

AVENTURIEN

SCHWARZE SPLITTER

5 DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5 HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 5-12
FINN · KAMARIS · RADDATZ
RÖMER · WESTE · WIESCH



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

SCHWARZE SPLITZER





Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Swen Papenbrock
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Caryad, Frank Freund, Don-Oliver Matthies, Helen Keller, Kirsten Scholz
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-95752-916-9

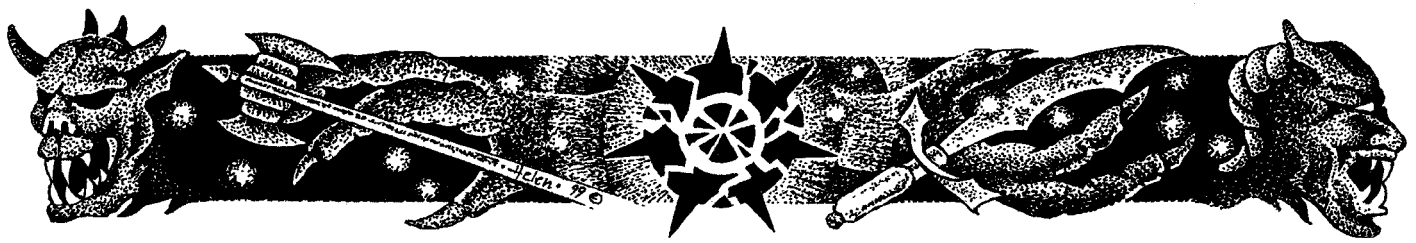


Schwarze Splitter

von

Thomas Finn, Heike Kamaris, Jörg Raddatz,
Thomas Römer, Anton Weste und André Wiesch

Eine Abenteuersammlung in den Schwarzen Landen
für den Meister und 3–5 Helden
der Erfahrungsstufen 5–12



Zum Geleit

Lieber Meister, in diesen Abenteuern sollten Sie besonderen Wert auf eine geeignete Zusammensetzung der Heldengruppe legen. Vor allem aufrechte Helden werden benötigt, die nicht nur ihrer Gold- oder Machtgier folgen – aber das sagt das Wort 'Held' ja schon aus, nicht wahr?

Insbesondere eine gewisse phexische Ader kann sich sehr hilfreich auf das Bestehen dieser Abenteuer auswirken. Die Anwesenheit von Geweihten, mit Ausnahme von Phexgeweihten, könnte hingegen leicht das Ende der Heldengruppe bedeuten. Sie sollten es

als Meister nicht versäumen, den Helden im Laufe des Abenteuers deutlich zu machen, daß es sich bei einer Reise in die Schwarzen Lande nicht um einen lockeren Spaziergang handeln wird.

Das bedeutet, daß Sie Ihre Nachsicht mit den Helden ruhig ein wenig einschränken können. Geben Sie Ihren Spielern das Gefühl, es sei sehr wahrscheinlich, daß nur ein Teil der Gruppe heimkehrt. Wenn den Spielern am Tisch der Schweiß auf der Stirn steht, haben Sie Ihr Ziel erreicht.

Inhalt

Wolfsgeflüster	5
von André Wiesch und Anton Weste	
Im Herz der Finsternis	19
von Thomas Finn	
Wenn Kinderaugen staunen.....	35
von Heike Kamaris und Jörg Raddatz	
In Sklavenketten.....	51
von Heike Kamaris und Jörg Raddatz	
Der Zyklop von Neuborn.....	65
von Thomas Römer	
Anhang: Missionen in den Schwarzen Landen.....	80
von Jörg Raddatz	



Wolfsgeflüster

Ein Abenteuer für 3–5 Helden der Stufen 5–9
von André Wiesch und Anton Weste

Hintergrund (Meisterinformationen)

»Wenn dereinst der Kalte Atem gewaltig über das Land rauscht, wird in den Wäldern erscheinen der Weiße Wolf, und sein Zeichen wird sein der zwiefache Kopf und Fänge von Kristall. Sein Geheul wird Feinde erschauern und ihre Ohren zerspringen lassen, wer jedoch reinen Gewissens ist, den wird er in seinem gerechten Zorn bestärken. Er wird sich stellen zur Seite des wahren Herrschers der Lande und ihm fortan dienen, bis daß die Gegner zerschmettert und Sumus Haut von ihrem Schmutz gereinigt.«

—Worte des Riesen Gorbanor – aus einer alten Überlieferung der Druiden von Sumus Kate

Nach dieser tobrischen Sage wird dem rechtmäßigen Herrscher Tobriens in höchster Not einst ein weißer Wolf mit zwei Köpfen zur Seite eilen, der seit langer Zeit das tobrische Wappen zierte. Der schwarztobrische Herzog Arngrimm von Ehrenstein, der wie sein Kaiser Galotta seine Herrschaft nicht nur auf Gewalt, sondern auch auf Legitimation stützen will, versucht in diesem Abenteuer, die Moral seiner Gegner zu schwächen, indem er eine solche Wolfserscheinung fingiert: Mittels der Rituale eines dem Nagrach verfallenen Nivesenschamanen wird ein dämonischer Wolf mit zwei Köpfen geschaffen, den Arngrimm in Yol-Ghurmak öffentlich präsentieren will. Seine rechte Hand, der verräterische Baron Yelnan von Dunkelstein, soll das nicht sehr umgängliche Tier vom Beschwörerkreis nach Yol-Ghurmak schaffen.

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

In dem vorliegenden Abenteuer machen die Helden Bekanntheit mit der *Wolfsfährte*, dem freitobrischen Geheimbund: Während des Aufenthalts der Helden in Perainefurten haben sie zunächst die einmalige Gelegenheit, ein Attentat auf den kaiserlichen Marschall von Tobrien zu vereiteln. Dadurch wird die *Wolfsfährte* auf die Helden aufmerksam, weiht sie in ihre Pläne und Absichten ein und bittet sie, einen brisanten Auftrag zu übernehmen, der die Helden direkt nach Schwarztoerien führt. Ziel der Reise ist die Vereitelung der nebulösen Pläne des Barons Yelnan von Dunkelstein, dem Verbindungsoffizier zu den nichtmenschlichen Truppen Galottas. Da zuvor ausgesandte

Späher der *Wolfsfährte* nicht wiederkamen, soll schnellstmöglich ein weiterer Trupp dessen Machenschaften in Erfahrung bringen und möglichst sein Ende herbeiführen.

Der Weg in die Dunklen Lande birgt, wie immer, mannigfaltige Gefahren und ein paar Überraschungen. Nach dem Überfall eines tobrischen Freischärlerhaufens und der Rettung durch schwarztobrische Söldner können die Helden endlich die Spur des Schurken aufnehmen, müssen jedoch erkennen, daß dieser das entscheidende Ritual bereits beendet hat. Nun drängt die Zeit, und die Helden gelangen schließlich nach Burg Arkenheim, wo im Kreise der Orks ein blutiges Finale auf sie wartet.

In Perainefurten

»Wenn daimonischer Mächte schwarze Schwingen tun Schrecken und Bosheit dir kund, so lange, mein Freund, die Wölfe noch singen, scheint Licht dir in dunkelster Stund!«

Meisterinformationen:

Das einstmals so ruhige Dorf am Tizam ist heutzutage Sitz des tobrischen Herzogs Bernfried von Ehrenstein und damit die provisorische Hauptstadt des Freien und Zwölfgöttergefälligen Tobrien.

Flüchtlinge aus dem gesamten Herzogtum haben die Bevölkerung auf mehr als 4.000 Personen anwachsen lassen, die auf die mittlerweile allesamt befestigten Orte Perainefurten, Welferode

und Tizamsauen verteilt sind und von denen gut die Hälfte unter Waffen stehen (gegliedert in 14 Landwehrkompanien).

In Perainefurten selbst finden sich einige Schenken und Gasthäuser sowie Tempel oder Schreine aller Zwölfgötter. Die meisten Tobrier wohnen mittlerweile in großen Blockhäusern, wenn auch immer noch etliche in Zelten hausen müssen.

Als Residenz Seiner Hoheit dient der befestigte Gutshof des namensgebenden Peraine-Klosters.

Allgemeine Informationen:

Perainefurten liegt vor euch im Morgennebel eines neuen, milden Wintertages. Durch pappigen Schnee stapft ihr näher, und schon kurz später steht ihr vor dem Tor im hohen Palisadenwall.



Spezielle Informationen:

Zwei Gardisten fordern die Helden am Eingang freundlich auf, die Handinnenflächen offen vorzuzeigen, und schauen nach arkanen Symbolen. Ist ein Gildenmagier unter ihnen, wird dieser zum Kloster begleitet, wo er von einem Magus in der Tracht der Grauen Stäbe mittels IN DEIN TRACHTEN und RESPONDAMI auf seine Gesinnung hin überprüft wird. Wir wollen hoffen, daß dieser keinen Grund hat, den Helden schon am Anfang des Abenteuers das Leben schwer zu machen.

Allgemeine Informationen:

Bald darauf wandert ihr an den ersten Hütten vorbei. Es scheint euch, als drücke jede der Barracken zu beiden Seiten des Wegs das elende Schicksal der tobriischen Bevölkerung aus. Langsam geht ihr dem Mittelpunkt des Dorfes entgegen, verfolgt von den argwöhnischen Blicken der Bauern am Straßenrand. Weiter zieht es euch, vorbei am Haus der Travia, bis zum Exerzierplatz, wo sich bereits auffallend viele Menschen eingefunden haben. „Höret, höret, ihr Bürger Tobriens!“ schallt es von fern an euer Ohr. Offensichtlich verkündet hier ein Herold Neuigkeiten.

Meisterinformationen:

Die vom Herold verbreiteten Neuigkeiten sind für dieses Abenteuer nicht weiter von Belang, weshalb Sie an dieser Stelle auf Angaben in der Box **Borbarads Erben** zurückgreifen oder Ihrer Phantasie freien Lauf lassen können.

Ein Anschlag

Allgemeine Informationen:

Kaum hat der Herold geendet, hört ihr von weiter hinten eine ungleich lautere Stimme: „Platz, ihr Leute! Macht Platz für seine wohlgeborene Exzellenz, Marschall Frankwart Gerdenwald, kaiserlicher Befehliger zu Tobrien. Macht Platz, ihr Leute!“ Unruhe kommt in die Menschenmenge und ihr seht, wie sich langsam eine breite Gasse bildet, durch die sich ein größerer Trupp kaiserlicher Soldaten einen Weg bahnt. An dessen Spitze marschiert etwas ungelent, flankiert von zwei Gardisten, ein Mann mittleren Alters mit einem Holzbein und einem nach oben gewirbelten Schnurrbart, dicht hinter ihm ein hochgewachsener blonder Mann mit einem Vollbart.

Spezielle Informationen:

Wenn die Kaiserlichen bis auf etwa fünf Schritt heran sind, springt direkt neben den Helden ein Mann in die Gasse, holt wie selbstverständlich unter seinem Mantel eine leichte Armbrust hervor und zielt auf den Kopf des Marschalls.

Meisterinformationen:

Richten Sie es so ein, daß sich die breite Gasse direkt vor den Helden bildet. Wir wollen hoffen, daß sich die Helden beherzt auf den Mann werfen, um den Anschlag zu vereiteln (eine Raufen-AT wäre das rechte Mittel). Der Schuß geht in jedem Fall fehl und trifft den blonden Hünen in die Schulter. Der

Attentäter entledigt sich seiner Armbrust, zieht einen Dolch, sticht um sich und versucht, durch die Massen zu fliehen – ob er gestellt und in Gewahrsam genommen werden kann oder zu Tode kommt, sollte von den Aktionen der Helden abhängen. Es handelt sich um einen einfachen Landwehrmann, der offensichtlich auf einer Patrouille in die Hand des Feindes fiel und mit einem Beherrschungszauber belegt wurde – eine nicht unbedingt seltene Angelegenheit.

Marschall Frankwart Gerdenwald bedenkt den Anschlag nur mit einem Seufzer und bedankt sich herzlich bei den Helden. Schildern Sie den Marschall als Veteranen, den nichts so leicht aus der Ruhe bringt. Er erkundigt sich nach den Namen der Helden und stellt ihnen auch seinen verletzten Begleiter, Baron Tremal von Dunkelstein zu Viereichen vor. Dieser läßt die Helden in jedem Fall, am überzeugendsten natürlich, wenn ein Held die Armbrustwunde (11 SP) versorgt, für den Nachmittag auf den Herzoglichen Gutshof ein. Er werde die Wachen informieren, damit die Helden vorgelassen werden.

In jedem Fall ist durch die selbstlose Tat die *Wolfsfährte* auf die Helden aufmerksam geworden, die sich schnell entschließt, Kontakt aufzunehmen.

Eine merkwürdige Bekannte

Allgemeine Informationen:

Nach dieser Aufregung sucht ihr, begleitet von einigem Schulterklopfen, euren weiteren Weg durch die Menge. Gerade als ihr den Platz wieder verlassen habt, vernehmt ihr einen freudigen Aufschrei von der anderen Straßenseite und ihr seht, wie eine junge, rothaarige Frau auf euch zuläuft. „Holla, wie lange haben wir uns nicht gesehen? Das ist ja ein Ding!“ ruft sie euch zu und wirft sich lächelnd (Name des Helden, der sich als erstes auf den Attentäter stürzte) in die Arme.

Danach löst sie sich wieder von ihm, schaut ihn eindringlich an und entschwindet mit den Worten: „Wir haben uns ja soviel zu erzählen, wir sehen uns dann ja noch!“ und einem entzückenden Augenaufschlag hinter der nächsten Hausecke.

Meisterinformationen:

Die junge, ausnehmend gut aussehende Frau steckt dem Helden heimlich einen Zettel in die Tasche und flüstert ihm folgendes ins Ohr: „Schau in deine Tasche, mein Schatz.“

Andere Gefährten bekommen dies nur mit, wenn eine von Ihnen als Meister verdeckt gewürfelte *Sinnenschärfe*-Probe +7 gelingt. Bei der jungen Frau handelt es sich um Lysandra von Benrath, eine junge Phexgeweihte in den Rängen der *Wolfsfährte*. Wird die junge Frau aufgehalten, so behauptet sie vehement, aber freundlich, einem Irrtum aufgesessen zu sein, aber die Ähnlichkeit des Helden sei schon verblüffend. Auf dem Zettel ist folgendes zu lesen:

So Euch das Wohl Tobriens am Herzen liegt und Ihr bereit seid, für die Gerechtigkeit zu streiten, trifft uns um Mitternacht in der Scheune hinter dem Tempel der Herrin



*Travia. Auf die Frage: „Wölfe auf Phexens Fährte?“ werdet Ihr mit „Und doch auf Praios Spuren!“ antworten. Für Tobrien! Für den Herzog!
Die Wolfsfährte*

Was auch immer die Helden unternehmen, das Rätsel wird sich erst in der Nacht lösen lassen.

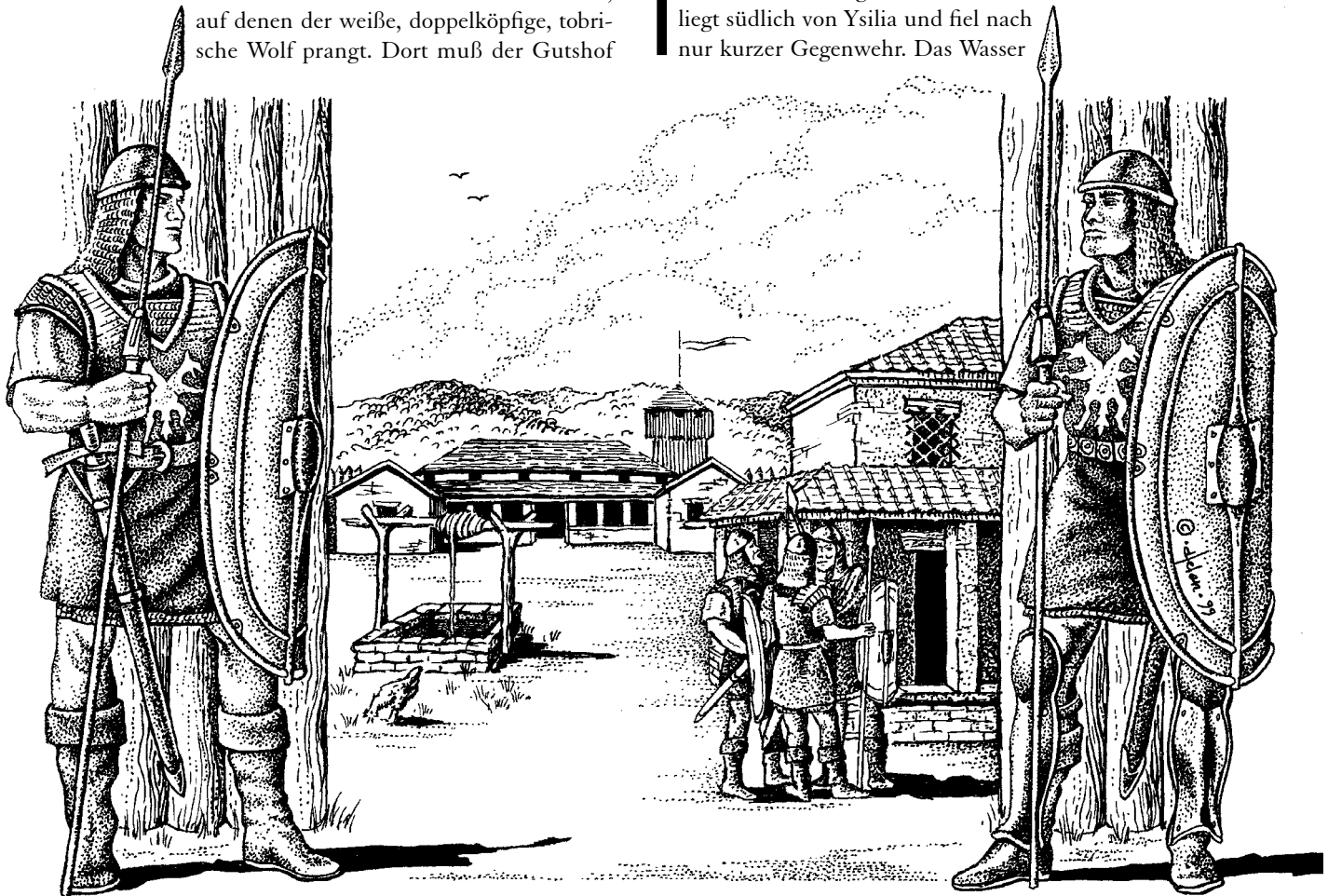
Bis zum Nachmittag haben die Helden nun Zeit, sich ein wenig genauer in Perainefurten umzusehen. Schildern Sie die Tobrier als bodenständiges, aber herzliches Völkchen, dem der Verlust der Heimat täglich schwer zu schaffen macht. Diesem Umstand begegnet es zwangsläufig mit einer entsprechenden Portion Sarkasmus.

Über das Thema 'Wolfsfährte' ist normalerweise nichts zu erfahren. Nur wenn ein Held besonders geschickt nach zugleich informierten und redewilligen Kontakten sucht, ist zu hören, daß die *Wolfsfährte* ein herzogstreuer Geheimbund ist, der den Widerstand in den besetzten Gebieten lenkt und der angeblich sogar Unterstützer bei Hofe selbst haben soll.

Ein Besuch bei Hofe

Allgemeine Informationen:

Zu eurer Rechten seht ihr hinter Palisaden blaue Fahnen wehen, auf denen der weiße, doppelköpfige, tobri- sche Wolf prangt. Dort muß der Gutshof



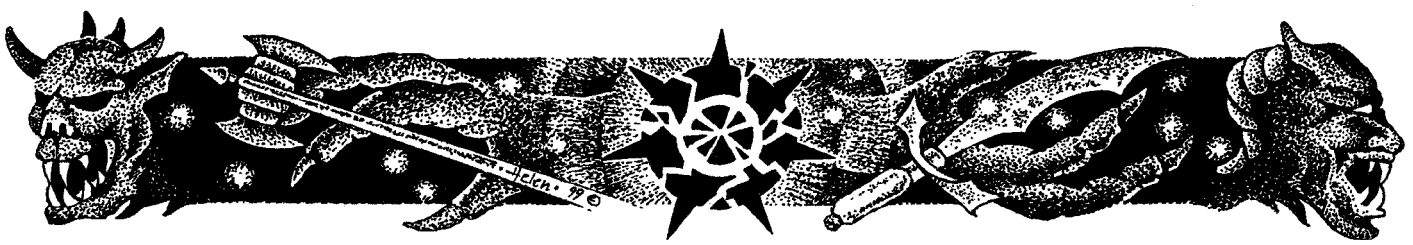
liegen, wohin euch Seine Hochgeboren geladen hat. Daneben seht ihr das umfriedete Kloster vom Orden der *Herzlieben Schwestern und Brüder vom rechtschaffenen Leben zu Ehren der Herrin Peraine*. Am Tor des Gutshofes stehen vier Gardisten, ebenfalls in Weiß und Blau gewandet, mit dem stolzen Wolf auf der Brust.

Spezielle Informationen:

Im schmucklosen Haupthaus residiert der tobri- sche Herzog Bernfried von Ehrenstein mit seinem Hofstaat. Falls ein Magier bei der Gruppe sein sollte, hat dieser bei seinem kurzen Besuch des Klosters bereits einen kurzen Blick auf den Gutshof erhaschen können. Die Gardisten vor dem Haus gehören zur Wolfengarde, dem herzoglichen Leibregiment. Einer der Gardisten bittet euch, ihm zu folgen, und führt euch zu einem der Nebengebäude, wo euch der Baron bereits erwartet. Tremal von Dunkelstein zu Viereichen empfängt euch in der zwanglosen Atmosphäre seines Zimmers zu einem Plausch, läßt ein paar Hörner Bier bringen und erkundigt sich nach dem Woher und Wohin.

Meisterinformationen:

Seine Hochgeboren dient zum einen dazu, die Helden mit dem Namen von Dunkelstein vertraut zu machen, zum anderen, um sie schon vorher ein wenig darauf einzustimmen, was sie in den nächsten Tagen erwarten kann. Die Baronie Viereichen liegt südlich von Ysilia und fiel nach nur kurzer Gegenwehr. Das Wasser



färbte sich blutrot, das Land wurde faulig, der Wald brachte verschiedenste scheußliche Mutationen hervor – so wie überall in der besetzten Heimat. (Wie alle adligen oder gelehrten Exilanten, die auf ihre Wortwahl achten, nimmt der Baron niemals das Wort *Schwarzobrien* in den Mund.) Schließlich blieb keine andere Wahl, als das Dasein als Widerstandskämpfer zu beenden und das Land Richtung Norden zu verlassen, um auf bessere Zeiten, Zeichen und Wunder zu hoffen. Er erzählt den Helden auch von seinem geächteten Vetter Yelnan, den nicht nur er lieber tot als lebendig sehen würde. Von der *Wolfsfährte* hat er angeblich noch nichts gehört, ist aber durchaus interessiert, etwas darüber zu erfahren. Der Baron kann den Helden auch von der alten tobrischen Sage über den weißen Wolf berichten. („Wenn in diesen dunklen Zeiten dieser weiße Wolf dem guten Bernfried zur Seite eilen würde, das wäre schon ein rechtes Zeichen der Hoffnung.“) Schließlich verabschiedet er die Helden mit den besten Wünschen und der gutgemeinten Aufforderung, darüber nachzudenken, in die tobrische Armee einzutreten, dort würden immer wackere Recken gesucht.

Wölfe in der Nacht

»Tanzt Wahnsinn mit Irrsinn in blutigem Reigen
zum Liede von Folter und Tod,
solange, mein Freund, die Steine noch schweigen,
weist Hoffnung dir Weg aus der Not!«

Allgemeine Informationen:

Die tief schwarze Nacht umfängt euch, als ihr euch auf den Weg macht, um jene rätselhafte *Wolfsfährte* zu treffen. Nur ab und an könnt ihr für kurze Zeit einen Blick auf die wenigen Sterne erhaschen, deren Licht durch die finster dahinziehenden Wolken fällt. So huscht ihr durch die Schatten der Häuser und durch die Stille, die nur vom leisen Knirschen eurer eigenen Schritte unterbrochen wird, bis hin zur Scheune hinter dem Tempel der gnädigen Herrin Travia. Gerade fragt ihr euch, ob ihr hineingehen sollt, da werdet ihr leise, aber vernehmlich von der Seite angesprochen: „Wölfe auf Phexens Fährte?“

Spezielle Informationen:

Im folgenden gehen wir davon aus, daß die Helden die korrekte Antwort geben – anderenfalls wird ihnen nichts geschehen, aber die Leute von der *Wolfsfährte* werden sich lautlos zurückziehen und keinen weiteren Kontaktversuch unternehmen.

Im Normalfall löst sich aus dem Hausschatten eine Person, die ihnen mit einem kurzen Wink bedeutet, ihr zu folgen. Die Nacht ist viel zu dunkel, um etwas Genaueres erkennen zu können. Haben die Helden Licht dabei, so werden sie flüsternd, aber bestimmt gebeten, es in Phexens Namen zu löschen. Die zierliche Person führt die Helden zu einer Nebentür in einen noch dunkleren Raum unbestimmter Größe. Die Helden hören, wie sich hinter ihnen die Tür schließt. Eine freundliche Stimme heißt sie im Kreis der *Wolfsfährte* willkommen.

