohne dringender benötigt wird.

Was Sie den Helden jedoch erlauben sollten, ist die grundsätzliche Orientierung an Geländemerkmale mittels eines kurzen Fluges, wenn dazu auch ein Erklettern eines hohen Baumes ausreichen würde...



Kor in der Sternenleere: Die Endurium-Mine

Zweck und Stimmung der Szenen:

Die Endurium-Mine ist der zentrale Handlungsschauplatz auf Maraskan. Hier werden die Helden zuerst mit dem Schrecken einer komplett niedergemachten Festungsbesatzung, dann mit unterschwelliger Bedrohung ob der Komplexität der Ereignisse und schließlich mit einem veritablen Viergehörnten konfrontiert.

In diesem Rahmen müssen sie versuchen, den Tod der Bewohner aufzuklären und so viele Hinweise wie möglich zu finden, um ihren weiteren Weg zur Verfolgung der Täter festzulegen. (Und da Helden bisweilen zwar auf die unmöglichsten Lösungsansätze kommen,

Naheliegenderes aber bisweilen übersehen, müssen Sie ihnen einige Hinweise wahrscheinlich regelrecht vor die Füße werfen.)

Schließlich können - sollten - sie noch den im Bergwerk hausenden Dämon erschlagen oder exorzieren, was für die Lösung des Abenteuers aber nicht unbedingt vonnöten ist. Grundsätzlich können Sie sich an der Stimmung solcher Filme wie Eisstation Zebra oder **Aliens - Die Rückkehr** orientieren, was die düstere Gesamtstimmung des Handlungsortes angeht. Die dazu passende Musik sollte leise, aber bedrohlich sein, das Licht -zumindest bei Erforschung der Stollen - gedämpft.

Anmarsch

Allgemeine Informationen:

Ihr habt soeben den Hügelkamm erreicht, hinter dem sich die Mine befinden soll, und könnt in der Tat eine Ansammlung von Gebäuden auf der anderen Seite eines tief eingeschnittenen Gebirgsbaches erkennen. Ihr begeht euch in Deckung und beobachtet die Szenerie:

Vom Hügelkamm aus sind es etwa 80 Schritt bis zu einer steinernen Brücke; ein flacher Hang, nur mit dürrerem Gras und vereinzelt Dornbüschen bewachsen. Die Brücke spannt etwa ein Dutzend Schritt über eine gut zwanzig Schritt tiefe Klamm; an ihrem fernen Ende ist ein Schilderhäuschen zu erkennen, in dessen Schatten ein Gardist an eine Hellebarde gelehnt döst. Auf der anderen Seite der Klamm sind vier Gebäude in einem kleinen Talkessel auszumachen, an dessen Ende ein - geschlossenes - doppelflügliges Tor in den Berg führt. Die Gebäude weisen stellenweise Kampfspuren auf. Ein zweiter Blick enthüllt zwei verdächtig aussehende Schlitze an den Seiten des Talkessels.

Von den vereinzelt Schreien der Marane und dem aus der Tiefe heraufdringenden Gurgeln des Gebirgsbaches ist es still - zu still. Auch wenn ihr eine halbe Stunde wartet, könnt ihr außerdem Wandern der Schatten keine Bewegung ausmachen.

Meisterinformationen:

Gelungene *Sinnesschärfe*- und *Kriegskunst*-Proben lassen die Uniform des Gardisten als die der Drachengarde erkennen. Eine gelungene *Kriegskunst*-Probe+5 zeigt, dass die Schlitze wahrscheinlich Schießscharten für Armbrüste oder gar schwereres Gerät sind, deren Schussfeld sowohl die Brücke als auch ein gutes Stück des Anmarschweges überdeckt.

Allgemeine Informationen:

Als ihr euch der Brücke nähert - die Augen immer auf die verdächtigen Schlitze in den Felswänden gerichtet -, könnt ihr schließlich auch einen genaueren Blick auf den Gardisten werfen: Er lehnt sich nicht an seine Hellebarde, er ist darauf aufgespießt - und er döst auch nicht, sondern ist so tot wie eine tulamidische Mumie. Zumindest könnte man dies von seiner wie brüchiges Pergament auf die Knochen gezogenen Haut vermuten.

Meisterinformationen:

Der Gardist ist wirklich tot (und nicht nur seiner Lebensenergie, sondern auch seines Sikaryan beraubt) und wird die Helden nicht hinterrücks angreifenein Gebet zu Boron oder eine ordnungsgemäße Bestattung könnten trotzdem nicht schaden.

Die maraskanischen Rebellen hatten nach der Eroberung des Geländes einen der Ihren in eine erbeutete Uniform gesteckt, um zumindest für flüchtige Betrachter den Anschein der Normalität zu wahren. Als die Borbaradianer schließlich die Maraskaner vergifteten, töteten sie die Wache, die ihre Vorbereitungen hätte bemerken können, mit einem modifizierten LAST DES ALTERS (dies könnte der Erste Gezeichnete erkennen). Im Schilderhäuschen selbst ist nichts Interessantes zu entdecken.

Ein weiterer Blick auf die Gebäude zeigt, dass das Haus ganz zur Rechten wohl am stärksten umkämpft war und die größten Schäden aufweist. Auf dem staubigen Boden des Geländes sind hier und da dunkle Flecken getrockneten Blutes zu erkennen.

Das Gelände

Meisterinformationen:

Eine Vogelschau des Geländes finden Sie auf der folgenden Seite. Von der Brücke aus gesehen links stehen das Schilderhäuschen, die zwei Kasernengebäude und ein zweistöckiger Stall mit Scheune, zur Rechten kommt zuerst die Schmiede, dann das Küchen- und

Messegebäude, schließlich die Kommandantur. Direkt gegenüber der Brücke zum Lager ist der Eingang zur Mine zu sehen. Neben der Kommandantur und der Scheune sind Kräuter- und Gemüsegärten angelegt.

Unterkünfte der Gardisten

Meisterinformationen:

Es handelt sich um zwei einfache, einstöckige Steinbauten von etwa 5 x 8 Schritt Grundfläche, jeweils mit einer Tür und vier Fenstern versehen. Beim ersten Gebäude stehen die Fensterläden offen, beim zweiten sind sie (offensichtlich von innen) verschlossen. Beide Türen sind unverschlossen. In der ersten Unterkunft finden sich etwa ein Dutzend Engenbetten und Spinde, also wohl die Unterkunft eines Viertelbanners. Betten wie Spinde sind durchwühlt und teilweise geplündert: nur hier und da finden sich ein paar persönliche Habseligkeiten der Soldaten, jedoch keine Uniformen, Waffen oder Wertgegenstände. In dem einzigen Raum sind kaum Kampfspuren zu finden; größere Blutflecken auf und unter den Betten lassen jedoch ein greuliches Gemetzel an Schlafenden erahnen.

Sobald die Helden die Tür zur zweiten Unterkunft öffnen, schlägt ihnen bereits süßlicher Verwesungsgeruch entgegen, dessen Ursache auch schnell ersichtlich wird: Hier liegen die Leichen der offensichtlich im ersten Gebäude ermordeten Gardisten, zusammen mit denjenigen, die hier schliefen, insgesamt fast ein komplettes Banner.

Sollte einer der Helden so abgebrüht sein und die Leichen untersuchen, lässt sich feststellen, dass die meisten von ihnen wohl an einer einzigen Wunde gestorben sind, wahrscheinlich also im Bett gemeuchelt wurden, (Ohnehin trägt so gut wie keiner der Toten irgendwelche Uniform- oder gar Rüstungsteile.)

Vom Zustand der Leichen her zu schließen (Anatomieprobe), ist der Tod vor etwa einem Vierteljahr eingetreten. Das gesamte Gebäude ist so angefüllt mit verwesenden Körpern, dass wohl kaum ein Held an eine weitere Untersuchung denken wird - es gäbe außer wenigen persönlichen Habseligkeiten und privaten Briefen auch nichts zu finden.

Stall und Scheune

Meisterinformationen

Der Bau ist etwa 6 x 12 Schritt groß und ein Stallgeschoß und einen Heuboden hoch. Hier wurden Heu und Hafer für die Packtiere gelagert sowie einige Lügen, Hühner und Schweine gehalten. Esel oder Maultiere sind nirgendwo zu sehen, die anderen Nutztiere jedoch sehr wohl verhungert und verdurstet in ihren Verschlagen. Die Reste der Vorräte, Zaumzeug und ein paar Harken für den Garten sind alles, was sich hier noch finden lässt. Eine grobe Schätzung deutet darauf hin, dass der Stall (und der dahinterliegende Gemüsegarten) vor etwa zwei Monaten verlassen wurden.

Schmiede

Meisterinformationen:

Dieses L-förmige, grob 8 x 12 Schritt messende Gebäude beherbergt nicht nur zwei Schmiedeessen für die täglichen Arbeiten, sondern auch und vor allem zwei Schmelzöfen.



eine Destillationsanlage und ein kleines alchemistisches Labor. Ebenfalls im Raum stehen eine Pumpe, mehrere Werkbänke und Regale voller Werkzeug, sowohl für Schmiede als auch für Tischlerarbeiten. Ein großer Abfluss führt in ein Rohr, aus dem man das Rauschen des Gebirgsbachs hören kann. Bei wirklich genauer und längerer Durchsuchung der Schmiede lassen sich hier noch Spuren von Enduriumerz, sogar vielleicht ein Skrupel reines Metall finden. Das alchemistische Labor sieht gezielt ausgeräumt aus: Zum einen fehlen viele der grundsätzlichen Ingredienzien, zum anderen wurden Tischflächen offensichtlich mit einem Pinsel abgewischt, um auch feinsten Enduriumstaub nicht liegen zu lassen. In der Schmiede finden sich einige Kampfspuren und ein großer Blutfleck.

Küche

Meisterinformationen:

In diesem Gebäude von 6 x 12 Schritt sind die Küche, ein Vorratskeller und ein Speisesaal untergebracht. Die Küche besteht aus einer großen Kochstelle, einem Ofen, einer Werkbank und einer Pumpe sowie mehreren Regalen voller Geschirr und Töpfe. Eine Ablaufrinne führt in Richtung Bach. Von hier aus geht es in den Vorratskeller hinab, in dem sich - größtenteils noch nicht verrottete - Würste, Käselaibe und Schinkenseiten, Fässer mit eingesalzenem Fisch und Fleisch und dergleichen mehr finden, ebenfalls wohl für die Verköstigung eines kompletten Banners gedacht und offensichtlich frisch aufgestockt.

Im Speisesaal hatte, von der Anzahl der an die Wand geschobenen Decken her zu schließen, eine Gruppe von etwa 25 Leuten Quartier bezogen. Unter den Decken finden sich mittelreichische Uniformen in großer Zahl, ebenso wie jede Menge Ausrüstungsgegenstände und Waffen, die zum Teil auf Rebellentruppen schließen lassen, zum Teil aber wohl auch Beutegut darstellen.

Hier stehen auch, achtlos in die Ecke geräumt, etwa zwei Dutzend Holzschalen mit eingetrockneten Essensresten. Falls die Helden diese untersuchen, lassen sich mit einer *Alchimie-* oder *Pflanzenkunde-Probe+12* noch Reste einer Essenz aus *Kelmon*, einem starken Lähmungsgift feststellen. Die gleichen Essensreste lassen sich in einem großen Kessel in der Küche finden, der jedoch ebenfalls in der Ecke steht. Ein kleinerer Kessel (mit anderen Essensresten und ohne Gift) hängt über der Feuerstelle. Grundsätzlich kann man auch hier vermuten, dass das Gebäude vor etwa zwei Monaten verlassen wurde.

Kommandantur

Meisterinformationen.

Das einstöckige Gebäude misst etwa 8 x 10 Schritt und ist in eine große Wachstube, ein kleines Schreibzimmer und einen Schlafraum unterteilt; von der Wachstube aus führt eine Treppe in den Keller. Alle Räume sehen aus, als seien sie heftig umkämpft worden: zerbrochene und zerschlagene Möbelstücke, große Blutflecken, sogar noch eine abgeschlagene Hand. In der Schreibstube wurde ein schwerer Schrank aufgebrochen, offensichtlich um die Bannerkasse und Karten der Insel zu erbeuten. Das Schlafzimmer lässt darauf schließen, dass hier der Kommandant der Mine, Hauptmann Hagen von Rakelsborn, sein Quartier hatte. In einer der Arrestzellen im Keller liegt ein weiterer mittelreichischer Soldat, mit einer Armbrust durch die Gitterstäbe erschossen.

Die wichtigsten Informationen, die die Helden hier finden können, sind folgende:

- In der Wachstube liegt auf einem der Tische eine abgerissene Pergamentecke, auf der einige Kritzeleien zu erkennen sind: Die groben Umrisse der maraskanischen Südostküste, speziell der Baronie Perlenmeer mit den Zhayad-Zeichen C, P und T an einer Stelle der Küste. Sollten die Helden diesen Schnipsel nicht finden, der sie auf den weiteren Weg zum Friedhof der Seeschlangen bringt, so müssen Sie wohl oder übel nun mit einer von Bishdaniel überbrachten Vision nachhelfen.
- In der Schreibstube des Kommandanten liegt das Dienstbuch des Banners, versehen mit den Tagesbefehlen und einigen persönlichen Anmerkungen des Hauptmanns. Hieraus kann man erkennen, dass die Moral seines Banners zuerst mit jedem Tag stieg, an dem die Ablösung näher kam, dann aber schlagartig fiel und fast in eine Meuterei umschlug, als die Sonderbefehle des KGIA-Beauftragten Praiotin von Rallerau bekannt wurden, die besagten, dass "wegen unklarer Sicherheitslage die geplante Ablösung den Weitertransport des Materials gemäß noch folgender Anordnungen übernimmt" und erst nach Ablieferung zum Wachwechsel wieder am Amran Anji erscheint. Den hier zurückgelassenen insgesamt acht 'Bergbauspezialisten' und KGIA-Agenten scheint man zu misstrauen, da sie wohl um einen geplanten Angriff auf die Mine wissen und (so die Vermutung) einen 'dicken Fisch' fangen wollen. Die Besatzung der Mine scheint es jedoch überhaupt nicht zu mögen, als Köder zu dienen.

Das Tagebuch enthält noch den Abschlusseintrag des 20. Peraine, jedoch keinen Tagesbefehl mehr für den 21. - die dafür vorgesehene Seite ist mit Blut besudelt.

Die Mine

Meisterinformationen:

Die Enduriummine besteht aus einem zentralen Aufzugschacht, der Eingangsebene und acht unterirdischen Sohlen, die voneinander jeweils etwa 15 Höhenmeter entfernt sind. Auf jeder Sohle gibt es gut und gerne zwei Meilen Gänge, Gangstücke und Kavernen zu erforschen. Ursprünglich waren hier mehr als 70 Minensklaven, zu großen Teilen nichtmaraskanische Verbrecher unter unmenschlichen Bedingungen damit beschäftigt, in engen Stollen das Gestein zu brechen, zu zerkleinern und nach Enduriumerz zu untersuchen, das hier in höchstens unterarmdicken Adern vorkommt.

In der Mine können die Helden entdecken, dass hier in einem fürchterlichen Blutritual ein mächtiger Dämon beschworen wurde, dass dieser noch in der Mine haust und an Stelle der Minensklaven das Endurium hervorholt. Mit etwas Mut und Glück können die Helden den Dämon entweder niederkämpfen oder bannen, zumindest aber das von ihm bereits geförderte Erz rauben.

Eingangssohle

Allgemeine Informationen:

Als ihr das schwere doppelflüglige Portal aufgestoßen habt, schlägt euch abgestandene, säuerlich riechende Luft entgegen. Widerwillig und nach allen Seiten sichernd betretet ihr den breiten *Gang*, der etwa 15 Schritt ins Innere des Berges führt. Links und rechts geht etwa auf der Hälfte des Weges je ein schmalerer Gang ab, der drei Treppenstufen höher als die Eingangsebene liegt. Der Hauptgang weitet sich schließlich zu einergut zwanzig Schritt durchmessenden Halle von vielleicht fünf Schritt Höhe. In der Mitte

der Halle steht eine riesige

Holzkonstruktion, deren Herz ein von zwei Treträdern angetriebener Aufzug bildet: Ketten, Seile, Umlenkrollen und Gegengewichte halten eine hölzerne Plattform von etwa vier Schritt Durchmesser, auf die mit Kreide und ... Blut Beschwörungsrunden gezeichnet sind. Verbraachte Paraphernalia bilden an den sieben Ecken der Zeichnung unansehnliche Häufchen.

An den Wänden sind einige Nischen zu erkennen. Auf dem Steinboden liegt eine umgestürzte hölzerne Lore.

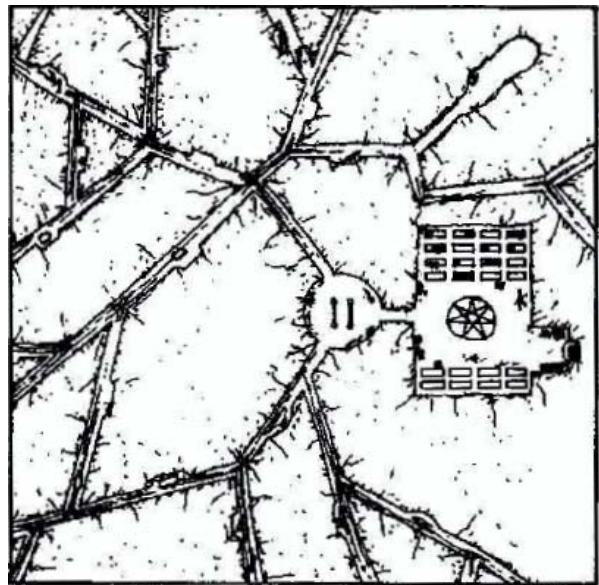
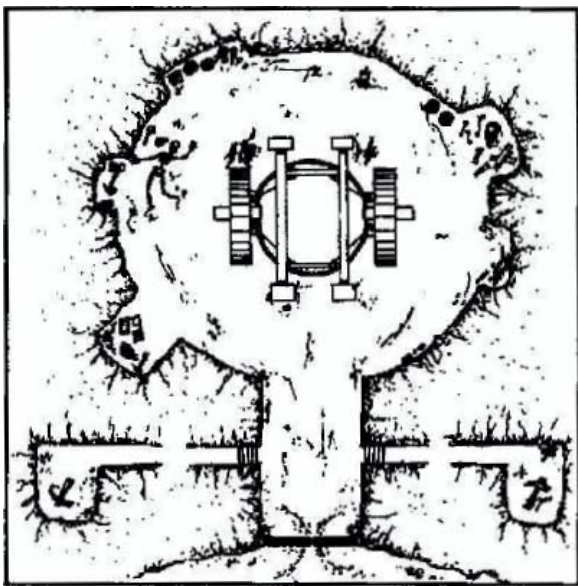
Meisterinformationen:

Das Tor ins Innere des Berges lässt sich mit dem Schlüssel aus der Wachstube öffnen. Ohne diesen muß man es mit einer gemeinsamen *Kraftprobe* +20, einer *Schlösser Knacken-Probe* +12 oder einem *FORAMEN* zu 12 ASP versuchen.

Die genauen Maße des Ganges und der oberen 1-lalle entnehmen Sie bitte dem Plan unten auf dieser Seite. Die beiden abgehenden Quergänge führen zu den Bastionen; in den seitlichen Nischen liegen allerlei Grubenwerkzeug, Öllampen und Seile.

Helden mit einer gelungenen *Sinnesschärfe-Probe* +15 können aus dem Schacht bisweilen ein leises, metallisches Klacken hören, dessen Richtung jedoch nicht bestimmen; bei einer gelungenen Probe +20 hören sie sogar leise Schleifgeräusche. Alchmiekundige Helden erkennen in dem Geruch eine deutliche Ähnlichkeit zu Brabaker Vitriol. Eine gelungene Magiekunde-Probe+10 enthüllt die Beschwörungszeichen als ein Bannsymbol, das verhindern soll, dass irgendeine mehrgehörnte Wesenheit aus Agrimoths Domäne den Schacht verlässt.

Um den Aufzug in Betrieb zu nehmen, sind mindestens zwei Helden erforderlich: Einer (mit *KK- 12 oder mehr*), um ein



Tretrad zu betätigen, ein weiterer, um die Umlenkrichtung der Seile und die Feststellbremse zu bedienen. (Mit einer gelungenen *Mechanik-Probe+5* und unter dem Einsatz einiger zusätzlicher Seile kann auch der Held im Tretrad die Steuerung bedienen.)

Bei einer in den Treträdern versammelten KK: 12 oder mehr bewegt sich der Aufzug mit maximal 1 Schritt pro KR nach unten und mit 0,5 Schritt/KR nach oben; ab KK18 gilt 2/1 Schritt pro KR, ab KK 30 2/2 Schritt (jeweils bei einer Belastung von 300 Stein - 3 voll ausgerüsteten Helden).

Man kann die Plattform etwa einen halben Schritt über den Rand des Schachtes anheben. So weit das Licht einer Fackel oder eines FLIM FLAM reicht, ist nichts außer den relativ glatt behauenen Schachtwänden und den hölzernen Führungsschienen der Gegengewichte zu erkennen.