Meisterinformationen:

Mit den Helden befinden sich vier Mitglieder der *Wolfsfährte* in dem Raum, deren Identität den Helden jedoch möglichst vorenthalten werden soll, daher wird hier auch kein Licht verwendet. Bei der zierlichen Person vor der Scheune handelt es sich erneut um Lysandra von Benrath, die den Helden schon flüchtig bekannt ist. Wortführer des kommenden Gesprächs ist Haau Igitó, ein auffallend blasser Moha, den es durch wirre Umstände nach Tobrien verschlagen und der es durch seine Verdienste bei Schlachten gegen Borbarads Schergen bis zum Edlen zu Isoldern und Hauptmann der herzoglichen Schatzgarde gebracht hat. Der Magier Rubur Isengart und die Phexgeweihte Zidanja Zerberow vervollständigen die kleine Schar. Die *Wolfsfährte* begegnet den Helden im Dunkel mit ausgesprochener Höflichkeit und versucht sie zu überzeugen, einen Auftrag für sie zu übernehmen, der offensichtlich nicht ganz ungefährlich ist. Die *Wolfsfährte* hat vor etwa zehn Tagen von Informanten Kenntnis darüber erhalten, daß Yelnan von Dunkelstein, seines Zeichens geächteter Baron zu Kummersfelden und Verbindungsoffizier ‘Kaiser’ Galottas zu den nichtmenschlichen Truppen, seit einigen Tagen einen nivesischen Schamanen aus dem hohen Norden zu Gast hat und seitdem ungewöhnlich große Aktivitäten an den Tag legt und sich häufig in der Meierei Tobimora, nördlich von Kummersfelden, aufhält. Dieser immense Betätigungsdrang von Dunkelsteins läßt nur den Schluß zu, daß ein überaus unschöner Plan im Entstehen begriffen sein muß, den es zu vereiteln gilt – insbesondere vermutet die *Wolfsfährte* ein entstehendes Bündnis zwischen dem Thronräuber und ‘Herzog’ Arngrimm und dem Eisreich der Hexe Glorana.

(Tatsächlich stammt die korrekte Warnung von Agenten Galottas, der Arngrimms Pläne insgeheim mißbilligt und dadurch dem ehrgeizigen Dunkelsteiner und dessen Herrn einen Dämpfer verpassen will, ohne erkennbar mit der Sache zu tun zu haben – doch daß die *Wolfsfährte* oder gar die Helden *das* jemals herausfinden, ist eher unwahrscheinlich ...) Ein eiligst entsandter Spähtrupp der *Wolfsfährte* blieb leider bis zur Stunde verschollen, was nun die Gastgeber des nächtlichen Treibens veranlaßt, einen weiteren Trupp zu schicken, um Dunkelsteins Pläne zu stören und den rätselhaften Schamanen und eventuell gar den ungeliebten Baron zur Strecke zu bringen.

Man hofft, daß sich die Helden bereit erklären, den Auftrag für die *Wolfsfährte* zu übernehmen. Die Fährte kann zur Zeit nur Mutmaßungen über den momentanen Aufenthaltsort von Dunkelsteins anstellen, es ist jedoch wahrscheinlich, daß sich dieser auf seiner Burgruine Arkenheim aufhält.

Falls die Helden lebend und mit wichtigen Erkenntnissen zurückkommen, kann ihnen die *Wolfsfährte* eine Belohnung von je 50 Dukaten verheißen. Überflüssig zu erwähnen, daß ihnen der Dank des gesamten Reiches sicher sein wird.

Spezielle Informationen:

Während dieser Ausführungen hören die Helden unter Umständen ein dahingemurmertes „In dein Trachten, Fühlen, Denken“.



Der anwesende Magier hat sich bereits mittels eines OCULUS ASTRALIS einen Überblick verschafft und versucht sich als Rückversicherung über die tadellose Gesinnung der Helden Klarheit zu verschaffen. Fällt dieser Hellsichtzauber zur allgemeinen Zufriedenheit aus und sind die Helden einverstanden, den Auftrag zu übernehmen, werden die Helden gebeten, den Wortlaut des Eides nachzusprechen:

„Ich schwöre, in Wahrheit und Wahrhaftigkeit den Pfaden der *Wolfsfährte* zu folgen und ihre Ziele zu den meinigen zu machen, unerbittlich und unermüdlich den Mächten der Dunkelheit zu widersagen, und koste es mich mein Leben. Ich schwöre, jede sich mir bietende Gelegenheit zu ergreifen, niemals die Lehren der Vorsicht zu mißachten, doch mich niemals vor drohendem Schrecken und lauernder Gefahr abzuwenden. Ich schwöre bei den zwölfgöttlichen Geschwistern und beim Blute meines Herzens, der Verdammnis entgegenzutreten und nicht zu weichen, bis das Dunkel wird schwinden oder mein Herze selbst mir den Schlag versagt. Solange die Steine noch schweigen!“

Auf Nachfragen der Helden erklärt sich die *Wolfsfährte* bereit, ihnen noch folgende Gegenstände bis zum Mittag des nächsten Tages zu besorgen.

—unauffällige Lederkleidung und Waffen

—Heilkräuter in geringer Anzahl (max. 2 Portionen Wirselskraut)

—eine alte Karte Tobriens zur groben Orientierung

—eine kurze Beschreibung der besetzten Gebiete, die auf die bekanntesten natürlichen und unnatürlichen Gefahren eingeht

—einen (gefälschten) Passierschein, der es dem Träger erlaubt, die Grenzen zu Galottas Reich ungehindert zu passieren. Der Schein trägt die Unterschrift und das Siegel Yelnan von Dunkelsteins, was auf einen gewissen Galgenhumor der *Wolfsfährte* schließen läßt ...

Allgemeine Informationen:

„Vergeßt niemals diesen Schwur, liebe Freunde. Macht Euch zeitig

auf, denn die Zeit drängt. Ich wünsche Euch eine erfolgreiche Jagd. Seid vorsichtig und wachsam.“ Diese Worte und das leise Klappen der Tür sind das letzte, was ihr hört, bevor ihr allein in der Dunkelheit steht mit der Gewißheit, daß ereignisreiche Tage auf euch warten.

Meisterinformationen:

Ein besonders scharfsichtiger Beobachter kann, bevor die Tür zuklappt, im Halbdunkel noch einen kurzen Blick auf den bekannten doppelköpfigen Wolf werfen, der die Brust Hauptmann Igitós zielt. Wenn die Helden (etwa auf magische Weise) überraschend Licht machen, zeigt sich, daß die Gastgeber ihre Gesichter etwas melodramatisch hinter Halbmasken aus Wolfsfell verborgen haben. Das Mißtrauen der Helden akzeptieren sie als verständlich und sogar lobenswert, wenn es in die Schwarzen Lande gehen soll.

Ihnen als Meister sei verraten, daß die Mitglieder der *Wolfsfährte* nicht gänzlich ehrlich zu den Helden waren.

Was ihnen nicht mitgeteilt wurde, ist der Umstand, daß die *Wolfsfährte* insgeheim damit rechnet, daß sich die Helden, über deren Qualitäten sie sich selbstverständlich kein Bild machen konnte, früher oder später im Feindesland derart auffällig benehmen werden, daß der Feind fast zwangsläufig auf sie aufmerksam werden muß. Diesen Umstand will die *Wolfsfährte* ausnutzen, um leichter einen zweiten, zeitgleich aufbrechenden Trupp ohne Zwischenfälle zum gleichen Ziel zu bringen. Sollte es den Helden dennoch gelingen, den Auftrag zu erledigen, so wäre dies gut, aber man gibt sich eigentlich keinen großen Illusionen hin.

Diese zweite Gruppe von ‘Wolfstatzen’ können Sie als Meister am Ende zur Rettung auftauchen lassen, falls sich die Helden auf Burg Arkenheim derart ungeschickt anstellen sollten, daß zu befürchten ist, daß Yelnan von Dunkelsteins Pläne von ihnen nicht mehr zu durchkreuzen sind.

Auf der Fährte

»Solange die Wölfe die Fährte noch finden,
folgt finsterster Nacht auch ein Tag,
und Flammen sich lodern zum Feuer verbinden,
solange, mein Freund, nicht verzag!«

Allgemeine Informationen:

Als ihr am nächsten Tag erwacht, findet ihr neben euren Sachen ein großes Bündel, das die vereinbarten nützlichen Gegenstände enthält. So macht ihr euch zeitig auf, um Perainefurten zunächst in östlicher Richtung zu verlassen. Vorsichtig, um nicht auszuweichen, stapft ihr durch den Matsch der Straße.

Goldmälchen

Allgemeine Informationen:

Majestätische Föhren säumen euren Weg, nachdem ihr fast eine halbe Stunde vorbei an zahllosen Baumstümpfen durch die kahle SCHWARZE SPLITTER

Landschaft gewandert seid. Der Nebel hängt in dicken Schwaden im Halbdunkel zwischen den Stämmen, als ihr plötzlich zurückschreckt, denn eine laute drohende Stimme fährt euch durch Mark und Bein: „Wer wagt es, meine Ruhe zu stören? Keinen Schritt weiter, oder ihr seid des Todes! Eilt hinfort, Gelichter, oder tragt die Konsequenzen!“

Spezielle Informationen:

So sehr sich die Helden auch anstrengen, der Urheber der offensichtlichen Drohung ist nicht zu sehen, auch wenn man in unmittelbarer Nähe ein deutliches Rascheln vernehmen kann. Trotz der eindringlichen Warnung passiert ansonsten nichts, was den Helden mißfallen könnte.

Meisterinformationen:

Das ganze ist natürlich nichts weiter als ein großer ausgemachter Schwindel, hinter dem *Goldmälchen* steckt, ein Mecker-



drache (**Bestiarium**, S.269), der sich hier im Wald die Zeit vertreibt. Als er die Helden des Wegs kommen sah, beschloß er, sich einen kleinen Scherz zu erlauben (eigentlich macht er den ganzen Tag nichts anderes) und ihnen mittels eines VO-COLIMBO einen kleinen Schrecken einzujagen. Nehmen die Helden Reißaus, hören sie hinter sich ein amüsiertes Gekicher. In jedem Fall hopst nach einer kleinen Wartezeit ein grinsender, dicker, kleiner Taschendrache aus einem der Bäume, setzt sich schmatzend auf eine beliebige Schulter und beginnt ohne Punkt und Komma zu reden. (Geben Sie sich einen Ruck und reden Sie mit verstellter, breiter Stimme, die Spieler werden es ihnen danken.) „Faszinierend, nicht wahr? Ha, eure Gesichter hätet ihr sehen sollen, das war wirklich lustig. Ihr habt euch ja fast in eure Hosen gemacht. Wer seid ihr denn? Ich bin Goldmädchen, und Apep ist ein wirklich guter Freund von mir, und er ist sooo groß!“ (Dabei breitet er auf der Schulter seine feuchten Flügel aus und patscht dem Helden mitten ins Gesicht.) „Ja, ich durfte sogar schon manchmal unter seinem Flügel schlafen, da ist es wirklich schön warm. Duhu, kannst du mir mal den Rücken zwischen den Flügeln kratzen?“ Goldmädchen hat ganz offensichtlich große Langeweile und freut sich über die willkommene Abwechslung. Er macht sich einen Heidenspaß daraus, die Namen der Helden zu verballhornen und ihnen ihre Nasenhaare und Schnurrbärte wegzufackeln. So hopst er munter von Schulter zu Schulter und hält mit jedem ein kleines Schwätzchen, wobei er darauf acht gibt, zu betonen, wie wenig Humor die Menschen doch haben. Für eventuelle gewalttätige Übergriffe der Helden ist er viel zu schlau und auch zu schnell, zumal er einen Zauber beherrscht, der einem INVERCARNO ähnelt.

Spätestens nach einer Stunde wird der Drache allerdings auch die Lust an den Helden verlieren und sich anderen ‘Opfern’ zuwenden. (Goldmädchen gehört tatsächlich zum Gefolge von Dracodan von Misaquell, dem Gesandten des Kaiserdrachen Apep in Perainefurten. In letzter Zeit macht er aber immer öfter Ausflüge in die Umgebung.)

Begegnungen unterwegs (Meisterinformationen)

Die Helden werden sich ausrechnen können, daß die Reise nach Kummersfelden zu Fuß (Reiter fallen dieser Tage in Tobrien allerorten auf, in Galottas Reich besonders) etwa drei bis vier Tagesmärsche in Anspruch nehmen wird. Nachfolgend einige Begegnungen, die Sie als Meister Ihren Helden nach Gutdünken präsentieren können.

Der ‘Schlagbaum’

Es ist zu vermuten, daß die Helden versuchen werden, die Grenze nicht auf den Hauptwegen, sondern des Nachts quer durch den Wald zu passieren. Wenn die Helden es am wenigsten erwarten, hören sie ein unheilverkündendes Rauschen, und nur kurze Zeit später schlägt eine mächtige Föhre mit einem ihrer dicken Äste nach ihnen (2W Trefferpunkte). Auch am Boden liegende Helden werden nicht verschont, bis sie außer Reichweite gelangen.

Schwarze Söldner, schwarze Herzen

Neben der Straße hat sich eine fünfköpfige Söldnerschar niedergelassen, die am Lagerfeuer laut und vernehmlich ein Liedchen zum besten gibt:

»Die Götter gehen vor die Hunde,
ihr Ruin in aller Munde.

Kommt und höret was geschah,
in dem Reich, was ihres war ...«

Der folgende Text verunglimpft, Strophe für Strophe, nacheinander die Zwölfgötter auf niederträchtigste Weise. Die Helden werden innerlich mit sich kämpfen müssen, sich zu zügeln oder diesem götterlosen Pack Manieren beizubringen.

Fünf Söldner

MU 12	LE 39	AT/PA 12/11	TP 1W+4 (Schwert)
RS 3 (Lederrüstung)	MR 2		

Fliegende Dornen

Irgendwann werden die Helden nicht umhin kommen, Feuerholz sammeln zu müssen, um sich die steifgefrorenen Finger wieder aufzuwärmen. Dabei wird einer der Helden von einem herumfliegenden roten Dorn in die Hand getroffen. Der Dorn stammt offensichtlich von einem nahestehenden schwarzen Strauch, der in der Lage ist, mit seinen Dornen nach den Helden zu schießen. Dort, wo der Dorn in der Haut steckte, bildet sich innerhalb der nächsten 12 Stunden eine faustgroße, rote Beule (1W–2 SP/Stunde), die dann langsam purpurn anläuft. Ein KLARUM PURUM bleibt wirkungslos, ein BALSAM SALABUNDE gibt nur die verlorenen LP zurück.

Wird die Beule aufgeschnitten (erfahrungsgemäß ist dies irgendwann der Fall), so quillt aus der Wunde eine schwarze, breiige Masse, die zu Boden tropft und sich innerhalb weniger Sekunden zu einem unappetitlichen Haufen Gewürm umwandelt, das sich ins Erdreich verkriecht. Nach weiteren W6 Schadenspunkten ist dieser monströse ‘Ungezieferbefall’ überstanden.

Roter Hagel

Am späten Nachmittag fängt es an zu hageln, doch dieser Hagel ist nicht – wie gewohnt – weiß, sondern weist eine rote Farbe auf. Geschmolzen hinterläßt er eine geleeartige Masse, die Haut und Kleidung nachhaltig färbt, so daß zumindest mit roten Stiefeln zu rechnen ist. Das Gel brennt leicht auf der Haut und färbt sie für etwa eine Woche gut sichtbar rot, um anschließend innerhalb von 6 Wochen langsam zu verblassen.

Ein unseliges Gefecht

Die Helden wandern gerade durch dichten Wald, als sie links und rechts des Wegs zunächst ein deutliches Rascheln hören. Direkt danach schlagen einige schlecht gezielte Pfeile neben ihnen ein, und wenig später sind sechs mit Schwertern bewaffnete Gestalten zu sehen, die sich mit lauten Rufen „Für Herzog Bernfried!“ auf sie stürzen. Die Helden werden sich ihrer Haut erwehren müssen. Die tobrischen Freischärler sind ausgemergelt und zerlumpt,



was ihre Kampfkraft jedoch nicht gebrochen zu haben scheint. Ausreden, Erklärungen und selbst zwölfgöttlichen Amuletten begegnen sie mit ausgesprochener Ignoranz.

Sechs Freischärler			
MU 14	LE 30	AT/PA 13/12	TP 1W+4 (Schwert)
RS 2 (dicke Lederkleidung)	MR 2		

Gönnen Sie Ihrer Runde ruhig einige Schwertstrieche. Wenig später ist jedoch Schluß mit dem halbherzigen Gestochere, wenn ein ungleich lauterer Geraschel und Rufen von beiden Seiten zu vernehmen ist und sich fast zwei Dutzend Söldner unter Führung einer animalisch wirkenden, sich ungemein geschickt bewegenden Frau auf die Freischärler stürzen, um ihnen brutal und effizient den Garaus zu machen. Es sei den Helden angeraten, nicht die Fronten zu wechseln, denn sonst könnte hier das Abenteuer ein jähes Ende haben.

20 Söldner			
MU 13	LE 45	AT/PA 14/13	TP 1W+4 (Schwert)
RS 3 (Lederrüstung)	MR 2		
Anführerin			
MU 17	LE 65	AT/PA 16/15	TP 1W+6 (Schwert) / 1W+4 (Krallenhände)
RS 3 (Lederkleidung und Fell)	MR 13		

Bei der Frau handelt es sich um Hauptfrau Tianna von Walbruck, eine Werwölfin, die den als beinahe unwürdig empfundenen Auftrag hat, den schmutzigen Freischärlerhaufen zu beseitigen. Ihre Leute bedenken die Toten mit einigen Tritten ins Gesicht, sie selbst läßt sich die Papiere der Helden zeigen, die sie kritisch mit ihren gelben Augen prüft. Nach ein paar unangenehmen Fragen läßt sie die Helden mit einem Knurren ihrer Wege ziehen.

Spuren eines Frevels

Allgemeine Informationen:

Schon drei Tage wandert ihr unter einem bleigrauen Himmel dahin, als ihr am späten Nachmittag einen kleinen Weiler erreicht.

»Und will die Verzweiflung nicht von dir weichen,
sieben Zacken zerreißen dein Herz,
solange, mein Freund, sich Hände dir reichen,
wird geteilt mit dir Trauer und Schmerz!«
—aus der Feder der Bardin Amber Zarahjan

Das stumme Dorf

Allgemeine Informationen:

Der lichtlose Waldpfad öffnet sich vor euch und gewährt euch ei-

Merkwürdig still ist es hier. Die fünf Häuser stehen verlassen am Wegesrand, nicht einmal ein Hund bellt. Etwas abseits der Straße seht ihr eine Baumgruppe, von der in dünnen Säulen Rauch aufsteigt.

Spezielle Informationen:

Die Häuser sind tatsächlich in offenbar größerer Eile verlassen worden, denn in jedem findet man noch Möbel und dergleichen. Die Bewohner hatten wohl nur noch Zeit, das Allernotwendigste zusammenzupacken. Die Helden könnten hier allerdings eine halbwegs warme Nacht am Kamin verbringen.

Die Baumgruppe erweist sich bei genauerer Untersuchung als ein Platz mit einem Radius von etwa 20 Schritt, der von vier bis fünf Baumreihen umringt ist. In der Mitte des Platzes wurde eine größere Menge Schnee aufgeschüttet und in diesen mit Blut ein Heptagramm von 20 Schritt Durchmesser gezeichnet, am Rande der Lichtung steigt aus Talgchüsseln immer noch Rauch auf. Am Rande des Platzes hängt mit zusammengebundenen Läufen an einem Baum ein aufgeschlitzter weißer Hirsch.

Meisterinformationen:

Hier kommen die Helden eindeutig zu spät, denn das Ritual wurde bereits beendet und die Verantwortlichen sind fort. Jetzt bleibt es den Helden nur noch, Mutmaßungen darüber anzustellen, was an diesem Ort vor sich ging. Folgt man den Blutspuren, findet man zudem am Rande der Lichtung, zwischen den Bäumen, zwei reifüberzogene menschliche Leichen mit grausigen Bißspuren. Dem einen wurde offenbar die gesamte linke Seite des Brustkorbs weggebissen, dem anderen fehlt das Gesicht. (Die eventuell angestellte Vermutung, daß diese zum ersten Trupp der *Wolfsfährte* gehören könnten, ist korrekt.)

Nehmen die Helden den Beschwörungskreis näher in Augenschein, können sie, neben vielen menschlichen Fußabdrücken, eine einzelne große Wolfsspur entdecken (*Fährtsensuchen-Probe*), die aus der Mitte kommend zu den Blutspuren hinausführt. Die Spur führt zum Rand der Baumgruppe, wo sie in der Nähe von Wagenspuren abreißt. Die Talgchüsseln dürften nach der verstrichenen Zeit eigentlich nicht mehr rauchen, doch was ist hierzulande schon normal?

Die Helden werden ihren Weg mit ein paar Fragen mehr im Gepäck fortsetzen müssen.

Doppelköpfiges Spiel

nen Blick auf einen schiefergrau verhangenen Himmel, in dessen Wolken ihr manchmal ein bläuliches Glosen zu erkennen meint. Den Hügel abwärts blickt ihr auf eine Ansammlung tobrischer Gehöfte, die sich im Talgrund vor einem schroffen Kalkfelsen ducken, auf dem sich die finsternen Mauern einer alten Burg erheben. Einige Häuser sind von schwarzem Dickicht überwuchert und zerdrückt worden, an anderen Stellen könnt ihr Brandruinen erkennen. Hühner scharren auf dampfenden Misthaufen, die bisweilen blubbernde Geräusche von sich geben und mit amorphen Dunghänden ein gackerndes Federvieh verschlingen. Zerlumpte



Gestalten taumeln über die schneematschige Dorfstraße. Wächter seht ihr nicht.

Ein vor sich hin lallender Greis schleppt einige Reisigbündel. Hinter den Fensterläden hört ihr gequält hustende Kinder. Manche schleichen furchtsam ins Haus, als sie euch erblicken, andere schauen euch aus leeren Augen an.

Meisterinformationen:

Die einstige Baronie Kummersfelden erstreckt sich auf Höhe des Ysli-Sees östlich der Tobimora über dunkle Tannichte und Moorland. Als sich kurz vor der Eroberung Ysiliens ein Heer der Borbaradianer hier einquartierte, fiel die Hälfte der armseligen Bauern Hunger, Erschöpfung und den Klängen gelangweilter Söldner zum Opfer.

Am Nachmittag erreicht die Gruppe den Hauptort.

Spezielle Informationen:

Die Dörfler machen kein großes Aufhebens um die Ankunft der Helden – bewaffnetes Pack ist man offenbar gewohnt. Bis zu dem Zeitpunkt, wo man einem Bauern etwas zusteckt oder ihm droht, bleibt er im Gespräch wortkarg und abweisend. Seltsamerweise scheinen sämtliche Bewohner zu lispeln, zu nuscheln, zu stottern oder zu lallen, während einige gar nur noch unverständliches Kauderwelsch von sich geben oder stumm sind.

Gerüchte und Informationen:

—„Gansch schön waam diescher Winder, wasch? Hab gedacht, diesches wühlende Groppeusch, dasch meine Schafe raubt, kann sich nun im Froschtboden nisch durch die Erde graben. Aber Puschtekuchen!“

—„In der Hauptstadt, in Jolghamak, da läßt der Herzog ein großes Fest vorbereiten.“

—„Der Herr B-B-Baron h-h-hat den doppelköpfigen W-W-Wolf gefunden! J-Jetzt kann der Herzog A-A-Arngrimm zeigen, daß er d-d-der wahre Herr Tobriens ist und diesen f-falschen B-B-Bernfried zersch-sch-sch-sch ...“

—„Morgen wird wieder ein Glutsturm über den Himmel rasen. Der Vogelflug sagt es ganz deutlich.“

—„Aben auf der Burg da find auch Arken, die sich der Baron hält. Manchmal befehlen die fogar mit Filber, wenn die sich mal wieder eine Guh zum Flachten holen. Waf? Ja, fag ich doch: Arken. Schwurzpälze.“

Meisterinformationen:

Geben Sie sich ein wenig Mühe bei der Darstellung der Sprachfehler: Je weniger die Spieler Sie verstehen, um so besser. Die Bauern glauben durchaus, daß sie deutlich reden.

Seit sich der niederhöllische Dunst über das Land gelegt hat, sind Roggen und Kohlköpfe eingegangen. Da kamen die komisch gekleideten Priester aus Yol-Ghurmak wie gerufen, die neue Samen einpflanzten, denen bald prächtig wuchernde Feldfrüchte entsprangen. Was macht es da schon, daß die Dörfler langsam auf unterschiedlichste Weise die Fähigkeit zu sprechen verlieren und nachts aus Mund und Ohren bluten,

seit sie das leicht ölig glänzende Getreide verzehren? Hauptsache, es sättigt.

Je länger die Helden im Dorf bleiben, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß jemand mißtrauisch reagiert und den Baron informiert, so daß sich die Gruppe bald auf den Weg machen sollte.

Arkenheim

Allgemeine Informationen:

Drohend treten aus dem Burghügel schrundige Kalkfelsen hervor, die euch von unten den Blick auf das grünschwärzliche Burggemäuer nehmen. Ein gewundener Weg führt vom Dorf zum Burgtor hinauf, dessen Torbogen offenbar schon vor langer Zeit eingebrochen ist. Gestalten, wohl Wächter, sind dort auszumachen. Da Arkenheim an der Südflanke des Hügels gebaut wurde, könntet ihr im Schutz der Felsen bis zur Bergkuppe klettern, um von dort aus die ganze Burg zu überblicken.

Meisterinformationen:

Bei dieser Aktion auf dem windigen Hügel können Sie *Klettern*-Proben verlangen, bei deren Mißlingen sich ein Held die Hand aufschürft und W6 SP erleidet.

Es wäre klug, wenn die Gruppe die Burg einige Zeit beobachtet, um sich ein Bild von Terrain, Personen und Wachwechsel machen zu können, bevor sie etwas unternimmt, auch wenn die Realität am Spieltisch oft leider anders aussieht ...