Die Bastionen

Allgemeine Informationen:

Am Ende des schmalen Ganges befindet sich eine schwere, metallverstärkte Tür. Als ihr sie vorsichtig öffnet, könnt ihr im matten Tageslicht genug erkennen, um zu wissen, dass euch von hier keine Gefahr droht. Was früher einmal eine schwere Hornisse war, ist nun ein wirrer Haufen zersplittertes Holz und verbogenes Metall, und was früher einmal die Gardisten waren, die das Geschütz bedienten, ist über den ganzen Raum verteilt - so sehr, dass sich nicht einmal sagen lässt, ob hier zwei oder drei Mittelreicher Dienst taten ...

Meisterinformationen:

Hier hat ein von den Borbaradianern beschworener Zant gewütet. Ob er (unter dem Schutz eines SILENTIUM) die beiden Bastionen nacheinander erstürmt hat oder ob jedes Geschütz von einem separaten Dämon zerstört wurde, lässt sich nicht sagen. Auf jeden Fall war dies die erste Vorbereitung, die die Borbaradianer in der Nacht vom 20. auf den 21. Peraine in die Wege leiteten, um den Sturm auf die Mine zu ermöglichen.

Erste Sohle

Allgemeine Informationen:

Knarrend senkt sich die Plattform, bis ihr den oberen Rand eines Ganges erkennen könnt. Vorsichtig fahrt ihr weiter und erblickt schließlich drei Gänge, grob in das Gestein getrieben, von vielleicht drei Schritt Durchmesser. Generationen blanker Füße haben den Boden ebenso abgeschliffen wie die Räder hölzerner Loren. Der nach Osten führende Gang ist mit einem Eisengitter abgesperrt; die große Tür darin steht jedoch offen. Aus der Tiefe könnt ihr immer noch leise metallische Geräusche vernehmen.

Meisterinformationen:

Grundsätzlich kann diese Beschreibung gleichermaßen für alle anderen Sohlen verwendet werden, nur dass keiner der Gänge von einem Gitter abgetrennt ist. Außer dem Quartier der Minensklaven findet sich hier

kein interessanter Ort. Hier oben ist, da hier schon lange kein Endurium mehr zu finden ist, auch nur an einer Stelle eine Spur des Achorhobai zu entdecken.

Quartier der Minensklaven

Allgemeine Informationen:

Am Ende des kurzen Ganges könnt ihr erkennen, dass sich dort eine große Halle befinden muß. Geräusche habt ihr in den letzten Augenblicken keine gehört. Der Boden wirkt seltsam rau, so als hätten sich Säuretropfen in ihn hineingefressen. Vorsichtig geht ihr weiter...

Ihr habt schon manche Schlacht und manch finstere Zauberei gesehen, aber ein Leichenberg lässt selbst euch das Blut in den Adern gefrieren: Übereinander geschichtet und ganz so, als hätten sie ihre letzten, unsäglich schmerzvollen Augenblicke noch bei Bewusstsein erlebt, liegen hier teilweise bewaffnete maraskanische Rebellen und zusammengekettete, ausgemergelte Minensklaven beieinander, so tot und mumifiziert wie der Brückenwächter. In einem großen Heptagramm.

Spezielle Informationen:

Neben dem Heptagramm mit den Leichen (und den darum verstreuten Paraphernalia, den eingeritzten und aufgemalten Zeichen) findet sich noch ein Pentagramm in einem Kreis - ein offensichtlicher Schutzkreis für die Beschwörer, ebenfalls umgeben von machtvollen Anrufungen. Die Halle selbst misst etwa 12 auf 10 Schritt, wozu noch eine 'Kochnische' von etwa 4 x 6 Schritt kommt. An den Wänden stehen dicht gedrängt 24 Etagenbetten für je drei Minensklaven.

In den Betten finden sich außer versteckten Nahrungsmitteln keine Hinweise, jedoch steht auf fast jedem Bett eine Schale mit Eintopfresten. Der dazugehörige Kessel steht in der Kochnische zu finden.

Meisterinformationen:

Hier haben die Borbaradianer ihr 'Magnum Opus' vollbracht - die Beschwörung des Achorhobai auf ein Jahr und einen Tag. Die unbegreifliche Skrupellosigkeit, mit der sie hier ihre Blutmagie betrieben haben, sollte selbst gestandene Helden schockieren und auch genügend Motivation bieten, den Mördern ihr magisches Handwerk ein für allemal auszutreiben. Die Eintopfreste im Kessel deuten (*Alchimie- oder Pflanzenkunde-Probe+7*) wie auch schon oben auf die Verwendung einer Essenz aus Kelmon hin. Ein *magiekundiger Held* kann mit einer entsprechenden Probe anhand der Paraphernalia feststellen, dass hier ein Dämon aus dem Gefolge Agrimoths beschworen wurde, und die große Zahl der Opfer deutet entweder auf ein sehr mächtiges Wesen oder auf einen langen Wirkungszeitraum hin. Der komplizierte Schutzkreis, in dem wohl die Beschwörer

standen, deutet auf ersteres hin, während die seltsamen Geräusche, die die Helden gehört haben, eher die zweite Alternative befürchten lassen.

Wir wissen nicht, wo sich die Seelen der Ermordeten befinden, aber ein Gebet und die Entfernung der unheiligen Zeichen sind sicher angebracht.

Zweite und weitere Sohlen

Allgemeine Informationen:

Im Schacht: Vorsichtig Fahrt ihr weiter nach unten. Das Licht über euch ist lange schon nicht mehr zu erkennen, ebenso wie ihr noch keinen Grund dieses Schachts ausgemacht habt. Etwa alle fünfzehn Schritt Tiefe öffnen sich zwei oder drei Gänge zu den Seiten, und ihr seid jedes Mal froh, dass euch keine Horden untoter

Minensklaven oder grässlicher Dämonen vor die gespannten Armbrüste laufen. Aber wer weiß, denn schließlich hört ihr mittlerweile deutlich irgendwo unter euch ein seltsames metallisches Scheppern und seltsame Schleifgeräusche. Und seit der zweiten Sohle könnt ihr an der Südwestwand diese Spur getrockneten, scharf riechenden Schleims sehen, die weiter in die Tiefe führt.

In einem Stollen: Dieser Gang scheint noch in letzter Zeit benutzt worden zu sein, denn in eisernen Haltern an den Wänden stecken noch vereinzelt niedergebrannte Fackeln. Der Boden ist nur zu den Wänden hin mit Staub bedeckt. In der Mitte jedoch zieht sich eine Spur aus kleinen Löchern und Blasen, so als habe *hier* eine große Hitze auf das Gestein eingewirkt, vielleicht aber auch eine starke Säure, denn es riecht immer noch, mal stärker, dann wieder schwächer, nach Vitriol. Hin und wieder könnt ihr auch ein weißes Gespinnst erkennen, das wie ein Teil eines Spinnennetzes oder getrocknete Speichelfäden wirkt.

Am Ende eines Stollens: Hier endet der Gang vor einer Wand. Es sind jedoch keine Spuren von Pickeln oder Hacken zu erkennen; statt dessen riecht es hier deutlich nach Säure, Boden und Wände sind mit getrocknetem Schleim bedeckt, und in der Wand sind mehrere armdicke, glatt in den Fels gebohrte Löcher zu erkennen, aus denen verflüssigtes Gestein herausgelaufen zu sein scheint ...

Meisterinformationen:

Orientieren Sie sich am Plan der ersten Sohle. Die Anlage ist ein labyrinthisches Gewirr verbundener und toter Stollen,

die teilweise aufwärts, dann wieder abwärts führen und von Sohle zu Sohle stellenweise mit Luft- und Kletterschächten verbunden sind. Es ist ohne Hilfsmittel grundsätzlich unmöglich, hier die Orientierung zu

behalten. Die grundsätzliche Stimmung, die Sie hier aufbauen können, ist die von Filmen wie **Alien** oder **Das Ding aus einer anderen Welt**: Der Achorhobai kann sich überall aufhalten; bisweilen hört man ein metallisches Scheppern, findet Schleimspuren, Vitriolpfützen oder eine grässlich zugerichtete Leiche. Der wichtigste Vorteil, den die Helden dem Dämon gegenüber haben, ist ihre höhere Geschwindigkeit. Der Achorhobai hat sein 'Nest' in einem toten Stollen auf der zweiten Sohle angelegt. Hier ist der Boden mit Schleim überzogen und säurezerfressen, hier liegen aber auch etwa drei Dutzend knollenartige Gesteinsbrocken, die aus recht reinem Enduriumerz bestehen. Die Helden müssen selbst entscheiden, ob sie den Kampf mit dem Dämon wagen, ihn bannen, seines Erzes berauben oder ignorieren wollen. Weitere Details zum Achorhobai finden Sie im Anhang.

Überlebende?

Meisterinformationen:

Je nachdem, wie viele Tage bis zur Ankunft der Helden verstrichen sind und wie sehr sie sich um die Entdeckung eventueller Überlebender kümmern, können diese in den labyrinthischen Gängen noch auf den ein oder anderen Minensklaven treffen, der - halb irre vor Hunger und Durst - in einem abgelegenen Winkel der Mine vegetiert.

Ein Minensklave weiß natürlich nur zu erzählen, dass irgendwann alle zusammengetrieben wurden und er sich versteckt gehalten habe, weil ihm die Aufforderung zu deutlich nach Massenbestrafung geklungen habe. Und dann waren da die Schreie und schließlich das Ding...

Wenn die Helden sich *wirklich* um das Auffinden von Überlebenden bemühen und sie noch weitere Hinweise zur Lösung des Abenteuers benötigen (ein vielleicht nötiger Fall von Meistergnade), kann der Überlebende natürlich auch einer der Kämpfer der Uljaykim sein, der am Sturm auf die Minenanlage teilgenommen hat und weiß, dass seine Kameraden schließlich vergiftet oder hinterrücks niedergeschlagen wurden. Er hielt es für eine gute Idee, in die Stollen zu flüchten. Aber dann waren diese Gesänge und am nächsten Tag dieses Ding...



Horas im Gehörn: Grüne Hölle II

Zweck und Stimmung der Szenen:

Der nächste Weg der Helden ist im Grunde durch die aufgefundenen Schriftstücke vorgegeben. Sollten sie diese übersehen haben oder die Hinweise nicht als zwingend erkennen und beschließen, nach Tuzak oder gar Punin zurückzureisen, um dort ihre Erkenntnisse weiterzugeben, müssen Sie als Spielleiter vorsichtig eingreifen. Zunächst bietet sich, wie im Abschnitt *Kommandantur* auf S. 41 schon erwähnt, eine Vision von Bishdaniel an.

Die elegantere Lösung wäre es allerdings, die Helden auf dem Rückweg Richtung Tuzak "rein zufällig" über den Hügel der Krähen stolpern zu lassen. Im Zweifelsfall könnte dies zum Beispiel durch den Hinweis eines maraskanischen Fallenstellers geschehen, dem die Helden auf ihrem Weg begegnen und der ihnen zutiefst bestürzt von dem Massaker erzählt, dessen Überreste er gefunden hat.

Folgen die Helden von sich aus der Spur der Enduriumkarawane, werden sie von selbst auf die vergifteten Gardisten stoßen, ohne dass Sie eingreifen müssen.

Don finden sich auch weitere Beweisstücke, die zum einen Delian von Wiedbrück als Anstifter des Diebstahls identifizieren, zum anderen nochmals auf den *Friedhof der Seeschlangen* hinweisen.

Das Ziel dieses Abschnittes ist eben dieser *Friedhof der Seeschlangen*, und Sie sollten Ihre Helden auf jeden Fall auf die eine oder andere Weise dazu bringen, dorthin zu wandern, da sie sonst nicht rechtzeitig die Beschwörung unterbrechen können - was ungeahnte Auswirkungen auf die aventurische Zukunft haben würde. Wenn die Helden sich selbst nach den Hinweisen auf dem Hügel der Krähen noch nicht auf den Weg dorthin machen, bleibt es wiederum Ihrem meisterlichen Einfallsreichtum überlassen, sie dorthin zu lenken. Grundsätzlich müssen Sie jetzt nicht mehr jede einzelne Meile im Dschungel ausspielen; es reicht vollauf wenn Sie sich auf die wichtigen Begegnungen konzentrieren. Die Hintergrundmusik und Beleuchtung sollten dieselbe wie bei Grüne Hölle 1 sein; für den Hügel der Krähen empfehlen sich jedoch deutlich bedrohlichere Töne.

Über den Amdeggynpaß

Meisterinformationen:

Es ist nicht gerade schwierig, der Spur der Enduriumkarawane zu folgen (täglich *Fährtensuchen-Proben*+5) - ein durch den Dschungel marschierendes komplettes Banner hinterlässt nun einmal Spuren.

Der Weg führt an der Westflanke der Maraskankette entlang, teilweise durch den Dschungel, teilweise über steile Bergpfade, auf schwankenden Hängebrücken über reißende Gebirgsbäche und schließlich über den Amdeggynpaß, einen breiten Bergsattel nordöstlich von Tuzak, der Maraskankette und Amdeggynmassiv voneinander trennt. Wenn irgend etwas den Osten und den Westen der Insel unterscheidet, dann ist es die Wildheit und

Unbezähmtheit der Natur --gerade die Ecke südöstlich des Amdeggynmassivs ist *wahrscheinlich* die 'unzivilisierteste' Ecke Maraskans. Dem können Sie auch mit den Begegnungen Rechnung tragen (falls sie überhaupt noch würfeln wollen): Ziehen Sie von jedem Würfelwurf für Kaiserliche oder Maraskanische Freischärler einen Punkt ab und würfeln Sie dafür zweimal für die Maraskanische Flora und Fauna. Die einzige wirklich notwendige Szene ist das ehemalige Nachtlager der Enduriumkarawane; von der Mine bis zum Hügel der Krähen benötigen die Helden (Störungen und Zwangspausen nicht eingerechnet) etwa eine Woche.

Der Hügel der Krähen

Allgemeine Informationen:

Ihr habt gerade einen kleinen Kamm überschritten, von dem aus ihr einen guten Blick auf das Tiefland im Südosten Maraskans genießen könntet. Von nun an geht es wieder prinzipiell bergab, nur unterbrochen von einigen weiteren flachen, meist dicht bewachsenen Hügeln. Der Trampelpfad, auf dem ihr euch befindet, weist immer noch die Spuren einer größeren Marschkolonie auf

Meisterinformationen:

Sie können die Helden nun mit gelungenen *Sinnesschärfe-Proben* auf den Hügel aufmerksam machen oder sie erst einmal daran vorbeimarschieren lassen, wobei sie dann feststellen, dass die Spuren offensichtlich enden.

Allgemeine Informationen:

Etwa 500 Schritt rechts des Weges erhebt sich eine kleine Anhöhe, baumumstanden, aber mit einer größeren Lichtung in der Mitte. Ihr entschließt euch, einmal nachzusehen. Mit der gebotenen Vorsicht nähert ihr euch der Lichtung. Viele Krähen sitzen in den Bäumen. Auf der Lichtung herrscht Bewegung im Gras. Ihr könnt eine - offensichtlich lange verlassene - Feuerstelle mit einem großen Kessel darüber ausmachen. Ein süßlicher Geruch liegt über der Lichtung, und ihr beginnt zu ahnen, was ihr finden werdet ... Als ihr fluchend über das erste, halb im hohen Gras verborgene Skelett stolpert, fliegen die Krähen mit protestierendem Gekrächze auf- von weiteren Skeletten, wie ihr jetzt erkennen könnt.

Spezielle Informationen:

Auf der Lichtung liegen die Leichen von etwa 50 Menschen und vier Pferden, größtenteils von Krähen und anderen Aasfressern, aber auch von niederem Gewürm bereits skelettiert, teilweise aber auch noch mit Resten fauligen Fleisches an den Knochen. An den Resten der Uniformen, Gürtelschnallen und anderen Details (*Kriegskunst-* oder *Etikette-Proben*) lässt sich erkennen, dass hier das 4. Banner der Drachengarde liegt. Keine der menschlichen Leichen weist so schwere Verletzungen auf, als dass diese zum Tode geführt hätten - ohnehin sind gut zwei Drittel der Toten offensichtlich im Schlaf gestorben. Die Pferde jedoch wurden offensichtlich mit schweren Waffen erschlagen.

Die Feuerstelle ist bereits teilweise wieder überwachsen, im Kessel findet sich nur noch ein mit fingerdickem Schimmel überzogener Bodensatz. Neben dem Kessel (und auch an ein, zwei anderen Stellen auf der Lichtung) liegen tote Krähen.

Meisterinformationen:

Hier hat die diesjährige Enduriumkarawane und damit das Vierte Banner der Drachengarde sein unrühmliches Ende gefunden - vergiftet von Praiotin von Rallerau und seinen Spießgesellen. Wenn die Helden die Lichtung und die Leichen untersuchen (*Sinnesschärfe-*, *Heilkunde-* und weitere relevante Talent-, vor allem aber *Totenangst-Proben*), können Sie folgendes entdecken:

- Vom verschwundenen Endurium ist keine Spur zu finden. Der Packsattel, der das Metall wohl enthielt, ist leer. Da offensichtlich kein Pferd fehlt, sind die Täter wohl zu Fuß geflüchtet. Die Vorräte des Banners wurden wahrscheinlich nicht (oder nur in geringem Umfang) angetastet.
- Die Opfer wurden mit ziemlicher Sicherheit vergiftet. Es finden sich weder Spuren von Gewalteinwirkung noch von Zauberei. Eine alchemistische oder kräuterkundliche Analyse der Essensreste im Kessel zeigt, dass eine größere Menge *Shurinknolle* verwendet wurde.
- Die meisten Opfer sind in ihre Decken gehüllt gestorben, einige wenige auf Wache, der Hauptmann gar offensichtlich bei Schreibarbeiten, zu denen er sich ein wenig vom Feuer entfernt hatte.
- Zwar fehlt das letzte Blatt, das der Hauptmann in seiner Todesstunde beschrieben hat, aber es findet

sich nach einigem Suchen (*Sinnesschärfe-Probe+12*) eine nur leicht verrottete und von Krähen angepickte Mappe, die sowohl die Tagesberichte als auch einige Blätter mit Befehlen enthält (siehe Zeittafel), Je nachzeitigem Wissensstand der Helden können Sie auch noch weitere Informationen einfließen lassen, um die Helden auf die richtige Spur zu bringen. Als der Hauptmann seinen Tod nahen fühlte, schleuderte er die Mappe von sich, um zumindest einen letzten Hinweis zu liefern.

- Bei den weiteren Toten finden sich nur persönliche Habseligkeiten, die teilweise eine Identifizierung ermöglichen, vielleicht Zweifel an den erteilten Befehlen errahnen lassen, aber keine spielrelevanten Hinweise mehr liefern.

Mit den jetzt gewonnenen Informationen lässt sich folgendes Bild konstruieren:

- Dem 4. Banner der Drachengarde wurde vorgegaukelt, ihre Kameraden in der Mine seien zum Feind übergelaufen oder würden auf eigene Faust arbeiten. Um zumindest die diesjährigen Enduriumvorräte zu retten, sei es unabdingbar, dass sie auf geheimem Wege verschifft würden (eine nicht einmal ungewöhnliche Anweisung).
- Die Bergbauspezialisten' und 'KGIA-Agenten' haben es offensichtlich auf das Endurium abgesehen und schrecken dabei vor nichts zurück. Da alle Befehle höchst offiziell wirken, war hier entweder ein sehr geschickter Fälscher am Werk, oder an der Verschwörung sind 'höchste Kreise' (vielleicht gar Delian von Wiedbrück oder Fürst Herdin selbst) beteiligt.
- Die in der Schreibstube der Enduriummine aufgefundene Randnotiz deutet zusammen mit dem Weg, den die Karawane bislang genommen hat, auf den *Friedhof der Seeschlangen* als Ziel.

Den Helden bleibt jetzt noch die traurige Pflicht, für eine halbwegs ordnungsgemäße Bestattung der Toten zu sorgen -schließlich sind sie im Auftrag der Boronkirche unterwegs. Es findet sich genügend Bruchholz und Lampenöl, um zumindest einen Scheiterhaufen zu errichten.

Die Untersuchung des Tatorts und die Bestattung der Toten sollten die Helden mindestens sechs Stunden kosten. Dafür können Sie ihnen dann in der folgenden Nacht auch eine borongesegnete Ruhe schenken (wenn nötig, vielleicht auch eine Vision zur Klärung der Zusammenhänge).

Eine schwindende Spur

Meisterinformationen:

Von nun an ist es deutlich schwieriger, der Spur der verbliebenen Schurken zu folgen. Gelungene *Fährtsensuchen-Proben* (je nach Terrain +5 bis +10) zeigen, dass offensichtlich drei Personen (Praiotin von Rallerau, Algunde Wiesholt und Hesindian Gutacker) direkt nach Süden marschieren. Verlangen Sie täglich *Fährtsensuche-Proben*, um zu sehen, ob die Helden die Spur verfolgen können.

Sollte ihnen dies misslingen, haben sie immer noch die Möglichkeit, ihr Wissen über den *Friedhof der Seeschlangen* zu Rate zu ziehen (*Geographie-*, *Magiekunde-* oder *Götter und Kulte-Proben*, jeweils +10, falls die Helden nicht ohnehin über dieses Unheiligtum Bescheid wissen). So sollte es ihnen gelingen, den Weg in die Baronie Perlenmeer zu finden. Vom Hügel der Krähen bis zum Insanctum benötigen die Helden etwa drei Tage.

Marbo im Kelch: Am Friedhof der Seeschlangen

Zweck und Stimmung der Szenen:

Am *Friedhof der Seeschlangen* angekommen, heißt es für die Helden, zuerst die Wachen in der Umgebung zu überwinden, dann die Hütte der Borbaradianer zu erkunden und aufgrund der dort zu findenden Materialien letztlich zu schlussfolgern, dass hier offensichtlich ein wirklich großes Ritual vorbereitet wird.

Dieses zu stören, einen Ma'hay'tam zu besiegen und vor allem eines der Schwarzen Schwerter und Charyptoroths Szepter zu erbeuten, ist der Höhepunkt des Abenteuers. Den Helden

kann und soll es nicht gelingen, alle Dämonen zu vernichten und alle Schwerter zu bergen. Daher taucht gegen Ende des Kampfes Yo'Nahoh, der mächtigste Dämon aus Charyptoroths Gefolge, auf und lässt den Helden keine andere Möglichkeit als die Flucht.

Für den Endkampf ist natürlich pathetische Musik (vor allem Filmmusik) empfehlenswert, die sich allmählich zu einem Finale hin steigert. Beim Anmarsch und der ersten Untersuchung reicht Tages- oder normales Licht, das beim Gefecht in der Höhle zu Blau wechseln sollte.

Die Umgebung

Allgemeine Informationen:

Am salzigen Geruch in der Luft könnt ihr erkennen, dass ihr euch der Küste nähert, doch scheint das Unterholz hier immer dichter zu werden, so dass ihr es längst aufgegeben habt, nach Wildwechsellern zu suchen, sondern euch statt dessen mit dem Haumesser einen Weg bahnt. Fast von einem Augenblick auf den anderen steht ihr im Freien, am oberen Rand einer gut zwanzig Schritt abfallenden Klippe, über die einige der Urwaldriesen bedrohlich hinausragen, nur gehalten von einem dichten Lianengeflecht.

Unter euch könnt ihr einen Mangrovensumpf erkennen, der sich bis zur etwa achthundert Schritt entfernten Küste erstreckt: Die Bäume scheinen hier eher in die Breite als in die Höhe zu wachsen, gestützt von mächtigen Brettwurzeln, aus einem Dickicht schwarzfauligen Unterholzes, schlingpflanzenüberwucherter gefallener Stämme und grellbunter Riesenblüten herausragend. Dazwischen sind immer wieder spiegelnde oder mit Entengrütze und riesigen Seerosen bedeckte Tümpel und Wasserarme zu erkennen. Die Luft ist dunkel von Fliegenschwärmen.



Südlich von euch erstreckt sich eine Landzunge nach Osten, vom Festland zum Meer hin ansteigend, größtenteils frei von Bäumen, nur bewachsen mit wohl mannshohem Gras. Und auf dieser Landzunge könnt ihr eine einzelne, recht große Hütte erkennen.



Meisterinformationen:

Die Helden haben nun die Baronie Perlenmeer erreicht, oder besser, das Gebiet, das als 'Friedhof der Seeschlangen' bekannt ist. (Die im Abenteuer Auf der Spur des Wolfes entsprechend bezeichnete Höhle befindet sich etwa vier Meilen weiter südlich.) Die gesamte Gegend gilt den Echsenmenschen als heilig, da sich hier vor der Küste (in der Nähe der Insel Andalkan) auch die Seeschlangen alle 49 Jahre zur Paarung treffen. Saurologisch und dämonologisch Kundigen mag die Gegend allerdings nicht geheuer sein, ist doch die 'Gottheit', die die Echsenwesen als *Charyb'Yzz* verehren, nichts anderes als die erzdämonische Wesenheit *Charyptoroth*, die somit hier ihr größtes Unheiligtum (Insanctum) in Aventurien besitzt.

Die Landzunge, die die Helden erblicken, ist eines der Zentren der unheiligen Macht, denn in der Grotte wurden der Erzdämonin schon vor Urzeiten Menschenopfer dargebracht, und direkt vor der Küste öffnet sich ein unterseeischer Abgrund in nachtblaue Tiefen - eine der *Pforten des Grauens* in die siebte Sphäre.

Die Helden können die Landzunge, unter der das Ritual stattfindet, entweder von ihrer schmalen Seite her erreichen oder sich noch etwa eine Meile durch den Mangrovensumpf quälen (dies rechtfertigt einen weiteren Wurf auf eine Begegnung mit *Maraskanischer Flora und Fauna*) und dann die Felsklippe von der Seite her ersteigen. Dass das gesamte Gebiet die Bezeichnung 'Friedhof der Seeschlangen' zu Recht trägt, könnten die Helden erkennen, wenn sie sich durch das brackige Tiefland quälen, denn in mehr als einem der Wasserarme, die sich bis zum Steilabbruch erstrecken, liegt das mops- und lianenüberwachsene Skelett einer Seeschlange, teilweise bis zu vierzig Schritt lang und von noch keines abergläubischen Menschen Hand berührt ... Sollten sie jedoch den Marsch entlang des oberen Klippenrandes wählen, kommt es zum Kampf mit den Wachtposten der Kultisten.

Allgemeine Informationen:

Langsam hackt ihr euch euren Weg durch den Dschungel, immer entlang der Steilkante, an der das Unterholz deutlich weniger dicht ist. Nachdem ihr aus der Entfernung die Hütte gesehen habt, seid ihr euch eigentlich recht sicher, dass dies euer Ziel ist. Ihr grübelt noch über Taktiken nach, wie ihr die freie Grasfläche überqueren wollt, als (den ersten der Helden) ein Armbrustbolzen in den linken Oberschenkel trifft...

Meisterinformationen:

Wenn Sie gnädig sind, können Sie den Spielern eine *Gefahreninstinkt-Probe* zugestehen: Etwa eine halbe Meile vor der Landzunge haben die Kultisten zwei Wachen (X) aufgestellt, um die möglichen Zugänge abzusichern. Diese Wachtposten sollen verhindern, dass sich irgendjemand, der nicht zur kleinen Schar ihrer Mitverschwörer zählt, dem Ritualplatz nähert. (Deswegen hat sich die kleine Bevölkerung der Baronie Perlenmeer auch bereits bei ihrem Herrn über verschwundene Angehörige beklagt.) Die Posten werden, vom Einsatz schwerster Gifte einmal abgesehen, über die sie einfach nicht verfügen, alle hinterhältigen Tricks und Kniffe einsetzen, um die Helden aufzuhalten: Armbrustschüsse aus dem Unterholz, vorbereitete Fallgruben, gemeinsamer Angriff auf einen einzelnen Helden und dergleichen mehr. Sie versuchen, so lange wie möglich aus dem Hinterhalt zu agieren. Werden sie gestellt, versuchen sie zu fliehen; in die Ecke gedrängt kämpfen sie jedoch bis zum Tode.

Wir überlassen die Entscheidung über die 'taktische Situation' Ihrer meisterlichen Vorstellungskraft, jedoch sollten die Helden an diesen zwei Gegnern zu knacken haben und sie entweder mit besonderer Finesse oder *wirklich* massivem Einsatz von Gewalt zur Strecke bringen. Die Abenteurer haben natürlich auch die Möglichkeit, das schmale Ende der Landzunge jetzt doch noch weiträumig zu umgehen und an der Seite der kleinen Halbinsel die Felsen zu erklettern (Klettern-Probe+5). In diesem Fall haben die Wachen aber die Möglichkeit, die Helden zu entdecken und ihre Kumpane vorzuwarnen. (Da das Ritual aber deren gesamte Aufmerksamkeit erfordert, werden sie sich einfach nur nicht überraschen lassen, aber sonst keine Gegenmaßnahmen ergreifen.)

Dajin Manjial,

Diener Belhalhars, Verdammter des Ersten Kreises

MU 16; AT 17; PA 14; LE 59; RS 3;

TP 1W+7 (Schwert); GST 1; AU 75; MR 14;

Schusswaffen (Armbrust) 24

Dajin hat kurze schwarze Haare, schwarze Augen und einen mächtigen Schnauzbart, er ist klein, gedrungen und muskulös und hat eine lange Narbe am linken Unterarm - vielleicht erkennen die Helden ihn aus der Beschreibung der Uljaykim wieder. (Er wurde von Borbarad persönlich versucht und in die Reihen der Dämonenpaktierer eingeführt.)

Dajin besitzt eine so hohe Selbstbeherrschung, dass er auch von einem schweren Treffer nicht bewusstlos wird. außerdem teilt er bei einer unparierten 'unheiligen' Attacke (einer gewürfelten 1) statt W20+7 Schadenspunkten 2W6+14 SP aus. Sein Dämonenmal ist eine stets leicht blutende Wunde am linken Unterarm.

Khorim ben Hamid

Diener Belhalars, Verdammter des dritten Kreises

MU 18; **AT** 18; **PA** 17; **LE** 75; **RS** 5

TP 1W+10 (Doppelkhunchomer) ; **GST** 1; **AU** 93;

MR 15

Schusswaffen (Armbrust) 23

Khorim ist ein kahlgeschorener, muskelbepackter

Novadi den es schon vor Jahren im Laufe einer Expedition zu echsischen Ruinen auf die 'Banninsel' verschlagen hat und der in einem Kampf gegen eine Übermacht Echsenkrieger keine Möglichkeit außer dem Pakt mit dem *shaitan* Belhalhar mehr sah, um sein Leben zu retten. Er besitzt wie Dajin eine extrem hohe Selbstbeherrschung und verursacht bei einer 'unheiligen' Attacke 2W+20 SP Darüber hinaus ist seine MR gegen Beherrschungszauber verdoppelt. (Dass er zudem Blut auf große Entfernungen riechen kann, wird für den Kampf mit den Helden kaum eine Rolle spielen.)

Sein Preis für den Pakt ist, dass er in rondragefälligem Kampf erlittene Wunden nur extrem langsam regenerieren kann.

Die Ansiedlung

Meisterinformationen:

Dies ist (momentan und nach bestem Wissen der Helden) das Zentrum des Unheils auf Maraskan. Zeit also, dem Spuk ein Ende zu bereiten und die letzten Steine des Verschwörungs-Mosaiks zusammenzufügen ...

Die Hütte

Allgemeine Informationen:

Als ihr die Klippe erklommen habt, könnt ihr vor euch in etwa dreißig Schritt Entfernung eine große Hütte aus Brabaker Rohr erkennen; einzig der Kamin, aus dem eine dünne Rauchfahne aufsteigt, scheint gemauert. Ihr schätzt die Grundfläche auf vielleicht 40 Rechtschritt. Bis zum Meer steigt die Klippe sanft an und ist mit dichtem Gras bewachsen, das euch vielleicht bis zu den Knien reicht; außer einigen Bodenwellen ist keine Deckung zu erkennen.

Meisterinformationen:

Der Eingang zur Hütte ist nicht verschlossen, kein Schutzzauber sichert die Tür aus einfachem Brabaker Rohr, und es befindet sich auch kein Kultist in der Nähe. (Zwei Belhathar Paktierer halten/hielten weiter im Westen Wache, während alle anderen zum Ritual in der großen Höhle (s.u.) versammelt sind.)

Allgemeine Informationen:

Vorsichtig stoßt ihr die Tür auf, doch kein Bolzen oder Zauberspruch kommt euch entgegen geflogen. Die Hütte besteht aus einem einzigen Raum, in dem auf den ersten Blick zehn Etagenbetten, zwei Tische, ein halbes Dutzend Truhen, eine Kochstelle und eine Esse zu erkennen sind. Es riecht nach abgestandenem Schweiß und dem Rauch des Schmiedefeuers. Außer euch ist niemand anwesend.

Spezielle Informationen:

Bei genauerer Untersuchung lässt sich erkennen, dass hier insgesamt ein Dutzend Personen untergekommen sind, drei Frauen und neun Männer, der Kleidung nach zu urteilen. Keiner von ihnen hat mehr als einfachste persönliche Habseligkeiten in den vier Truhen untergebracht, die neben den Betten stehen.

Interessanterweise finden sich hier auch sechs Uniformen der Drachengarde sowie achtlos in die Ecke geworfene Ausrüstungsteile mittelreichischen Ursprungs. Zwei weitere Truhen sind mit schweren Vorhängeschlössern verschlossen. Auf einem groben Tisch neben der Schmiede liegen Werkzeuge, Schreibzeug und eine lederne Dokumentenmappe. Neben der Esse finden sich drei faustgroße Klumpen eines schwarz glänzenden Metalls von insgesamt etwa 3 Stein Gewicht.

Meisterinformationen:

Die Helden haben gut vier Stunden Zeit, die Hütte zu durchsuchen, bis der heutige Teil des Rituals endet. Bei der Durchsuchung der persönlichen Habseligkeiten können die Helden einen Siegelring der KGIA finden (im Besitz eines offensichtlichen Kriegers). Sollten die Helden allzu angeschlagen sein, können Sie hier auch noch einige Heilmittel unterbringen.

Von größerer Wichtigkeit sind jedoch die Dokumente, die sich neben der Esse finden. Hier hat der Schmied Theragar Otgrimsson offensichtlich ein Werk-Tagebuch geführt. Mit Kenntnissen in *Alchimie* oder *Hüttenkunde* lässt sich erkennen, dass hier Endurium (und offensichtlich auch Mindorium) zu einer Legierung verarbeitet und schließlich zu drei Schwertern geschmiedet wurde, von denen sich auch Zeichnungen finden. Schon mit geringen *magiekundlichen* Fertigkeiten lässt sich erkennen, dass die drei Schwerter offensichtlich im Namen der Erzdämonen Agrimoth, Charyptoroth und Belshirash geweiht wurden. (Mehr zu den Schwertern finden Sie auf Seite 63.)

Der Inhalt der einen verschlossenen (*Schlösser Knacken* +6), aber ungesicherten Truhe entpuppt sich als eine Sammlung verschiedenster Paraphernalia in drei Lederbeuteln, die sich mit einer *Magiekunde-Probe*+10 den erzdämonischen Prinzipien Belshirash (noch recht viele Paraphernalia vorhanden), Charyptoroth (der Beutel sieht schon recht leer aus) und Agrimoth (ebenfalls nur noch wenige Teile) zuordnen lassen. Ein vierter Beutel beinhaltet mehrere Flaschen einer alchimistischen Essenz. (Zwei *Alchimie-Proben*+10 oder *Pflanzenkunde-Proben*+12 enthüllen die Flüssigkeiten als Konzentrate aus *Shurinknolle* bzw. *Kelmon*.)

Die wichtigste Truhe ist zugleich die kleinste, zudem besitzt sie ein kompliziertes Schloss (*Schlösser Knacken* +8), das leider nicht zum Öffnen der Truhe, sondern zum Auslösen eines Giftdorns (1W+1 TP, mit *Kukris* bestrichen) dient. Die Truhe lässt sich nur mit einem Kommandowort entriegeln. Ein ANALÜS enthüllt einen FORAMEN und einen SIGILLUS, ein besonders gut gelungener ANALÜS (+25 und mehr) sogar das Lösungswort: *Khezzara*. Alle Methoden, die Truhe ohne das Wort zu öffnen, führen zur Auslösung des SIGILLUS (was insofern nicht schlecht wäre, da die Helden - oder Autoritäten, denen sie die Dokumente übergeben - dann aus Fragmenten die Struktur des Rituals rekonstruieren müssten).

Die Truhe enthält eine gekürzte Abschrift des *Arcanum* (mit Teilen aus der *Metaspekulationen Dämonologie*, zusätzlichen Randbemerkungen und Änderungen), Sternkarten, weiteren (wertvollen) Paraphernalia sowie einer großen Zahl von Pergamenten, die insgesamt wohl ebenfalls eine Art 'Werktagebuch' oder Ritualanleitung bilden. Diese Dokumente sind in einer kruden Mischung aus Bosparano, Ur-Tulamidya, Zhayad, Nanduria und einer offensichtlich persönlichen Geheimschrift beschrieben. Eine genaue Untersuchung würde sicherlich mehrere Monate in Anspruch nehmen; ein kurzes Sichten der Papiere (und zu mehr haben die Helden keine Zeit) enthüllt, dass die Kultisten hier an einem langwierigen Ritual arbeiten, das am 13. Rundra 26 in der Öffnung von Toren in die niederhöllischen Domänen Belshirashs, Charyptoroths und Agrimoths kulminieren soll.

Der Eingang zur Höhle

Allgemeine Informationen:

Von der Hütte aus verläuft im hohen Gras ein deutlich sichtbarer Pfad gen Osten zur Spitze der Klippe. Ihr folgt dem schmalen Weg und könnt nach etwa 100 Schritt eine in den Fels gehauene Treppe nach unten, ins 'Fundament' der Klippe erkennen, an deren Ende sich ein Gang anschließt. Die Treppe führt etwa fünf Schritt nach unten und ist wie der folgende Gang etwa vier Spann breit. Der Gang zieht sich über eine Strecke

von vielleicht zwanzig Schritt, weist dabei ein leichtes Gefälle auf und endet schließlich vor einer massiven, verschlossenen Holztür, hinter der undeutlich (rituelle?) Gesänge zu hören sind.

Wenn ihr dem Pfad jedoch weiter folgt, erreicht ihr nach weiteren ca. 50 Schritt die Spitze der Klippe, gut 30 Schritt über dem Meer. Der Felsen hängt leicht über, und wenn ihr euch hinunterbeugt, könnt ihr sehen, dass das ansonsten grünblaue Perlenmeer hier kreisförmig in eine deutlich dunklere Farbe übergeht. Während man vielerorts bis zum Grund schauen kann, gähnt hier unter dem Meeresspiegel ein schier bodenloses Loch, das in nachtblaue Tiefen hinabführt. An der Klippe selbst könnt ihr einen regelrechten Vorhang aus Tang und Schlingpflanzen erkennen, der wohl eine dahinterliegende, größere Höhle verbirgt, aus der ein leiser Singsang zu vernehmen ist.

Meisterinformationen:

Die Tür am Ende des unbeleuchteten Felsenganges lässt sich mit einer gelungenen Probe auf *Schlösser Knacken* + 7, mit einem FORAMEN (8 ASP) oder einer *KK-Probe*+2 öffnen, wobei wir letztere Methode wirklich nicht empfehlen können (s.u.).

Das 'bodenlose Loch' (verlangen Sie hier ruhig eine *HAProbe*-3), das sich im Wasser vor der Klippe zeigt, ist nicht weniger als eine der *Pforten des Grauens*, ein direktes Tor in das Reich der Herrin der Nachtblauen Tiefen. Es wäre sicherlich interessant, von hier oben aus zuzusehen, wie sich während des Endkampfs Charyptoroths mächtigster Diener aus der Tiefe erhebt, allein, es würde den Betrachter wahrscheinlich den Verstand kosten, wenn sich ihm ein Auge von der Größe eines Scheunentors nähert ... Es wäre theoretisch möglich, sich an der Klippe abzuseilen und (in bester Assassinen-Manier) durch den Tangvorhang in die dahinterliegende Höhle zu schwingen, den Dolch zwischen den Zähnen oder einen Zauberspruch auf den Lippen, aber ob Sie ein solches Vorgehen erlauben wollen, hängt ganz von Ihrem Sinn für die Gestaltung des nun folgenden Endkampfs ab - wir zumindest werden die Höhle im folgenden erst einmal von der anderen Seite aus beschreiben.

Das Ritual

Meisterinformationen:

Ziel des borbaradianischen Rituals ist in der Tat die Öffnung dreier Tote in die Niederhöhlen, um einen Ort zu schaffen, an dem durch die Koexistenz jener drei Erzdämonen, die die Widersacher der sechs Elemente bilden, zum einen ein großes Unheiligtum geschaffen wird, zum anderen Borbarads Beherrschung aller elementaren Gewalten vorangetrieben wird. Außerdem sollen hier - praktisch als 'Nebenprodukt' - einige Dämonen gerufen werden, die nur in einer solchen

'Ko-Domäne' existieren können. (Eine Art davon sind die Ma'hay'tamim.) Zwei der 'Pforten des Grauens' wurden bereits am 22. Ingerimm aufgestoßen: die in Agrimoths und dir in Charyptoroths Domäne. Beide Tore wurden zwar wieder geschlossen, können aber jederzeit von hochrangigen Paktierern wieder aufgestoßen werden. Aldinai ter Groot kann also einen mächtigen Diener Charyptoroths herbeirufen und wird dies im Endkampf auch tun. Thengar Otgrimsson wäre ebenfalls in der Lage, einen Gehörnten

Dämonen (aus Agrimoths Reich) zu rufen - doch glücklicherweise hat er bereits die Dienste *Agribaals* zum Schmieden der drei Schwerter in Anspruch genommen. Die Schwarzen Schwerter selbst dienen zum einen als mächtige Paraphernalia, zum anderen sollen sie später borbaradianischen Heerführern zur Herrschaft über die entsprechenden verfluchten Elemente und zum Sieg über die Feinde des 'Großen Plans' verhelfen,

Die Höhle

Meisterinformationen:

Wenn es den Helden gelingt, unbemerkt in die Höhle vorzudringen, können Sie ihnen die folgende Detailbeschreibung geben. Falls sich die Ereignisse überschlagen, beschränken Sie sich auf die wesentlichen Details.