Allgemeine Informationen:

Die Burg besteht aus wenig mehr als zwei konzentrischen Halbkreismauern am Hang, die mit krude zusammengezimmerten Wehrgängen und Zinnen bestückt sind. Vom westlichen Eck wirft ein aus unregelmäßigen Bruchsteinen errichteter Wehrturm seinen Schatten auf den Burghof, wo nur ein Stall, ein langgestreckter Verschlag und eine Grube zu sehen sind. Offenbar sind die besten Tage dieser Befestigung lange vorüber.

Viele Mauersegmente sind teilweise bis zum Boden verfallen, so daß sich Breschen gebildet haben. Ein Geruch nach altem Schimmel liegt in der Luft.

Spezielle Informationen:

Besieht man sich herabgefallene Steine der Burg genauer, wirken diese unnatürlich porös. Manche kann man gar mit der Hand zerdrücken.

Meisterinformationen:

Die bröckelnde Burg wurde nach der Eroberung Ysiliens zweitweise von einem Brukha'Klah (*Mysteria Arkana*, S.152) heimgesucht. Der Steinfraß, den er auslöste, setzt sich bis heute fort und verwandelt das Domizil des Barons Yelnan von Dunkelstein langsam in einen Haufen Gesteinsmehl.

Sprachen kennen: Der Name bezieht sich womöglich auf die ertümliche Bezeichnung 'Ark' für Ork. Wie lange halten denn die Barone schon Schwurzpälze in ihren Diensten?



Mauern

Die Höhe der drei Schritt dicken Mauern schwankt zwischen drei und fünf Schritt, wo sich Breschen gebildet haben natürlich noch weniger. Man kann erkennen, daß ältere Teile aus unregelmäßigen Steinen paßgenau verfugt wurden, während Ausbesserungen mit quaderförmigen Kalkblöcken vorgenommen wurden. Feuchter Schimmel liegt bisweilen fingerdick, zwischen den Steinen wachsen versteckt blasse Rattenpilze. Zu den Wehrgängen führen morsche Holzleitern. Zu jeder Tages- und Nachtzeit finden sich ein oder zwei Orks als Wachen auf den Zinnen. Das Tor verdient diesen Namen nicht mehr: Der prächtige ornamentgeschmückte Rundbogen ist eingestürzt, die beiden schiefen Torflügel hängen sinnlos in den Angeln, und aus dem Pechkessel haben die Schwarzpelze längst einen Suppentopf gemacht.

Burghof

Mit Steinplatten ist der Hof nur noch in der Nähe des Turms ausgelegt, sonst starrt er vor Schlamm und Schneeflecken. Hier findet man einen Ochsenkarren, gestapeltes Feuerholz und einen Transportkäfig, in den problemlos vier Menschen passen. Auf dem Hof hält sich immer eine Handvoll Orks auf, zwei davon als Wache am Tor.

Im Verschlag befindet sich eine urtümliche Schmiede mit einer Esse aus Granit und einem zackenübersäten Amboß, der mit braunverkrusteten Symbolen überzogen wurde. Eine enge Treppe führt abwärts.

Der riedgedeckte Stall ist bis auf einige Schwalben (die seit einiger Zeit aus roten Augen funkeln und recht aggressiv wirken) und ein Pferd leer. Die Schafe, Kühe und zwei weitere Pferde des Barons sind eingegangen, nur seine Stute *Drachenodem*, ein Tobimora-Falbe (wie Trallopfer Riese), wird bisweilen mit Yagan-Öl aus Maraskan bei Kräften gehalten.

In den früheren Wolfgruben im Norden des Burghofs, in die man nach altem Brauch Übeltäter warf, haust jetzt eine agrimothische Präsenz: Langsam und beständig dreht sich der Kalkboden der Grube in einem Malmwirbel, der alles verschlingt, dessen er habhaft werden kann. Die Orks füttern ihn mit Müll und Kleintieren, was der Schlund jedesmal mit einem Rülpsen aus Kreidestaub quittiert. Wer hier hineinfällt, erleidet pro KR 2W6 TP und kann sich nur mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe befreien, die um die Anzahl der KR erschwert ist, die man sich in der Grube aufhält.

Dunkle Löcher

Von der Schmiede aus gelangt man in unterirdische Kammern, wo die 22 Orks der Burg heimisch sind. Die Kavernen wurden im Laufe von vielen Jahrzehnten in den Kalk gehauen, einige Tunnel sind ganz oder teilweise eingestürzt, so daß man an manchen Stellen nur kriechend vorwärts kommt (RA-Probe). In tieferen Höhlungen steht das Wasser knöcheltief, so daß auch wohl kein unterirdischer Fluchtweg gegraben wurde. Zwischen den schimmlichen Höhlenwänden, die nur von wenigen Fackeln erleuchtet werden, finden sich neben Strohlagern

und primitiven Möbeln allerlei zusammengerafftes Raubgut und unappetitliche Nahrungsmittel: Fässer mit Kohlköpfen, ein Bärenfell, ein paar Flaschen Ysilischer Pflaumengeist, ein bornischer Flügelhelm als Wandtrophäe, stinkende Tobritzen, Ocker für Gesichtsbemalung, Wurfhaken, eine Hängematte, eine Söldnertrommel etc.

Der Turm

Mißgestaltet türmt sich das vierstöckige Refugium Yelnans von Dunkelstein in die Höhe. Aus Mauerfugen und von hölzernen Querstreben hängt bärtiges Moos herab; Gesichter, die in die Wackersteine des Turms geschlagen wurden, blicken dumpf und unheilkundend über Kummersfelden. Auf der Spitze flattert das Banner von Galottas Reich im Wind: ein schwarzer Irrhalk auf rotem Grund.

Man betritt das Gebäude vom Wehrgang aus und gelangt so im ersten Stockwerk in eine kühle Empfangshalle, die neben einer Holzbank nur eine Ritterrüstung und das alte Baroniewappen (purpurner Krakenmolch in Schwarz) beherbergt. In einem Nebenraum wohnen die drei menschlichen Wachen Yelnans. Über eine anhebbare Steinplatte, die von einem verwirrenden Relief geziert wird, gelangt man in das dunkle Verlies, wo derzeit der doppelköpfige Wolf untergebracht ist, der jeden Besucher mit klirrendem Knurren begrüßt. Er ist an der Wand angekettet und kniehoch mit Schnee umgeben. Der Nivesenschamane Nagranuk weicht nicht von seiner Seite.

In den höheren Stockwerken finden sich die Wohnräume des Barons: eine kleine Küche, der mit Jagdtrophäen und Feldzeichen geschmückte Speise- und Audienzsaal, der Abort sowie ein großzügiges Schlafzimmer. An Besonderheiten können die Helden hier finden:

—das Feldzeichen eines Banners der herzoglich-tobrischen Bogenschützen (zwei waagerechte gelbe Pfeile auf blauem Grund), die bei der Eroberung Ysilias aufgerieben wurden.

—die Specksteinstatuette eines zweigesichtigen, liegenden Götzen mit violett glimmenden Glyphen. Sie scheint nicht magisch zu sein.

Wenn Sie eine graphische Darstellung des Bauwerks benötigen, bedienen Sie sich beim *Thurm Benderhus* im **Armorium Ardariticum** auf S. 38.

Ereignisse

Orks am Lagerfeuer

Im Burghof legen ein paar Schwarzpelze Holzscheite zusammen und entzünden unter seltsamen Handgriffen und gemurmelten Beschwörungen ein prasselndes Feuer. „Yarscha kai imram ror' Gravesh!“ preist eine der Wachen lautstark und stochert in der Glut umher. Nun werden Speisemorcheln auf spitze Zweige gesteckt und in den Flammen gebraten, während die Orks ein Lied anstimmen, das eure Ohren beleidigt.

Spezielle Informationen:

Sprachen kennen: Übersetzt bedeutet es etwa: „Oh, mächtiger



Gravesh, fahre rauchend in dieses Holz!“

Götter und Kulte +7: Gravesh ist der orkische Gott des Feuers und Handwerks, der das Wunder der Waffenherstellung bewirken soll.

Der Streit

Ihr erblickt zwei Gestalten, die lauthals diskutierend aus dem Turm treten: ein Ork mit Silberhauern und ein bärtiger Mann in einem Fellumhang – das muß Yelnan von Dunkelstein sein. „Weißwolf ist Lästerwesen! Kann keine Wärme, kein Feuer des Gravesh ertragen. Immer nur eiskalt. Ich spalte Doppelköpfe mit Axt!“ grollt der Schwarzpelz.

„Bei allen Tagesherrschern!“ schreit der Baron. „Zum letzten Mal, Gorlogh: Der Wolf wird unversehrt nach Yol-Ghurmak gebracht, gleich morgen früh. Und wenn du es wagen solltest, deine dreckigen Pranken gegen ihn zu erheben ... du weißt, was dann passiert.“ Hämisch grinsend weist der Baron auf den Hals des Orks und geht lachend wieder in den Turm. Zurück bleibt der zitternde und zähneknirschende Schwarzpelz, der vor Wut mit seiner Axt ein Holzgeländer zerschlägt.

Weitere Ereignisse

—Ein Schwarzpelz ist unwillig damit beschäftigt, schmutzigen Schnee zusammenzukratzen und per Schubkarre in den Turm zu verfrachten, was an den Leitern zu den Wehrgängen stets in Arbeit ausartet. Offenbar hänseln ihn andere Orks deswegen.

—Aus der Tiefe des Turms tönt bisweilen ein Knurren, als ob hundert Eiszapfen zerspringen, das an Schimmelmauern und dem Hügel widerhallt.

—Zu später Stunde, wenn grünlich schimmernde Wolken über den Himmel ziehen und die Steine Arkenheims in düsteres Licht tauchen, tritt Yelnan mit einem bemaltem Trinkhorn an das Fenster seines Gemachs und prostet den Orks am Lagerfeuer zu: „Auf Arngrimm!“ Verhaltene Zustimmung folgt von unten, so daß Yelnan angewidert zischt: „Illoyales Pack! Wenn wir erst in Yol-Ghurmak sind ...“

Meisterinformationen:

Neben den üblichen Beobachtungen wie der (übermächtigen) Stärke der Burgbesatzung und dem Unterbringungsort des doppelköpfigen Wolfes sollten die Helden vor allem den Zwist bemerken, der zwischen den Orks und Yelnan wegen des Daimoniden herrscht.

Taktiken (Meisterinformationen)

Der Saal wurde gemietet, das Orchester hat zu spielen begonnen, und nun wollen wir sehen, ob die Helden tanzen können.

Wie das Finale des Abenteuers aussieht, ist weitestgehend Ihrer Gruppe überlassen. Verwenden Sie das vorliegende Material flexibel und ändern Sie Teile ab, wenn sie der Handlung im Weg stehen könnten. Im folgenden sind einige mögliche Vorgehensweisen dargestellt, auch wenn Ihre Gruppe womöglich einen Weg beschreitet, an den keiner gedacht hat ...

Drauf und dran, Speiß voran!

Arkenheim einfach mit gezückten Waffen zu erstürmen, ist vermutlich die schlechteste Lösung: Zwar sind die bröckelnden Mauern leicht zu überwinden, doch die zahlenmäßige Überlegenheit der Gegner wird die Helden bald im eigenen Blut waten lassen. Lediglich gut gezielte Aktionen, wie das lautlose Beseitigen der Wachen und das Verschließen der Treppe zu den Kavernen der Orks (etwa mit dem vollgeladenen Ochsenkarren), können hier Erfolg bringen.

... fahr in deine Glieder ein

Magie, insbesondere aus den Bereichen *Beherrschung* und *Verwandlung von Lebewesen*, erhält angesichts der niedrigen MR von Schwarzpelzen ganz neue Dimensionen: Seien Sie auf Magier vorbereitet, die mit einem HORRIPHOBUS gleich fünf Orks auf einmal ausschalten können. Auf Illusionen fallen Orks bisweilen herein, auch kann der Anblick von geodischen Wirbelstürmen, lodernden Feuerbällen oder auch herbeieilenden Zauberkrähen einige zur Flucht veranlassen. Yelnans zornige Stimme wird aber schnell die „räudigen Feiglinge“ zurückrufen – spätestens, wenn seine Spiegelbrosche in Aktion gesehen wurde.

Habe die Ehre, Herr Baron

Wenn die Helden Yelnan unter einem fadenscheinigen Grund die Aufwartung als ‘Kämpfen Kaiser Galottas I.’ machen, haben sie schlechte Karten. Die Helden sollten selbst auf den Gedanken kommen, daß sich der Dunkelsteiner bestens in Galottas Reich auskennt, die Helden hingegen gar nicht, so daß sie sich wohl schnell in Widersprüche verstricken werden. Schließlich ist Yelnan selbst ein Meister der Heimtücke: Er wird zum Schein auf die Maskerade eingehen, nur um den Abenteurern dann nächstens Messer an den Hals setzen zu lassen, wovon jene sich – hoffentlich – heldenhaft befreien können, um dann doch Yelnan und die Wolfsbestie zu stellen.

Laßt die Ratte aus ihrem Loch kommen!

Eventuell wollen die Helden abwarten, bis sich Yelnan am nächsten Morgen mit dem Wolf auf den Weg Richtung Yol-Ghurmak macht. Steuern Sie dem entgegen, indem Sie Yelnan über den Hof brüllen lassen, daß morgen neben seinen menschlichen Wächtern fünfzehn Orks als Eskorte mitkommen, „... und nicht einer weniger“. Wenn sie das nicht zu einer Planänderung bewegt, müssen sie sich wohl oder übel mit diesem Haufen herumschlagen, nachdem die Bestie in den Käfig gezerrt wurde (und dabei einem Ork fast die Kehle durchgebissen hat).

Feuer mit Feuer bekämpfen

Die raffinierteste Lösung ist sicherlich, angesichts des Streits zwischen Schwarzpelzen und Menschen letztere gegen Yelnan und den daimoniden Wolf auszuspielen. Um sich mit den Orks zu verbünden, müssen die Helden zunächst einmal Kontakt mit ihnen – am besten Gorlogh selbst – aufnehmen. Dies kann per List geschehen (eine Orkwache wird aus der Festung gelockt und zu einem Gespräch ‘überredet’), mittels Zauberei (MENE-TEKEL, TRAUMGESTALT, Stabzauber-Chamäleon (gewagt



... vermutlich eine orkische Delikatesse!)) oder indem Sie den Spielern entgegenkommen und Gorlogh allein in den Wald gehen lassen, da er für seine Schmiederituale Kräuter sammeln muß. Nachdem beide Seiten ihre Vorstellungen aneinander angenähert haben (Gorlogh: „Wenn ihr Blankhäute großem Gorlogh helfen, wir euch nicht töten, sondern nur versklaven!“), stellt sich schnell heraus, daß der ‘Sklassenring’ (siehe S. 18) um dem Hals des Gravesh-Priesters das einzige darstellt, was ihn daran hindert, den ganzen Orktrupp gegen den Turm zu führen.

Es gibt mehrere Wege, das Artefakt zu neutralisieren:

—Ein *Hüttenkundiger* oder *Schmied* jeder Art weiß bei einer gelungenen Probe auf seine Berufsfertigkeit, daß die Legierung des Halsrings sehr hitzebeständig ist, bei großer Kälte allerdings schnell zerbricht. Falls nicht die Möglichkeit besteht, *Niederhölische Kälte* zu erzeugen (CALDOFRIGO, evtl. FRIGIFAXIUS) können Sie der Runde den Anblick gönnen, wie die beiden stärksten Helden von zwei Seiten an Gorloghs Ring zerren, um ihn in der Winternacht mit je einer KK-Probe +9 zu sprengen.

—Die Schließe des Halsrings kann mit einem filigranen Schlüssel zwergischer Machart geöffnet werden, den Yelnan am Gewand trägt. Hier könnten sich phexische Helden durch Geschick mit einer Nadel hervortun (*Schlösser knacken* +15).

—Die Magie bietet nur wenige gute Alternativen. Für einen FORAMEN ist das Schloß, eine exzellente Arbeit von Brillant-

zwergen, wohl zu kompliziert (Probe +16, 18 ASP). Um dieses ‘monophone Kadunom’, wie es Magier bezeichnen, zu entzaubern, muß ein DESTRUCTIBO-Probe+7 gelingen, was den Anwender 22 ASP kostet, davon einen permanent.

—Schüren Sie bei allen Aktionen die Angst, das Artefakt könnte ausgelöst werden und alle Umstehenden in ein flammendes Inferno stürzen. Leuchtete das Metall da eben nicht feuerrot auf? Denkt Gorlogh auch nur ansatzweise daran, Yelnan zu schaden, erwärmt sich der Halsring schmerzhaft.

Ist Gorlogh schließlich von seiner Bürde befreit, wird er alles daran setzen, den doppelköpfigen Wolf zu Tairach fahren zu lassen – und Dunkelstein gleich mit, wenn sich dieser in den Weg stellt. Die Orks wollen noch so lange spüren, bis die Bestie am nächsten Tag transportbereit ist, dann wollen sie im Burghof offen rebellieren. Der Baron werde in jedem Fall noch gebraucht, um das Tier halbwegs gefahrlos in den Käfig zu bringen. Über Nacht werden die Helden in der stinkenden Orkhöhle einquartiert. Lassen Sie die in Taktik freilich überlegenen Helden zermürbende Gespräche mit den Orks über Vorgehen, Versteck der Helden, Position einzelner Kämpfer etc. führen. Am nächsten Morgen ist es schließlich doch die Ungeduld der Schwarzpelze, die den ersten Ork die Waffe zücken läßt, bevor der Daimonid in den Käfig gesperrt wird, und das blutige Finale nimmt seinen Lauf.

Zwei Köpfe kürzer

Allgemeine Informationen:

Ein Grollen wie berstendes Kristallglas schwillt zweistimmig an und läßt euer Innerstes vibrieren. Sprungbereit steht das weiße Ungetüm vor euch, aus zwei mächtigen Wolfshäuptern starren euch vier opalfarbene Augen an. Hauer schlagen klackend ineinander, unter dem frostschildernden Fell zucken Muskeln.

Meisterinformationen:

Der doppelköpfige Wolf ist ein verderbtes Mischwesen aus Tier und Dämon – ein Daimonid. Der Nivesenschamane Nagranuk erfüllte die Bitte des Herzogs Arngrimm (immerhin selbst ein Werwolf) und erschuf das tobrische Wappentier, indem er einen Karmanath aus der Meute des Wilden Jägers in eine zweiköpfige Wolfsmißgeburt fahren ließ. Entstanden ist eine groteske Bestie von mehr als zwei Schritt Schulterhöhe, deren Kampfkraft und Blutgier schon drei Wächter das Leben kostete. Ihre einzige Schwäche ist die Hitze: Feuer verletzt sie schwer, sie kann nur in Nagrachs Eiseskälte längere Zeit existieren.



MU 20	LE 80	AT 15* (2 AT/KR)	PA 10**	TP 3W+3 (BiB)	RS
4***	GS 18	AU 1000	MR 15		

Besondere Kampfregeln: Sprung/Niederwerfen, Doppelangriff

*)Fällt bei der Attacke eine 1, so stimmt er ein schrilles Geheul an, das auf je-den, dem keine MR-Probe gelingt, wie ein BÖSER BLICK: FURCHT wirkt. **)Anstatt einer Parade kann sich der Wolf auch für W6 KR entmaterialisieren (gelingt automatisch); er erleidet dadurch aber W6 SP.***) Nur geweihte/magische Waffen sowie Feuer-/Hitzeattacken richten vollen Schaden an, ge-weihtes oder magisches Feuer doppelten; alle anderen TP werden halbiert.



Die vorpreschenden Schwarzpelze werden angesichts dieser leibhaftigen Monstrosität zurückhaltender, so daß die Hauptlast des Kampfes bei den Helden und Gorlogh liegt.

Der Daimonid regeneriert W6 LP/KR, so lange er mit Eis oder Schnee in Kontakt ist. Verdeutlichen Sie das, indem Sie beschreiben, wie der Schnee um die Wolfspfoten schnell zusammenschmilzt. Die Helden sollten die Bestie von den ohnehin spärlichen Schneeflecken weglocken, um ihm schließlich den Garaus zu machen: Fällt die LE des Wesens auf 0, verwandelt es sich in eine Eisstatue, die nur wenige Augenblicke später in Tausende von Eiskristallen zerspringt. Sollte einem Helden eine PENTAGRAMMA-Probe+22 gelingen (erleichtert um 7, wenn er den Wahren Namen der Karmanthi kennt), jagt der Hundedämon heulend aus dem okkupierten Leib. Zurück bleibt nur ein kränkelder Silberwolf mit zwei Häuptern.

Der Nagrachscharmane Nagranuk verteidigt den Dämonenwolf verbissen bis zum letzten Blutstropfen – er hat buchstäblich zu viel dafür gezahlt. Charakterlich wird er am ehesten aus dem Hintergrund angreifen, indem er den gefährlichsten Gegner mit seiner 'Freikeule' (siehe S. 17) attackiert.

Yelnans Flucht

Meisterinformationen:

Yelnan von Dunkelstein ist kein Feigling, aber zu klug, um einen Kampf zu führen, dessen Ausgang zweifelhaft ist. Lieber zieht er sich zurück, um die Helden später mit seinem Haß verfolgen zu können.

Wenn die Helden allesamt ihre Aufmerksamkeit auf den

Dämonenwolf und/oder die Orks richten, schleicht sich der verräterische Baron einfach davon, eventuell gedeckt von seiner menschlichen Leibgarde.

Dramatischer wird die Flucht des Verräters, wenn er ein von Nagranuk erhaltenes Amulett aus einem beschnitzten Pferdehuf nutzt, um einen *Yash'Natam* herbeizurufen (oder gar in seine Stute *Drachenodem* fahren zu lassen, wenn diese in der Nähe ist). Dieser Diener Nagrachs erscheint als sechsbeiniges, durchscheinendes Roß mit einem Skorpionschwanz anstatt eines Schweifs. All diese Züge sind – gegebenenfalls vermisch mit denen der Stute – sichtbar.

Yash'Natam

MU 21 AT 14* PA 10 LE 80 RS 5 TP 2W+2 (Hufe) GS 12/16 AU unendlich MR 25 GW 14

*) Anstatt einer AT mit seinen Hufen kann ein Yash'Natam aus seinen Augen Blitze schleudern (Reichweite: 7 Schritt, TP: 3W) oder seinen kalten Atem gezielt ausstoßen (Reichweite: 3 Schritt, Wirkung wie CORPOFRIGO).

Yelnan schwingt sich auf das Dämonenroß und flieht durch die Luft, vermutlich unter Angriffen der Helden oder im Pfeilhagel der Orks, die er jahrelang tyrannisiert hat. Gönnen Sie dem Schurken ein paar markige Worte wie: „Ihr habt nur eine Schuppe des Drachen angekratzt, Mordknechte. Herzog Arngrimm wird die Perainefurtener Bücklinge mit Arjunoor's Sturm hinwegfegen.“

Wenn Sie wollen, können Sie den Schurken natürlich auch von den Helden erschlagen lassen, doch ist er als *der* Handlanger Arngrimms eine eigentlich zu interessante Figur.

Wenn Wölfe schweigen

Nach dem Kampf gegen den gemeinsamen Feind bricht der Pakt mit den Schwarzpelzen schnell auseinander. „Ihr uns geholfen mit Zähnen von Feuer. Nun pakt euch von Burg, oder ihr sein Jagdtrophäen.“

Gravesh's Gelbauge ist fortan ebenfalls Feind von Galottas Imperium: Gorlogh will – offensichtlich großwahnstinnig geworden – möglichst viele Orks und Goblins um sich scharen, um dereinst selbst „König von Ostreich“ zu werden. Wie lange er gegen die Gardisten und Dämonen des Heptarchen bestehen wird, wird die Zukunft zeigen.

Der Rückweg gestaltet sich wenig ereignisreich, da noch niemand auf die Ereignisse in Arkenheim aufmerksam geworden ist. Nach wenigen Tagen (und Begegnungen nach Ihrem Belieben) haben die Helden das von dunklen Zaubern und namenlosen Grenz-

hüttern umgürtete Land Agrimoths wieder hinter sich gelassen und dürfen in Perainefurten ihre Wunden pflegen.

Gold und Ruhm

Der vielbeschäftigte tobrische Kanzler Delo von Gernotsborn persönlich empfängt die Helden und spricht ihnen Dank für die Abwehr der Bedrohung aus. Überall ist Genugtuung zu spüren, daß der üble Plan des Überläufers letztendlich mißlungen ist. Herzog Arngrimms Position hat sich durch den Verlust des prophezeiten Wolfes und eines seiner Adjutanten nicht verbessert, seine Laune sogar weit verschlechtert. Für das erfolgreiche Bestehen dieses Abenteuers erhalten die Helden **180 AP**, die Sie, für wirklich gutes Rollenspiel, noch um **70 AP** aufstocken können.



Anhang – Freund und Feind

Die Wolfsfährte

Eine der Hauptstützen des tobrischen Widerstands ist die *Wolfsfährte*, eine kleine Gruppe von Spähern und Waldläufern (den *Wolfstatzen*), die den Kontakt zwischen den einzelnen Freischärlergruppen, dem Blutbanner in Ilsur und dem Herzogenhof in Perainefurten aufrecht erhält, wo sie die heimlicher Unterstützung einiger Persönlichkeiten des Hofes und der Garde genießt. Um den schwarzen Usurpatoren Tobriens zu schaden, ist ihnen nahezu jedes Mittel recht, das mindestens einem der Zwölfgötter nicht zuwider ist. Infolgedessen ist den Mitgliedern die List des Phex vertraut, vor allem aber agieren sie mit einer eisigen, raubtierhaften Gnadenlosigkeit, die im Kampf um das nackte Überleben entstanden ist und die wohl nur den Segen des tobrischen Volksgottes Firun findet.