Allgemeine Informationen:

Die Höhle hat einen Durchmesser von gut dreißig Schritt und wölbt sich kuppelförmig etwa fünfzehn Schritt in die Höhe, der Boden der Höhle ist kniehoch mit Wasser bedeckt und befindet sich gut acht Schritt unter euch. Ihr steht auf einem vielleicht zwei Spann breiten Sims, der sich entlang der einen Wand der Höhle zieht, und von dem eine ebenso schmale, in den Fels gehauene Treppe nach unten führt. Auf der euch gegenüberliegenden Seite der Kaverne öffnet sich ein riesiges, mit Flechten oder Tang verhangenes Portal, durch das grünblaues Licht in die Höhle fällt. Die rechte Wand der Höhle nimmt eine kreisrunde, acht Schritt durchmessende Öffnung ein, durch die ihr eine unreal wirkende Landschaft erkennen könnt, einen faulschwarzen

Wald, der von einem roten Glosen erhellt wird. An der linken Wand hat sich ebenfalls eine Öffnung aufgetan, die jedoch nur ein graues, wirbelndes Schimmern zeigt.

In der Mitte der Höhle stehen sieben aufrechte Rippenbögen von Seeschlangen in einem Kreis von vielleicht vier Schritt Durchmesser, und an jedem dieser Bögen steht eine in eine feuchte graue Kutte gekleidete Gestalt, vom heraufhallenden Singsang her zu urteilen offensichtlich in eine Beschwörung vertieft. Drei weitere Personen in grauen Kutten stehen vor der linken, rechten und gegenüberliegenden Wand, und drei Wesen, wie eine groteske Mischung aus einem liegenden Baum und einer Spinne aussehend. Jedes der drei Wesen trägt auf seinem Rücken ein schwarzes Schwert. Es ist ungewöhnlich kühl in der Höhle.

Meisterinformationen:

Die Kultisten bereiten die Öffnung des Nagrach-Tores vor, sind aber (je nach bisheriger Eile der Helden) noch nicht sehr weit damit gediehen. Die drei im äußeren Kreis stehenden Wächter sind Praiotin von Rallerau, Branto Romian und Algunde Wiesholt, die die Helden bemerken werden, wenn diese sich nicht besonders unauffällig verhalten. Um eilig die schmale Treppe herunterzugelangen, ist eine Körperbeherrschungs-Probe+3 nötig, für eine sichere Landung nach einem Sprung in die Tiefe eine Probe +20. Die Kultisten befinden sich in Reichweite eines IGNIFAXIUS oder gar IGNISPHAERO, aber eine jede solche Aktion leitet natürlich auf der Stelle den Endkampf ein.

Jetzt gilt's! (Meisterinformationen)

Es wird sich jetzt das übliche Durcheinander des Kampfes entwickeln. Wir können hier nicht mehr tun, als Ihnen einige Richtlinien an die Hand zu geben;

- Die Kultisten wissen nicht, was die Helden speziell wollen und können daher auch keine Taktik entwickeln. Sie kämpfen jedoch mit äußerster Entschlossenheit bis zu ihrem Tode oder dem der Helden.
- Charyptoroths Szepter befindet sich in der Mitte des Beschwörungskreises unter der Wasseroberfläche, so dass Sie einen Helden eher zufällig darüber stolpern lassen sollten.
- Sobald die Lage für die Kultisten gefährlich wird, setzen sich die Ma'hay'tamim mit ihrer 'Schwerterfracht' in Bewegung, um zum Höhlenausgang und damit zur Pforte Charyptoroths zu gelangen. Dies sollte auch zweien der Dämonen gelingen, der dritte sollte von den Helden niedergekämpft, das von ihm getragene Schwert erbeutet werden.
- Um die Flucht der Ma'hay'tamim zu ermöglichen, wird gegen Ende des Kampfes Yo'Nahoh aus der Tiefe erscheinen und die Dämonen mit seinen Tentakeln nach unten ziehen. Das Erscheinen eines solch mächtigen Dämons sollte auch nicht magiebegabten Helden die Nackenhaare aufstellen

und ihnen die Flucht mit einem erbeuteten Schwert und Charyptoroths Szepter ermöglichen. Sich mit dem Vielgehörnten ein zulassen, würde mit allerhöchster Wahrscheinlichkeit den Tod bedeuten. Andererseits sollten die Helden zu diesem Zeitpunkt bereits im Besitz des Szepters sein, weshalb sie nicht direkt von Yo'Nahoh angegriffen werden - eine Tatsache, die auf eventuell noch lebende Kultisten nicht zutrifft...

- Bedenken Sie, dass auf den Helden wahrscheinlich noch der Segen des Raben von Punin liegt ... Mehr zu den Ma'hay'tamim, Charyptoroths Szepter und den Schwarzen Schwertern finden Sie im **Anhang**. In der Höhle halten sich die folgenden Kultisten und Paktierer auf (beachten Sie die Fähigkeit zu borbaradianischen Zaubern und die durch die Umstände bedingte hohe MR):

Ghorio Khorsamin, Perjina Thakjiar, Alrico da Carron, Hesindian Gutacker, Kultisten:

MU 13; AT 13; PA 11; LE 45+2W6; RS 1

TP 1W+4 (Schwerter, Spieße); **GST 1; AU 65; MR 11**
Die vier sind keine besonders guten Kämpfer und von der Situation auch deutlich überrascht. Dass sie eigentlich sogar als Menschenopfer für den Abschluss des Rituals vorgesehen sind, wissen sie nicht. Sie sind allerdings in der Lage, mit ihrer Lebensenergie borbaradianische Zauberei zu wirken.

Thengar Otgrimsson, Eingeweihter Diener Agrimoths, Verdammter des Vierten Kreises:

MU 15; AT 14; PA 12; LE 62; AE 31; RS 1

TP 2W+6 (Kriegshammer); **GST 1; AU 80; MR 13**

Er kann mit seiner Waffe fürchterliche Wunden anrichten und mit seiner AE 'auf die borbaradianische' zaubern, ist aber ansonsten zu wenigen gefährlichen Aktionen in der Lage.

Hauptmann Praiotin von Rallerau und vom Berg, Diener Tyakramans, Verdammter des Zweiten Kreises:

MU 17; AT 16; PA 14; LE 59; RS 3 TP 1W+5 (Schwert); **GST 1; AU 74; MR 15**

Praiotin wird sich im Kampf vorzugsweise gegen solche Helden wenden, die 'Gesetz und Ordnung' verkörpern (Ritter, Offiziere, Geweihte ...) und diese gnadenlos bedrängen. Er kann mit seiner LE borbaradianische Sprüche wirken.

Aldinai ter Groot, Eingeweihte Dienerin Charyptoroths, Verdammte des Dritten Kreises.

MU 16; AT 11; PA 9; LE 37; AE 62; RS 1

TP 1W+3 (Speer); **GST 1; AU 45; MR 17**

Aldinai kann (und wird) während des Kampfes die Pforte des Grauens in Charyptoroths Reich aufstoßen, um dämonischen Beistand zu erbitten -und 2W20 Kampfrunden nach ihrer Anrufung erscheint Yo'Nahoh vor der Höhle.

Außerdem ist sie in der Lage, einige hässliche Dinge mit Wasser anzustellen: Wände aus Wasser, würgende Wassertentakel, Wasser, das sich in eklige Brühe verwandelt Kümmern Sie sich weniger um verbrauchte AE als darum, spannende Effekte zu erzielen. Aldinai ist die einzige der Kultisten, die auch 'gewöhnliche' Zauber wirken kann.

Branto Romian und Algunde Wiesholt, Diener Belhalhars, Verdammte des Ersten Kreises:

MU 16; AT 17; PA 14; LE 50 + 2W6; RS 3

TP 1W+6 (Schwert); **GST 1; AU 70; MR 12**

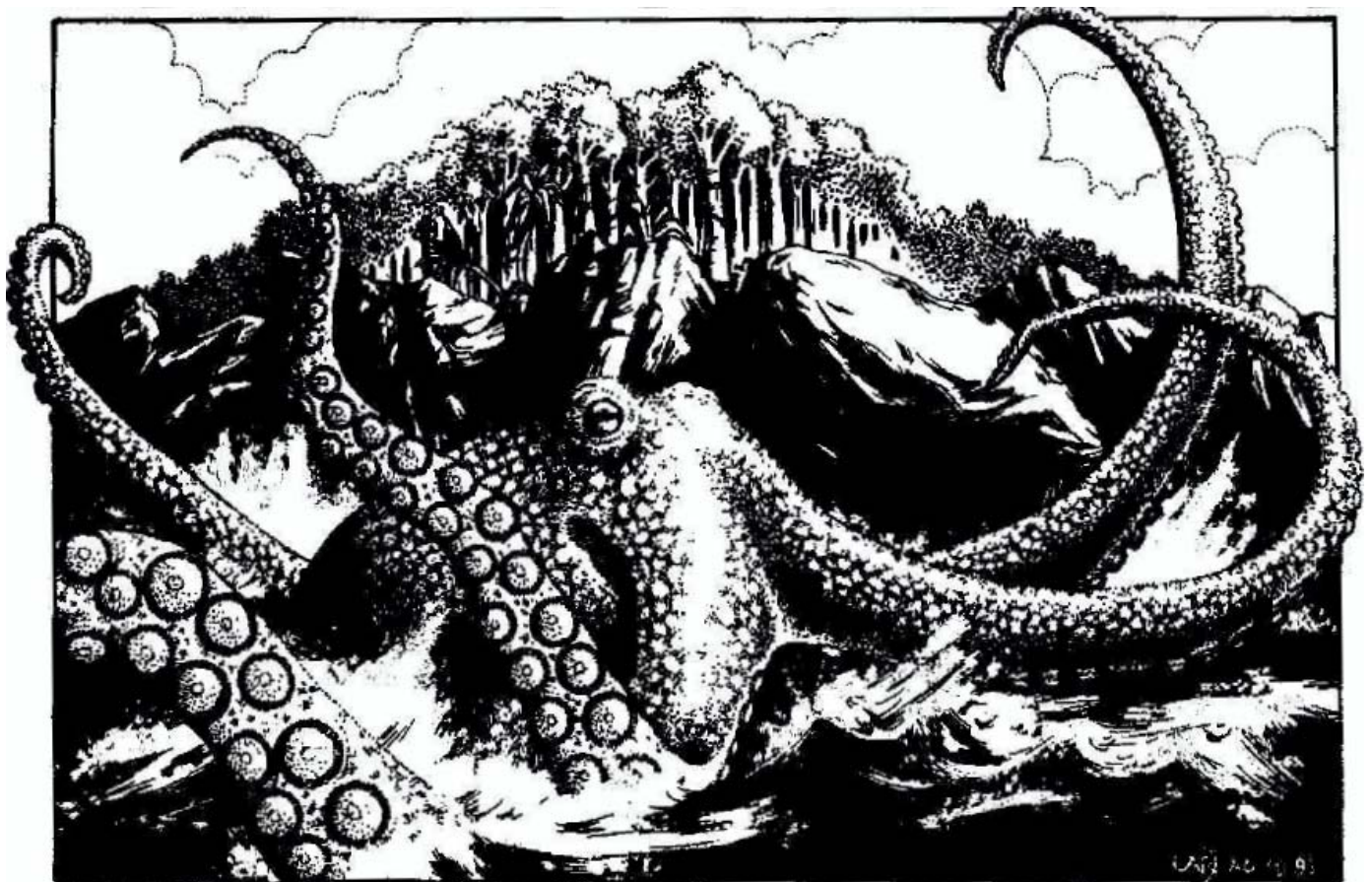
Die beiden verfügen ebenfalls über die bei Belhalhar-Paktierern gefürchtete hohe Selbstbeherrschung. Außerdem können sie im Waffenlosen Kampf echte SP (jeweils 1W+2) anrichten.

Rayo Brabaker, Eingeweihter Diener Tasfarels, Verdammter des Vierten Kreises,

MU 15; AT 16; PA 17; LE 56; AE 36; RS 1

TP 1W+-4 (Rapier); **GST 1; AU 70; MR 16**

Wurfaffen (Dolche) 26; besitzt fünf Wurfdolche Seine Tasfarel-Geschenke (hohe Schleichen-, Sich Verstecken- und Goldgier-Werte) werden im Kampf wohl kaum eine Rolle spielen. (Er ist aber der einzige, der vielleicht die Flucht ergreifen wird.) Seine AE kann er nur in Borbaradianer-Formeln einsetzen.



Aves in der Schlange: Charyptoroths Szepter

Zweck und Stimmung der Szenen:

In dieser Szene - die je nach der Entscheidung der Helden auch ausfallen kann - erhält einer der Helden, vorzugsweise eine kampfkraftige Figur, das Dritte Zeichen - zunächst jedoch, ohne es zu erfahren. Dass dies aus den 'Händen' eines Leviatan geschieht, soll die Helden ruhig erschrecken, ebenso die Art des Rituals, das der alte Echsenkrieger fordert - aber er

ist nun einmal das 'kühne Tier mit dem Krötensinn'. Falls die Helden sich partout weigern, dem Leviatan das dämonische Artefakt auszuhändigen, ist hier auch eine Alternativlösung angegeben, wie ein Held trotzdem das Dritte Zeichen erlangen kann.

Der Kampf mit dem Leviatan lässt sich wiederum mit dramatischer Musik untermalen.

Ein Schilderhäuschen, echsischer Stil

Allgemeine Informationen:

Die Echsenmenschen haben behauptet, man müsse dieses unheilige Szepter an den Ort seiner Bestimmung zurückbringen, aber wo, bei allen Höllen, mag das sein? Euer Zauberer hat zwar in hochgelehrtem Bosparano behauptet, dem Ding sei eine 'Lokations- und Orientierungsaffinität inhärent', aber ob einen das nun zum sagenhaften Akraabaal oder in den Magen eines Schlingers führt, wissen die Götter. Außerdem müsst ihr nach Tuzak, im Borontempel Bericht erstatten - und wäre solch ein unheiliges Artefakt nicht ohnehin in einem Tempel besser aufgehoben?

Meisterinformationen:

Wir wollen den Helden hier die Grübeleien und einen weiteren Marsch durch den Dschungel abnehmen, denn es würde in der Tat noch einmal eine Woche dauern, bis sie den 'Großen Zirkel' um Akraabaal erreicht hätten, wo N'Chriss'zhay darauf wartet, das Szepter in die Klaue gedrückt zu bekommen -

Da aber das Warten nicht zu den Grundtugenden eines altechsischen Kriegers gehört, hat sich der Leviatan trotz seiner Verletzungen selbst auf den Weg gemacht und ist der astralen Spur des Artefakts gefolgt. Das heißt, dass die Helden sich frei entscheiden können, wohin sie nun ziehen, am übernächsten Tag werden sie an einer alten echsischen Ruine auf den Wächter des Szepters treffen. (Wenn die Abenteuer sich in der Baronie Perlenmeer bei Baron Kornplotz melden und danach mit einem Schiff nach Tuzak fahren wollen, müssen Sie die Begegnung bereits für den nächsten Tag arrangieren.)

Allgemeine Informationen:

Mit einem Ziel vor Augen marschiert es sich doch schon wesentlich einfacher. Ihr folgt einem wohl häufiger begangenen Dschungelpfad, kommt gut voran und erreicht gegen Abend eine Lichtung, an deren Rand ein offensichtlich uraltes echsisches Bauwerk steht ... das eigentlich sowohl überwachsen wie unbewohnt sein sollte.

Aus dem Portal des überdimensionierten 'Schilderhäuschens' treten zuerst zwei Echsenkrieger in grauer Flechtenrüstung, gefolgt von einem Wesen, das

es eigentlich nicht mehr geben darf - einem in eine lebend wirkende Rüstung gekleideten Leviatan, der eine mächtige Axt trägt. Das seltsame Trio kommt langsam auf euch zu und bleibt etwa ein Dutzend Schritt vor euch stehen.

Der Leviatan, ein drei Schritt hohes, krötenähnliches Monstrum, legt seine Waffe nieder, hebt die unbewaffnete Rechte und beginnt zu sprechen. Einer der Echsenkrieger übersetzt seine Worte in ein zischelndes, aber ansonsten akzentfreies Garethi: "So spricht N'Chriss'zhay, Wächter Akraabaals und Wächter des Tna'kim Charyb'Yzz. Lange ist er der Spur des Tna'kim gefolgt und fordert euch nun auf, ihm den Heiligen Talisman auszuhändigen und ihm N'Churr zu gewähren." Der Leviatan hebt die linke Klaue, und ein Abbild des Szepters formt sich aus der Luft.

Meisterinformationen:

Zauberkundige, die den ELFEN, FREUNDE ... beherrschen, vernehmen die Worte des Leviatan sogar in ihrem Kopf, unterstützt von entsprechenden Bildern: So ist der Tna'kim offensichtlich das Szepter, während es sich bei N'Churr offensichtlich um eine rituelle Wahrung der Kriegerehre handelt. Dies mag alles etwas seltsam anmuten, aber die Achaz im Lager der 'Wipfeltiger' sprachen ja von einem 'alten Wächter', dem das Szepter von Rechts wegen zustünde. Es kommt nun darauf an, wie die Helden sich entschieden haben: Wollen sie N'Chriss'zhay das Szepter aushändigen, folgt der formelle Zweikampf, der im Abschnitt **Das Duell** beschrieben ist. Weigern sie sich, das Szepter herauszugeben, kommt es hier und jetzt zu einem Kampf auf Leben und Tod zwischen N'Chriss'zhay und seinen Begleitern auf der einen und der Heldengruppe auf der anderen Seite. Die Helden werden diesen Kampf wahrscheinlich gewinnen, und so muß die 'Übergabe' des Dritten Zeichens an anderer Stelle erfolgen. In diesem Fall erhält allerdings kein Freiwilliger das Zeichen, sondern derjenige, der dem Leviatan den tödlichen Streich versetzte. (Der Prophezeiung ist mit beiden Möglichkeiten Genüge getan.)

Die Werte des Leviatan:

MU 20; AT 15/12 (2 AT/KR); PA 15; LE 105; AE 156; RS 8 TP 3W+15 (Axt)/1W+5 (Schwanz); GS 15 (springend)/2 (watschelnd); AU 300; MR 30

Eine detaillierte Beschreibung N'Chriss'zhays finden Sie auf Seite 61.

Die Werte der Echsenkrieger:

MU 16; AT 14; PA 14; LE 45; RS 4

TP 2W+2 (Doppelaxt); GS 9; AU 80; MR 12

Das Duell

Allgemeine Informationen:

Ihr habt euch schweren Herzens entschieden, dem Leviatan das Szepter auszuhändigen - mögen die Götter über eure Entscheidung urteilen. Der Leviatan ergreift erneut das Wort: "So spricht N'Chriss'zhay: Dem Recht wurde Genüge getan. Nun muß N'Churr erfüllt werden, damit er die ewige Wacht wieder antreten kann und das Tna'kim Blick und Griff der Welt entzogen ist. Wählt einen Kämpfer für das dha'churrisch, damit des Wächters und eure Ehre wieder hergestellt werden können."

Meisterinformationen:

Wer das Echsische (besser noch in seiner alten Form) kennt, der mag das seltsame Wort *dha'churrisch* herleiten - übersetzt bedeutet es 'Kampf bis aufs zweieinhalbte Blut'. Das Bild, das N'Chriss'zhay dabei vermittelt, scheint einen geradezu klassischen Ehrenhändel, ein gerechtes, vielleicht sogar rondragefälliges Duell dazustellen. Alle wirklich rondragläubigen oder korgefälligen Helden haben zudem das unbestimmte Gefühl, dass der Leviatan einen nicht einmal sonderlich fremden Ehrbegriff besitzt und mit einem Duell durchaus keine hinterlistigen Pläne im Sinn trägt. Die Helden können sich natürlich weigern, einen Kämpfer zu nominieren. Dann wird der Leviatan sie zwar wegen ihrer Feigheit verspotten (was zumindest einen Rondrianer dazu motivieren sollte, sich doch in den Kampf zu stürzen), sich dann aber in das echsische Gebäude zurückziehen, während die Echsenkrieger den Eingang bewachen. Die Helden können dann unbehelligt ihrer Wege ziehen.

Da das Dritte Zeichen Mut und Intuition gleichermaßen verkörpert, sollten Sie dafür sorgen, dass es vorzugsweise an einen intuitiv begabten Kämpfer fällt, damit es das 'kühne Tier' mit dem 'Krötensinn' versieht. *Kämpfer muß* in diesem Zusammenhang nicht unbedingt *Krieger* heißen, auch Thorwaler, Novadis oder schneidige Streuner mögen hier durchaus geeignet sein.

Allgemeine Informationen für den auserwählten Helden:

Plötzlich scheint die Luft um dich herum zu wabern. Ein Reißen fährt durch all deine Glieder, und dein Magen beginnt mit unmöglichen Drehungen und Wendungen. Als die Sterne

vor deinen Augen verblassen, stehst du auf einer kahlen, fast blankpolierten, grauen Ebene, über der sich

ein makellos roter Himmel spannt.

Die Ebene ist komplett und bis zum Horizont leer - bis auf einen drei Schritt hohen Leviatan in etwa zwanzig Schritt Entfernung, der sich dir langsam nähert. Als du an dir herabsiehst, stellst du fest, dass du in einen Spiegelpanzer gewandet bist und auch dein Schwert sich in einen breiten Khunchomer verwandelt hat.

Das Echsen-Monstrum hebt wie zum Salut einen langen, neunfach gezackten Speiß und stößt einen Schrei aus, der die schier das Blut in den Adern gefrieren lässt. Der Kampf kann beginnen...

Meisterinformationen:

Der auserwählte Held und der Leviatan befinden sich an einem Ort, den die Echsen N'churr'ichay nennen, eine Traumwelt, eine Globule im näheren Limbus, geschaffen aus dem Willen und dem Ehrverständnis der Leviatanim - der Ort, an dem Duelle um N'churr, die Kriegerehre, ausgefochten werden. Alle bildlichen Darstellungen folgen hier der echsischen Vorstellungswelt, und so ist es kein Wunder, dass der Held die Gestalt eines tulamidischen Kriegers aus Bastrabuns Armee angenommen hat. (Seine Werte sind jedoch unverändert.) Die wichtigste Eigenschaft dieser Traumwelt ist es, dass die hier erlittenen Schadenspunkte nur zur Hälfte auf den derischen Körper angerechnet werden, d.h., dass man hier durchaus das Gefühl hat zu sterben, jedoch bei der Rückkehr 'höchstens' schwer verwundet ist - das ist der Kampf aufs zweieinhalbte Blut. (Um die Spannung dieses Duells zu wahren, sollten Sie dem auserwählten Helden diese Information natürlich vorenthalten ...) Der Leviatan wird nur dann Zauberei einsetzen, wenn sein Gegner sich gleicher Mittel bedient - grundsätzlich ist die Wahl der 'Waffen' freigestellt, so lange in etwa Gleichheit zwischen den Kombattanten herrscht. (Es ist der Ehre nicht förderlich, einen Wehrlosen zu erschlagen, aber es ist genauso ehrlos, nicht mit allen Mitteln um Sieg und Leben zu kämpfen.)

Die zurückgebliebenen Helden erkennen nur, dass der Auserwählte und der Leviatan kurzfristig von einem grauen Nebel umgeben sind und dann wie versteinert dastehen. Nach kurzer Zeit jedoch beginnt entweder der Held oder der Leviatan zu bluten - derische Repräsentation des jenseitigen Kampfes.

Die Echsenkrieger werden nur den derischen Leib N'Chriss'zhays schützen (notfalls mit ihrem Leben), ansonsten aber in keinerlei Form in den Kampf eingreifen. Falls die Helden sie angreifen, überwinden und schließlich den wehrlosen Leviatan töten, wird ihr Gefährte aus dem N'Churr'ichay zurückkehren, jedoch mit den vollen erlittenen SP plus 2W20 weiteren ob des unkontrollierten Rücksturzes. Wie auch immer der Kampf ausgeht, schließlich sinkt einer der Kombattanten zu Boden, ein grauer Nebel zieht binnen Augenblicken auf und schließlich ist das Stöhnen der Verwundeten zu hören. Beide Seiten haben nun Zeit, sich um die Duellanten zu kümmern, die beide wahrscheinlich schwer verletzt, aber keinesfalls in Lebensgefahr sind.

Allgemeine Informationen:

Nach etwa einer Viertelstunde erhebt sich der Leviatan schwer atmend - offensichtlich hat (Name des Auserwählten) ihm doch ordentlich zugesetzt - und richtet das Wort an euch, wiederum übersetzt von einem Echsenkrieger: "Dem Recht wurde Genüge getan. Der Ehre wurde Genüge getan. Eurem Kämpfen wurde N'Churr zuteil. So ist der Wille des Nqisizz levia'turak, dass es ihm gegen den Fluch der Schlange nützen mag. Ihr seid frei zu gehen." Mit diesen Worten dreht er sich um und geht zu dem Gebäude zurück, aus dem er erschienen ist.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden N'Chriss'zhay in das Gebäude folgen, werden sie nicht mehr als ein Strahles Nachleuchten von ihm und den Echsenkriegern finden ... Wen es interessiert: *Nqisizz levia'turak* ist eine offensichtliche Ehrenbezeichnung, die man sehr gut mit 'das kühne Tier mit dem Krötensinn' übersetzen könnte. Den Begriff *jhi'uchch h'szintai*, den wir mit 'Fluch der Schlange' übersetzt haben, könnte genauso gut 'die falsche Brut H'Szints' bedeuten - was durchaus für *Borbarad* stehen mag...

Das dritte Zeichen (Meisterinformationen)

Der Träger des Dritten Zeichens hat sich durch seinen Mut ausgezeichnet. Er hat gegen eines der schrecklichsten Lebewesen auf *Dere* gekämpft und überlebt. Mit ihm ist eine der ältesten Mächte der Welt - was kann ihn noch schrecken? Im Angesicht von Dämonen, von schrecklichster borbaradianischer Zauberei oder von finsterster Nekromantie kann der Träger des Dritten Zeichens sich das Bild seines heldenhaften Kampfes gegen den Leviatan in Erinnerung rufen, wodurch er sowohl dessen Mut als auch dessen Magieresistenz erhält - wahrhaft formidable Werte. Außerdem ist er in der Lage, große Konzentrationen von Astralenergie zu erspüren, wie sie z.B. einen unsichtbaren Dämon repräsentiert. (Dafür legt der Held eine *Sinnesschärfe-Probe+20* ab, erleichtert um 1/10 der vorhandenen AE.)

Allein, das Dritte Zeichen ist auch ein Stigma. Jedes Mal, wenn der Gezeichnete seinen Willen auf besagte Weise stählt, zeigt sich die echsische Präsenz in ihm, vor allem aber an ihm: Zunächst sind es vielleicht nur kleine Hautstellen, die schuppig werden, schließlich ganze Gliedmaßen, er wird sämtliche Körperbehaarung verlieren, sein Blut wird kälter ... Sie ahnen, wohin es führt. Aber bis dort ist es - hoffentlich - ein weiter Weg. Das Erspüren von Astralenergie hat keine derlei negativen Auswirkungen.

Der Traum

Wenn die Helden sich weigerten, dem Leviatan das Szepter auszuhändigen, und ihn daraufhin erschlagen mussten oder wenn sie ihm N'Churr verweigerten, wird an einem der folgende Tage ein Traum (vor dem auch der Segen des Raben von Punin nicht schützt) über den Helden kommen, der N'Chriss'zhay erschlagen hat (oder denjenigen, den Sie als Träger des Dritten Zeichens vorgesehen haben). In diesem Traum erlebt der Held genau jene Szene, die er dem Leviatan vorenthalten hat -den Kampf im N'Churr'ichay. Das Duell hat auch körperlich die gleichen Folgen, als hätte sich



der Held mit dem alten Wächter gemessen, dessen Pflicht und Ehrgefühl offensichtlich auch über den Tod hinaus zum Tragen kommt. Zusätzlich zu dem (halben) Kampfschaden kommen jedoch noch W6 SP durch die seltsame Art der 'Kontaktaufnahme' und ein Verlust von W6+2 MU-Punkten, wenn der Held realisiert, was ihm geschehen ist. (Dieser Abzug regeneriert sich mit einem Punkt pro Tag, den der Traum zurückliegt.)

Das Madamal im Greifen: Nachspiel in Tuzak

Zweck und Stimmung der Szenen:

Grundsätzlich ist dies bereits der Abspann, in dem die Helden im Gespräch mit der Tuzaker Borongeweihten die Möglichkeit erhalten, die Ereignisse zu rekapitulieren und daraus Schlussfolgerungen zu ziehen: Wichtig ist, dass sie erkennen, dass die Borbaradianer an einem längerfristigen Eroberungsplan arbeiten, der unter anderem einen Pakt mit drei Erzdämonen vorsieht. Außerdem hat ein hochrangiger Borbaradianer offensichtlich das Vertrauen von Fürst Herdin und nützt

diese weltliche Macht, um besagten Plan voranzutreiben. Wenn Ihre Helden (und deren Spieler) 'noch überschüssige Kräfte haben', wollen sie vielleicht auch an dessen Enttarnung mitarbeiten, was wir jedoch nicht empfehlen können, denn um eine solche Begegnung logisch auszuspielen, müssten ob Borbarads Macht eigentlich einige der Helden zu Boron fahren. Abhängig von den Ereignissen in diesem letzten Kapitel können Sie entweder ganz auf Hintergrundmusik verzichten oder noch einmal ganz tief in die Pathos-Kiste greifen.

Rückmarsch

Meisterinformationen:

Je nachdem, wie die Helden zum Heiligtum der Echsenmenschen gelangt sind, bieten sich unterschiedliche Methoden des Rückwegs an: Sie können entweder zurück in die Baronie Perlenmeer und von dort aus ein Schiff nehmen, um über Sinoda nach Tuzak zu gelangen (der schnellere Weg) oder wiederum über den Amdeggynpaß marschieren

(langsamer, aber deutlich unauffälliger). Der Weg selbst hält keine größeren Schwierigkeiten mehr bereit, egal, welche Route sie auch nehmen.

Wichtig ist nur, dass die Helden in Tuzak nicht sofort auf den Marktplatz (oder gar in den Fürstenpalast) stürmen, um ihre Nachrichten zu verbreiten. Sie haben sich schließlich im Borontempel zu melden.

Der Borontempel

Meisterinformationen:

Der im Jahre 24 HaI nach zähen Verhandlungen zwischen Al'Anfa und dem Mittelreich (auf nicht unerhebliches Drängen Alara Paligans) gegründete Borontempel Tuzaks liegt außerhalb der Stadt, nördlich des Roab am Rande des Plateaus, auf dem die eigentliche Stadt erbaut ist (der Hafen liegt ja 150 Schritt tiefer am Meer).

Das Gebäude ist ein kleiner, dunkelgrauer Gasaltbau mit einer oberirdischen Bethalle, Schlaf- und Wirtschaftsräumen, dem obligatorischen Untergeschoß und darunter liegenden Katakomben, von denen Gänge zu einigen Privatgruften, aber auch unter die eigentliche Stadt führen. Tempelvorsteherin und einzige Geweihte ist Donna Fiorella Samowaren y Comio (siehe Anhang: Dramatis Personae), die vier Laien und drei Tempeldienern vorsteht. Die Geweihte verfügt sowohl über Beziehungen zum maraskanischen Widerstand als auch zu vielen Händlern und einflußreichen Personen am Fürstenhof. Da sie nur weiß, dass ihr die Helden (deren Beschreibungen sie erhalten hat) eine Nachricht überbringen sollen und sie die Gruppe nach Kräften zu unterstützen hat, wird sie auf die Neuigkeiten der Helden zwar recht bestürzt reagieren, dann aber alles Nötige in die Wege leiten.

Sie hat zwar Fürst Herdin oder seinen Berater noch nicht gesehen, kann aber (aus ihren Quellen) eine recht genaue Beschreibung von Wiedbrücks geben und bestätigen, dass ihm die Agenten der KGIA auf der Insel unterstehen. Außerdem kann sie die Berichte von Commandanta Adranetz bestätigen, denn die Köpfe der Agenten der Hand Borons wurden ihr, versehen mit den Zeichen der Haranydad, am 11. Rahja vor die Tür gelegt. (Wenn die Helden diese Köpfe betrachten, mag der Erste Gezeichnete vielleicht sogar Spuren borbaradianischer Zauberei feststellen - sie wurden mit HÖLLENPEIN gefoltert, die Zeichen wurden ihnen nach dem Tod mit HARTES SCHMELZE in die Stirn gebrannt.) Donna Fiorella wird dafür Sorge tragen, dass die Helden in geheimen Räumen im Borontempel untergebracht werden und dass sie die Gelegenheit haben, sich mit den Vorstehern der örtlichen Zwölfgöttertempel zu unterhalten. Zu allererst drängt sie jedoch darauf, von den Ereignissen zu erfahren, damit sie möglichst bald ihren Bericht nach Punin und Al'Anfa schicken kann. Sie ist außerdem in der Lage, binnen zwei Tagen ein Schiff zu organisieren, das die Helden ohne weitere Fragen nach Khunchom bringt, womit das Abenteuer eigentlich beendet wäre (und das nächste Abenteuer beginnt).

Fürst Herdins Ende

Meisterinformationen:

Ihre Gnaden Fiorella wird nun zeigen, warum der Al'Anfaner Boronkult als besonders weltlich gilt: Sie begreift schnell, dass hier 'höchste Kreise' in die

Endurium Verschwörung verwickelt sind - und sie verfügt über außerordentlich gute Beziehungen zu allen Mächtigen der Stadt, vor allem aber

zu den Schmugglern und Seefahrern, so dass der detaillierte Rapport der Helden noch am gleichen Tage die Stadt verlässt und auf den Weg nach Punin und Al'Anfa gebracht wird. Wir empfehlen, dass die Helden sich (in dieser Nähe zur 'Höhle des Löwen') erst einmal bedeckt halten und auf Verstärkung warten - zumindest wird Fiorella ihnen dies dringlich anraten. Sie können während der Wartezeit ja darangehen, das erbeutete Schwert (vielleicht auch das Szepter) zu untersuchen und die Fäden ihrer Nachforschungen zu einem Gewebe zusammenzufügen.

Allgemeine Informationen:

Noch während die Helden sich von den Strapazen des Dschungelmarschs erholen, ihre Wunden pflegen und sich vor eventuellen KGIA-Agenten verstecken, läuft das schnellste Schiff der Kaiserlichen Perlenmeerflotte, die *Seeadler von Beilunk*, im Hafen ein. An Bord befindet sich ein alter Bekannter der Gezeichneten: Inquisitionsrat Amando Laconda da Vanya in Begleitung eines kompletten Banners der Sonnenlegion und zehn ausgewählten 'Spezialisten' der KGIA. Mit dem Mittagsgong betreten sie den Fürstenpalast. Eine halbe Stunde später ist Waffengeklirr zu hören. Fetter, schwarzer Rauch dringt aus dem Ostflügel des Palastes. Unmenschliche Schreie werden von Praioschorälen übertönt. Goldenes Gleißeln zerbricht die alten Mauern und zerreißt schwarze, geflügelte Gestalten, die später kein Mensch gesehen haben will.

Mit dem Abendgong verlassen ein schwer angeschlagener Inquisitionsrat, elf nicht minder verletzte Sonnenlegionäre in geschwärzten Brunnen und drei Kämpfer der KGIA (die Boron sicherlich näher sind als Tsa) die rauchenden Ruinen. Mit sich führen sie vier ihrer Kameraden, ohne Ziel in die untergehende Sonne starrend,

und einen in Ketten gelegten, irre kichernden und obszöne Grimassen schneidenden Fürst Herdin von Maraskan...

Meisterinformationen:

Wollen die Helden wirklich an der Enttarnung 'von Wiedbrücks' und der Schlacht um den Palast beteiligt sein, obwohl sie wissen, dass sie zumindest gegen ein hochrangigen Borbaradianer angehen, der wahrscheinlich einen Teil der fürstlichen Truppen kommandiert, dann lassen Sie sie ziehen. In diesem Fall sollten Sie allerdings vor dem Kampf die Samthandschuhe ausziehen; Die Wahrscheinlichkeit, bei dem Gefecht zu Tode kommen, ist sehr hoch, und selbst wenn die Helden überleben, sollten sie geistige wie körperliche Narben davontragen. Der Verlust von etwa 2W6 permanenten LP oder ASP, vielleicht gar von 3 Eigenschaftspunkten ist hier das richtige Maß (wenn man auf irgendwelche Verstümmelungen verzichten will). (Der erste Gezeichnete wird bereits beim Anblick Borbarads vom schieren Kraftfluss überwältigt umkippen, der Zweite Gezeichnete wird wahrscheinlich in einem Kampf ohnehin eine geringe Rolle spielen, und der Dritte Gezeichnete ist sich seiner Fähigkeiten sicherlich noch nicht vollständig bewusst - es wäre jedoch stimmungsvoll, wenn er sein Zeichen genau dann das erste Mal unbewusst anwendet, wenn er es wirklich benötigt.)

Borbarad wird aber auf jeden Fall entkommen, und nun wird es sich auch nicht mehr leugnen lassen, dass ER selbst zurückgekehrt ist, um das Schicksal der Welt in SEINE Hand zu nehmen...

Lohn der Angst

Pforte des Grauens ist kein Abenteuer, in dem sich große Schätze gewinnen lassen: In Tuzak werden sie zwar die Möglichkeit erhalten, ihre (wahrscheinlich angeschlagene) Ausrüstung zu vervollständigen und ein Handgeld von 10 Dukaten für den Rückweg erhalten, ansonsten müssen sie sich aber mit ihrem errungenen Ruhm und der gewonnenen Erfahrung zufrieden geben (es sei denn, sie haben tatsächlich mit dem Raben von Punin gefeilscht).

Die folgenden AP-Zahlen gelten, wenn nicht anders angegeben, für die gesamte Gruppe. Teilen Sie Helden, die an der Lösung einer bestimmten Teilaufgabe besonders beteiligt waren, einen entsprechend größeren Anteil der Gesamt-AP zu.

- Für eine vorbehaltlose Zusammenarbeit mit dem Al'Anfaner Boronkult und den Echsenmenschen: **150 AP** (Ein Novadi, der sich - bei gutem Rollenspiel - zu solchen Entscheidungen durchringt, sollte noch einmal 30 AP extra erhalten.)
- Für die Vernichtung des Achorhobai: **200 AP**
- Für jeden geretteten Minenarbeiter: **25 AP**
- Für die Auslieferung des gefundenen Enduriums: **50 AP**
- Für die Störung des Rituals, die Vernichtung eines Ma'hay'tam und das Erbeuten von Charyptoroths Szepter und eines der Schwarzen Schwerter: **400 AP**
- Für jeden *gefangenen* Borbaradianer: **25 AP**

- Für die Rückgabe des Szepters an den Leviatan: **200 AP**
- Für die Ablieferung des Szepters an einen Zwölfgöttertempel oder eine Magierakademie: **20 AP**
- Für die Ablieferung des Schwarzen Schwerts an einen Zwölfgöttertempel: **60 AP**
- Für die Ablieferung des Schwarzen Schwerts an eine Magierakademie: **30 AP**
- Für einen detaillierten Bericht an den Borontempel, der keine der möglichen Verwicklungen auslöst: **50 AP**
- Der Dritte Gezeichnete erhält zusätzlich noch für seinen heldenhaften Kampf und sein zukünftiges Schicksal: zwei Freiwürfe, um seinen MU-Wert zu steigern, **50 AP** und drei Talentpunkte *Echsisch*.
- Falls die Helden am Sturm auf Fürst Herdins Palast teilgenommen haben (und dabei ordentlich zusammengestaucht wurden): **300 AP**

An Würfeln zur Talentsteigerung sind sicherlich etwa 15 eine angemessene Anzahl, die Sie je nach Held und dessen Taten auf die Talente *Wildnisleben*, *Orientierung*, *Geographie*, *Magiekunde*, eventuell auch *Fährtsuchen*, *Fallenstellen*, *Fischen/Angeln*, *Kriegskunst* und *Sprachen*: *Echsisch* verteilen können.

Anhang 1: Dramatis Personae

(in der Reihenfolge ihres Auftretens)

Bahram Nasir, der Rabe von Punin

Erscheinung: Trotz seines hohen Alters von mittlerweile über achtzig Götterläufen ist Seine Erhabenheit noch nicht gebeugt, seine Stimme fest und sein Gang sicher. Allein, seine Haare sind so weiß wie seine Haut, und seine Knochen zerbrechlich wie die eines Vogels. In den letzten Jahren hat man ihn kaum einmal außerhalb der Tempelmauern gesehen, innerhalb jedoch ist seine Präsenz fast körperlich zu spüren.

Charakter: Der höchste Geweihte des Puniner Ritus des Boronkults hat mittlerweile seinen ungebührlichen Hass auf die Al'Anfaner Patriarchen abgelegt und zu borongefälliger Ruhe zurückgefunden, wenn er auch immer noch den südlichen Ritus als ein "Konglomerat unerleuchteter Rauschzustände und nemekathäischer Häresien" betrachtet und auch jetzt eher widerwillig mit dem schismatischen Kult zusammenarbeitet. Seine Erhabenheit ist zwar (weltlich) über das Wiedererscheinen Borbarads informiert, behält jedoch eine abwartende und beobachtende Position, da sich ihm sein alveranianischer Herr noch nicht mit einer Vision offenbart hat. Da ihm jedoch der Kampf gegen jegliche Form von Nekromantie und Thargunitoth-Kult obliegt, ist er begreiflicherweise an einem Erfolg der Mission der Helden interessiert. *Seelentier:* Rabe

Ritter Gernot von Mersingen, ein Golgarit

Erscheinung: Der etwa 40jährige Ritter Gernot könnte als Vorlage für jede Illustration oder Skulptur eines Ordensritters dienen: gut 9 1/2 Spann groß, mit kurzen, braunen Haaren, einem sauber gestutzten Vollbart, grünen Augen und der Schulterbreite eines veritablen Wandschranks trägt er die schwarze Rüstung und den weißen Wappenrock der Golgariten mit Stolz. Er bewegt sich trotz Rüstung sicher und gemessen, vermeidet unnötige Bewegungen und spricht mit leiser, aber deutlicher und befehlsgewohnter Stimme.