Tremal von Dunkelstein, Baron zu Viereichen

Der 95 Finger große blonde Baron zu Viereichen ist ein bemerkenswerter Mann. Um seine Schultern flattert stets ein roter Umhang, im Wehrgehänge trägt er die *Saphirlöwin*, das der Travia zugeordnete Löwinnenschwert. Das Schwert beeinflusst ihn immer mehr zum Traviaglauben, was auch ein Grund für die freundliche Einladung des Barons an die Helden sein könnte.

Yelnan von Dunkelstein, Baron zu Kummersfelden

Aussehen: ein schwarzhaariger Enddreißiger mit sauber geschnittenem Bart, wölfischen Augen und kräftigem Körperbau. Er ist in einen bestickten Wappenrock und ein Fellumhang gekleidet. Am Gürtel baumelt das Schwert *Grindur*; die Waffe wurde vor zwölf Jahrhunderten vom alhanischen Fürsten Sildroyan dem Schmied erschaffen, der auch das legendäre Schwert *Schalljarß*, die Klinge der späteren tobrischen Herzöge, schmiedete. (*Grindur* hat die Werte eines Barbarenschwertes, aber BF 0)

Charakter: Der Dunkelsteiner ist berüchtigt für seine Heimtücke, die er in seinen Maskeraden und Listen an den Tag legt. Da er weit mehr Umgang mit Orks und Goblins als mit Höflingen hat, wurde er von Herzog Arngrimm zum 'Verbindungsoffizier für nichtmenschliche Truppen' in Galottas Dämonenkaiserreich ernannt. Yelnan ist ein herrischer Mann, der seine Untergebenen aus Gewohnheit anschreit. Daß seine Orks ihm wegen des doppelköpfigen Wolfes fast die Loyalität aufkünden, hat ihn schließlich zu dem Plan bewogen, sie in Yol-Ghurmak köpfen zu lassen und sich zuverlässigere Schergen zu suchen.

MU 15	KL 14	IN 13	CH 13	GE 14	FF 10	KK 15
ST 11	MR 7	LE 69	AT/PA 15/14 (Barbarenschwert; 1W+5 TP)			
RS 3 (Gambeson+Umhang)						
Yelnans wertvollster Besitz sind eine in Ysilia erbeutete INVERCARNO-						

Brosche, die einmal einen Zauber des Typs Kampf oder Verwandlung von Lebewesen auf den Anwender zurückwerfen kann, der Halsring, mit dem er Gorlogh unter Kontrolle hält, und ein Amulett zum Beschwören eines Yash'Natam.

Wächter auf Burg Arkenheim

Vana, Beldran und Moribert, Abgänger der Knappenschule Ysilias, fungieren als Leibwachen und Schildhalter des Barons, die ihm auch beim nahenden Ende nicht von der Seite weichen.

MU 12	LE 40	AT/PA 12/11	TP 1W+4 (Hellebarde)
RS 4 (Lederharnisch+Zeug)		MR 3	

Nagranuk Naakujak, Diener des Meister der Wilden Jagd, dessen Eiswasser unter trügerischem Schnee strömt

Aussehen: ein Nivese mit kupferrotem, von schneeweißen Strähnen durchzogenem Haar und eisbleicher Haut, wirkt Nagranuk schmal und zerbrechlich wie eine Puppe aus Unauer Porzellan. Im für ihn warmen Tobrien trägt er wenig mehr als einen Lendenschurz und einen Umhang aus dem Fell eines Silberwolfes, die seinem Lehrmeister entrissene Schamanenkeule und natürlich unzählige Amulette aus Stein und Bein.

Charakter: Nagranuk ist ebenso hinterhältig wie Baron Yelnan, tritt aber meist als eiskalter und sehr schweigsamer Mystiker auf. Er kam als Gesandter der Eishexe Glorana nach Ysilien und verbündete sich mit Arngrimm, um die Macht des Wolfsherzogs notfalls auch gegen den Dämonenkaiser Galotta zu stärken. Dazu hat er sich bereit erklärt, den Doppelköpfigen Wolf zu rufen, was ihn trotz Blutopfer einen großen Teil seiner Kraft kostete.

MU 17	KL 12	IN 15	CH 15	GE 10	FF 11	KK 10
ST 11	MR 15	LE 58	AE derzeit 28		AT/PA 14/10	
TP 1W+4 (kleine Schamanenkeule mit 27 ASP)					RS 1 (Fellumhang)	
Dämonische Gaben: Nagranuk kann seine Keule gegen jeden Gegner einmal wie einen Freipfeil mit tödlicher Genauigkeit als Wurfkeule nutzen (Wurfaffen 30), dann richtet sie 3W+9 TP an und kehrt in seine Hand zurück.						
Im Nahkampf kann er bei einem Treffer mit Keule oder Hand statt der normalen TP pro Feind einmal einen CORPOFRIGO (keine AE-Kosten) auf den Gegner wirken.						

Gorlogh Khamram, Priester des Gravesh

Aussehen: ein breiter Ork mit runzligem Gesicht und an vielen Stellen angesengtem Fell. An Ohren und Nase hängt unzenweise Kupferschmuck, seine Hauer sind kunstvoll mit Silber ziseliert. Er trägt hellrot gefärbte Stoffe, die aus der Ferne aussehen, als stünden sie in Flammen. Der Schmiedehammer oder eine scharfe Axt sind ihm stets zur Hand.



Charakter: Der Anführer des Orkhaufens lebt streng nach den Regeln seines Schmiedegottes und sieht seine für den Baron nützlichen Eisen- und Holzarbeiten in erster Linie als rituelle Taten an. Der doppelköpfige Wolf, der sowohl Feuer als auch Klängen scheut, ist ihm ein lästerlicher Dorn im Auge. Als er vor Yelnan gegen das 'Frevelwesen' polterte, begann dieser Zweifel an seiner Loyalität zu hegen. Zur Sicherheit ließ er dem Schwarzpelz ein magisches Artefakt umhängen, das ihn töten würde, wenn er irgendwann gegen den Befehl des Barons handeln würde. So flucht Gorlogh schon seit Tagen unflätig in kehligem Oloarkh umher und läßt seinen Mißmut an den Mit-Orks durch gelegentliche Hammerschläge auf deren Schädel aus.

MU 13	KL 10	IN 13	CH 9	GE 11	FF 14	KK 16
ST 10	MR 1	LE 45	AT/PA 14/10			
TP 1W+7 (Byakka)	RS 3 (Kleidung + Lederstücke)					

Der Sklavenring am Hals besteht aus einer widerstandsfähigen Wismut-Mondsilber-Verbindung. Er ist per ARCANOVI einmalig mit einem IGNISPHAERO und einer IMPERAVI-Abart belegt, so daß der Feuerzauber aktiviert wird, wenn sich der Träger bewußt einem direkten Befehl Yelnans widersetzt.

Die Orkbande *Graveshs Gelbaue*

Seit langer Zeit unternehmen diese Orks vom Großstamm der Orichai für den Baron Raubzüge, deren Beute sie zu einem Drittel abliefern müssen. Der Adlige hingegen verbarg die Orks in seiner Burg, so daß zu Kunibalds Zeiten niemand dieser Zweckgemeinschaft auf die Schliche kam. Die 21 Schwarzpelze sind mit allen möglichem Tand aus ihren Räubereien bekleidet. Und wer über einen Ork mit Gugel oder Eslamsbrücker Spitzen lacht, wird bald merken, wie scharf dessen Säbel ist. Mangels der Priester anderer Orkgötter sind diese Vagabunden graveshgläubig und gehorchen Gorlogh aufs Wort. Angesichts der sich agrimothisierenden Umgebung glauben sie, daß unlängst Brazoragh durch Gravesh im Zweikampf bezwungen worden sei, so wie einst Brazoragh seinen Vater Tairach besiegt haben soll, und haben sich rechtzeitig auf die Seite des Siegers geschlagen.

21 Orks

MU 12	LE 25	AT/PA 11/7	TP 1W+4 (Arbach oder ähnliches)
RS 2 (dicke Kleidung)	MR -4	Schußwaffen 13	



Im Herz der Finsternis

Ein Abenteuer für 3-5 Helden der Stufen 6-8

von Thomas Finn (mit Dank an Karl-Heinz Witzko)

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

»Es heißt, Maraskan berge 4.000 große Geheimnisse. So sprechen die Tore: Es ist stets richtig, daß wir Rurs Rätsel lösen. So sage ich: Manchmal bleibt ein Geheimnis besser bewahrt, als daß sich seine Lösung in den Händen eines Tore befände. Denn der Tor versteht oftmals nicht, was er zu verstehen glaubt, und schmälert dadurch die Schönheit der Welt. So sage ich: Es ist besser, wenn der Tor sein Wissen weitergibt an Bruder Boron, der Tsa ist.«

—Zaboron von Andalkan

Das vorliegende Abenteuer führt die Helden nach Schwarzmaraskan, genauer gesagt, tief in den unerbittlichen Dschungel der Insel, wo sie ein niederhöllisches Intrigenspiel aufklären und bekämpfen müssen. Einige der nachfolgenden Passagen des Abenteuers sind aus Platzgründen bewußt knapp gehalten und erfordern daher einen erfahrenen Meister: Die Helden erfahren entweder auf dem Festland oder in Sinoda im 'weißen' Teil Maraskans von dem Gerücht, daß die geheimnisvollen Taluedquellen wieder sprudeln würden.

Nachdem die Gruppe die Priesterschaft in Sinoda kontaktiert hat, werden sie einer Expeditionsgruppe zugeteilt, die das Gerücht vor Ort überprüfen soll, direkt im Quellgebiet des Talued. Die Helden und ihre maraskanischen Begleiter erwartet nun eine unerbittliche Reise in die grüne Hölle Maraskans. Trotz all ihrer Fähigkeiten können sie nicht verhindern, daß sie in die Fänge eines mächtigen Dämonenpaktierers geraten: des Kommandanten einer Garnison, der einst von Borbarad selbst mit der Aufgabe bedacht wurde, die versiegten Quellen anzubohren.

Der größtenwahnsinnige Dämonenpaktierer fand inzwischen einen Weg, seine Lebenskraft in eine asfalthische Kreatur zu transferieren und läßt sich nun als unverwundbarer 'Gottkaiser' verehren. Er war es, der das Gerücht der wieder sprudelnden Quellen ausgestreut hat, um mit den Neugierigen den Blutdurst dieses dämonischen Ungeheuers befriedigen zu können. Auf die Helden wartet nun die Aufgabe, sich zu befreien, die asfalthische Kreatur mit Hilfe eines uralten echsischen Artefakts zu vernichten und einen Aufstand anzuzetteln, der es ihnen ermöglichen wird, Schwarzmaraskan wieder mit heiler Haut zu verlassen.

Vorspann: Die Mission beginnt

Das Abenteuer beruht auf dem von Flüchtlingen aus Maraskan auf das Festland gebrachten Gerücht, die Wasser des Talued würden erneut sprudeln. Die erste Aufgabe besteht darin, diese

brisante Information so schnell und geheim wie möglich zu den Hochgeschwistern Sinodas, Darjin und Otajin, zu bringen. Denn das Quellgebiet liegt mitten in Schwarzmaraskan, und es käme einem Desaster gleich, wenn das wundertätige Wasser in die Hände der Dämonenpaktierer fiel.

Um die Helden nach Sinoda zu bewegen, wo das eigentliche Abenteuer einsetzt, gibt es verschiedene Möglichkeiten:

—Eine festländische Widerstandsorganisation könnte das Gerücht vom Taluedwasser aufgeschnappt haben und nun aufgrund eines Beistandsabkommens die Helden aussenden, um die Maraskaner in Sinoda zu verständigen. Gut geeignet sind dafür die Mada Basari, die phexische Handelsgilde Araniens, oder auch der Orden der Grauen Stäbe (ODL), der immerhin ein kleines Ordenshaus neben der graumagischen Schule der Vierfachen Verwandlung unterhält, während die KGIA ein wahrhaft ungewöhnlicher Bündnispartner der Maraskaner wäre.

—Ein traditioneller Einstieg wäre die Begegnung mit einem Rur-und-Gror-Wanderpriester namens Djiobor, der gerade von Wegelagerern überfallen und schwer verwundet wird.

Vielleicht kommt es nach dem Kampf zu einer klassischen Sterbeszene, in der die Bitte eines Sterbenden die Helden anspricht. Wahrscheinlicher ist aber, daß die Helden es dazu nicht kommen lassen, sondern mit dem Notfall-BALSAM, einem Heiltrank, oder gar dem beliebten REVERSALIS SUTCINIMLUF das Leben des Geweihten retten, in welchem Falle sie ihn natürlich als Auftraggeber/Schutzbefohlenen der Helden nach Maraskan oder gar in den Urwald mitführen müssen.

—Zu guter Letzt kann es natürlich sinnvoll sein, die Helden erst nach Sinoda zu locken (im Rahmen eines anderen Auftrags) und ihnen dann aus dem Munde der Maraskaner den Auftrag zur Reise in den Urwald zu geben.

Taluedwasser

Weitere Informationen zu dem wundertätigen Wasser dürften äußerst schwierig zu erlangen sein. Dennoch sollten Sie den Spielern hier entgegenkommen, da den Helden nicht zuzumuten ist, eine gefährvolle Geheimmission anzutreten, von deren Zweck sie nicht überzeugt sind. Helden, denen eine *Götter & Kulte*-Probe +10 gelingt (Maraskaner: +6), sollten von dem wundertätigen Taluedwasser wenigstens schon einmal in Form einer Legende gehört haben, denn es gehört zu den größten maraskanischen Mysterien: Der Talued selbst ist ein kleines Bächlein, das kurz



oberhalb der Safomündung in den Roab strömt und von mehreren Quellen gespeist wird, von denen einige einst wundertätig waren (Wirkung wie ein Heiltrank der Qualität D).

Zu Zeiten Fürst Herdins versiegten die Wunderquellen, doch heißt es gerüchteweise, daß die Priesterschaft Rurs und Gors bereits damals schon damit begonnen hatte, das Heilwasser in speziellen Verstecken zu horten. Tatsächlich steigerte sich dessen Potenz sogar noch um einiges und kann heute sogar Verstümmelungen kurieren. Allerdings ist der Preis dafür ein von der Verletzung abhängiger, schwerwiegender Erinnerungsverlust, der den Kurierten um ganze Jahre und Jahrzehnte seiner Erinnerungen und Erfahrungen beraubt.

Der AP-Verlust liegt je nach Schwere der Verwundung zwischen 100 und einigen 1000 AP. Je verlorener Stufe senken Sie eine gute Eigenschaft um 1 Punkt, erhöhen eine schlechte Eigenschaft um 1 Punkt und senken insgesamt so viele zufällig ermittelte Talente und Zauber um je einen Punkt, daß die Summe der verlorenen Punkte der Hälfte der Steigerungsmöglichkeiten pro Stufe entspricht. Beachten Sie jedoch, daß dadurch kein Talentwert unter den Startwert sinken darf. Weiterhin sinken Lebens- und Astralpunkte jeweils um die (aufgerundete) Hälfte des Maximums, um das sie bei einem Stufenanstieg steigen können. (Weitere Informationen zum Taluedwasser entnehmen Sie bitte der Box **Borbarads Erben**, Seite 95)

Es sollen Prophezeiungen existieren, die davon künden, daß die Quellen eines Tages wieder sprudeln werden. Umso brisanter ist die Botschaft des Priesters. Denn würde es den Truppen des Fürstkomturs Helme Haffax gelingen, die Kontrolle über die aktiven Quellen an sich zu reißen, käme dies einer Katastrophe für alle rechtschaffenen Maraskaner gleich.

Gefahren

Helden, die die Warnung des Auftraggebers mißachten und das Gerücht von den wieder sprudelnden Taluedquellen allzu leicht-

fertig verbreiten, sollten sich umgehend mit einem intriganten, schwarzmaraskanischen Spion als Gesprächspartner konfrontiert sehen, der der Gruppe mit Gift, Magie und/oder gedungenen Schlägern weitere Informationen abzapfen versucht.

Das Spitzelnetz des Fürstkomturs ist groß, und die Möglichkeiten der Erben Borbarads dürfen keinesfalls unterschätzt werden. Ein solcher Spion kann sich praktisch hinter jeder Rolle verbergen: der leutselig wirkende Bibliothekar, der trinkfeste maraskanische Seemann oder ein falscher Priester der Zwillinge! Wenn ein Gefühl der Paranoia aufkommt, um so besser. Hauptsache, die Gruppe begreift, daß sie ihre Gegner nicht unterschätzen darf und die Verantwortung für die Mission allein auf ihr lastet!

Die Überfahrt

Es liegt an Ihnen (und dem gewählten Einsteig), ob die Helden sich selbst um eine Passage bemühen müssen oder vom Auftraggeber eine vermittelt bekommen: Die Mada Basari hat diverse Handelsthalukken, der ODL immerhin die kleine Schivone *Magistra von Perricum*.

Andere Ansprechpartner sind, neben den Exilmaraskanern, die waghalsigen Zedrakkenkapitäne des Hauses Dhachmani, die sich am ehesten im berühmten Maraskankontor in Khunchom anwerben lassen.

Die gesamte See um Maraskan herum ist nach wie vor stark umkämpftes Gebiet, und Fahrten hierher gleichen Himmelfahrtkommandos, die man nur mit stark bewaffneten Konvois oder im Geheimen antreten sollte.

Organisieren Sie die Etappen als aufreibendes Katz- und Mauspiel, das die Helden nur durch die Dunkelheit, konzentrierten Einsatz von Zauberei, gezielten Richtschützeinsatz oder Raffinesse bestehen sollten. Eine rettende Nebelbank, mittels der die Gruppe einer Trireme des Fürstkomturs um Haaresbreite entkommt, wirkt als Overture für die kommenden Ereignisse weitaußerspannender als ein vorzeitiger, massiver Kampfeinsatz.

Teil 1: In Sinoda

»Maraskan ist die Große Maraske und Sinoda ist ihr Stachel. Wir sind zurückgekehrt!«

Sinoda im Jahre 1 nach der Befreiung gleicht einem geschäftigen Bienenstock. Die Stadt ist wieder Herrschaftssitz eines Harans und Hauptstadt des 'Shikanydad', ein Begriff, der die Vorstufe zu einem freien maraskanischen Königreich bezeichnet, dessen ungefähre Grenzen (im Norden etwa bis zu den südlichen Ausläufern des Amdeggygebirges reichend) ziemlich genau jenen Teil umfassen, der auf dem Festland gemeinhin als 'Weißmaraskan' bezeichnet wird.

Im kleinen, ehemaligen Fischereihafen lassen sich neben den stadttypischen Perlenfischerbooten einige (größtenteils zusammengekaperte) Schiffe aus aller Herren Länder finden. Das Stadtbild selbst wird von würfelförmigen Häusern aus Alabaster bestimmt, am auffälligsten hingegen sind einige typische Maraska-

ner Turmbauten aus Backstein mit ihren geschwungenen Dächern. Überall in der hoffnungslos überfüllten Stadt sind emsige Handwerker damit beschäftigt, neue Wohngebäude zu errichten oder alte zu erweitern. Die Gassen und Märkte dazwischen sind von einer Unzahl bunt gekleideter und lautstarker Händler, Bediensteter und Würdenträger bevölkert, unter denen insbesondere die narbenbedeckten, ehemaligen Rebellen und Krieger mit ihren bunt bemalten Holzrüstungen herausstechen.

Die Hochgeschwister Sinodas

Spezielle Informationen:

Es versteht sich von selbst, daß die Ankunft der (nicht-maraskanischen) Helden insbesondere von den Kriegsveteranen im Stadtgebiet mit gesundem Mißtrauen verfolgt wird. Dennoch sollte es den Helden schnell gelingen, Kontakt mit der maras-



kanischen Priesterschaft der Stadt aufzunehmen. Diese werden sich zunächst einmal langwierig der Loyalität der Helden zu vergewissern suchen.

Sobald aber das Stichwort 'Talued' fällt, werden die sichtlich aufgeschreckten Priester ein Gespräch mit den Hochgeschwistern Darjin und Otajin in die Wege leiten, das am Abend in der neugegründeten *Schule der Vierfachen Verwandlung* (Verwandlung von Lebewesen & Antimagie, grau) im Neubauviertel Sinodas stattfinden wird, direkt neben dem neuen Rur-und-Gror-Tempel (und dem ODL-Haus).

Die Gruppe wird in eine geräumige Studierstube geführt, in der einige illustre Gesprächspartner auf die Helden warten: Neben den beiden Hochgeschwistern und der Akademieleiterin Hensindajida fünf weitere Maraskaner, mit denen die Helden noch nähere Bekanntschaft machen werden.

Meisterinformationen:

Bei Darjin und Otajin – ehemals Hochgeschwister von Boran, jetzt von Sinoda – handelt es sich um zwei Siebzigjährige. Beide haben die irritierende Angewohnheit, Sätze zu Ende zu führen, die der jeweils andere begonnen hat, oder gar zeitweise im Chor zu sprechen.

Die beiden Hochgeschwister werden sich jedes Detail der Botschaft schildern lassen sowie zum Teil sehr persönliche Fragen nach den (moralischen) Motiven der einzelnen Helden und ihrem bisherigen Leben stellen.

Die Gruppe erfährt dann, daß die Priesterschaft der Zwillinge die Ankunft und Anwesenheit der Helden als günstiges Omen für eine seit zwei Wochen unter strikter Geheimhaltung geplante Expedition gewertet hat, die zu den Quellen des Talued führen soll.

Nach der Aufforderung zu strengstem Schweigen über das nun zu Besprechende erfahren die Helden, daß sie inzwischen die dritte Gruppe von Informanten seien, die die Priesterschaft mit dem beunruhigenden Gerücht konfrontiert habe. Man habe sich zum Handeln entschlossen, um den Wahrheitsgehalt dieser Nachricht zu überprüfen. Man möchte es der Gruppe daher freistellen, ob sie an dieser gefährlichen Mission teilnehmen möchten. Falls nicht, sehe man sich gezwungen, die Gruppe „bei aller Freundschaft“ vorsichtshalber zwei Wochen lang als Gäste in Sinoda zu behalten, um das geheime Vorhaben nicht zu gefährden.

In jedem Fall werden die Helden anschließend gebeten, sich in einem Gästehaus der Priesterschaft bei äußerst scharfen Marasfladen sowie einem hochprozentigem Rum, der hier mehrdeutig *Offenbarung der Zwillinge* genannt wird, von den bisherigen Strapazen zu erholen.

Vorbereitungen und Verbündete

Meisterinformationen:

Erklären sich die Helden bereit, an der Expedition teilzunehmen, die mit dem Sonnenaufgang des nächsten Tages aufbrechen wird, werden sie über nahezu alle Informationen

in Kenntnis gesetzt, die der Priesterschaft inzwischen zur Verfügung stehen:

—**Taluedwasser:** Bei der Besprechung bietet sich die letzte Gelegenheit, die Helden über weitere Details zu dem wundertätigen Wasser in Kenntnis zu setzen und ihnen mit der Preisgabe des Quellgebiets auch eine Vorstellung über das Ziel der Expedition zu vermitteln (siehe oben).

—**Schwarzmaraskan:** Fürstkomtur Helme Haffax, ein Dämonenpaktierer, beherrscht faktisch nur die Küsten Maraskans (und vielleicht einen 10 Meilen breiten Streifen Urwald dazu), der bis etwa zwanzig Meilen südlich von Tuzak bzw. bis Boran reicht. Den Hochgeschwistern zufolge zeichnet sich der Herrschaftsstil des Dämonenpaktierers durch Bestialität und Brutalität aus, die sich vor allem immer wieder in unprovokierten Gewaltakten der gefürchteten Bluttempler äußert.

—**Das Inselinnere:** Hier – so geht aus den Berichten hervor – herrscht das Chaos: Rivalisierende Gruppen aller Seiten kämpfen angeblich immer noch untereinander und gegen die mutierte Natur. Einige genannte Beispiele: Stachelschweine, die giftige Stacheln verschießen; fleischfressende Bäume, die den Reisenden mit scheinbar süßen Früchten locken oder Jagd auf ihn machen; gefräßige Schmetterlingsschwärme ...

—**Reisegefährten:** Bei den übrigen Anwesenden handelt es sich um die Begleiter der Helden, mit denen diese schon am nächsten Morgen die gefährliche Expedition zum Quellgebiet des Talued antreten werden:

Kapitän Normold: ein bärtiger, stets tabakkauer Mittvierziger und stolzer Besitzer der *Freies Sinoda*, einer wendigen, vor zwei Jahren gekaperten Thalukke, die die Expeditionsgruppe kurz vor Tuzak an der Küste absetzen wird. Normold selbst wird die Gruppe nur bis zu diesem Punkt begleiten – und dort auch wieder abholen.

Mulziber: ein zynischer Dschungelveteran Ende Zwanzig, der exzellent mit seinem Tuzakmesser umzugehen versteht und in allen Schlichen des Partisanenkampfes bewandert ist. Gibt sich hart und patriotisch, ist in Wahrheit aber von einem Minderwertigkeitskomplex gegenüber den in der jüngeren Geschichte stets erfolgreicher mittelreichischen Besatzern erfüllt, seien es nun Kaiserliche oder Borbaradianer. Sein insgeheim von loderndem Haß gegen die Festländer genährter Spott wird insbesondere die Mittelreicher unter den Helden treffen und kann durchaus zu ernstesten Schwierigkeiten führen.

Elgoran: streng genommen ein *Beni Bornrech*, wie die im Ausland geborenen Maraskaner von den Einheimischen ironisch genannt werden. In Al'Anfa aufgewachsen und im Krieg gegen die Novadis gestählt, hat sich Elgoran als sehr verlässlicher und äußerst erfolgreicher Pirat bewährt, der entscheidend am 'Zusammenkapern' der maraskanischen Invasionsflotte beteiligt war. Wenn es sich nicht gerade um einen Novadi handelt, wird der am ganzen Oberkörper Tätowierte gut mit den Helden auskommen.