Charakter: Gernot von Mersingen hat schon einige Schlachten (gegen orkische Tairach-Kultisten und ihr Gefolge, gegen Mengbillaner 'Ketzer' und auch gegen den Schwarzen Raben) gefochten und dabei seine Waffengefährten stets lebend zurückgebracht, was sowohl von seiner Treue als auch seinem militärischen Geschick kündigt. Er wird den Helden - von deren Taten er bereits gehört hat - mit Offenheit, aber gebotener borongefälliger Knappheit gegenüberzutreten, stets bemüht, im Angesicht des Raben von Punin Würde und aufrechte Haltung seines Ordens zu repräsentieren (auch wenn er die al'anfanische Commandanta gerne und auf der Stelle zum Duell fordern würde ...) *Seelentier:* Falke

Commandanta Katalinya Adranez, eine Ordenskriegerin des Schwarzen Raben

Erscheinung: Elegant und bedrohlich - diese Worte beschreiben Erscheinung und Auftreten der Commandanta in ihrer schwarzen Lamellenrüstung, dem schwarzen Wappenrock und dem unter den Arm geklemmten Rabenhelm wahrscheinlich am besten. Katalinya Adranez ist etwa Anfang Dreißig, vermutlich sehr schlank (auch wenn die Rüstung ihre genaue Gestalt verhüllt) und mit einem schmalen Gesicht mit hohen Wangenknochen gesegnet. Ihr tiefschwarzes Haar trägt sie in einer knappen Pagenfrisur mit ausrasiertem Nacken; die ebenfalls schwarzen Augen sind oftmals das einzig bewegliche in ihrem Gesicht. Ihre tiefe, melodische Stimme (mit deutlich al'anfanischen Akzent) erhebt sie nur, wenn es wirklich notwendig ist - dann aber dringen ihre Worte wie die eines Geweihten an jedes Ohr.

Charakter: Als Al'Anfanerin in verantwortlicher Position ist sich die Commandanta des Werts von Beziehungen sehr wohl bewusst (sie verfügt auch offensichtlich über einige davon), so dass sie die Helden sehr zuvorkommend behandeln wird, ohne jedoch jemals servil oder kriecherisch zu wirken. Gegenüber Ritter Gernot und dem Raben von Punin gibt sie sich offen und kooperativ - ganz so, als stünde die weltliche und geistliche Überlegenheit der Al'Anfaner Boronkirche hinter ihr (was der Wahrheit recht nahe kommt). Auf dem Weg durch Mhanadistan, bei den Khunchomer Schmugglern und auf Maraskan werden die Helden, ausgestattet mit einem Siegelring des südlichen Boronkultes, sicherlich merken, dass diese Einschätzung mehr als nur Überheblichkeit ist. *Seelentier:* Hund

Belizeth Dschelefsunni, Spektabilität der Pentagramm-Akademie zu Rashdul

Erscheinung: Die 35jährige Belizeth ist eine überaus elegante Erscheinung, gepflegt vom Kopf bis zu den Zehen, und wäre da nicht ihre schneidende, fast brutal wirkende Stimme, könnte man sie, mir ihren langen, fließenden schwarzen Haaren, sorgsam gezupften Brauen über dunkelbraunen Augen, ihrem weichen Gesicht und eleganten Gliedmaßen für eine Märchenprinzessin aus 1001 Rausch halten.

Charakter: Belizeth Dschelefsunni, die ihren Vater und Lehrmeister in einem magischen Duell besiegte und dadurch die Würde der Akademieleiterin errang, ist eine Karrieristin reinsten Wassers, die nur deswegen nicht über die sprichwörtlichen Leichen geht, weil sich ein solch 'unkollegiales Verhalten' in der kleinen Gemeinschaft der Akademiemagier zu schnell herumsprechen würde und ihrem Streben nach der Würde der Convocata Prima sicherlich abträglich wäre.

Ihre Spektabilität ist eine Vertreterin des dämonologischen Zweiges der Rashduler Akademie (auch wenn sie selbst beide Richtungen mehr als befriedigend gemeistert hat) und von daher gewohnt, dass man ihre Vorschläge als Befehle interpretiert - und ihre Befehle ausführt, Sie ist zwar widerstrebend bereit, die Helden über die neuesten Erkenntnisse der Rashduler Sphärenforschung zu informieren, wird aber jegliche Versuche, 'Konversation zu pflegen' oder gar ein wenig mehr über die Akademie zu erfahren, äußerst kurz angebunden abweisen. Wenn die Helden gar ihren Vater Dschelef ibn Jassafer erwähnen, werden sie von Belizeth nur Unglauben ernten - sie hält ihn für tot und ist offensichtlich mit diesem Zustand sehr zufrieden. Danach wird die Atmosphäre eines Gesprächs mit der Akademieleiterin noch eine Spur frostiger.
Seelentier: Spinne

Khadil Okharim, Spektabilität der Drachenei-Akademie zu Khunchom

Der Leiter der Khunchomer Akademie ist wahrscheinlich bereits ein 'alter Bekannter' der Helden, denn die Drachenei-Schule war und ist - gerade wegen Sr. Spektabilität -Anlaufstelle vieler Avesbrüder und -schwestern, die die Geheimnisse Mhanadistans und Maraskans erforschen wollen. *Erscheinung*: Der 56jährige ist ein wohlbeleibter Mann mit seidigem, pechschwarzem Haar, gepflegtem Bärtchen und recht dunkler Hautfarbe, auf die er als eitler Tulamide gar etwas dezente Schminke aufgetragen hat. Seine rote Robe ist aus feinsten Brabaker Seide und über und über mit Silber bestickt (das Große Gewand der Verwandlungsmagie), auf dem Kopf trägt er meist einen ebenfalls reich bestickten Fez. Er ist ein begnadeter Erzähler, der viele Sprachen (darunter natürlich auch das Garethi) perfekt beherrscht, aber gerne in eine blumige, tulamidische Redeweise verfällt. *Charakter*. Khadil Okharim ist ein Genießer und begnadeter Feilscher, der sich keinen Gewinn entgehen lässt und stets auf seinen Vorteil achtet - doch dank seiner unerschütterlich guten Laune und jovialen Art hat er noch kaum jemanden je ernsthaft verärgert. Wenn es nützlich erscheint, versteht er gut als unbedarfter Scherzbold aufzutreten, der eher ein harmloser Narr denn ein ernstzunehmender Gegner ist. Schon aus altem Familienstolz hat er sich entschieden, Borbarad (über dessen Wiedererscheinen er durchaus im Bilde ist) keinen Schritt entgegenzukommen, und trotz seiner leichtfertigen Art meint er das bitter ernst.
Seelentier: Katze

Kapitän Haimamud ibn Mhukkadin

Erscheinung: Haimamud ist ein gemütlich wirkender Endvierziger mit mächtigem Schnauzbart, langen schwarzen Haaren, dunkelbraunen Augen und einem leichten Bauchansatz. Er kleidet sich gerne in einfache und die Bewegung nicht behindernde, aber trotzdem

offensichtlich gute und teure Kleidung, um seinen Status als erfolgreicher Handelskapitän zu betonen. Er strahlt Ruhe und Gemütlichkeit eines Teehausbesitzers aus und ist wie ein solcher auch gerne bereit, mehrstündige Vorträge über die Vorzüge seines Schiffs, des gerade im Frachtraum beförderten Tees (der das von Maraskan geschmuggelte Roheisen birgt) oder des Khunchomer Wetters zu halten. Seine Stimme ist tief und volltönend; er spricht neben seiner tulamidischen Muttersprache auch das Garethi akzentfrei, 'tulamidisiert' aber gerne, wenn er damit einen Verhandlungs-Partner beeindrucken (oder einlullen) kann. *Charakter*: Der Kapitän gilt zu Recht sowohl als Kenner des Maraskansunds als auch als fähiger Navigator und zäher Verhandlungspartner, sonst wäre er wohl kaum so hoch in Ruban ibn Dhachmanis Gunst gestiegen, der ihm viele seiner etwas 'heikleren' Aufträge anvertraut. Die Maske geschwätziger Jovialität legt er nur dann ab, wenn er sich seines Gegenübers sicher sein kann - oder wenn es darum geht, hinterlassenes Beweismaterial (wie z.B. kaiserliche Biremen) verschwinden zu lassen. Wenn er anfängt, den Charme und die zerstörerische Beharrlichkeit eines Eisbergs zu zeigen, sollte man ihm besser nicht widersprechen - auch nicht als 'Held' oder zahlender Passagier. *Seelentier*: Hund

Haimamuds Werte:

MU: 15 **AG:** 2 **ST:** 13 **Geb.:** 11 v.H.
KL: 14 **HA:** 3 **MR:** 11 **Größe:** 1,77 Schritt
IN: 15 **RA:** 7 **LE:** 70 **Haarfarbe:** schwarz
CH: 15 **TA:** 3 **AE/KE:** - **Augenfarbe:** d'braun
FF: 13 **NG:** 4 **AT/PA:** 17/16 (Khunchomer)
GE: 13 **GG:** 4
KK: 15 **JZ:** 2

Wichtige Talente: Feilschen 13, Lügen 14, Menschenkenntnis 10, Schätzen 12, Orientierung 14, Wettervorhersage 10, Rechtskunde 10, Gefahreninstinkt 11; Berufsfertigkeit Seefahrer 14

Kolonel Orsijn vom Hira, Anführer der 'Wipfeltiger'

Erscheinung. Was dem Rebellenoberst an Körpergröße fehlt, macht er allemal durch seine Haarlänge wett: Er trägt einen dicken, bis zur Hüfte reichenden Zopf. Ansonsten fällt an ihm vor allem seine militärische Knappheit der Bewegungen auf, die aber dennoch elegant wirkt. Er ist eher sehnig als muskulös, und seine meist bloßen Unterarme sind von vielen Narben gezeichnet. Er spricht borongefällig wenig, und wenn, dann in scharfem, knappem Befehlston. Als Kleidung bevorzugt er leichtes, braunes Leder, über das er im Kampf gerne einen Kürass, Bein- und Armschienen sowie einen leichten Tellerhelm zieht. *Charakter*: Orsino von Raget war einst Hauptmann der 5.

Kompanie der Adlergarde, bis seine Einheit 15 Hal in einem der sinnlosen Sturmangriffe auf Boran regelrecht 'verheizt' wurde. Auch wenn das Mittelreich solches niemals zugeben würde, so ist der Offizier doch der prominenteste Überläufer und Kämpfer für die 'maraskanische' Sache. Obwohl er sich nie mit Philosophie oder Religion beschäftigt hat, liegt ihm das ausgeglichene Lebensgefühl der Insulaner doch näher als sinnloser rondrianischer Heldenmut. Wenn man ihn in einem 'schwachen' Moment erwischt, so bleibt von seiner patriotischen Fassade nur noch das Bild des desillusionierten Söldners übrig, der nichts außer seinem (Kriegs-)Handwerk gelernt hat und dennoch lieber heute als morgen das sinnlose Töten beenden möchte, und sei es zum Preis des eigenen Todes.

Er hält die kaiserliche Besatzung für einen ebensolchen Wahnwitz wie die Zerstrittenheit der maraskanischen Exilregierungen und versucht, für 'seine' Leute ein einigermaßen ruhiges und erträgliches Leben im Dschungel zu schaffen.

Als Kommandant ist er zielgerichtet und in erster Linie auf die 'psychologische' Wirkung seiner Truppe bedacht. Im Ernstfall sind ihm diese auch deutlich wichtiger als irgendwelche dahergelaufenen Avesbrüder oder tulamidische Schacherer. *Seelentier*: Wildkatze

Orsijins Werte:

MU: 16 **AG:** 1 **ST:** 14 **Geb.:** 14 v.H.
KL: 12 **HA:** 0 **MR:** 13 **Größe:** 1,69 Schritt
IN: 13 **RA:** 4 **LE:** 79 **Haarfarbe:** d'braun
CH: 14 **TA:** 4 **AE/KE:** - **Augenfarbe:** d'braun
FF: 12 **NG:** 6 **AT/PA:** 19/17 (Tuzakmesser)
GE: 17 **GG:** 2
KK: 15 **JZ:** 5

Wichtige Talente: Schusswaffen 15, Klettern 11, Körperbeherrschung 13, Selbstbeherrschung 10, Sich Verstecken 14, Überzeugen 12, Orientierung 12, Wildnisleben 11, Kriegskunst 10, Glücksspiel 10

He'Itsiz, Qiqqim, Nga'Chrir, Echsenmenschen

Erscheinung: Die drei Achaz sind jeweils etwa 9 Spann groß und grob von hellgrüner Schuppenfarbe, die zum Bauch hin in bei He'Itsiz und Nga'Chrir in ein kräftiges Gelb übergeht, während Qiqqim dort rötliche Schuppen hat, was sie als Weibchen ausweist (für alle, die sich mit Saurologie beschäftigt haben). Alle drei haben große, goldene Augen, die bei Nga'Chrir, dessen Schuppen auch für Unkundige etwas runzlig wirken, mit einem trüben Film überzogen scheinen. Nur He'Itsiz spricht ein paar Brocken Maraskani, während die anderen sich mittels einer Dolmetscherin verständigen müssen. (Für Kenner des Echsischen: Der Dialekt, den sie sprechen, klingt sehr altertümlich und ist wirklich schwer verständlich.) Sie tragen im Lager keine Kleidung außer einem breiten *Ledergürtel* mit einer Unzahl Beutel und

Taschen, während sie im Dschungel eine Art Rüstung aus getrockneten grünbraunen Flechten bevorzugen. Dort sind sie mit Dolchen und mit anderthalb Schritt langen Speeren bewaffnet, die auch geworfen werden können.

Charakter: Den Charakter der Achaz aus ihren Gesten oder ihrer Sprache zu schließen, ist selbst für einen erfahrenen Saurologen nicht einfach, jedoch scheint es, als wäre Qiqqim, die bestimmende und bisweilen jähzornige Anführerin der kleinen Gruppe, He'Itsiz der ruhige, handwerklich begabte Menschenkundler und Nga'Chrir der in sich gekehrte, vergeistigte Seher/Zauberer. (Die Rebellen verdanken übrigens ihren jetzigen Wohnsitz den Zauberkräften Nga'Chrirs.) Die Echsenmenschen sind erst seit kurzem bei Orsijins Truppe, da sie vom Rat von Akraaal ausgesandt wurden, um den Diebstahl von Charyptoroths Szepter zu ergründen und das Artefakt zurückzubringen. Dies ist auch ihre alles bestimmende Motivation. Sie werden versuchen, die Helden davon zu überzeugen, dass das Szepter nur bei ihnen gut aufgehoben ist, sei es durch Reden, geistige Verbindung oder Drohungen. Nur im äußersten Notfall werden sie jedoch Gewalt anwenden. *Seelentier:* He'Itsiz zeigt sich als Woran (Gemütlichkeit, persönliche Wehrhaftigkeit), Qiqqim hat die Eigenschaften einer Flugechse (Freiheit, Herrschaft), Nga'Chrirs Tier ist die Schlange (Weisheit).

He'Itsiz' Werte (in menschlichen Maßstäben):

MU: 12 **AG:** 0 **ST:** 10 **Geb.:** ??
KL: 13 **HA:** 1 **MR:** 16 **Größe:** 1,82 Schritt
IN: 12 **RA:** 4 **LE:** 55 **Schuppenfarbe:** Grün
CH: 8 **TA:** 0 **AE/KE:** - **Augenfarbe:** golden
FF: 11 **NG:** 4 **AT/PA:** 16/16 (Speer)
GE: 15 **GG:** 2
KK: 16 **JZ:** 3

Wichtige Talente: Schusswaffen (Blasrohr) 13, Klettern 10, Schleichen 11, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 14, Sich Verstecken 11, alle Natur-Talente 10 bis 12, Holzbearbeitung 10, Lederarbeiten 11, Sinnesschärfe 13
Besondere Fertigkeiten: Edelstein-Magie 10, Geruchsspur verfolgen 10, Pflanzen-Symbiose 8

Qiqqims Werte (in menschlichen Maßstäben):

MU: 16 **AG:** 0 **ST:** 14 **Geb.:** ??
KL: 13 **HA:** 0 **MR:** 19 **Größe:** 1,84 Schritt
IN: 14 **RA:** 4 **LE:** 61 **Schuppenfarbe:** Grün
CH: 11 **TA:** 0 **AE/KE:** - **Augenfarbe:** golden
FF: 13 **NG:** 5 **AT/PA:** 17/17 (Speer)
GE: 15 **GG:** 0
KK: 15 **JZ:** 5

Wichtige Talente: Schusswaffen (Blasrohr) 12, Fliegen 10, Klettern 11, Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 13, Sich Verstecken 10, alle Natur-Talente 9 bis 11, Sinnesschärfe 12
Besondere Fertigkeiten: Dominanz 13, Edelstein-Magie 12, Pflanzen-Symbiose 9

Nga'Chrirs Werte (in menschlichen Maßstäben):

MU: 13 **AG:** 0 **ST:** 15 **Geb.:** ??
KL: 16 **HA:** 0 **MR:** 21 **Größe:** 1,96 Schritt
IN: 17 **RA:** 0 **LE:** 39 **Haarfarbe:** bl.-schwarz
CH: 6 **TA:** 0 **AE:** 92 **Augenfarbe:** braun
FF: 11 **NG:** 3 **AT/PA:** 13/14 (Speer)
GE: 11 **GG:** 0
KK: 9 **JZ:** 0

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 16, Pflanzenkunde 15, Alchimie 14, alle Heilkunde-Talente 13, Prophezeien 14, Sinnenschärfe 10

Besondere Fertigkeiten: Dominanz 10, Edelstein-Magie 16, Pflanzen beherrschen 15, Pflanzen-Symbiose 12

Wichtige Zauber. Nga'Chrirs bedient sich meist der Edelsteinzauberei und ist damit in der Lage, beliebige magische Effekte hervorzurufen (je nachdem, was sie ihm als Meister zugestehen wollen). Seine Spruchzauberei konzentriert sich in erster Linie auf die Spezialgebiete *Hellsicht*, *Verständigung* und *Verwandlung von Unbelebtem*.

Die besonderen Fertigkeiten der (maraskanischen) Achaz seien hier kurz erwähnt, auch wenn sie im Spiel wohl kaum zum Tragen kommen. Immerhin handelt es sich hier um eine Spielart der Zauberei, die wohl auch den gelehrtesten Magiekundlern weitgehend unbekannt ist. Alle diese Fertigkeiten sind sehr anstrengend, d.h., sie erfordern einen gewissen Aufwand an Lebensenergie (den Sie als Meister frei bestimmen können).

Dominanz: Die Fähigkeit, bestimmte Geruchsstoffe gezielt und in größerer Menge abzusondern und dadurch viele andere Echsenwesen zu beeindrucken, wirkt nicht auf Warmblüter (sie nehmen höchstens einen unangenehmen, stechenden Geruch wahr). Grundsätzlich kann mit dieser echsischen Fähigkeit eine Vielzahl von 'Beherrschungszaubern' simuliert werden.

Edelstein-Magie: Dies bezeichnet die Fähigkeit, die in Edelsteinen gespeicherten Zauber (eine übliche Art echsischer Magie) auszulösen, also die Kenntnis um die entsprechenden Schlüsselwörter und -gesten. (Grundsätzlich ist jedem 'Spezialgebiet' ein bestimmter Stein zugeordnet, so z.B. der Aquamarin der Hellsicht, der Obsidian dem *Kampf*.) Geruchsspur finden: Ein extrem ausgebildeter Geruchssinn, mit dem es den Echsen gelingt, eine einmal aufgenommene Witterung zielgenau zu verfolgen, indem sie alle Gerüche der Umgebung 'ausblenden'. Pflanzen beherrschen: Diese Fertigkeit ist irgendwo zwischen Kunsthandwerk und dem HASELBUSCH anzuordnen und bezieht sich rein auf die äußere Form einer Pflanze; auf diese Art entstehen die typischen Nest-Wohnungen der maraskanischen Achaz.

Pflanzen-Symbiose: Dies ist die Fähigkeit, nicht nur optisch, sondern gänzlich mit Pflanzen zu verschmelzen, sei es, um sich zu tarnen, sei es, um die Flechten-Rüstungen am Leben zu erhalten oder um mit dem Geruch der Pflanze bestimmte Jagdbeute anzulocken.

N'Chriss'zhay

Erscheinung: Ein ausgewachsener, graugrün geschuppter und offensichtlich verletzter Leviatan, ein entfernt froschähnlich wirkendes Wesen also, das zudem eine hellbraune, organisch aussehende Rüstung trägt.