Beskasabu: eine rothaarige, ebenfalls erfahrene Dschungelkämpferin aus Jergan Mitte Dreißig, die sich im Kampf gegen die Borbaradianer durch herausragenden persönlichen Einsatz



ausgezeichnet hat. Vor über zehn Jahren hat sie schon einmal einige Zwillingspriester in das Gebiet der Taluedquellen begleitet. Dementsprechend wird sie als 'Ortskundige' die Richtung angeben. Die streitbare Rebellin gehört der Sekte der *Richter* an, die davon überzeugt ist, daß Praios und Phex (als 'Richter des Tages' und 'Richter der Nacht') in Wahrheit *ein* Gott sind. Sie wird sich mit dieser Ansicht zunächst etwas zurückhalten, einen passenden Helden aber bei Gelegenheit mit fanatischem Eifer zu bekehren suchen ...

Bruder Dschindziber: ein freundlicher, etwas realitätsfremd anmutender und etwa 60 Jahre alter Mann, der anscheinend

durch nichts aus der Ruhe gebracht werden kann. Sein liebstes Gesprächsthema ist die 'Schönheit der Welt', die er in allem und jeden zu erkennen glaubt.

Als Mitglied des *Eukolizanaordens* ist er wahrscheinlich – samt seiner ihn begleitenden 'Roten Schwester', einer ausgewachsenen, hochgiftigen Maraskantarantel – das wichtigste Mitglied der Expedition (siehe nebenstehender Kasten).

Sollte er umkommen, werden die restlichen Gruppenmitglieder entweder zum potentiellen Angriffsziel der mitgeführten Maraske – oder über kurz oder lang Opfer des *Heerbanns der friedlichen Schwestern*.

Teil 2: Aufbruch in die Grüne Hölle

Stationen der Reise

Meisterinformationen:

Die Helden werden etwa eine Woche unterwegs sein; eine Zeitspanne, die Sie bitte selbst wieder – mit Hilfe folgenden Vorgaben – meisterlich spannend ausgestalten mögen.

1. Der gesamte *erste Tag und die erste Nacht* (letzteres etwa der Zeitraum, in dem es jederzeit zu Feindkontakt auf See kommen kann) entfallen auf die Fahrt mit Normolds Thalukke.

2. Am Morgen des zweiten Tages setzt Kapitän Normold die Helden in einer verschwiegenen, kleinen Bucht etwa 15 Meilen südlich von Tuzak ab und erklärt, daß er hier in 20 Tagen wieder auf sie warten werde. Die Expeditions Mannschaft wird von einer fünf Köpfe starken Gruppe leicht verwundeter, maraskanischer Freischärler erwartet, die sich (nach dem legendären maraskanischen König) *Dajnim* nennen. Mulziber, der den Kontakt eingefädelt hat, unterhält relativ freundschaftliche Kontakte zu dem Anführer mit Namen Garalor.

Die nervösen Freischärler berichten, daß sie erst vor einem Tag in einen Hinterhalt der Tuzaker getappt wären und bei dieser Begegnung vier Kameraden verloren hätten.

Zusammen mit den Rebellen gilt es nun, das besetzte Tuzak auf Dschungelpfaden weiträumig zu umrunden. Zehn Meilen östlich der Stadt wird die Gruppe zu einer Stelle am Flußlauf des Roab geführt, an der drei getarnte, etwa sechs Schritt lange Einbäume auf die Expedition warten. Während des Marsches

bieten sich natürlich zahllose Möglichkeiten für Konfrontationen mit Patrouillen des Fürstkomturs, unter denen sich durchaus auch der eine oder andere Bluttempler oder Dämonenpaktierer befinden kann.

3. Irgendwann ab dem dritten Tag werden die Helden damit beschäftigt sein, den gemächlich gen Tuzak fließenden, bräunlichgrün schimmernden Roab stromaufwärts zu fahren – immer dem Quellgebiet des Talued entgegen. Eine nervenaufreibende Fahrt, die etwa vier Tage dauern und nicht nur für jene Helden zur Zitterpartie wird, die sich zusammen mit der unberechenbaren Maraske in einem Boot befinden (ein Einbaum kann drei, nur im Notfall vier Fahrgäste aufnehmen; sorgen sie für einen Mix aus Maraskanern und Helden).

4. Spätestens am Ende des vierten Tages auf dem Roab erreichen die Helden jene Stelle, an der einst der Talued in den Roab floß. Die eventuell schon dezimierte Expedition wird nun, dem fast unkenntlichen, da ausgetrockneten Bachverlauf folgend, in den Dschungel weitermarschieren. Alles in allem Ereignisse, die in den dritten Teil des Abenteuers münden.

Begegnungen auf dem Roab

Beachten Sie bei der Darstellung der Flußfahrt, diese als Mischung aus sinnvollen Begegnungen, stimmungsvollen Beschreibungen und spielrelevanten Heldenaktionen zu präsentieren. Zwei bis

Der Eukolizanaorden und der Heerbann der friedlichen Schwestern

Bruder Dschindziber gehört einer speziellen Glaubensgemeinschaft an, die es sich – typisch maraskanisch – zur Bestimmung gemacht hat, die Schönheit der Welt durch das jahrzehntelange Studium der gefährlichen Marasken zu erkennen. Die Ordensmitglieder sind wahrscheinlich die Einzigen, die sich ungefährdet in Gesellschaft einer Maraske bewegen können – und das erweist sich nun als dringend notwendig.

Denn nach der Pervertierung des Landes durch die Borbaradianer ist es auf der Insel zu einem rätselhaften Phänomen gekommen, das

man den *Heerbann der friedlichen Schwestern* nennt. Dahinter verbergen sich spontan auftretende, noch völlig ungeklärte Naturrevolten, die sich in der Form von gezielten Maraskenattacken, gefräßigen Käferlawinen, berserkernden Parderrudeln oder durch den Dschungel treibenden Schwaden aus giftigem Pollenstaub manifestieren. Es zeigte sich allerdings, daß in der Nähe von Marasken, die ihre menschlichen Begleiter nicht angreifen, auch kein anderes Tier Menschen attackiert. So kommt es, daß sich weißmaraskanische Kämpfer im Dschungel Schwarzmaraskans heute fast grundsätzlich in der Gesellschaft eines Mitglieds des *Eukolizanaordens* und einer Maraske befinden. Anders könnten sie nicht mehr überleben.



drei aufregende Ereignisse pro Tag, die Spielerhirn und Heldentalente herausfordern, reichen neben den von den Spielern selbst zu organisierenden Episoden aus, um aus der Fahrt ein aufregendes Erlebnis zu machen.

Im maraskanischen Dschungel herrscht stets grünes Dämmerlicht, und ein Nachtlager sollte am besten auf einem Baum gesucht werden, um zumindest jenen giftigen oder gefräßigen Tieren aus dem Wege zu gehen, die erst nachts ausschließlich den Boden unsicher machen.

Hier einige Widrigkeiten, die sich während der Flußfahrt der Reihe nach ereignen könnten (weitere typisch maraskanische Begegnungen finden Sie u.a. im Abenteuer **Pforte des Grauens**):
 —Die Helden vernehmen leise Geräusche hinter einer Flußbiegung. Tatsächlich rastet hier ein nervöser Trupp *Tuzaker Gardisten* auf dem Weg zurück in die Stadt, die dort ein Floß an Land gezogen hat. Ihre Gesprächsthemen kreisen um eine ‘unsichtbare Dschungelbestie’, die erhebliche Verluste unter ihnen angerichtet hat. Da es sich um viele Kämpfer handelt, so daß eine direkte Konfrontation äußerst riskant wäre, ist dies eine der Begegnungen, die man eher umgehen sollte.

—Weitausladendes Geäst hängt über dem Fluß, auf dem sich eine hochgiftige *Boronsotter* befindet (siehe **Bestiarium**, S. 152), die

sogar erfahrenen Helden gefährlich werden kann (aber keinesfalls den Einbaum mit der Maraske angreifen wird).

—*Heerbann*: Einer der Einbäume hat sich auf einer Mangrovenwurzel festgefahren, als vom rechten Flußufer plötzlich überaus unheimliches Knacken und Knistern zu vernehmen ist. Schlagartig wird die immergrüne Dschungelwand auf einer Breite von fast 10 Metern rot unter dem Ansturm Aberzehntausender von roten *Feuerameisen*, die sofort damit beginnen, mittels Hunderter Zweigen und Blätter über den Roab überzusetzen. Jetzt heißt es, so schnell wie möglich – gegen die Strömung – den Einbaum mit Dschindziber und seiner Maraske zu erreichen und mit den beiden auf Tuchfühlung zu gehen. Helden, denen das nicht rechtzeitig genug gelingt, nehmen bis dahin durch den Angriff der Ameisen pro KR 1W6 SP!

—An einem moosbewachsenen Felsen hängt kopfüber – wie zur Abschreckung mit den Fußknöcheln in einem Felsspalt festgeklemmt – die offenbar von einem unbekanntem Raubtier *bestialisch zugerichtete* und schon in Verwesung übergegangene *Leiche* eines Maraskaners (tatsächlich ein Opfer des *Sitt*, das abschreckende Wirkung entfalten soll; siehe unten). In der Gürteltasche des Toten können blutbesudelte Aufzeichnungen gefunden werden, die darauf hindeuten, daß der Mann von Beruf Alchimist und





mit drei Begleitern auf der Suche nach den wieder sprudelnden Taluedquellen war ...

—*Fütterungszeit*: Bruder Dschindziber verkündet, daß seine *rote Schwester* dringend gefüttert werden müsse. Die Expedition wird nun durch eine stundenlange Suche nach einer Lichtung mit dem giftigen *Eitrigem Krötenschemel* (siehe **Herbarium**, S. 72) aufgehalten, bei der die eigenwillige Maraske ihren eigenen Weg wählen wird. Eine Gelegenheit, die sich das *Ssitt* (siehe unten) nicht entgehen lassen wird ...

—Ein von einem Blitz getroffener Baumstamm liegt quer über dem Fluß. Er muß entweder beiseite geräumt oder an Land umgangen werden. Unangenehm: auf dem Stamm haben sich etliche *Maraskanfедern* niedergelassen (**Bestiarium**, S. 207).

—Über dem Wasser des Roab hängt ein dichter Schwarm aus Aberhunderten von *Moskitos*, die eine Weiterfahrt nahezu unmöglich machen. Hier ist entweder eine aufwendige Umgehung an Land notwendig (bei der sich ein Angriff durch das *Ssitt* anbietet), oder der Versuch mittels der inzwischen vertrauten Tuchföhlung mit dem Eukolizana, einfach hindurchzufahren (in diesem Fall trotzdem 1W6 SP durch Moskitostiche für jeden Held in einem der Begleitboote und keine Regeneration in der Folgenacht). Siehe auch **Bestiarium**, S. 207.

Das Ssitt aus dem Urwald (Meisterinformationen)

Der eigentliche Horror während der Reise besteht in den Konfrontationen mit dem Ssitt, die Sie bitte dramaturgisch passend in die Handlung (etwa ab Ende des zweiten Tages auf dem Roab) einflechten mögen: ein urtümlicher, saurischer Schrecken, der der Gruppe während der letzten Etappe der Reise nachsetzt.

Der unheimliche Jäger, der sich hervorragend zu tarnen vermag und über eine ungeheure Regenerationsfähigkeit verfügt, schlägt immer aus dem Verborgenen und dann schnell und gnadenlos zu – wobei er versuchen wird, seine Opfer mit einem gezielten Biß in die ungeschützte Kehle zu töten. Einem offenen Kampf wird er aus dem Wege zu gehen versuchen. Der Tod in Gestalt dieses Geschöpfs kann ebenso im Baumdach über den Helden wie im Grün des Dschungels oder im Wasser des Roab lauern.

Erzählerische Stilmittel:

—Immer wenn das Ssitt zuschlägt, hält die Natur verräterisch den Atem an, sprich, es wird für einen Moment totenstill.

—Die spätestens (!) jetzt obligatorische (und wahrscheinlich erfolgreiche) Probe auf *Gefahreninstinkt* verrät den Betreffenden nur, daß irgendwo in der Nähe eine Gefahr lauert, aber normalerweise nicht, von *wo* aus sie zuschlagen wird. Einzig wenn der gewarnte Held mindestens 6 Talentpunkte übrig behält, wird er die Richtung, aus der das Ssitt angreift, richtig einschätzen können.

—In letzterem Fall darf der Held zusätzlich eine *Sinnesschärfe*-Probe+10 ablegen. Bei Gelingen erkennt der Fassungslose die im grün-braun der Dschungelumgebung fast vollständig getarnte Silhouette einer zwei Meter großen, zum Sprung bereiten, echsi-

schen Kreatur mit langem Schwanz, kräftigen Reißzähnen und tückisch-intelligenten Schlangenaugen.

Opfer, Todesarten und Szenen:

—Das Wesen wird natürlich Zeitpunkte zum Zuschlagen wählen, bei denen die Aufmerksamkeit der Helden entweder auf andere Dinge gerichtet ist oder sie voneinander getrennt sind, sei es durch Verwicklungen auf dem Roab, bei der Nahrungssuche oder während der Nachtwache.

—Natürlich bieten sich aus dramaturgischen Gründen die Reisebegleiter der Helden als erste Opfer an, die – bis auf den Eukolizana – schnell, unerbittlich und sozusagen vor den Augen der Helden niedergemetzelt werden. Das Grauen greift um so unerbittlicher, je stärker die Beziehungen zwischen Maraskanern und Helden bis dahin gediehen sind. Vor allem, da letztere natürlich nicht wissen, wann sie an der Reihe sind.

Zunächst wird es *Mulziber* treffen, dann *Elgoran* und nach der Entdeckung des Talued mit hoher Wahrscheinlichkeit *Beskasabu*.

—Ein Wort zur *Schnelligkeit*, mit der das Ssitt zuschlägt: Es reicht zum Beispiel völlig aus, daß ein betreffender Held auf Nachtwache verkündet, seine Kameraden angesichts der nahen Gefahr wecken zu wollen. Schon rauscht der unsichtbare Schrecken aus dem Blätterdach heran, reißt das erste Opfer und verschwindet





sofort wieder im Dschungel, bevor auch nur die Hälfte der Helden bereit ist. Zurück bleiben nur Blut und Entsetzen! Eventuell gelingt es dem Ssitt sogar, sein Opfer mitzunehmen, so daß Sie den Helden den grausam verstümmelten Leichnam kurz darauf psychologisch passend wieder präsentieren können.

—Grauenerregend ist auch der Fund eines abgeschlagenen Körperteils dieses Wesens nach einem Kampf. Ein Körperteil, das noch immer zuckt und sich langsam zu regenerieren scheint, will heißen, daß einem Arm ein Körper wächst ... (Dies ist der einzige Fall, wo Sie eine Entsetzen-Probe verlangen sollten.)

Das Ssitt

Ursprung & Motiv: Es handelt sich bei diesem mysteriösen Wesen um einen von uralten echsischen Priestern gezüchteten Wächter. Seine Erweckung erlebte es in einer altechsischen Tempelanlage, die der Festumer Echsenkundler und Magier *Hilbert von Puspereiken* (kurz vor seiner Gefangennahme durch Delo von Zoßberg alias Gottkaiser Taluedon I.) freigelegt hat. Das Ssitt, eine chimärenartige Kreuzung aus Leviatan und einer unbekanntem salamandergestaltigen Echsenart, wurde 'erweckt', als der Asfalothpaktierer Zoßberg bei der Gefangennahme Puspereikens ein Zsahh und Sad'huarr geweihtes Artefakt aus den unterirdischen Gewölben entfernen ließ. Diesen Frevel zu rächen, ist das eigentliche Ziel dieses Geschöpfes.

Tatsächlich hat das Ssitt den selbsternannten Gottkaiser schon zweimal direkt angegriffen, allerdings bemerkte es schnell, daß der Dämonenpaktierer unverwundbar ist. Bislang hat die Echse nicht herausfinden können, wie der Paktierer diese Fähigkeit erlangt hat, aber es spürt, daß sein Gegner zur Aufrechterhaltung seiner Unverwundbarkeit lebende Opfer benötigt.

Das Ssitt hat seine Taktik daher geändert und versucht nun verzweifelt, den Dämonenpaktierer 'auszuhungern', indem es den Zustrom an neuen Glatzhäutern in die Domäne seines Gegners zu verhindern sucht – was sich angesichts des weiträumigen Ge-

biets als nicht ganz einfach erweist. Das Wesen steht den Helden daher nicht grundsätzlich feindlich gegenüber, es betrachtet ihre Vernichtung als Mittel zum Zweck.

Gestalt & Fähigkeiten: Das Ssitt hat die Gestalt einer humanoïden, zwei Meter großen, aufrecht gehenden Echse mit langem salamanderartigem Schwanz, zähnestarrendem Krötenmaul und Schlangenaugen. Es verfügt über hohe Intelligenz, und es steht zu vermuten, daß in ihm der Geist einer der damaligen Priester jenes urtümlichen Kultes weiterlebt, dessen Hinterlassenschaft Puspereiken ans Tageslicht gebracht hat.

Seine Reißzähne können schreckliche Wunden schlagen, doch seine eigentlichen Stärken liegen in zwei anderen Fähigkeiten: Zum einen verschmilzt das Geschöpf nahezu perfekt mit seiner Umgebung, was am ehesten dem CHAMAELIONI MIMIKRY nahe kommt – nur daß es sich hierbei um eine natürliche, nicht erkennbar magische Fähigkeit handelt. Des weiteren verfügt das Ssitt über eine erschreckende Regenerationsfähigkeit. Im Spiel bedeutet dies, daß das Wesen praktisch jede Stunde 1W6 LE zurückgewinnt. Dies hat zur Folge, daß das Ungeheuer, selbst wenn es durch schwersten 'Artillerieeinsatz' der Helden in die Flucht geschlagen wird, schon einen Tag später praktisch unverwundet wieder vor ihnen steht.

Das Ssitt

MU 20	KL 12	IN 14	CH 10	FF 10	GE 14	KK 25
MR 16	LE 80	AT 18*/15	PA 14	GS 10		
TP 2W20**/2W+7 (Biß), 1W+3 (Krallen) RS 5						

Das Geschöpf paßt sich nahezu perfekt der Umgebung an und ist auch in Bewegung nur schwer zu erkennen (AT/PA-Abzug von 2 für die Gegner des Ssitt); es regeneriert jede Stunde 1W6 LP.

*) AT-Wert, der für die erste Hinterhalt-Attacke gegenüber einem überraschten Opfer gilt. **) Entspricht einem gezielten Biß in die Kehle des Opfers, den das Ssitt nur bei völlig überrumpelten Opfern anbringen kann. Im Nahkampf gelten die Werte hinter dem Querstrich.

Teil 4: Taluedaufwärts!

Spezielle Informationen:

Zu Beginn des fünften Flußtages werden die überlebenden Mitglieder der Expedition mit Hilfe *Beskasabus* den stellenweise völlig überwachsenen Talued finden können. Sie macht den angespannten Kameraden klar, daß sie dem Bach nun zu Fuß in den Dschungel folgen müssen.

Meisterinformationen:

Natürlich finden sich hier mehrfach Indizien dafür, daß die Helden nicht die ersten sind, die sich auf die Suche nach den angeblich wieder sprudelnden Wunderquellen des Talued begeben haben (mehrere angelandete Kanus, Fuß- und Machtetensuren). Auch auf dem weiteren Weg können wieder strategisch geschickt 'aufgehängte' Opfer des Ssitts gefunden werden, die vor allem der Abschreckung dienen.

Versprengt durch den Heerbann!

Meisterinformationen:

Die folgende Szene dient dazu, die Helden während ihres ersten Nachtlagers von ihren verbliebenen maraskanischen Begleitern (vor allem des Eukolizana mit seiner Maraske) zu trennen und diese allein und schutzlos dem maraskanischen Dschungel auszuliefern.

Spezielle Informationen:

Der maraskanische Himmel hat an diesem Abend seine Schleusentore geöffnet, und die Helden dürften verzweifelt damit beschäftigt sein, den Wassermassen zu trotzen. Da fällt auf, daß Bruder Dschindziber nicht bei der Gruppe weilt (er ist der Maraske zu einem nahen Feld mit Eitrigem Krötenschemel gefolgt



ist). Plötzlich ist mitten im tosenden Unwetter ein bedrohliches Knurren zu hören, und die Helden werden von zwei wütenden, schwarzen Pardern angegriffen.

Meisterinformationen:

Unbemerkt hat sich der Heerbann wieder in Bewegung gesetzt! Helden, die während des Kampfes versuchen, sich zu dem Eukolizana durchzuschlagen, erkennen zu ihrem Entsetzen, daß sich zwischen ihm und ihnen inzwischen unbemerkt von Norden und Osten her eine schwarze Lawine fingergroßer, fraßgieriger *Aldec-Käfer* gewälzt hat, die die Helden nun von überall her einzukreisen versuchen. Und es scheint nicht so, als ob die Pflanzenfresser diesmal vor Fleisch halt machen würden! Dazwischen die wütenden *Parder* (**Bestiarium**, S.92), die jedes organisierte Vorgehen verhindern.

Den Helden muß klar werden, daß ihre letzte Überlebenschance in einer überhasteten Flucht in den Dschungel besteht!

Helden, die sich mutwillig der fraßgierigen Käferlawine aussetzen, erleiden jede KR 1W6+1 SP. Der 'krabbelnde Schrecken' verlangt dem Helden überdies jede KR eine Selbstbeherrschungs-Probe+7 ab, bei deren Mißlingen, das Opfer der Lawine panisch schreiend zu entkommen versucht.

Flugfähige Helden

Bei Helden, die mittels eines ADLER, WOLF zu entkommen versuchen, existieren zahllose Möglichkeiten, diese während der Zauberdauer zu stören. Denken Sie auch an die zurückbleibende Ausrüstung. Hexen hingegen werden verblüfft feststellen, daß ihr Besen wie von einer fremden Kraft gelenkt in Richtung der (Saturaria geweihten) Mastaba fliegt.

Puspereikens Ausgrabungsgebiet

Spezielle Informationen:

Die abgehetzten Helden fliehen bereits seit zwanzig Minuten vor der schrecklichen Käferlawine, die immer wieder versucht, sie einzukreisen und ihnen den Weg abzuschneiden. Plötzlich taucht vor ihnen eine große, ehemals mittels Brandrodung freigelegte Lichtung auf, auf der sich ein zerbrochener Mast (mit zerrissener Festumer Flagge!), die Reste dreier Zelte, ein zerschlagener Arbeitstisch und diverse verstreute Arbeitsgeräte (darunter Pinsel, Schaufeln, Glassplitter etc.) befinden, von denen einige das Siegel der *Halle des Quecksilbers* zu Festum tragen.

Am überraschendsten dürfte aber die Entdeckung einer uralten und mittels eines umlaufenden Schachtes bis zu einer Tiefe von vier Metern freigelegten Spitze einer mittelgroßen Stufenpyramide im Erdreich sein, die angesichts einiger kunstvoller echsischer Fresken (v.a. Darstellungen von Eidechsen und Kröten) so wirkt, als ob sie direkt aus H'Raabal hierher versetzt wurde.

Meisterinformationen:

Eine schnelle Erkundung zeigt, daß an der Westseite der freigelegten Pyramide ein Quader ins Innere herausgehobelt wurde.

Würde man hineinkrabbeln und diesen Schacht versperren, hätte man einen idealen Schutz vor dem sich inzwischen von allen Seiten (!) nähernden Heerbann gefunden.

Zweikampf mit dem Ssitt

Spezielle Informationen:

Plötzlich landet mit krachendem Geräusch direkt auf der eingekreisten Lichtung das Ssitt, das offenbar ebenso vor der Käferlawine flieht, wie die Helden. Das ebenfalls überraschte Geschöpf wirkt zorn erfüllt. Während sich von allen Seiten die schwarze, tödlich-wimmelnde Wand auf die Lichtung zubewegt, greift das Wesen die Gruppe an und macht ihnen damit klar, daß es die Zuflucht mit den Helden nicht teilen wird. In seinem Zischeln lassen sich die Worte *Zsssah* und *Sad'huarr* erkennen.

Meisterinformationen:

Liefen Sie den Helden einen blutigen Kampf, der alles von ihnen abverlangt – und das Ziel verfolgt, die Kampfkraft der Helden nachdrücklich zu schwächen! Der nahe 'Bunker' ist nicht nur der einzige Schutz, er ist dem Geschöpf zugleich auch Heiligtum und Ruhestätte. Das Gefecht wird letztlich mit der überhasteten Flucht des Echsen geschöpfes enden, während sich die Helden im Innern des Bauwerks gerade noch rechtzeitig verschanzen und dann einige wichtige Entdeckungen machen können. Immerhin wissen die Helden nun eines: das Ssitt kann sprechen – und es hat die Worte *Zsahh* (Tsa?) und *Sad'huarr* (Saturaria?) im Munde geführt!

Hinterlassenschaft aus uralter Zeit

Meisterinformationen:

Jüngere Geschichte: Die Anlage der Achaz wurde vor etwa drei Monaten von dem unerschrockenen Festumer Echsenkundler *Hilbert von Puspereißen* samt seiner aus etwa einem Dutzend Waldmenschen bestehenden Ausgrabungsmannschaft entdeckt (siehe auch **Pforte des Grauens**). Einzig einem hier ursprünglich verwahrten, inzwischen geraubten und den Echsen göttern *Zsahh* und *Sad'huarr* geweihten Artefakt (siehe unten) ist es wohl zu verdanken, daß Puspereikens Expedition – die ungeachtet der Herrschaft Borbarads über drei Jahre auf Maraskan tätig war – nicht Opfer des Heerbanns wurde. Zuletzt geriet der gesamte Trupp in die Gefangenschaft der Söldner Delo von Zoßbergs, die die freigelegten Gewölbekammern kurzerhand plünderten und Puspereiken und seine Leute gefangen nahmen. Dennoch weist das Bauwerk noch Geheimnisse auf, die den Söldnern entgangen sind. Zoßberg hat bis heute nicht begriffen, daß das gefährliche Ssitt, das heute die Umgebung der Taluedquellen unsicher macht, erst durch diesen Frevel geweckt wurde.

Geheimnisse: Bei dem pyramidalen Stufenbauwerk, dessen oberes Drittel heute wieder freigelegt ist, handelt es sich um die Grabanlage eines uralten Echsenkultes, eine Mastaba aus der echsischen Vergangenheit des Kontinents. Unter dessen



Priesterschaft befanden sich auch einige der geheimnisvollen *Ssrkhrsechim*, jener zauberkundigen Echsenrasse, die sich durch eine schlangenartige Gestalt, aber einen grob menschenähnlichen Oberkörper samt Schlangenhaupt auszeichnete.

Die Nähe zu den Taluedquellen kommt natürlich nicht von ungefähr. Es scheint, als ob die Quellen dieses wundertätigen Wassers im 10. Zeitalter auch für einige der damaligen Religionsgemeinschaften von zentraler Bedeutung waren. Tatsächlich befand sich bis vor kurzem (neben den sterblichen Überresten des letzten Hohepriesters) auch ein heiliges Artefakt des Zsahh- und Sad'huarr-Kultes in der Anlage: ein unterarmgroßes, eiförmiges Gefäß aus einem einzigen prismenartig geschliffenen Bergkristall, in dem sich (mittlerweile) jahrtausendealtes Wasser aus den Quellen des Talued befindet.

Nicht nur, daß die Wirkung dieses über eine so lange Zeit gelagerten Quellwassers inzwischen hochgradig konzentriert ist, es wurde überdies magisch präpariert und von den uralten Priestern mit dem Segen der beiden Echsen-götter belegt. Das Wasser sollte in einer unbekannteren Zukunft dazu dienen, den toten *Ssrkhrsechim*-Priester wiederzubeleben. Den Helden wird es später als einzige verfügbare Waffe gegen einen mehrgehörnten Dämon dienlich sein.

Die Mastaba des *Ssrkhrsech*-Priesters (Meisterinformationen)

Der schräg ins Innere der Mastaba verlaufende **Schacht**, der sich leicht durch einen Steinquader versperren läßt, endet in der Decke zur **Nebenkammer**. Die meisten der sich in der Anlage befindlichen Fallen und Gefahren wurden von den plündernden Söldnern Zoßbergs ausgelöst oder beseitigt und stellen – falls Sie nichts anderes vorsehen – keine Gefahr mehr dar.

Allerdings wird das Innere der Anlage (seit Offenlegung) von zahlreichen der seltenen maraskanischen *Amdeggyn-Springsalamander* bevölkert. Handspannengroße, grüne Tiere, die ähnlich giftig wie ihre berühmten Vettern aus dem Kosch sind. Wer sich in ihrer Nähe nicht vorsichtig bewegt (einfache GE-Probe), den springen die Salamander an. Mit einer Chance auf dem W6, die der Zahl 6 abzüglich des RS des Helden entspricht, erwischen sie dann eine ungeschützt Körperstelle. Bei einer solchen Berührung kommt es zur Vergiftung (Stufe 3), die 1W6+2 Stunden stündlich 1 LP kostet.

Nebenkammer: Hier lagerten – längst zu Staub zerfallen – Nahrungsmittel für die Reise des toten Priesters über das Nirgendmeer. Durch einen kurzen Verbindungsgang erreicht man eine

Galerie: Dieser Bereich wurde von den Söldnern Zoßbergs mutwillig verwüstet. An den Wänden befinden sich zahlreiche Wandmalereien, die unbeschreibliche Echsen-geschöpfe (darunter *Ssrkhrsechim* und Leviatanim) bei ominösen Kulthandlungen zeigen. Am Boden sind zwei Fackeln und diverse zerbrochene Tonschieferscheiben zu finden, auf denen Puspereiken (aufgrund ihrer Feuchtigkeitsresistenz) viele seiner Erkenntnisse festhielt – und die von Ihnen als Meister wie in einem Puzzle dazu verwendet werden können, die Helden auf einige Zusammenhänge

aufmerksam zu machen. Die Galerie öffnet sich zu einem sechs Schritt tiefer liegenden **'Buqtaheum'**: ein Begriff (tul.: Buqta = Salamander), der sich in alten tulamidischen Texten für die sich zuweilen in Anlagen der Achaz zu findenden 'Tiergrabkammern' finden läßt. In Hunderten von Nischen lagern hier eine Unzahl mumifizierter Echsen, darunter mhanadische Dreihornsalamander, Levthanslurche, Gold- und Smaragdeidechsen, Wassermolche, Chamäleons und diverse andere. Einige davon wurden von den Söldnern auf der Suche nach Wertsachen mutwillig aufgebrochen. Von der Galerie aus führt an der Ostwand eine Rampe in diesen Raum.

Gen Norden schließt an das Buqtaheum ein **Kultraum** an: In der Kammer, die von zahlreichen kleinen Gwen-Petryl-Steinen grünblau illuminiert wird, liegt – neben einem zerbrochenen Tuzakmesser jüngeren Datums – eine verschmutzte Kladde, deren Inhalt Hinweise auf den Ausgrabungsleiter (Puspereiken) und seine saurologischen Feldforschungsarbeiten für die Halle des Quecksilbers zu Festum gibt.

Die Gwen-Petryl-Steine an der Decke geben das Abbild des Sternenhimmels wieder. Im Zentrum steht das Sternbild der Eidechse – und wer es genauer betrachtet, wird bei Mißlingen einer KL-Probe+5 Opfer eines Zaubers, der ursprünglich den ganzen Raum ausfüllte und der heute nur noch dafür sorgt, daß der Held eine Stunde lang von einer intensiven Abscheu gegenüber Waffen erfüllt wird. Seine eigenen Waffen wird er sofort ablegen und bei Mißlingen einer neuerlichen KL-Probe zu zerstören suchen. Wie er sich gegenüber seinen waffentragenden Kameraden verhält, darf er selbst bestimmen.

Südlich des Buqtaheums findet sich eine **Glyphenkammer**: Dieser Raum ist an allen Wänden und Säulen übersät mit uralten, echsischen Glyphen. Puspereiken hat unter den Tausenden von Zeichen bisher nur die sich oft wiederholenden Begriffe 'Zsahh (Tsa)', 'Sad'huarr (Satuaria)', 'Ei', 'Geburt/Wiedergeburt', 'Priester der Schlangen', einen Eigennamen lautend auf 'Zssahrsar' sowie einen mehrdeutigen Glyphenstamm entziffern können, den er mit 'Göttertränen', 'Wundertränen' bzw. 'Wunderwasser(!)' übersetzt.

Grabkammer: Über eine mit roher Gewalt aufgehebelte Geheimtür aus dem **Kultraum** und eine nach unten führende spiralförmige Rampe gelangt man zu einem gewaltigen Sarkophag, der ebenfalls aufgebrochen wurde. Bis auf einige abgelöste Bandagen, wie sie zu Mumifizierungszwecken verwendet werden, ist der Steinkoloß leer. Das übergroße, erschreckend reale und von weiteren Glyphen eingerahmte Wandbildnis an der Südwand verrät, daß hier vor Urzeiten einst ein *Ssrkhrsechim*-Priester bestattet wurde (die stattliche Mumie wurde von den Söldnern mitsamt der Grabbeigaben fortgeschleppt).

Von der **Westwand des Buqtaheums** aus führt eine gewundene Rampe etliche Schritt tiefer ins **Heiligtum**: mit sechs Schritt Deckenhöhe und seinen bunt-verzierten Säulen linker und rechter Hand sicher der beeindruckendste Raum. Die Halle weist ein irisierend buntes Bodenmosaik in Gestalt einer regenbogenfarbenen Eidechse und einer beeindruckenden Kröte auf, auf dem sich 2W6 der Salamander tummeln (siehe oben). Im Kopfbereich ist eine



ausgelöste Falle in Form einer vier Meter tiefen Fallgrube mit Steinspitzen zu finden, in der der durchbohrte und halberweste Körper eines Söldners liegt.

Die Stirnseite wird von einem obskuren, altarartigen Steingebilde eingenommen, das vage an einen übergroßen Gefäßhalter erinnert. Sogar ein kreisförmiges Loch weist es in der Mitte auf – allerdings ist der Gegenstand, der sich darin bzw. darauf befand, verschwunden.

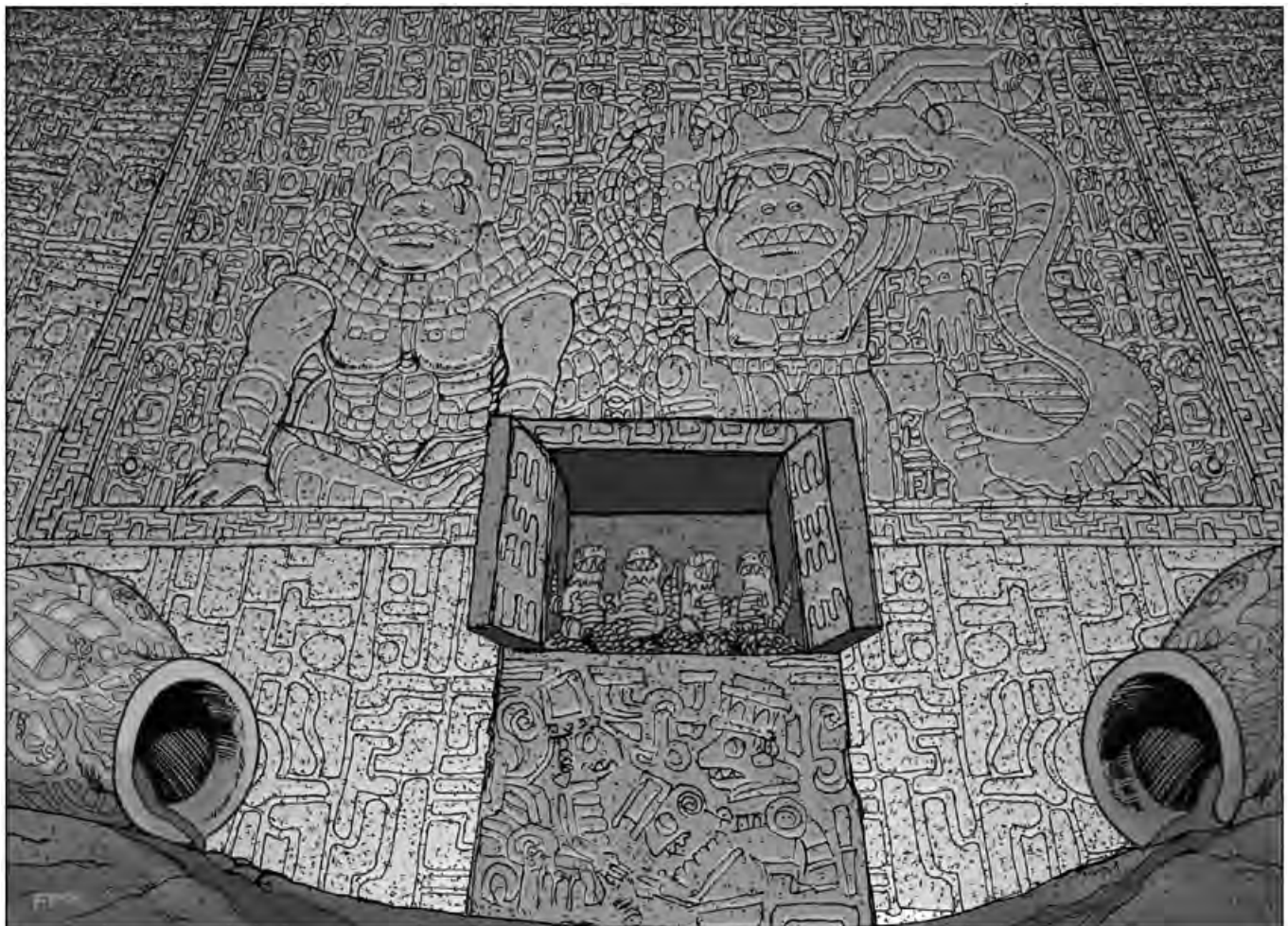
Das riesige Wandrelief dahinter läßt aber ahnen, um was es sich hierbei gehandelt haben mag: Dort recken diverse Echsenwesen einer sprudelnden Quelle ehrfurchtsvoll einen eiförmigen Behälter entgegen, den die echsischen Baumeister mit einem riesigen Opal darstellten, den sie tief im Relief verankerten. Verräterische Spuren zeigen, daß die Plünderer – vergeblich – versucht haben, den Opal aus der Wand zu brechen.

Aufsehenerregend ist ein Durchbruch an der Ostwand, der so wirkt, als ob sich hier 'etwas' von außen nach innen gewaltsam seinen Weg gebahnt hat. Tatsächlich erreicht man über einen kurzen (Geheim-)Gang die ursprünglich verborgene **Wächterkammer**, in der das Ssitt zum Leben erwacht ist. Hier wartet das größte Geheimnis der Mastaba darauf, gelüftet zu werden. An den vier Ecken der Kammer stehen vier hüfthohe, in Richtung Zentrum der Kammer umgekippte Kanopen (Eingeweidekrüge)

mit Zsahh- und Sad'huarr-gefälligen Motiven, von denen aus eingetrocknete Blutspuren direkt zu einer eiförmigen Bodensenke in der Mitte der Kammer führen. Alle vier Kanopen besitzen Einlegearbeiten aus Quarz, die ein Ssitt abbilden.

Die Senke (in der sich ebenfalls eingetrocknete Blut- und Schuppenreste finden lassen) ist mit einer weiteren Einlegearbeit geschmückt, die eine regenbogenfarbene Eidechse darstellt. Um die Senke herum, aber auch in der Decke direkt darüber, wurden zahlreiche – noch immer von einer leicht magischen 'Reststrahlung' umgebene – Opale eingelassen, auf denen sich diverse zauberkräftige Glyphen befinden (hier erlebte das Wächtergeschöpf seine Erstehung).

An der südlichen Stirnseite der Kammer befindet sich – unter einem dominierenden Wandgemälde der Echsengötter Zsahh und Sad'huarr – ein Schrein aus massivem Stein, der zwei 'Flügel' mit archaischen Motiven besitzt, die man leicht aufklappen kann. Im Innern befindet sich zum einen die grotesk wirkende, zusammengefaltete Schuppenhaut einer Ssrkhrsechu (es handelt sich hierbei um die – magisch präparierten – Reste der letzten Häutung jenes Priesters, dessen Mumie sich in der Grabkammer befand und die ursprünglich zu Initiierungszwecken eines künftigen Priesters bestimmt war). Zum anderen einige handspannengroße Figuren aus Alabaster. Dargestellt sind mehrere echsische Priester, die





einem vollständig aus durchsichtigem Quarz herausmodellierten Wesen huldigen, das sehr dem Ssitt ähnelt.

Entdeckung: Sobald die Helden eine der Figuren berühren, erstrahlt die Quarzfigur in sattem Grün. Ein in allen Farben des Regenbogen aufflammender Lichtschein trifft auf die uralte Schuppenhaut des Priesters, die sich plötzlich geisterhaft zu erhabener Größe aufrichtet und dann in der Luft verhardt. Plötzlich vernehmen die Helden eine Stimme in ihren Köpfen:

„Ich bin Zssahrsar, hört meine Worte! Mein mumifizierter Leib fiel den Dienern der Achtmal Verfluchten anheim, und so sei verflucht der Leib, der nie wieder die Gaben der Göttinnen preisen wird. Tränenreich ist das Land und tränenreich das Leben, denn für jedes Wesen wurde einst eine Träne vergossen. Nie aber dürfen die Tränen des Lebens ihren Weg in die Hände der Achtmal Verfluchten finden. Hört daher meinen Willen: Was bestimmt war, Leben zu verleihen, sei nun dazu bestimmt, das Unleben zu vernichten. Besteht vor den Augen des altgeborenen Wächters, und der Segen der Göttinnen wird auf euch liegen. Denkt daran, daß auch ihr bald Tränen des Schmerzes vergießt. Ich bin Zssahrsar, hört meine Worte!“

Die Worte des Ssrkhrsech-Geistes, dessen Mumie sich mittlerweile in den Händen der Dämonenpaktierer befindet – siehe unten – beziehen sich natürlich auf das gesammelte und konzentrierte Taluedwasser in den Händen des Gottkaisers Taluedon I. alias Delo von Zoßberg, das im folgenden eine wichtige Rolle als Waffe spielen wird. Anschließend sackt die Schuppenhülle schlaff in sich zusammen.

Gefangen!

Meisterinformationen:

■ Irgendwann wird der Zeitpunkt kommen, an dem die ge-

schwächten Helden ihre Zuflucht wieder verlassen und sich auf die Suche nach ihren maraskanischen Begleitern begeben werden. Sie geraten vom Regen in die Traufe. Diesmal erwarten sie zwar weder Käferlawinen, noch das Ssitt, doch geraten sie – etwa eine Viertelstunde, nachdem sie das Grabmal verlassen haben – in den Hinterhalt eines Dutzend patrouillierender, schwerbewaffneter Söldner, die dem selbsternannten Gottkaiser Taluedon I. (siehe unten) unterstehen.

Die Gruppe wird nun entwaffnet und anschließend geknebelt und gefesselt in die *Garnison Tataakum* gebracht, die sich am Ende einer Schlucht in den westlichen Ausläufern der Maraskankette befindet.

Magiebegabte Helden

Nach ihrer Gefangennahme werden die erkennbar Magiebegabten unter den Helden mit einem schweren, verschleißbaren Eisenkragen versehen, der alle Zauberversuche mit einem Malus von 7 Punkten belegt (siehe *Mysteria Arkana*, S.65). Ein ‘Hemmschuh’, der aber mit einem FORAMEN oder einem Dietrich durchaus ‘geknackt’ werden kann. Ihre Standesattribute (Stab, Besen, Vulkanglasdolch etc.) wandern in das Materialmagazin (s.u.). Zwei eingeteilte Söldner, beide Paktierer des Belhalhar, tragen von Puspereiken (zwangsweise) erstellte Amulette, auf denen ein applizierter ODEM ARCANUM liegt (jeweils nur eine Ladung, was die Söldner aber nicht wissen), der die Fetische bei Magieeinsatz aufleuchten läßt – und eine brutale Bestrafung aller (!) Magiebegabten zur Folge hat.

Es ist durchaus gewollt, daß die Helden Mittel und Wege finden, diese Behinderung zu überwinden. Denn Magie wird mit Sicherheit eine ihrer Trumpfkarten auf dem Weg in die Freiheit darstellen.

Teil 3: In den Fängen des Gottkaisers

Das Finale des Abenteuers wird von Ihnen als Meister noch mehr Improvisation abverlangen, als dies bisher schon der Fall war, da der folgende Abschnitt ganz wesentlich von den Aktionen ihrer Helden bestimmt wird. Auf jeden Fall ist es vonnöten, sich diesen Abschnitt gründlich durchzulesen und sich schon jetzt über etwaige Vorgehensweisen Ihrer Helden Gedanken zu machen.

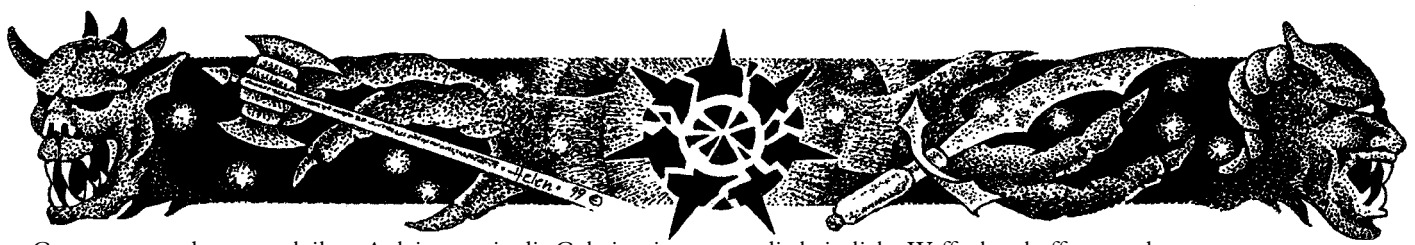
Geheimnisse und Hintergründe (Meisterinformationen)

Die Garnison Tataakum wurde vor etwa zwei Jahren auf Weisung Borbarads selbst errichtet. Organisiert vom heutigen Heptarchen und Fürstkomtur Helme Haffax, sandte der Dämonenmeister ein gut ausgerüstetes Söldnerheer unter dem Kommando des tobrischen Borbaradianer-Hauptmanns Delo von Zoßberg in das Gebiet der Taluedquellen. Ziel der Anstrengung war es, die versiegten Quellen anzubohren, um des begehrten Wunderwassers habhaft zu werden.

Als die Nachricht von Borbarads Fall sehr verspätet in der

Garnison eintraf, hatte sich die Situation auf Tataakum bereits entscheidend verändert. Abgeschnitten durch den *Heerbann der friedlichen Schwestern*, der sich plötzlich überall erhob, aber die Garnison ignorierte (ein Effekt der nahen Taluedquellen), konnte sich Delo von Zoßberg unabhängig erklären. Der unvermeidliche Konflikt mit Fürstkomtur Helme Haffax in Jergan zeigte, daß er dringend Verbündete und magische Unterstützung brauchte. Diese kam von völlig unvorhergesehener Seite: Nach Borbarads Fall und der Zerstörung der Dämonenkrone hat sich mitten in der Maraskankette eine weitere Macht etabliert (siehe *Borbarads Erben*, S.117ff) – kein Mensch, ein Ungeheuer! Die *Skrechu* ist bereits seit Jahrtausenden auf Maraskan heimisch, eine Chimäre aus alter Echsenzauberer, und all ihr Streben gilt dem Versuch, ‘ihre’ alte Rasse wiederaufleben zu lassen.

Die Skrechu, die die Garnison schon lange beobachten ließ, trat nach Festigung ihrer Macht an den größtenwahnsinnigen Kommandanten heran und schlug ihm ein Bündnis vor. Zoßberg erklärte sich bereit, die Heptarchin mit Sklaven zu beliefern und an der potentiellen Ausbeute des Taluedwassers zu beteiligen, im



Gegenzug wurde er – nach ihrer Anleitung – in die Geheimnisse der ‘Unsterblichkeit’ eingeweiht. Letzteres bestand in einem asfalthischen Ritual, bei dem Zoßberg seine gesamte Lebensenergie in einen mehrgehörnten Dämon Asfaloths transferierte. Eine niederhöllische Entität, die zweimal im Monat mit Menschenblut ‘gefüttert’ werden muß. Solange diese Kreatur existiert, ist Zoßberg, der sich von nun an *Gottkaiser Taluedon I.* nannte, tatsächlich weder durch Stahl noch durch Magie zu verwunden. **Zoßbergs Pläne:** Zoßberg begriff schnell, daß der Transfer seiner Lebensenergie in eine zwar dämonische, aber noch immer verwundbare Kreatur seine größte Schwachstelle darstellt. Zumindest der Gefahr, daß ihm irgendwann die Blutopfer ausgehen könnten, konnte er durch das ausgestreute Gerücht der wieder sprudelnden Taluedquellen und die Neugierigen, die davon bisher angelockt wurden, einstweilen entgegentreten. Außerdem ahnt er, daß er von der Skrechu, die um sein Geheimnis weiß, sofort ausgeschaltet wird, sollte sich ein Scheitern des Talued-Bohrprojekts abzeichnen – und das tut es. So ist er der festen Überzeugung, daß das Ssitt, das ihn zwischenzeitlich mehrfach (erfolglos) angegriffen hat, in Wahrheit ein Geschöpf der Unheimlichen ist, die ihn immer wieder ihre Macht spüren lassen will.

Zoßbergs Plan besteht nun darin, die Heptarchin zu hintergehen und die Namenlosen Tage dazu zu nutzen, das von Puspereiken gefundene und unter anderem der Tsa heilige Artefakt aus der echsischen Mastaba persönlich Asfaloth zu opfern. Er hofft, daß die Erzdämonin ihn angesichts eines derartigen Opfers in das ‘wirkliche’ Geheimnis der Unsterblichkeit einweihen wird.

Ablauf der weiteren Handlung (Meisterinformationen)

Bei der weiteren, geheimen Vorgehensweise der Helden werden diese alle Fähigkeiten benötigen, die ihnen zur Verfügung stehen. Kommen Sie den Spielern vorsichtig entgegen, ohne daß die bedrückende Atmosphäre des Terrorregimes auf dem Garnisonsgelände Schaden nimmt.

1. Die all ihrer Habseligkeiten beraubten Helden werden sich zunächst einmal mit ihrer neuen Existenz als Sklaven abfinden müssen. In dieser Phase heißt es, ihnen die scheinbare Ausweglosigkeit ihrer Situation bewußt zu machen: Zoßberg ist (derzeit) in der Tat unbesiegbar. Überhastete Fluchtversuche sind aufgrund der Gefahren im Dschungel – Stichworte sind hier der *Heerbann* und das unbekannte Terrain – aussichtslos.

2. Die Helden müssen begreifen, daß der einzige Fluchtweg in einer Revolte gegen ihre übermächtigen Gegner besteht. Ihr Problem ist, daß die meisten der gepeinigten Mitgefangenen keinen Aufstand wagen, solange Zoßberg ‘unsterblich’ und damit im Bunde mit einer höheren Macht scheint.

3. In der Phase der Fluchtvorbereitungen stehen
—die Motivation der Mitgefangenen,
—der Aufbau weiterer Kontakte (hier sei vor allem der ebenfalls gefangene Festumer Magier *Hilbert von Puspereiken* erwähnt),

—die heimliche Waffenbeschaffung und

—die Gewinnung weiterer Informationen an erster Stelle.