Charakter: Der Leviatan hat einen Charakter - er hat nur eine Aufgabe, ein Dienst, zu dem ihn die *Uralten* vor fast 3.000 Jahren banden: Er muß das ihm anvertraute Artefakt, in diesem Fall Charyptoroths Szepter, vor allen Angreifern schützen und es, sollte es jemals verloren gehen, wiederbesorgen. Tief in seinem Herzen fühlt er jedoch *n'churr*, die Kriegerlehre K'rthons. Er weiß, dass er gefehlt hat und diesen Makel nur durch das reinigende Ritual des *h't'ychrruh* wieder von seiner Seele waschen kann -- mit dem Blut von Warmblütigen. Da es aber Warmblütige waren, die ihm bei der Erfüllung seiner Pflicht geholfen haben, muß es sich offensichtlich ebenfalls um würdige Krieger handeln. In diesem Fall ist allerdings das Ritual *k'chr'num* erforderlich, das er mit dem 'würdigsten Krieger' der Gruppe durchführen wird (siehe auf Seite 54). *Seelentier:* Leviatan

N'Chriss'zhays Werte (zum Zeitpunkt der Begegnung und in menschlichen Werten):

MU: 20 **AG:** 0 **ST:** 18 **Alter:** etwa 3.500
KL: 14 **HA:** 0 **MR:** 30 **Größe:** 2,76 Schritt
IN: 12 **RA:** 0 **LE:** 105 **Schuppenfarbe:** grün
CH: 8 **TA:** 0 **AE:** 156 **Augenfarbe:** golden
FF: 10 **NG:** 0 **AT/PA:** 15/54 (Krallen), 12/15 (Biss)
GE: 14 **GG:** 0
KK: 50 **JZ:** 7

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 17, Sinnenschärfe 10

Wichtige Zauber (nach menschlichem Verständnis): Gardianum 12, Auge des Limbus 11, Chamaelioni 10, Ignifaxius 15, Ignisphaero 12

Donna Fiorella Salmoranes y Comio

Erscheinung. Die Vorsteherin des recht neuen Tuzaker Borontempels ist eine hagere Person mit großen, schwarzen Augen und schwarzen Haaren (wenn sie sie nicht geschoren hätte). Sie trägt die weiten Gewänder einer Deuterin Bishdariels, jedoch mit den Verzierungen, die so typisch für den alfanischen Kult sind. Sie bewegt sich sicher und gemessen, und gleichermaßen ruhig und bestimmt ist ihre Sprache. *Charakter:* Fiorella, deren Eltern niederrangige Tempeldiener waren, ist stolz darauf dass sie eine so wichtige Unternehmung wie den neuen Tuzaker Borontempel leiten darf, obwohl sie genau weiß, dass dies nicht aus religiösen Gründen geschah - sie ist immerhin eine Zuträgerin der 'Hand Borons'. Trotzdem liegt ihr das Seelenheil ihrer wenigen Tempelgänger ebenso am Herzen wie das Wohl Al'Anfas.

In diesen unruhigen Zeiten ist es ihr ein Trost, dass Bishdaniel sie des Nachts schon mehrmals aufgesucht hat, wenn auch in seiner Alptraumgestalt. Sie glaubt, daraus Schreckliches für die Zukunft zu sehen, und ist gerne bereit, sich auch mit seherisch veranlagten Helden (den Gezeichneten) über das Schicksal der Welt zu unterhalten.

Dass sie eine hohe Dienerin der al'anfanischen Geheimpolizei ist, verdankt sie natürlich nicht nur ihrer Seelenstärke und ihren Visionen...

Seelentier: Schlange

Fiorellas Werte:

MU: 13 **AG:** 1 **ST:** 11 **Geb.:** 4 v.H.
KL: 14 **HA:** 2 **MR:** 12 **Größe:** 1,66 Schritt
IN: 12 **RA:** 1 **LE:** 51 **Haarfarbe:** schwarz
CH: 14 **TA:** 0 **AE:** 66 **Augenfarbe:** schwarz
FF: 12 **NG:** 5 **AT/PA:** 13/12 (Schnitter, Dolch)
GE: 13 **GG:** 4
KK: 11 **JZ:** 3

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 10,
Bekehren 11, Feilschen 10, Gassenwissen 12,
Menschenkenntnis 13, Götter und Kulte 12,
Staatskunst 10

Fürst Herdin

Es ist unwahrscheinlich, dass die Helden auf den Tyrann von Maraskan treffen, denn dies würde bedeuten, dass sie es auch mit seinem Berater Delian von Wiedbrück zu tun bekämen (s.u.). Was man über den Fürsten aus altem maraskanischem Geschlecht erfahren kann (der vielen seiner Landsleute - inoffiziell - als Verräter und Kollaborateur, zudem als Schinder und Prasser, bruderloser Feind der Zwillinge, Unterdrücker von Handel und Prosperität gilt - und dergleichen mehr, je nachdem, wen man fragt), ist recht wenig, da er eine regelrecht 'raskanische' Lebensweise pflegt: Der mittlerweile fast siebzugjährige Fürst ist stets von Wachen, Vorkostern und Leibärzten umgeben, so dass man kaum einmal sein sorgenzerfurchtes, hageres Gesicht und seinen grauen Haarkranz erblicken kann (zumal er auch nur noch selten zu Audienzen bittet). Seine Regierungsweise soll in den letzten Jahren noch unerbittlicher geworden sein und er selbst sich in den Rat von Alchimisten und Sterndeutern flüchten, die ihm aus Angst um ihr Leben allerlei 'verjüngende Tinkturen' zusammenmischen oder eine 'glorreiche Zukunft' weissagen.

Borbarad

Auch wenn er bereits zur Gänze präsent ist, werden die Heiden dem Dämonenmeister in diesem Abenteuer - hoffentlich! - nicht begegnen.

Es sei jedoch gesagt, dass die erste Hülle, die Pardona für ihn schuf, nahezu perfekt war, sogar zu perfekt für Borbarads Zwecke: Fast zwei Schritt groß, athletisch gebaut, mit schneeweißer Hautfarbe und nachtschwarzem Haar und ebensolchen Augen gesegnet, mit Gesichtszügen, die an eine helaische Plastik erinnern, vollständig symmetrisch seine Maße und kein Makel an ihm, das Beste aus Mensch und Elf - ganz eines gefallen Alveraniars würdig.

Allein, ein solch auffälliges Ebenmaß war nicht nach Begehren des Dämonenmeisters, und so schuf er sich nach seinem Willen und fremdem Bilde einen Körper nach dem anderen, Junge und Alte, Männer und Frauen, Nivesen und Novadis, Echsen und Elfen, Zwerge und Orks, fast wie von einem Pakt mit Asfalth gezwungen, ständig die Form zu wechseln, aber auch so, als sei ihm diese Lebensweise keine fremde. (Seine aktuelle Gestalt ist die von Delian von Wiedbrück, einem untersetzten, quadratschädlichen Darpatier mit flinken grauen Augen, kurzgeschorenem blonden Haar und einem Stiernacken. Der 'Darpatbulle' - wie er in der Agentur bisweilen genannt wurde - besitzt eine ungewohnt sanfte Stimme und für einen solch massigen Körper erstaunlich hohe Beweglichkeit. In dieser Form hat er sich bei Fürst Herdin eingeschlichen und diesen vollständig unter seine Kontrolle gebracht.)

Da Pardona jedoch genausowenig wie ihr gefesselter Herr und Meister jemals vollständige Schönheit (das Zeichen Rahjas) schaffen kann, und da die Helden damals das Blutritual (wenn auch nur für einen Wimpernschlag lang) gestört haben, sind Borbarads neue Körper doch mit einem Makel behaftet, der sich durch all seine Inkarnationen fortsetzt: Zum einen hat er eine fast besessen zu nennende Vorliebe für die Farben Schwarz und Rot (momentan jedoch nur, was seine Kleidungsauswahl betrifft), zum anderen hat er an jeder Hand einen Finger und an jedem Fuß einen Zeh zu viel - ein Detail, das wirklich nur aufmerksamen Betrachtern auffällt (und Borbarad bleibt selten genug lange in einer Form, um aufmerksame Betrachtungen zuzulassen).

Diese Makel mögen aber irgendwann dazu dienen, seine Spur zurückzuverfolgen und somit herauszufinden, woran er ein besonderes Interesse zeigte und weiche Personen er vielleicht mit seinem Glanz verdorben hat.

Anhang 2: Artefakte und Dämonen

Endurium

»... Endurium ist ein schwarzglänzendes Metall (es entsteht angeblich aus Meteoreisen und Sphärenkraft), dessen ideale Kombination von Härte und Elastizität jeden aventurischen Stahl weit überbietet, wenn es richtig verarbeitet worden ist (was nur alchimistisch begabten Hüttenwerkern und Meisterschmieden gelingt)...

Die einzig bekannte aventurische Lagerstätte, an der Endurium (unter unmenschlichen Bedingungen) abgebaut werden kann, befindet sich im Herzen der Maraskankette und wird von der Elite des Neuen Reiches bewacht...

Obwohl dort sicherlich mehrere hundert Quader Erz im Jahr ans Tageslicht gebracht werden, bleiben nach der Verhüttung vielleicht fünf Stein davon übrig, gerade genug, um daraus ein Kaiserschwert zu schmieden...

Alles andere Endurium stammt (meist bereits ebenfalls zu Waffen verarbeitet) aus dem Guldenlande. In Grangor bezahlte ein Agent der Nordlandbank (nach zähen Verhandlungen) im Jahre 1007 für einen Stein unverarbeitetes, guldenländisches Endurium die stolze Summe von 12.000 Dukaten ...«

Soweit die Exzerpte aus der Enzyclopaedia Magica. Was die geförderten Mengen und den geschätzten Preis angeht, sind diese Angaben auch durchaus richtig. Nur, dass schon seit ge-

raumer Zeit daraus keine Kaiserschwerter mehr gefertigt werden, sondern dass das Metall nach einem komplizierten - und lange umstrittenen - Schlüssel zwischen den Kirchen des Zwölfgötterglaubens aufgeteilt wird, wobei der Immerwährende Hort der Hesindianischen Gaben und die beiden Boronkulte den größten Anteil erhalten. Die Waffen, die aus Endurium (oder besser: aus einer enduriumhaltigen Legierung) geschmiedet werden, sind in der Tat außergewöhnlich: Nicht nur, dass sie mehr Schaden anrichten und ob ihres geringen Gewichts deutlich leichter zu führen sind, sie eignen sich auch hervorragend zur Aufnahme 'transsphärischer Strukturen'. Das heißt schlicht und ergreifend, dass sie sowohl leichter verzaubert als auch von göttlicher Kraft durchdrungen werden können. Bedauerlicherweise aber auch von dämonischer Essenz, wie die folgenden Artefakte zeigen ...

Die Schwarzen Schwerter

Wenn die Helden erfolgreich waren, sollten sie eines der drei Schwarzen Schwerter erbeutet haben: Yamesh-Aqam, das Charyptoroth-Schwert. Die Waffe ist als Anderthalbhänder angelegt und gänzlich aus einem schwarz und doch gleichzeitig perlmutt glänzenden Material gefertigt, das sich aus den Schriften der Borbaradianer als eine Endurium-Legierung identifizieren lässt. Den Knauf bildet der Leib einer riesigen Krake, die auf dem Rücken ein einzelnes großes Auge trägt; die zehn Tentakel winden sich als Griffstück herunter, um schließlich die Parierstangen und -bögen zu bilden. Auf der Klinge lassen sich deutlich die Zhayad-Zeichen für C, P und T erkennen.

Magische Analyse ...

...mittels ODEM ARCANUM: »In der Tat. Ein vor Kraft schier überfließendes Artefakt.

(+25 und mehr): »Am Griff finden sich, kaum erkenntlich, Kraftfäden mit offenen Enden, so als sollte dort eine Verbindung mit dem Träger geschaffen werden.«

...mittels ANALÜS ARCANSTRUKTUR oder OCULUS ASTRALIS: »Prima: Combattiva.

Erhöhung der Kampffertigkeiten seines Trägers.

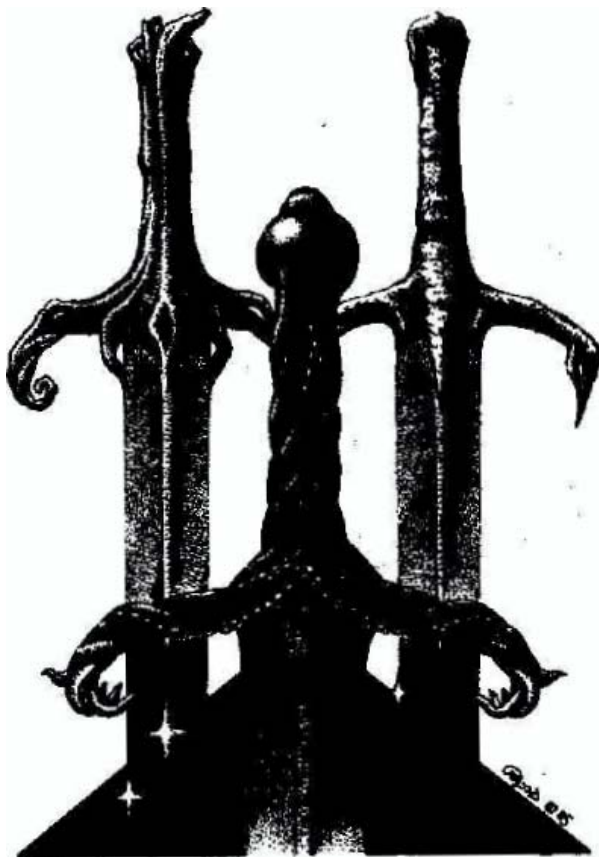
Secundo: Deutliche Spuren transsphärischer Auren«

(+10): »Natürlich Charyptoroth..

(+20): »Aha. Dazu kommen invokative Kräfte

(+30): »Die Anpassung der Strukturen am offenen Ende lässt darauf schließen, dass ein besonderer Träger der Waffe gefordert ist, vermutlich ein Paktierer. Gegen andere Träger existiert ein mittels eines APPLICATUS-ähnlichen Zaubers implementierter Schutz.

(+40): »Das Schwert nährt seine dämonischen Eigenschaften aus dem Sikaryan des Trägers. Auch der Schutzzauber führt der Waffe Kraft zu.«



(+50 und mehr): »Das Schwert kann auch von einem nicht vorhergesehenen Träger beherrscht werden. Das Risiko ist jedoch groß, der Kraft zu verfallen. Die Muster nennen den Wahren Namen des Schwerts. Gerufen wird es Yamesh-Agam.«

Eigenschaften

Das Schwert kann nur von einem verfluchten Paktierer Charyptoroths ohne direkte Gefahr für Leib und Leben berührt werden. In dessen Hand bewirkt Yamesh-Agam jedoch in der Tat Fürchterliches: TP 2W+8, KK-14, WV 8/8, BF -99, Gewicht 110; doppelter Schaden gegen alles Meeresgetier und gegen Efferdsgeweihte; dient als Beschwörungsfokus für Diener Charyptoroths (Beschwörung -3, Beherrschung -3). Es zieht seine Kräfte aus denen seines Trägers, der bei jedem Einsatz W6 Schadenspunkte erleidet.

Wenn man den Wahren Namen kennt, kann man versuchen, sich die Kräfte des Schwerts untertan zu machen. Dazu ist eine *Selbstbeherrschungs-Probe* +30 nötig, um den unsäglichen Schmerzen zu widerstehen, mit denen das Schwert sich gegen unrechtmäßige Besitzer wehrt (die dabei 3W6 SP erleiden). Diese Probe kann und muß nur einmal abgelegt werden, danach besitzt das Schwert eine LO* von 10, die bei jedem Einsatz um 1 Punkt sinkt. Um die LO wieder um 1 Punkt zu erhöhen, ist eine Selbstbeherrschungs-Probe +20 nötig (die einmal pro Monat abgelegt werden kann). Jeder Einsatz der Waffe von Seiten eines eigentlich Unbefugten kostet den Träger W6+2 Lebenspunkte und 1 Punkt Sikaryan. (Letzteres müssen Sie dem Träger aber nicht unbedingt verraten.)

Auch versehentliches Berühren (etwa beim Transport) verursacht 3W SP; es ist allerdings möglich, die verfluchte Waffe in dicke Lappen eingewickelt zu handhaben, aber natürlich nicht, damit zu kämpfen.

Alles Gesagte sei jedoch nur als *Möglichkeit* präsentiert, denn das Schwert gehört eigentlich in einen Efferd-, Hesinde- oder Praiostempel, damit es seiner unheiligen Kräfte beraubt werden kann. Ein weitere Möglichkeit wäre jedoch auch, es nach Ssel'Althach zum Ithish'ish'ai Charyb'Yzz zu bringen, um es N'Chriss'zhay anzuvertrauen.

Athai-Naq und Hyrr-Kanhay

Die beiden anderen Schwarzen Schwerter sollten tunlichst nicht in die Hände der Helden fallen, denn sie werden im Verlauf der Kampagne noch benötigt. Wie man aus den Aufzeichnungen neben der Esse erkennen kann, ist Athai-Naq Agrimoth 'geweiht', Hyrr-Kanhay Belshirash, womit - was wohl auch Zweck des Ganzen war - alle sechs Elemente einen Widerpart erhalten.

Beides sind ebenfalls Anderthalbhänder von der gleichen schwarzglänzenden Farbe wie Yamesh-Agam und auch von gleichen Eigenschaften. Der Griff des Agrimoth-Schwerts er

*) mehr zur Loyalität (LO) eines magischen Artefakts finden Sie in den *Mysteria Arkana* auf S. 194.

innert an einen verkrüppelten Baum, dessen Wurzeln die Parierstange bilden, während das Belshirash-Schwert eher nach Eiszapfen modelliert scheint. Beide tragen Zhayad-Glyphen auf ihrer Klinge: GMT bei Athai-Naq und BSR bei Hyrr-Kanhay.

Charyptoroths Szepter

Dieses Artefakt präsentiert sich als etwa einen halben Schritt langer Stab aus tiefschwarzem Holz, der von filigranen Goldfäden durchzogen ist. Diese bilden nicht nur ein fremdartiges Muster, das entfernt an die echsischen Yash'Hualay-Glyphen erinnert, sondern scheinen auch von enormer Festigkeit zu sein, denn sie tragen eine fast einen Spann durchmessende Kugel aus goldgeädertem Lapislazuli am oberen Ende des Stabes.

Magische Analyse...

...mittels ODEM ARCANUM: »Wie kaum anders zu erwarten, ist das Artefakt in allerhöchstem Maße von Kraft durchdrungen.«

(+10): »Du schätzt die gebundene Macht gleich der eines (Leviatans, Erzmagiers, ..., was auch immer der Held kennt und für *sehr* mächtig erachtet) ein.«

(+20): »Weitere Kraft befindet sich in ruhendem Zustand und scheint auf Erweckung zu warten.«

(+30 und mehr): »Dünne Fäden verlaufen vom Szepter rechtwinklig zu den Sphären, um sich dann im ... Nichts zu verflüchtigen.«

...mittels ANALÜS ARCANSTRUKTUR oder OCULUS ASTRALIS: »Die Affinität zu transsphärischen Entitäten ist klar erkennlich. Zweifelsohne dient das Artefakt der Invocatio wie auch der Exvocatio.«

(+10): »Die Struktur ist klar der Herrin der Nachtblauen Tiefen zuzuordnen.«

(+20): »Weitere Verästelungen deuten auf eine dir fremde Art der Magiewirkung, vermutlich echsischer Natur hin. Was sich klar sagen lässt, ist, dass dieses Szepter ein mächtiges Paraphernalium in allen Charyptoroth-Beschwörungen oder -Vertreibungen darstellt.«

(+30): »Die Feinstruktur der Aura lässt zudem auf lokationslimitierte Contraria schließen

(+40 und mehr): »Offensichtlich wurde zudem nachträglich eine Lokationsfixierung und eine Effektkaskadierung vorgenommen.«

Geschichte:

Charyptoroths Szepter (oder besser: Das Herrschaftszeichen des Hohepriesters der Charyb'Yzz aus der Stadt Yash'Hualay) ist etwa 5.000 Jahre alt und ein Relikt aus der Blütezeit der echsischen Kultur.

Es ermöglichte dem Hohepriester, Gnade und Zorn der Herrin der Nachtblauen Tiefen gleichermaßen herbeizurufen und sicherte damit die Herrschaft der Echsenwesen über das östliche Meer, das wir heute das Perlenmeer nennen.

Allein, der warmblütige Feind kam über Land, und alle Macht

der Meeresgöttin nützte nichts gegen Bastrabuns tulamidische Reiter und die Rituale seiner Sturm- und Blitzgötter. So wurde das Artefakt, gleich seinem Träger, nach Marustan verbannt. Da aber in der letzten Zuflucht Akrabaal die Meeresgöttin fern war, geschah es, dass ihr Kult langsam in Vergessenheit geriet und die schiere Macht des Szepters dem wichtigsten Zwecke untergeordnet wurde, der den Echsenwesen in Akrabaal noch blieb: dem Erhalt und dem Schutz ihrer Heimat.

Eigenschaften:

Trotz der enormen magischen Macht (geschätzt sind etwa 500 ASP in dem Artefakt gespeichert, davon bestimmt 1/ 10 permanent) ist das Szepter in den Händen eines Unkundigen nahezu wertlos, da niemand mehr die komplizierten Rituale kennt, die der Erweckung dieser Macht dienen.

Es kann allerdings immer noch als überaus mächtiges Paraphernalium in allen Beschwörungen verwendet werden, die Wesenheiten aus Charyptoroths Reich oder die Herrin der Nachtblauen Tiefen selbst herbeirufen oder bannen sollen: Es erleichtert Beschwörungen um 5, Beherrschungen um 3 und Pakte um 7 Punkte.