Die Helden müssen vor allem herausfinden, wie Zoßberg seine Unverwundbarkeit erlangt hat und dann, wo die asfalthische Kreatur verborgen ist (in einer nahe Tatakums gelegenen Grotte).

4. Nachdem die Helden in Erfahrung bringen können, daß das echsische Kristall-Artefakt mit dem heiligen Taluedwasser (im Unheiligtum der Asfaloth versteckt) die einzige Waffe gegen die dämonische Kreatur Asfaloths darstellt, muß der Raub desselben vorbereitet werden.

5. All dies muß von einem von den Helden zu erarbeitenden Ausbruchsplan begleitet werden, der es ihnen gestattet, die Garnison kurzfristig zu verlassen, um die dämonische Kreatur zu vernichten (und das Ssitt als Verbündeten zu gewinnen).

6. Sobald Zoßbergs Verwundbarkeit gewährleistet ist, können die Helden einen Aufstand anzetteln, bei dem sie den Kommandanten und sein Schreckensregime in einem spannenden Finale beenden können.

Die nun folgenden Abschnitte werden Ihnen als Meister genügend Material liefern, um auch diesen Teil des Abenteuers selbständig mit Leben erfüllen zu können:

Die Garnison Tatakum

Spezielle Informationen:

Was sich hochtrabend Garnison nennt, ist in Wahrheit ein etwa 100 mal 150 Schritt umfassendes Palisadenfort. Hier leben derzeit 30 Sklaven und 18 Söldner, die allesamt Gottkaiser Taluedon I. unterstehen. Nach den Überfällen des Ssitt wurde das Fort mit einem 50 Schritt breiten, durch Brandrodung freigelegten **Sperrgürtel** außerhalb der Palisaden mit gut getarnten Fallgruben, vergifteten Fallen, einem perfide angelegten Netz aus Stolperseilen und weiteren Alarmmechanismen zu einer fast uneinnehmbaren Festung ausgebaut. Sieben blutgierige *Tuzaker Kampfhunde* wurden allein darauf abgerichtet, sofort anzuschlagen und einzugreifen, wenn sie die Witterung des Ssitt aufnehmen.

Zentraler Blickfang ist der große, mit Sklavenkraft betriebene **Bohrturm** auf der Mittellinie der Anlage, auf der – dem Tor gegenüber – ein typisch maraskanischer **Turmbau** mit geschwungenem Dach steht, der Delo von Zoßberg als Residenz dient und ständig von fünf ausgesuchten Söldnern bewacht wird.

Entlang der vier Schritt hohen, mit einem schmalen Wehrgang versehenen Palisaden finden sich die **Sklavenbaracken**, die **Söldnerunterkünfte**, die **Werkstätten**, ein aus massiven Stämmen errichtetes **Waffen- und Materialmagazin**, das **Küchengebäude**, das **Hurenhaus** und **Puspereikens Hütte**.

Auf gerader Linie vom Tor aus und zwischen Bohrturm und Haupthaus gelegen, sticht ein tempelartiges **Unheiligtum der Asfaloth** heraus, in dem sich Zoßberg als ‘Sohn der Urmutter’ verehren läßt.



Die Bewohner der Garnison

Gottkaiser Delo von Zoßberg, Borbaradianer und Asfalothpaktierer im zweiten Kreis der Verdammnis

Gottkaiser Taluedon I. alias Delo von Zoßberg ist weiter oben bereits beschrieben. Er ist einäugig und vernarbt, gedrungen und muskulös, trägt seine strohblonden Haare sehr kurz. Seine Narben scheinen wie Würmer unter seiner Haut umherzukriechen, in seiner leeren rechten Augenhöhle haust ein ölig schillerndes, madenartiges asfalothisches Etwas.

Delo von Zoßberg						
MU 16	KL 12	IN 10	CH 12	FF 12	GE 16	KK 14
ST 11	MR 11	LE 70	AT/PA 17/14 (Tuzakmesser, 1W+6 TP)			
RS 4 (Holzrüstung)						
Zauberfertigkeiten (mit Lebenskraft zaubernder Borbaradianer): Weiches erstarre 7, Schwarzer Schrecken 5						

Er stützt sich maßgeblich auf seine ihm unterstehenden **18 Söldner**. Die dem Gottkaiser entgegengebrachte Verehrung ist teils aufgesetzt, teils von wirklicher Ehrfurcht geprägt. Allesamt zeichnet sie aus, daß es sich bei ihnen um skrupellose und geldgierige Individuen handelt, die lieber heute als morgen desertieren würden – es aus Furcht vor Zoßberg und den Gefahren des Dschungels aber nicht wagen.

Typische Söldner & Borbaradianer*						
MU 13	KL 10	IN 11	CH 11	FF 12	GE 12	KK 13
ST 4	MR 1	LE 40	AT/PA 13/10 (Schwert/Machete, TP 1W+4/1W+3)			
RS 3 (Lederrüstung)						
*) Zauberfertigkeiten (bei den fünf mit Lebenskraft zaubernden Borbaradianern unter den Söldnern): Brenne toter Stoff 3 oder Höllenpein 3						

Zwei Borbaradianer stechen besonders hervor, da sie Dämonenpaktierer des Belhalhar sind, Zoßbergs besonderes Vertrauen genießen und auch als Aufseher eingesetzt werden: **Bolzak** (7. Stufe) ist Erster Aufseher und Belhalhar-Paktierer im ersten Kreis der Verdammnis, der für 1W20 KR zum Berserker werden kann (wie KARNIFILO). Sein Preis für den Pakt war, daß seine Rechte am Griff seines Bastardschwertes festgewachsen ist.

Hekabor (7. Stufe) ist Zweiter Aufseher, Borbaradianer und Belhalhar-Paktierer im ersten Kreis der Verdammnis; er beherrscht den BRENNE TOTER STOFF und fürchtet sich praktisch vor nichts, noch nicht einmal Zauberei und Dämonenwerk vermag ihm Angst einzujagen. Sein Kampfschrei wirkt auf seine unmittelbaren Gegner wie ein Böser Blick: Furcht. Der Preis ist ein niemals verheilendes Wundmal mitten im Gesicht.

Belhalhar-Paktierer						
MU 15	KL 10	IN 12	CH 10	FF 13	GE 15	KK 16
ST 7	MR 7	LE 55	AT/PA 15/13 (Bastardschwert/Nachtwind, TP 1W+6/1W+5)			
RS 3 (Lederrüstung)						
Zauberfertigkeiten: Höllenpein 7						

Die **30 Sklaven** – 8 eingefangene Deserteure, 15 Maraskaner und 7 waschechte Waldmenschen aus der Expeditionsgruppe Puspereikens – haben großteils längst aufgegeben, noch an Rettung zu glauben. Eine echte Herausforderung für die Helden, vor allem für die Geweihten unter ihnen! Alle hoffen, daß sie auch weiterhin die Kraft für die anstrengende Arbeit am Bohrturm aufbringen können, da ihnen bewußt ist, daß Zoßberg andernfalls weitaus unangenehmere Pläne mit ihnen vorhat.

Die Waldmenschen nehmen hier übrigens eine gesonderte Stellung ein (siehe unten), da sie Zoßberg bisher glaubhaft den Eindruck vermittelt, nicht die Sprache der anderen Sklaven zu verstehen. Er setzt die sieben daher für Arbeiten ein, von denen die anderen Sklaven (und Gardisten) nichts erfahren sollen.

Eine Sonderrolle nehmen ebenfalls die **4 Huren** (3 weiblich, 1 männlich) auf dem Gelände ein, angeworbene Dirnen aus Tuzak, die sich dem Troß der Söldner angeschlossen hatten und die ihre Dienste inzwischen unbezahlt verrichten müssen. Sie würden praktisch alles dafür tun, um wieder die Freiheit zu erlangen.

Der wichtigste Kontaktmann ist mit Sicherheit der Magier **Hilbert von Puspereiken** (siehe unten), der, angekettet in einer Hütte nahe Zoßbergs Wohnturm, in die Dienste eines Garnisonsmagiers gepreßt wurde. Hin und wieder wird er von Zoßberg demütigend wie ein Kettenhund auf dem Gelände 'spazierengeführt'.

Tagesablauf

Spezielle Informationen:

Das Leben der Helden wird vor allem durch die Arbeit am Bohrturm, die schikanösen Reinigungsarbeiten, die Schufferei in den Werkstätten und bei der Instandsetzung und Erneuerung der Fallen vor den Palisaden geprägt. Gearbeitet wird generell von Sonnenauf- bis -untergang, bei nur einer Essensration am Tag. Wer sich gut führt, darf bei der Nahrungs- und Bauholzbeschaffung außerhalb der Garnison helfen, wobei Sie den Helden durch entsprechende Dschungelbegegnungen klarmachen sollten, warum man ihnen einen derartigen 'Auslauf' ohne weiteres gestattet. Tatsächlich sind noch nicht einmal die (inzwischen um einige Erfahrungen reicheren) Borbaradianer selbst so wahnsinnig, einen Fluchtversuch durch den Dschungel zu wagen. Etwaige Ausbrecher werden in der Regel mit Hilfe der abgerichteten Hunde wieder eingefangen – oder sterben eben im Dschungel. Natürlich werden die Helden solche Freiheiten dazu nutzen, das Gelände näher zu inspizieren, Giftpflanzen zu sammeln und andere Aktionen vorzubereiten, die einem ausbruchsbereiten Geist einfallen mögen.

Ausgebildete Heiler unter den Helden werden übrigens etwas geschont, da Zoßberg ihre Dienste durchaus zu schätzen weiß. Sie werden wahrscheinlich die ersten sein, die mit Puspereiken in Kontakt treten können.

Meisterinformationen:

Generell gilt für alle Helden, daß diesen aufgrund der kargen Essensration und der anstrengenden Arbeit nur die Hälfte der üblichen Regeneration zur Verfügung steht.



Gerüchte & Informationen

Spezielle Informationen:

Natürlich kursieren auf Tatakum zahlreiche Schreckensnachrichten und Gerüchte. Es versteht sich von selbst, daß bestimmte Informationen nur dann zu erlangen sind, wenn die Helden entsprechende 'Kontakte' aufgebaut haben:

Aufseher (die beiden Dämonenpaktierer)

—Wann immer die Helden nicht richtig 'kuschen', machen ihnen die beiden Oberaufseher klar, daß sie „in die Grotte kommen“, wenn sie sich nicht mehr anstrengen. Mehr als diese Anspielung ist ihnen nicht zu entlocken.

Sklaven (Deserteure)

—Einer aus dieser Gruppe war dabei, als aus der (den Helden wohlbekannt) echsichen Grabanlage ein uraltes Kristallartefakt geborgen wurde, in dessen Innern sich irgendeine Flüssigkeit befand. Das Artefakt fügte einem der beiden Paktierer unter den Söldnern gewaltige Schmerzen zu, als dieser versuchte, es zu berühren. Das Objekt wurde anschließend „zu diesem Magier“ gebracht.

Sklaven (Deserteure und Maraskaner)

—Die gefangenen Waldmensen aus dem Gefolge 'des Magiers' seien weder des Garethischen noch des Tulamidischen mächtig. Nur die einfachsten Befehle würden sie verstehen. (Falsch! Aber die Waldmensen werden diesen Eindruck weiterhin aufrecht erhalten.)

—Zweimal im Monat werden Sklaven ostwärts der Garnison von Zoßberg und den beiden (dämonenpaktierenden) Aufsehern fortgeführt und anschließend nie mehr gesehen. Die Sklaven vermuten, daß Zoßberg sie an seine Verbündete verkauft (die von allen nur *die Unheimliche* genannt wird) oder sie gar in einem Ritual opfert. (beides wahr)

—Schon dreimal sind mehrere fremde Söldner(kreaturen), darunter ein Mensch mit Maraskenunterleib (!) und ein Achaz mit Parderkopf in Tatakum erschienen. Es heißt, sie seien Abgesandte der *Unheimlichen*, mit der Zoßberg ein Bündnis gegen Helme Haffax eingegangen sei. (wahr)

—Zoßberg ließ das Unheiligtum in der Garnison erst im letzten Monat errichten. Einige vermuten, daß er dort in den bald beginnenden Namenlosen Tagen etwas sehr Unheimliches auszuführen gedenkt.

—Schon zweimal wurde Zoßberg nächtens von einem schrecken-erregenden Wesen angegriffen, von dem es heißt, daß es unsichtbar sei und von Helme Haffax ausgesandt wurde, um den Verräter zu stellen. (wahr/falsch)

Sklaven (Waldmensen)

(Die Eingeborenen von den südlichen Waldinseln werden erst dann mit den Helden reden, wenn Puspereiken ihnen ein Zeichen geben kann, daß diese vertrauenswürdig sind.)

—Nachdem Puspereiken das echsische Artefakt kurz untersucht

hat, wurden nächtens drei von ihnen beauftragt, das Objekt unter einer Felsplatte im Unheiligtum Tatakums zu verstecken. Sie sind die einzigen, die hiervon wußten.

—Mehrfach mußten die Waldmensen Zoßberg und seinen Aufsehern helfen, ausgewählte Sklaven zu einer geheimen Felsgrotte zu schaffen, die eine halbe Stunde nördlich Tatakums liegt. Die Grotte wird von einem schrecklichen Ungetüm bewacht, und keiner der Sklaven kam je wieder heraus.

—Bei einem chancenreichen Ausbruchversuch können die Helden voll auf die Waldmensen zählen.

Szenen in Tatakum

Hier sind einige Szenen aufgelistet, die Sie je nach Bedarf verwenden können:

Das Göttlichkeitsritual

Jeden zweiten Tag zelebriert *Gottkaiser Taluedon I.* ein Huldigungsritual, bei dem er fünf Bogenschützen Pfeile auf sich abfeuern läßt, die er anschließend lachend wieder aus seinem Körper herauszieht.

Verräter: Einer der Mitsklaven entpuppt sich als speichelleckender Günstling Zoßbergs, der sich durch seine Spitzeldienste Vergünstigungen verspricht.

Bruder Dschindziber

Eine Söldnerpatrouille bringt den eingefangenen Eukolizana ins Fort, ist wegen seiner inzwischen getötete 'roten Schwester' jedoch schwer gezeichnet. Eine ideale Szene, falls ihre Helden glauben, daß eine Flucht denkbar sei, „da doch der Mönch da draußen noch irgendwo wartet“. Natürlich ist mit dem alten und etwas weltfremden Mann kein Ausbruchversuch möglich.

Unfall beim Bohrturm

Einer der anderen Sklaven verursacht einen Unfall und wird von den wütenden Aufsehern ausgepeitscht. Eine ideale Szene, um Mitgefühl zu zeigen und einen neuen Kontakt herzustellen.

Der Verdacht

Einer der Helden wird (möglichst zu Recht) verdächtigt, Magie zu beherrschen. Puspereiken wird herbeigerufen und zu einer Überprüfung aufgefordert. Nach intensivem Blickkontakt mit dem Helden lügt er Zoßberg geradewegs an und behauptet, keine Anzeichen dafür feststellen zu können.

Bündnis mit dem Feind

Ein zynischer, nicht zu beherrschender Mitgefangener (genauer: ein desertierter Borbaradianer mit Kenntnis des Hartes Schmelze), bietet den Helden seine Mithilfe im Falle einer Flucht an.

Bar jeder Hoffnung

Einer der Mitgefangenen dreht nächtens durch und droht, sich umzubringen. Wieder eine Szene, in der die Gruppe Menschlichkeit zeigen und Respekt erwerben kann.



Botschafter der Skrechu

Das Garnisonstor öffnet sich für einen fremden Söldner in Begleitung zweier chimärenartiger Kreaturen, die sich anschließend mit Zoßberg auf seinen Turmbau zurückziehen. Anschließend werden zwei entsetzte Sklaven herausgesucht, die von den Fremden mitgenommen werden.

Notwendige Begegnung: Hilbert von Puspereiken

In einer Hütte nahe Zoßbergs Wohnturm lebt der Festumer Saurologe. Angekettet zwischen Tiegeln, Mörsern und einigen wenigen Glasgeräten, wurde er in die Dienste eines Garnisonsmagiers gepreßt. Einmal am Tag wird er von Zoßberg an der Kette spazierengeführt, wobei es ihm verboten ist, zu sprechen.

Meisterinformationen:

Puspereiken, der durch Zoßbergs viele Aufträge stets nur über einen ASP-Vorrat von knapp 12 Punkten verfügt, hat Zoßberg zu hassen gelernt und versucht, ihn nach Möglichkeit zu hintergehen. Heiler unter den Helden können ihn zum Beispiel kennenlernen, wenn sie beauftragt werden, mit ihm zusammen Wundsalben herzustellen. Ansonsten ist ein Kontaktversuch nur

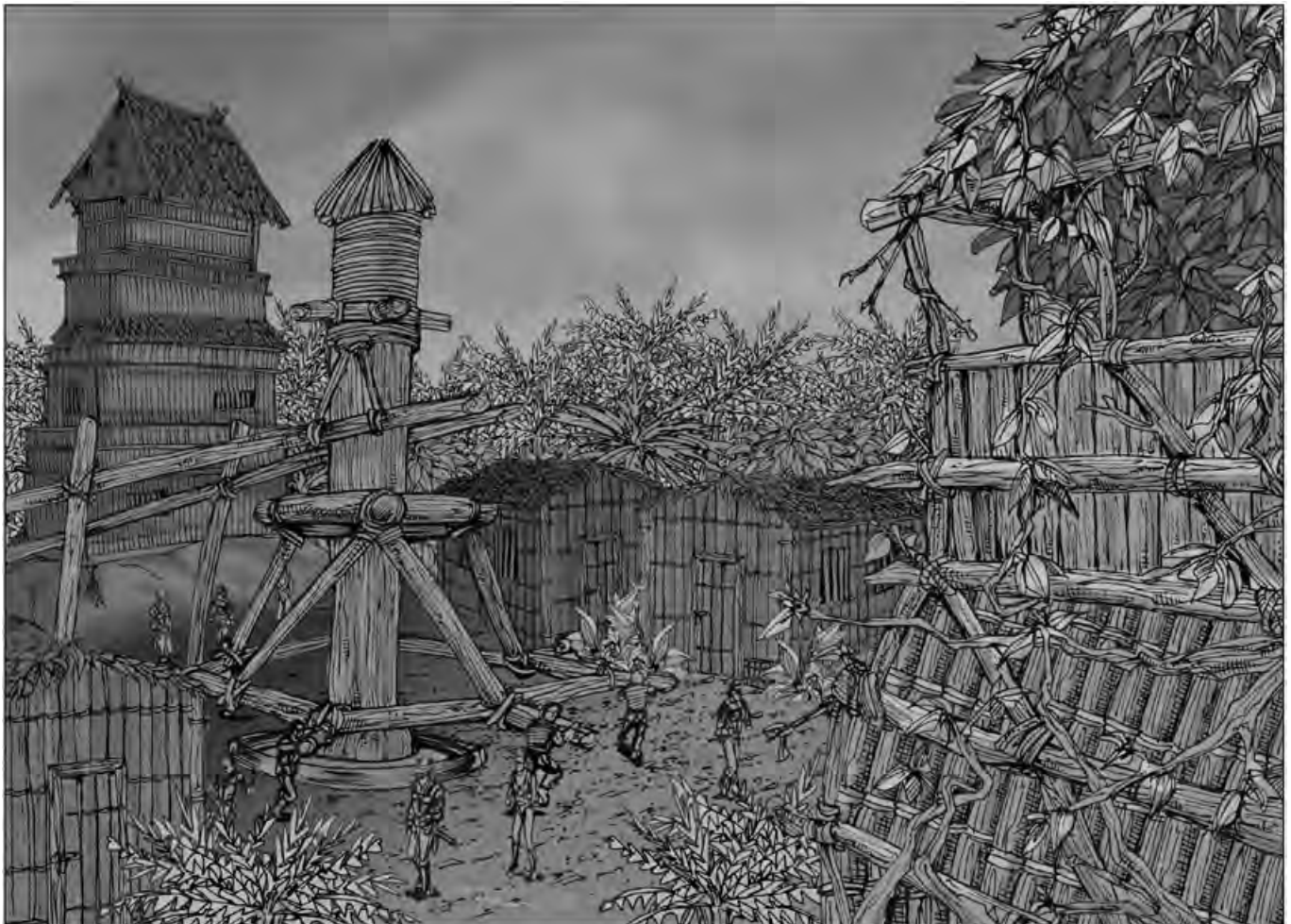
nachts möglich. Folgende Informationen und Hilfen sind von ihm zu bekommen:

—Die mit ihm gefangenen *Waldmensen* hat er nachdrücklich aufgefordert, sich unauffällig zu verhalten und so zu tun, als ob sie die Sprache der Gardisten nicht beherrschen, da dies eventuell einige Vorteile mit sich bringen werde. Erst auf ein geheimes Codewort hin („Lang lebe Festum!“) sollen sie sich zum Zuschlagen bereit machen. Leider ist Zoßberg mißtrauisch geworden und verwehrt ihm nun schon seit Wochen jeden Kontakt zu den Waldmensen.

—Insgeheim hat der Magier fünf Einheiten *Schlafgift* hergestellt, die im Erdreich der Hütte versteckt auf ihren Einsatz warten.

—Puspereiken vermutet, daß hinter Zoßbergs ‘Unsterblichkeit’ ein asfalthisches Ritual steckt, in das ihn sicherlich seine unheimliche Verbündete eingeweiht hat. Zoßberg habe die Unbekannte einmal als direkte Erbin Borbarads bezeichnet. Der stete Schwund an Sklaven und einige unvorsichtige Bemerkungen Zoßbergs lassen ihn vermuten, daß Zoßbergs Lebenskraft wohl von einem leibhaftigen Dämon bewahrt wird, der äußerst mächtig sein muß.

—Angesprochen auf das echsische Artefakt, erklärt er mit





leichter Bitterkeit, daß die uralten Glyphen auf dem Kristallgefäß darauf schließen ließen, daß das Objekt Tsa und Satuarua geweiht sei, ja, daß die Flüssigkeit darin wahrscheinlich sogar den beiden 'Echsen Göttinnen' geweihtes Taluedwasser und mit Sicherheit hochgradig magisch sei.

—Der ursprüngliche Zweck des Wassers ist ihm nicht ganz klar, aber die Helden sollten im Gespräch mit ihm möglichst selbst darauf kommen, daß es für einen Dämon, insbesondere ein Geschöpf aus dem Gefolge von Tsas erzdämonischer Gegenspielerin Asfaloth, absolut tödlich sein dürfte. Puspereiken weiß, daß Zoßberg nicht in der Lage ist, das Artefakt selbst zu berühren. Dennoch hat er große Bedenken, das heilige Wasser gegen Zoßberg selbst einzusetzen, das „*ihn vielleicht entstellen, aber keineswegs vernichten wird. Es muß unbedingt gegen die Quelle des Übels selbst eingesetzt werden!*“

—Sobald Puspereiken erfährt, daß das Wasser derzeit im Unheiligtum der Garnison einigermaßen sicher verborgen ist, mahnt er mit Verweis auf die nahen Namenlosen Tage zur Eile. Er ist sich sicher, daß Zoßberg für diese Zeit etwas ganz Besonderes plant.

Die unheilige Grotte

Irgendwann werden die Vorbereitungen der Helden so weit gediehen sein, daß der Zeitpunkt zum Handeln gekommen ist. Mit dem geraubten Artefakt im Gepäck, werden sie wahrscheinlich nachts, nach einem spannungsgeladenen Ausbruch, den von den Waldmenschen beschriebenen Weg zur Grotte einschlagen. Irgendwann entdecken sie im fahlen Licht des Madamals den versteckt zwischen gewaltigen Felsen liegenden Eingang. Doch nicht nur das. Auf dem Areal direkt davor hockt eine gewaltige,

zweiköpfige Chimäre, die aus einem riesigen Spinnenleib sowie den Oberkörpern eines geifernden Parders und eines wahnsinnigen Mannes mit Insektenaugen besteht. Im gleichen Moment, als sich die namenlose Kreatur schnüffelnd aufrichtet, wird es im Dschungel plötzlich wieder totenstill ...

Meisterinformationen:

Jetzt ist es an der Zeit, das echsische Wächtergeschöpf aus der Mastaba wieder auftreten zu lassen, das sich in einiger Entfernung offen zeigt und die Helden abwartend anstarrt. Auf Zurufe wird es nicht reagieren. Erst wenn sich die verzweifelten Helden tatsächlich dem ungleichen Kampf gegen die Chimäre stellen, wird es sich mit den Worten „*Daszzz nicht euer Kampf. Erfüllt den Willen Zssahrsarsss*“ auf das Ungetüm stürzen.

Während vor der Grotte ein titanischer Kampf tobt, können die Helden im Innern einen Felsendom betreten, dessen Boden von Knochen und Leichenresten übersät ist und bestialisch nach Verwesung stinkt. Dazwischen liegt eine dämonische, gallertartige und viergehörnte Kreatur, deren aufgedunsener Leib wie ein riesiges fauliges Herz pumpt und die Höhle mit einem unheimlichen *Wump Wump Wump* erfüllt.

Der zischelnde Dämon, der eine theoretische Lebensenergie von 250 LP besitzt, ist – wenn Sie nichts anderes vorsehen – völlig reaktionsunfähig. Das heilige Wasser aus dem Kristallartefakt brennt sich in der Tat wie Säure in seinen Leib und vernichtet das zuckende Monstrum vollständig. Mit dessen Tod wird delo von Zoßberg wieder verwundbar und verfügt über seine regulären 70 LP. Auch vor der Höhle ist der Kampf nun zum Erliegen gekommen. Sowohl das Ssitt als auch die Chimäre sind tot. Aus gräßlichen Wunden blutend, liegen sie ineinander verbissen nebeneinander.