Kein Wunder also, dass die Borbaradianer um alles in der Welt ihre Hände auf das Szepter legen wollten, um die Sterbende Göttin, die längst zur Erzdämonin geworden ist, für ihren Pakt günstig zu stimmen.

Der Achorhobai

»Achorhobai, Weißer Wurm, der Du die Tage der bleichen Sonne beherrscht, mächtiger und weiser Diener Agrimoths, Herr der erzenen Tiefe, großer Alchimist; Dir befehle ich im Namen Deines Herren Widharral-Agrimoth und bei Deiner Furcht vor der Großen Schlange, bei der Sieben und der Dreizehn, bei den blutroten Schatten von Guruh-Phaor und beim verfluchten Adamanten von Na'Phai ..

-aus dem Ma'zakaroth Schamaschtu: Das Daimonicon, Seite 69

Beschwörung: +45 **Beherrschung:** +12

Wahrer Name: aus den aufgefundenen Schriften der Borbaradianer rekonstruierbar, ansonsten nur vermutet.

Dienste und Kosten: Schürten nach 'Wahrem Erz', also allen Edelsteinen und Edelmetallen (17 ASP pro Tag)

In seiner derischen Gestalt erscheint der Achorhobai als weißer Wurm von etwa zweieinhalb Schritt Durchmesser und 15 Schritt Länge. Sein vorderes Ende weist vier gespaltene Tee-Makel und vier Hörner auf, die kreisförmig um ein rundes, mit bestimmt einem Dutzend messerscharfer Zahnreihen bewehrtes Maul angeordnet sind.

Mit diesem Maul frißt er sich unaufhaltsam durch jede Art von Gestein, um an Edelmetalle und Edelsteine zu gelangen, die er mit seinen Testikeln erspürt hat. Seine Verdauungssäfte -reines Vitriol! - lösen praktisch jegliches Material bis auf die gewünschten Stoffe auf. Letztere

werden dann in Form etwa faustgroßer Kugeln ausgeschieden.

Der Dämon bewegt sich recht langsam und kämpft nur, wenn er angegriffen wird.

Die Werte des Achorhobai:

MU 4*; **AT** 5**; **PA** 2; **LE** 200; **RS** 8 (Kopf) 15 (Leib)

TP je nach Angriff; **GS** 3; **AU** unendlich; **MR** 25; **MK** 100
*) Für die Bestimmung der Initiative im Kampf, ansonsten etwa 50.

**) Bei einer 1 ist der Dämon vorgeschneilt und versucht, einen Gegner gänzlich zu verschlingen (TP 5W20), bei einer 2 speit er Säure (TP 2W20, Rüstungsverlust wie bei einem IGNIFAXIUS), bei 3 bis 5 versucht er lediglich, nach einem Gegner zu beißen (TP 3W6+8).

Die Angriffe eines Achorhobai können nicht pariert werden, einzig Ausweichen (wegen der geringen Beweglichkeit des Dämons erleichtert um 2) ist erlaubt.

Der Dämon ist immun gegen jegliche Verwandlungszauberei und gegen Zauber anderer Bereiche, die als solche angesehen werden können. Gegen Hellsicht- und Verständigungszauber wirkt seine Magieresistenz, gegen Beherrschungszauberei sogar seine doppelte MR.

Der aufgeführte RS-Wert gilt sowohl gegen magische und geweihte Waffen als auch gegen Schaden erzeugende Kampfzauber. Gegen normale Waffen ist der Dämon vollständig immun. Direkte elementare Effekte (also solche, die mittels Beschwörungen elementarer Kräfte hervorgerufen werden) von Feuer, Erz, Humus und Luft verursachen der Unkreatur doppelten Schaden.

Die Ma'hay'tamim

»Erbebe Dich, Achtgebeinter, Viergehörnter, Diener Zweier Herren, Vereiniger der schwarzen Elemente. Du bist das Leben aus dem Leben, der unaufhaltsame Wald, der Saum, der auf der See wurzelt. Erbebe dich, «Ma'hay'tam. Erbebe Dich im Namen der fünf Elemente, die Agrimoth und Charyptoroth untertan sind. Erbebe Dich und wachse im Namen von UI-Kai und YadhreiYlam. Erhebt dich!«

-aus den Handschriften, die am Charyptoroth-Insanctum gefunden werden können

Beschwörung: +38 **Beherrschung:** +15

Wahrer Name: aus den aufgefundenen Schriften der Borbaradianer unter höchsten Anstrengungen rekonstruierbar, ansonsten komplett unbekannt.

Dienste und Kosten: Bislang unbekannt, jedoch darf vermutet werden, dass sie entweder als Boten oder als 'Galeerenfresser' eingesetzt werden sollen.

Wenn die Helden den Ma'hay'tamim begegnen, besitzen Sie in etwa das Aussehen von vier Schritt langen, verwachsenen und sich ständig leicht windenden und schüttelnden Bäumen. Aus ihrem waagerecht liegenden 'Stamm' entspringen acht knotige 'Äste', die auf der Wasseroberfläche in fingerähnlichen

Fortsätzen enden. Links und rechts entspringen aus dem Rücken des Dämons jeweils zwei anderthalb Schritt lange, hornartige Fortsätze. Weitere Extremitäten, Sinnes- oder Fressorgane sind nicht zu erkennen.

Die spielrelevanten Werte der drei Ma'hay'tamim:

MU 2*; **AT 10/5****; **PA 0**; **LE 250**;

RS 6 (Rumpf) / **4** (Beine)

TP je nach Angriff; **GS 2**; **AU** unendlich; **MR 30**; **MK 50**

*) Für die Bestimmung der Initiative im Kampf, ansonsten etwa unendlich.

**) Gegner, die auf ihm stehen, versucht der Dämon mit kleinen Ranken zu umschlingen (AT 5); diesem Angriff kann ein Held nur mittels Ausweichen entgehen. Ein gefangenes Opfer erleidet pro KR W6+2 SP, kann jedoch versuchen, sich mit einer GE-Probe zu befreien, die um die Anzahl der KP erschwert ist, die es bereits in den Ranken hängt.

In der Nähe stehende Gegner greift ein Ma'hay'tam an, indem er mit seinen Beinen nach ihm schlägt

(2 x AT 5, TP 1W+5).

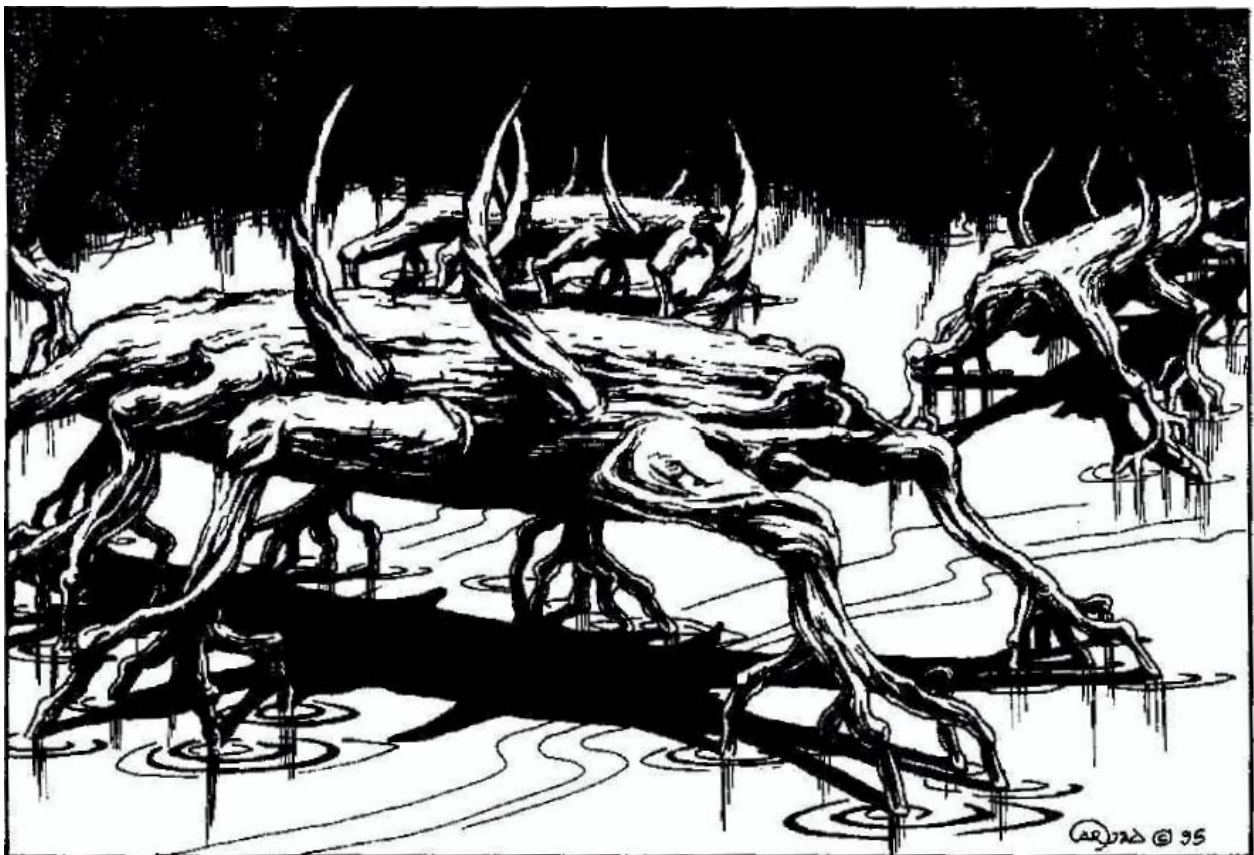
Die Ma'hay'tamim können keine 'glücklichen Attacken' schlagen. Sie sind immun gegen jegliche Verwandlungsauberei und gegen Zauber

anderer Bereiche, die als solche angesehen werden können Gegen Hellsicht- und Verständigungszauber wirkt ihre Magieresistenz, gegen Beherrschungszauberei sogar ihre dreifache MR. Der aufgeführte RS-Wert gilt gegen magische und geweihte Waffen als auch gegen Schaden erzeugende Kampfzauber. Durch normale Waffen erleidet ein Ma'hay'tam nur die Hälfte des resultierenden Schadens (abgerundet).

Wenn entsprechend vorgebildete Helden die Schriften der Borbaradianer zwei Wochen lang intensiv studieren, können sie bei gelungener Magiekunde-Probe folgendes erkennen: Die Ma'hay'tamim sind eine vollständig neue Art von Dämonen; sie stammen zu gleichen Teilen aus Agrimoths wie aus Charyptoroths Domäne.

(+15): Sie sind offensichtlich in der Lage, längere Zeit in der Dritten Sphäre zu verweilen.

(+30): Sie sind zudem in der Lage, bis auf das Zwanzigfache ihrer jetzigen Größe anzuwachsen, sich zu regenerieren und - was das Schlimmste ist - sich offensichtlich durch Teilung zu vermehren. Für all diese Zwecke werden entsprechende vorbereitende Rituale benötigt und beschrieben.



Die Kampagne: Was geschehen wird

Den Helden sollte recht schnell klar werden, dass es sich bei 'Delian von Wiedbrück' um niemand anderes als Borbarad selbst handelte. Wenn sie über gute Beziehungen zur KGIA verfügen (oder wenn sie aufgrund der gefundenen Dokumente selbst Nachforschungen anstellen), können sie sogar einen Teil der in der Zeittafel dargestellten Ereignisse rekonstruieren.

Rein weltlich wird sich mit dem Ende Fürst Herdins einiges auf Maraskan ändern: Es wird Zeit, dass ein Held des Reiches, Veteran vieler Schlachten und treuer Gefolgsmann des Kaisers auf Maraskan für Ruhe und Ordnung sorgt - und so wird einen Monat nach den hier dargestellten Ereignissen Helme Haffax, Marschall des Reiches und Graf von Wehrheim zum neuen Fürsten von Maraskan bestallt. Zwar wird es einige Monate lang Unruhen geben, da viele Maraskani im Untergang des Tyrannen Herdin ein Zeichen für den Aufstand sehen, aber Fürst Haffax

gelingt es, mit einer Mischung aus Zurschaustellung militärischer Macht und geschickt arrangierten Kompromissen, die Insel wieder zu befrieden.

Der Dämonenmeister selbst bleibt jedoch unauffindbar, ebenso wie Akraaal wieder hinter seinem Schleier verschwindet. (Einzig der Dritte Gezeichnete hätte die Möglichkeit, die Echsenstadt zu entdecken.)

Wichtig ist jedoch nicht nur dass Borbarads finstere Pläne in Maraskan gestört, sondern vor allem, dass sich nun erste Teile seines Konzepts zur Erlangung der Weltherrschaft enttarnt wurden: Offensichtlich plant er, mittels der Ma'hay'tamim die Herrschaft über die Meere zu erlangen, um ein von seinen direkten Untergebenen -den Trägern der Schwarzen Schwerter-geführtes Heer irgendwo anzulanden. Was aber und wie stark ist dieses Heer? Wo soll es landen? Und wann? Und was ist mit den verschwundenen 100 Stein Endurium?

Unsichtbare Erfolge

Das Dritte Zeichen ermöglicht es einem Helden, den borbaradianischen Gefahren ins Auge zu blicken, ohne den Verstand zu verlieren. Dies ist sicherlich ein Gewinn für die Heldenschar, aber bei weitem nicht der einzige.

- Dadurch, dass sie mindestens einen der *Ma'hay'tamim* vernichtet haben, haben sie den bedrohten Regionen (die wir hier natürlich noch nicht verraten wollen) eine Atempause von einigen Monaten verschafft.
- Die Bannung oder Vernichtung des *Achorhobai* bedeutet, dass ein neuer Dämon beschworen werden muß, wenn die Borbaradianer die Endurium-Förderung weiter betreiben wollen-was Angesichts der Präsenz neuer Elitetruppen, nun unterstützt von Magiern aus Beilunk, Gareth und Perricum, schwierig werden dürfte.
- Die Wiederbeschaffung von gut zwanzig Stein Endurium sollte der Priesterschaft Borons und Hesindes die Möglichkeit geben, neue Waffen gegen die

Finsternis zu schmieden - Waffen, die die Helden vielleicht eines Tages selbst in Händen halten werden.

- Die Eroberung des Charyptoroth-Schwerts wird in Zukunft dazu führen, dass die Herrschaft Borbarads und seiner Schergen über das Perlenmeer nichtvollständig sein wird. Auch dies ist ein weiterer Stein in Borbarads finaler Grabkammer.

Sie müssen den Helden ihre Erfolge nicht unbedingt unter die Nase reiben, können sie aber jederzeit (in Form erleichterter Meisterpersonen oder weiser Situationsanalysen) hervorholen, wenn die Stimmung der Gruppe zu niedergeschlagen werden sollte.

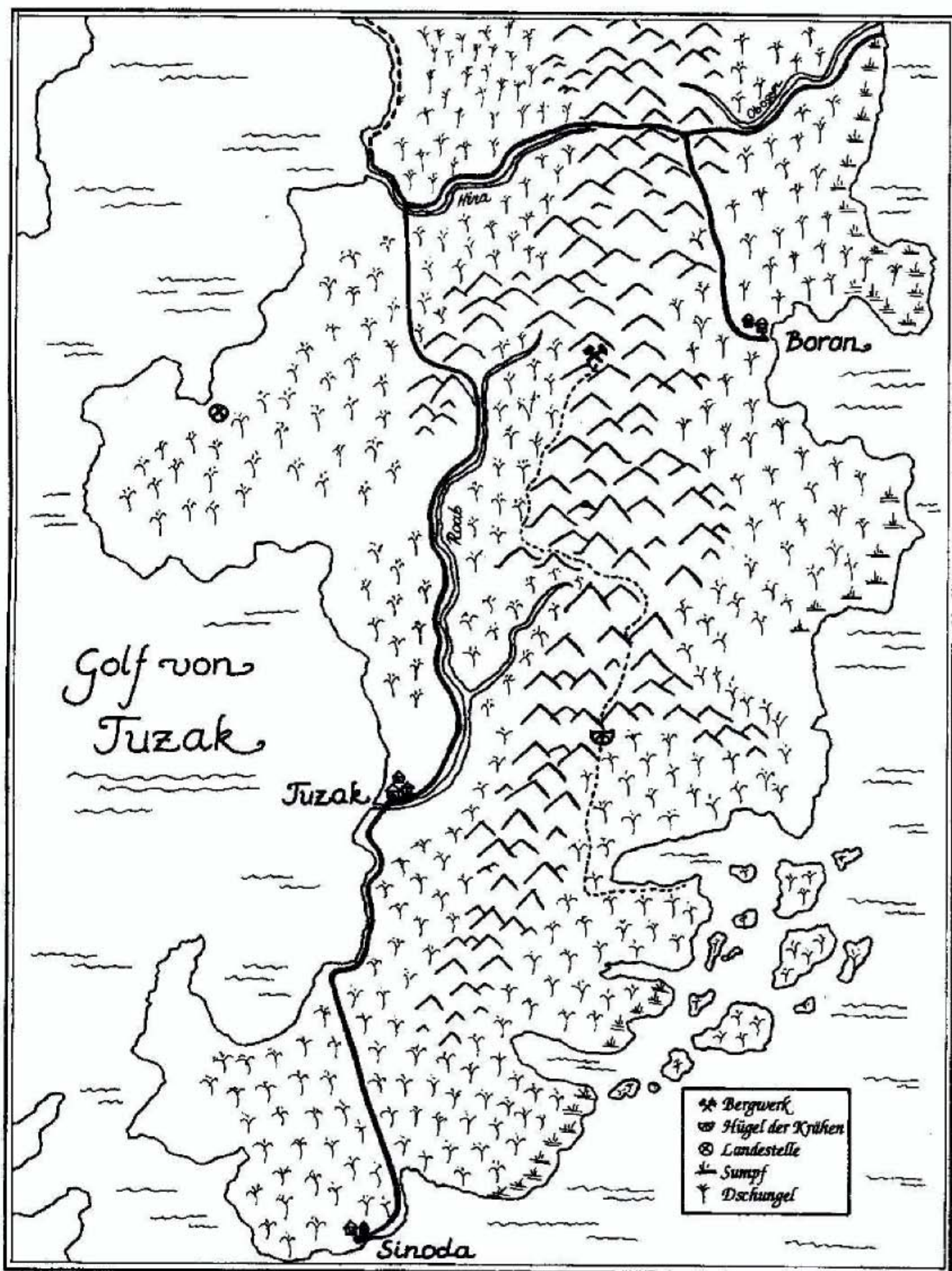
Weitere Ereignisse

Die Pervettierung der Elemente sollte nun auch einen der mächtigsten Gegenspieler des Dämonenmeisters auf den Plan rufen: Das Konzil der Elementaren Gewalten. Auch wenn die Helden den genauen Ort des Konzils noch immer nicht erfahren können, so wird sich ihnen eine Botin des Konzils (**Mysteria Arkana, Seite 104ff.**) offenbaren - keine geringere als Großmeisterin Rovena von Shamaham. Auch andere Magier werden nach den neuerlichen Erzählungen der Helden den ersten Berichten über Borbarads Rückkehr leichter Glauben schenken und insgeheim Beratungen abhalten, ohne davon jedoch etwas an die Öffentlichkeit dringen zu lassen.

Die Boronkirche (namentlich der alfanfanische Zweig) wird Maraskan weiter im Auge behalten - schließlich müssen die Al'Anfaner mit einer weiteren Seegefahr

rechnen.

Und Borbarad selbst? Nun, wie wir ihn kennen, wird es ihm wohl auch dieses Mal gelingen, eine Niederlage in einen Sieg zu verwandeln. Momentan ist er zumindest untergetaucht, ob auf Maraskan, irgendwo auf dem Perlenmeer oder bei seinen niederhöllischen Dienern - wer vermag das zu sagen? Schon bald aber wird der Schatten des Dämonenmeisters auch auf das Festland fallen, und wieder werden die Gezeichneten ihrem Schicksal gegenüberstehen müssen, um zu beweisen, dass Jahrtausende alte Zauberei auch heute noch der Macht der Finsternis trotzen kann: Die Entscheidung fällt an Bastrabuns Bann.



Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen?

Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »Die Helden des Schwarzen Auges«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »Abenteuer-Büchern« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »Solo-Abenteuer«, die man allein spielen kann, und »Gruppen-Abenteuer«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten Erfahrungsstufe an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Abenteuers »Pforte des Grauens«

Maraskin. Dampfende Dschungel, steile Felsklippen, giftiges Götter, Rebellen, Mörder und alte egyptische Ruinen — kein Land, in das ein von Hesende mit Verstand gesegneter Mensch seinen Fuß setzen würde. Dies sollte die Helden jedoch nicht schrecken, denn ein Auftrag von höchster geistlicher Stelle führt sie auf die verfluchte Insel, um einen spektakulären Raubzug aufzuklären — ein Raubzug, dessen Beute vielleicht die Pforte des Grauens öffnet ...

»Pforte des Grauens« ist der dritte Teil der Reihe »Die Sieben Gezeichneten«, einer gemeinsamen Kampagne der beliebtesten DSA-Autoren.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen zum Durchführen aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01884

© 1994, Schmidt 85386 Echling,
H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kießow

CE



4 002998 018841