Der Aufstand und das Ende der Mission

Meisterinformationen:

Die eigentliche Schlacht, die den Helden noch bevorsteht, muß erst noch geschlagen werden. Denn Zoßberg ist nun wieder verwundbar. Es steht zu hoffen, daß die Gruppe diverse, von uns nur schwer abschätzbare Vorbereitungen für diesen Fall getroffen hat.

Der beste Zeitpunkt für das Signal zur Revolte ist natürlich das anstehende 'Göttlichkeitsritual' (siehe oben), bei dem Zoßberg eine sehr böse Überraschung erleben dürfte – und das auch den letzten Zweiflern klarmachen wird, daß der Gottkaiser seine Göttlichkeit verloren hat.

Wie dieses Finale im Einzelnen ablaufen wird, überlassen wir

wieder Ihnen und Ihren Spielern, Zoßberg zumindest sollte es nicht überleben.

Stellt sich nun noch die Frage, wie die Helden (und befreite Gefangene) den Weg zurück durch den vom Heerbann gehaltenen Dschungel finden soll. Wir schlagen hier vor, daß Dschinnziber nach dem Aufstand im Wald eine neue Maraske findet, mit der er kommunizieren kann. Insgesamt also auch kein rechtes Zuckerschlecken.

Wir sind allerdings der Ansicht, daß Ihren Helden spätestens nach Überführung der dankbaren Überlebenden nach Sinoda für all die erschütternden Erlebnisse jeweils **350 Abenteuerpunkte** zustehen.

Anmerkung: Titel und Teile der Handlung dieses Abenteuers weisen natürlich auf einen Klassiker der Weltliteratur hin: *Heart of Darkness* von Joseph Conrad – und auf den darauf basierenden Film von Francis Ford Coppola, der gewissermaßen 'stilprägend' für viele Maraskan-Abenteuer war: *Apocalypse Now* ...



Wenn Kinderaugen staunen

Ein Abenteuer für 3–5 Helden der Stufen 8–10

von Heike Kamaris und Jörg Raddatz

Hintergrund (Meisterinformation)

Als es vor nunmehr 400 Jahren gegen den finsternen Borbarad ging, versammelte der Weise Rohal in Perricum seine Vertrauten. Fünf dieser Auserwählten waren Magier von außergewöhnlichen Führungseigenschaften, die der Weise beauftragte, weitere Männer und Frauen zu einer magischen Gemeinschaft zu vereinen. Dieser Orden sollte den Schutz der Magiekundigen gewährleisten, wenn einmal Adlige die Magiebegabten jagen würden.

Der auserwählte Ordenshochmeister erhielt Rohals Zauberstab selbst, die vier übrigen, zu Großmeistern berufenen Anführer aber bekamen vom Weisen neu geschaffene, beseelte Stäbe von unterschiedlichem Holze – so entstand der *Orden der Grauen Stäbe von Perricum*.

Jedem dieser Stäbe werden unglaubliche Eigenschaften zugeschrieben, von denen gewiß einige ins Reich der Fabel fallen, das folgende ist jedoch gesichert: Der Stab *Cedraion* besteht aus Zyklopenzeder und ist der Ordensprovinz des Südwestens mit der Ordensburg in Neetha zugeordnet. Er soll unter Feeneinfluß stehen und mitunter seinem Träger Trugbilder vorgaukeln. Die übrigen Stäbe sind *Robureon* aus Steineiche (Ordensburg Lowangen), *Ferruginion* aus Eisenholz (Ordensburg Anchopal) und *Sangulmeon* aus Blutulme (Ordensburg Vallusa). Der Stab des Weisen selbst wurde im Jahre 28 Hal bei der Schließung des Sphärenrisses über der Gorischen Wüste unwiderbringlich zerstört.

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Prinzipiell eignet sich das Abenteuer für alle Helden, die sich einen Ruf als Feinde der schwarzen Horden erworben haben und auf deren Verschwiegenheit man rechnen kann. Die Helden werden vom *Orden der Grauen Stäbe* auf dessen Hochburg in Perricum eingeladen, um an einer höchst brisanten Mission teilzunehmen: Der von einem abtrünnigen Ordensmitglied entführte Stab *Cedraion* soll aus dem von Oron besetzten Yalaïad zurückgebracht

werden. Während das eigentliche Kommandounternehmen von einer Grauen Garde (einem Trupp des Ordens) durchgeführt wird, sollen sich die Helden in die oronische Söldnerhorde einschleichen, um als Reserve bereitzustehen. Graue Gardisten und Helden werden jedoch in eine Falle gelockt und müssen den bizarren Rummelplatz des Dämonenkindes Reshemin überleben, ehe sie in die Freiheit zurückkehren können.

Auftakt

Das Abenteuer beginnt in Perricum. Der Einstieg läuft in den folgenden Schritten ab, wobei Sie selber entscheiden können, ob Sie den Anfang ausspielen oder zusammenfassend beschreiben und erst ab der Hochburg beginnen. In jedem Fall muß deutlich werden, daß der Orden sehr auf 'innere Sicherheit' achtet.

1. Die Einladung: Die Helden erhalten eine Einladung in das Ordensgästehaus des ODL, das sich neben dem Grafenpalast befindet. Dort werden sie vom Ordens-Kammerherr *Halef Okharim* empfangen. Der noch recht jung wirkende Tulamide spricht Garethi mit deutlichem Akzent und neigt zu langatmigen Reden, er trägt Pluderhosen und Weste aus grauer und roter Seide. Er versucht im Gespräch herauszufinden, ob sie für einen wichtigen Ordensauftrag geeignet wären.

Wenn sie ihn überzeugen, erhalten sie einen Passierschein für die Ordenshochburg, wo sie weitere Instruktionen erhalten werden. Darauf gedrängt, spricht er über die Bezahlung (15 Silbertaler täglich) und erwartete Dauer der Mission (bis zu

sechs Wochen), nicht aber über Inhalt und Ziel. Er bittet sie, alle Vorbereitungen zu erledigen, um gegebenenfalls direkt mit ihrer nötigen Ausrüstung aufbrechen zu können. Um Reittiere, die nicht mitgenommen werden können, würde sich gegebenenfalls der Orden kümmern.

2. Die Überfahrt: Die auf einer Felseninsel südlich des Kriegshafens gelegene Ordenshochburg ist nur mittels der Fähre erreichbar, die im Stadtteil Efferdgrund ablegt. Die Überfahrt dauert etwa eine halbe Stunde.

3. Ankunft auf Al'Rakshaz: Nach einer kurzen, aber gründlichen Untersuchung werden die Helden von zwei Grauen Gardisten zur eigentlichen Hochburg geleitet. Die vier Flügel der Burg sind um einen quadratischen Innenhof gruppiert, in dessen Mitte sich ein Brunnen befindet. Zwei Freitreppen verbinden das Erdgeschoß mit der Galerie im ersten Stockwerk. Die Wachen begleiten die Helden zu einem Raum im ersten Stock, wo sie auf den Hochmeister warten sollen.



Der Instruktionsraum

Eine Seite des Raumes besteht aus einer faltbaren Aranischen Wand, die übrigen Wände sind mit Karten der Schwarzen Lande sowie beschrifteten Stadtplänen verschiedener Städte geschmückt. Als Möbelstücke gibt es nur einen riesigen Tisch, um den zehn Stühle gruppiert sind.

Meisterinformationen:

Bei den Stadtplänen handelt es sich um Karten von Ysilia, Vallusa, Ilsur, Elburum, Llanka, Warunk, Beilunk, Jergan, Tuzak und Boran. Die Landkarten zeigen Tobrien, Oron und die Küstenzone von Maraskan.

Nachdem die Helden die Möglichkeit hatten, die Karten zu studieren, betritt der Hochmeister Tarlisin von Borbra den Raum. Er reicht jedem Held die Hand und begrüßt ihn mit seinem Namen sowie ein paar anerkennenden Worten für eine besondere Tat, die er in den letzten Monaten vollbracht hat. (Es dürfte Ihnen sicher nicht schwer fallen, die herausragende Tat der einzelnen Helden zu erwähnen. Außerdem ist dies eine gute Möglichkeit, den Spielern deutlich zu machen, daß die Taten ihrer Helden durchaus für Aufmerksamkeit sorgen.) Nachdem die Helden mit Erfrischungen versorgt sind, wird Tarlisin relativ schnell auf die Aufgabe zu sprechen kommen:

—Travia 29 Hal floh der Verräter Adaon von Garlischgrötz, bis

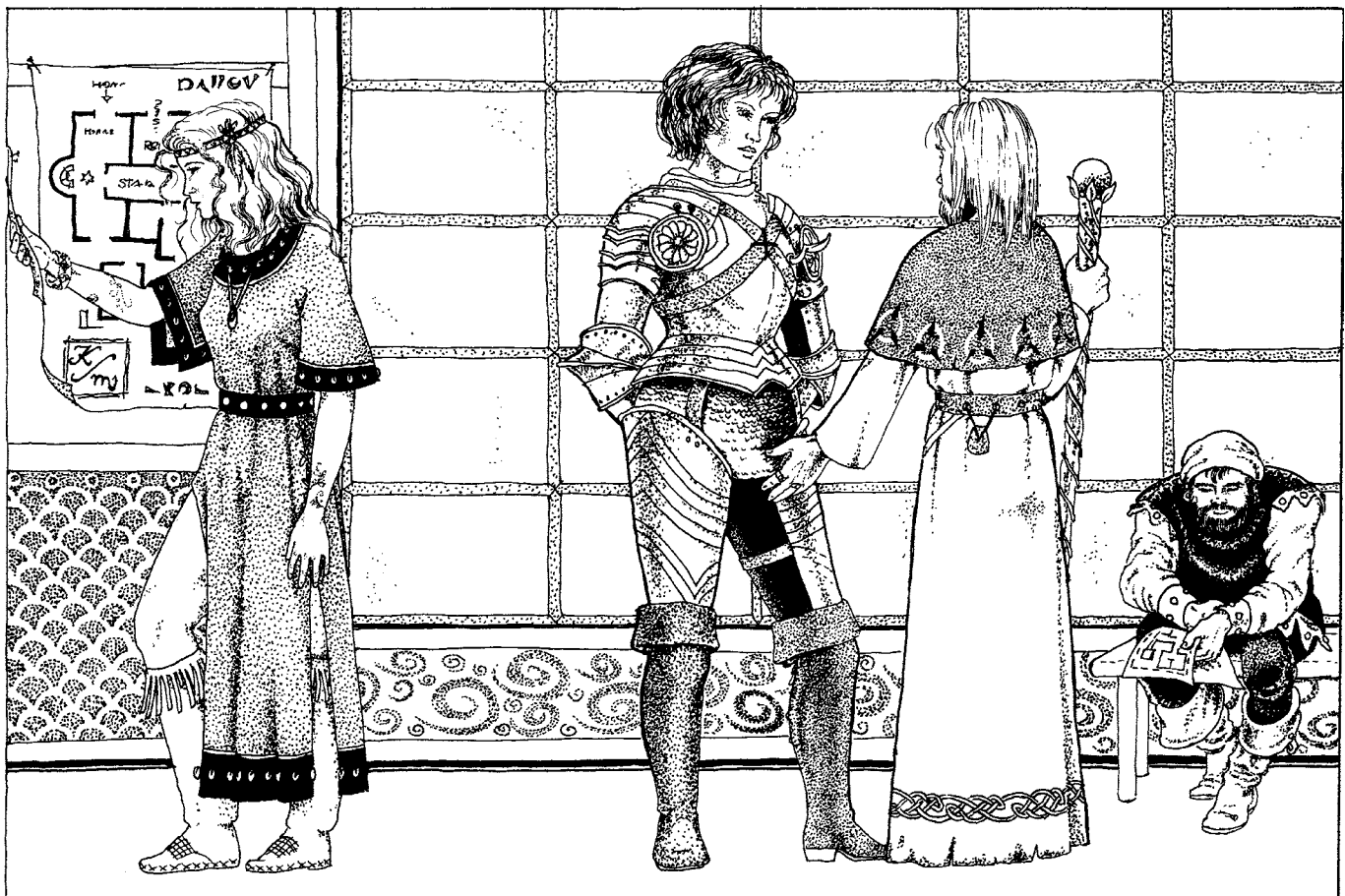
dahin Ordensgroßmeister in Neetha, nach Oron. Dabei nahm er allerlei Ordensdinge mit, die zu großen Teilen entbehrlich sind – der Verlust des Rohalsstabes *Cedraion*, Amtsstab der Provinz Neetha, ist jedoch nicht zu verschmerzen.

—Adaon hat vermutlich den ‘Kuß der Shaz-Man-Yat’ empfangen und wurde zu einer Art Incubus und Vampir – wie sehr viele Adlige Orons. Seitdem kann er den beseelten Stab *Cedraion* anscheinend immer weniger kontrollieren, so daß es einige üble Manifestationen gegeben haben soll. Adaon wurde daher von der Heptarchin Dimiona angeblich nach Shariwan in der unruhigen Kriegsprovinz Yalaïad entsandt oder, besser gesagt, verbannt.

—Wenn *Cedraion* nicht zügig einen neuen, rechtschaffenen Herrn erhält, kann es nicht nur in Oron zu Verheerungen kommen, was ja noch akzeptabel wäre, es könnte auch zu schweren Interferenzen mit den drei übrigen Rohalsstäben kommen, die von den Großmeistern in Vallusa, Anchopal und Lowangen getragen werden.

—Daher wird sich der neue Großmeister von Neetha, Dom Phedro ya Mezzani, nach Shariwan begeben und versuchen, *Cedraion* zu erobern und an sich zu binden sowie, wenn möglich, den Verräter zu fangen oder zu töten.

—Hochmeister Tarlisin wundert sich über die Ausführlichkeit der aus Oron erhaltenen Informationen und wittert eine Falle. Darum bezieht er die Helden mit ein: Sie als Ordensfremde





sollen sich schon vorher nach Shariwan begeben, als Söldner anheuern und, von Adaon unerkant, bereitstehen, falls mit der Mission Dom Phedros und seiner Gardisten etwas schiefläuft. (Sollte in Ihrer Runde ein Mitglied der Grauen Stäbe sein, müssen Sie die Prämisse entweder so verändern, daß Adaon ihn oder sie trotzdem nicht kennt. Falls Sie eine ODL-lastige Runde haben, müssen Sie im Notfall die Handlung so variieren, daß die Helden Dom Phedro begleiten.)

Vermutlich werden die Helden nun eine Reihe von Fragen haben. Einige davon – mitsamt Antwort – wären wie folgt:

Was bekommen wir dafür? Der Orden wäre bereit, jedem Helden 15 ST/Tag zu zahlen, das anderthalbfache des üblichen Tagessatzes. Davon gibt es den Satz für 4 Wochen im voraus.

Wie kommen wir dorthin? Um eventuelle Beobachter im Hafen von Perricum zu täuschen, werden die Helden per Boot zu einer Zedrakke gebracht, die das Yalaïad anläuft, weil der Schiffer angeblich mit den Schwarzen Landen Schmuggel betreibt.

Wie kommen wir dort wieder weg? Der Orden kann den Helden nicht zur Hilfe eilen. Sollten sie sich über Land durchschlagen müssen, sollen sie sich vom Yalaïad südwärts halten und entweder das festumische Mhanerhaven oder die freie Stadt Khunchom im Mhanadidelta aufsuchen, wo es auch ein Ordenshaus gibt.

Der Hochmeister gibt den Helden daher einen billigen Ring mit einem Korallenstück, unter dem das Siegel des ODL verborgen ist. Wenn die Helden den Ring einem Leiter eines Ordenshauses aushändigen, wird dieser sich bemühen, den Helden die Rückreise nach Perricum zu ermöglichen.

Was ist mit Ausrüstung? Als Söldner brauchen sie nur, was sie als Abenteurer ohnehin besitzen. Viel mehr wäre sogar auffällig. Wenn sich kein Zauberer unter ihnen befindet, der den FORAMEN beherrscht, erhalten sie Sonderausrüstung (s.u.).

Was ist mit magischen Tränken? Jedes Gruppenmitglied kann auf Wunsch zwei Heiltränke zum halben üblichen Preis (je 5 Dukaten) kaufen. Ein Magier erhält zusätzlich als 'Expertenbonus' einen Zaubersant der Qualität D.

Womit müssen wir im Yalaïad rechnen? Der Orden weiß recht gut über die Geographie der Gegend Bescheid, nicht aber über die aktuelle politische und militärische Lage – außer, daß sich dort neben Oronis und 'weißen' Araniern auch Leute des Sultans Hasrabal von Rashdul, Fürstlich Khunchomer Trup-

Wenn aber Adaon schon tot ist?

Es ist möglich, daß in Ihrer Welt die Meisterfigur des Adaon von Garlischgrötz bereits zu Belkelkel gefahren ist, da in der Box **Borbarads Erben** geschrieben steht, daß er auf der Ebene der aventurischen Geschichtsschreibung nicht mehr erfaßt werden wird. Sollte das der Fall sein, können Sie das ganze Abenteuer weitgehend unverändert mit seinem ehemaligen, ihm charakterlich sehr ähnlichen Scholaren Yosaphat ben Yarim spielen, der von Adaon den Stab *Cedraion* geerbt hat. Dann ist erst recht erklärlich, warum der ODL fürchtet, daß der 'ungebundene' Rohalsstab außer Kontrolle gerät.

pen, versprengte 'weiße' wie 'schwarze' Maraskaner und sogar aufständische Echsenmenschen herumtreiben sollen, kurzum, es herrscht das schiere Chaos. (Deswegen werden Söldner auch immer gesucht und keiner strengen Überprüfung unterzogen.)

Was ist überhaupt über Oron bekannt? Oron ist nominell ein Königreich oder, auf Alt-Tulamida, ein Moghulat. Die Herrscherin und Trägerin eines Splitters der Dämonenkrone, Moghuli Dimiona, ist Paktiererin und Hohepriesterin der Erzdämonin Belkelkel. Der Kult dieser Widersacherin Rahjas ist Staatsreligion, und 'kirchliche' und weltliche Autoritäten sind untrennbar verknüpft.

Das Königreich ist einer alttulamidischen Despotie nachgebildet. Der größte Teil der Bevölkerung besteht aus rechtlosen Sklaven, die als Zeichen ihres Standes allesamt völlig haarlos zum Teil auch nackt umherlaufen müssen und häufig als 'die Herde' bezeichnet werden.

Die meisten Adligen haben den 'Kuß der Shaz-Man-Yat' empfangen und sind dadurch zu *Lamijanim* geworden; verführerischen Vampiren, die beim Liebesakt ihren Opfern Lebenskraft und Sikaryan rauben, dabei aber nicht die üblichen vampirischen Verwundbarkeiten durch Silber, Knoblauch, Sonnenlicht und dergleichen zeigen.

Absolut zu meidende Gewächse sind die Blutrosen und der sogenannte Schwarze Wein. Beide Pflanzen besitzen die Fähigkeit, ihren Opfern das Blut aus dem Leibe zu saugen, während der Genuß des Weines den Trinkenden an den Rand der Verdammnis bringen kann.

Vor dem Aufbruch

Wenn die Helden keine weiteren Fragen mehr haben, wird der Hochmeister sich erheben, ihnen viel Glück wünschen und sie bitten, im Refektorium (Speisesaal) der Ordensburg zu warten. Außerhalb der Essenszeiten dient der Raum auch als Schenke für dienstfreie Gardisten, und die Helden können sich aus dem beschränkten Angebot (Bier, Wein, kalter Braten, Brot, Käse) bedienen. Ob sich der Großmeister Dom Phedro zu ihnen gesellt, um 'seine Retter' kennenzulernen, bleibt Ihnen überlassen.

Nach einer Weile kommt auch der Marschall des Ordens dazu: Quernax Sohn des Quarox wird sich die Gelegenheit nicht entgehen lassen, ein Bier (oder zwei) zu trinken. Der blonde Brillantzwerg trägt einen gepflegten Kinnbart und Soldatenkleidung in den Farben Grau und Rot. Er überreicht den Helden ihren Vorschuß, erbetene Elixiere und eventuell einen Zauberschlüssel (*Mysteria Arkana*, S. 201) und warnt davor, ihn leichtfertig zu verbrauchen.

... und los!

Schließlich erscheint ein Gardist und führt die Helden über die Galerie, durch ein Badehaus und über eine zugige Brücke zu einer vorgelagerten Felsnadel, auf der in überkragenden Häuschen die Latrinen der Ordensburg untergebracht sind. In einer



üblicherweise verschlossenen Kabine findet sich der Zugang zu einer Wendeltreppe, die tief in die Felsnadel hinabführt. Auf Höhe des Meeresspiegels befindet sich in einer Grotte ein Bootsanleger. Hier unten steht auch die alltägliche Ausstattung bereit: Jeder

Held erhält einen Rucksack, der mit einem Wasserschlauch, einer Hartwurst und einem kleinen Schwarzbrot gefüllt ist. Ein Ruderboot bringt die Helden zu der Zweimastzedrakke *Faruk*, die außerhalb der Klippen wartet.

Über die Blutige See

Die *Faruk* segelt unter Selemer Banner. Der Schiffer, Khalud ben Khalid, ist ein schweigsamer Mann, der sich kaum auf ein Gespräch einläßt. Seine Mannschaft, 14 Leute an der Zahl, stammt aus aller Herren Länder.

Auf dem Weg nach Pelqanan (an der Nordküste der Yalääd-Halbinsel) liegt eine Seereise von fünf Tagen vor den Helden. Sie müssen dabei durch gefährliche Gewässer in Sichtweite von Llanka und Elburum segeln; die zahlreichen Gefahren, menschlich wie dämonisch, die dort lauern, haben dem Perlenmeer den Beinamen 'die Blutige See' eingebracht. Dementsprechend unruhig sind die Matrosen an Bord, die wilde Geschichten von Piraten, Seeschlangen und Dämonenarchen zum Besten geben.

—**Der erste Tag** führt die Helden von Perricum bis in die Nähe der *Efferdstränen* (zwei den Trollzacken vorgelagerte Inseln), wo der Schiffer auch einen ruhigen Ankerplatz für die Nacht findet. Die Matrosen erzählen von dem gigantischen Hummer, der seit der Vertreibung der Efferdsgeweihten im Hafen von Llanka lebt und so manche Galeere in seinen Scheren zerdrückt hat. Außer unheimlichen Schreien von Land und dumpfem, gurgelndem Gebrüll aus dem Wasser geschieht in der Nacht nichts.

—**Am zweiten Tag** erreicht die *Faruk* die gefährlichere See nördlich von Llanka. In der Ferne sind mehrfach andere Schiffe zu sehen, die jedoch das vermeintliche Handelsschiff nicht behelligen. Die Nacht verbringt die Mannschaft unweit der äußersten Zwergeninsel Olrong und erzählt Geschichten über die Hummerier, krebsschalige Unterwasserkreaturen, die in den Häfen der Schwarzen Lande zu sehen sein sollen.

—**Am dritten Tag** tauchen am Horizont sechs Galeeren der Oroni auf. Ihre Segel sind blutrot und tragen das Symbol der schwarzen Dornrose. Die Schiffe signalisieren der *Faruk*, anzuhalten. Es ist deutlich, daß die Zedrakke von der Geschwindigkeit den Galeeren nicht entkommen kann. (Die einzige Ausnahme wäre, wenn ein Druide mit dem Zauber WETTERMEISTERSCHAFT die elementaren Gewalten beeinflussen könnte.) Ansonsten wird Khalud ben Khalid die Segel einholen lassen und auf weitere Instruktionen warten. Nachdem die Galeeren aufgeschlossen haben, wird das offensichtliche Flaggschiff, die Trireme *Moghuli Dimiona* längsseits gehen. Eine Leiter wird über die Reling geworfen, und ein Trupp von fünf Seesoldaten kommt an Bord. Die Anführerin erteilt dem Schiffer der *Faruk* den Befehl, an Bord der Galeere zu gehen, wo man ihn befragt und den Schutzzoll von fünf Dukaten kassiert, während sie das Schiff einer oberflächlichen Durchsuhung unterziehen läßt.

Die Anführerin ist eine Frau mit streng zurückgebundenen braunen Haaren, die sich als Sergeantin Yasira saba Yarifa vorstellt. Wenn sie die Helden bemerkt, da diese offensichtlich nicht zur

Mannschaft gehören, wird sie sie einer genauen Prüfung unterziehen. Die Helden müssen sich Fragen nach ihrer Herkunft und ihrem Ziel sowie weiteren Plänen gefallen lassen, aber auch, ob sie hier im oronischen Hoheitsgebiet maraskanische Schiffe erspäht haben.

Dies ist eine erste Möglichkeit für die Helden, ihre Geschichte an der oronischen Obrigkeit auszuprobieren. Wenn sie dabei offenkundig falsche Antworten geben oder durch ihr Verhalten Frau Yasiras Mißtrauen erregen, wird diese danach trachten, die Helden zu arretieren.

In diesem Fall haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie legen dieses Abenteuer zur Seite und beginnen sofort mit **In Sklavenketten**, oder die Helden haben das unglaubliche Glück, daß just in diesem Augenblick der Ausguck der Oronis die gesuchten Maraskaner sieht und die Korporalin eilig an Bord der Galeere zurückbefohlen wird. Ob Khalud zurückkehren kann, ob er einfach über Bord geworfen wird und von der *Faruk* aus gerettet werden muß oder ob sie ihn in der Eile einfach an Bord behalten und der Erste Offizier der *Faruk*, Haram Darbelstein, das Kommando übernehmen muß, sei Ihnen überlassen.

Die Helden sollten jedenfalls bei einem solchen Vorfall ihre Tarnung noch einmal gründlich überdenken.

Es steht aber zu hoffen, daß die Helden die Korporalin von ihrem Hintergrund als Söldner überzeugen können. Im Idealfall, wenn die Antworten Frau Yasira besonders zufriedenstellen, gibt sie den Helden sogar ein Empfehlungsschreiben an ihren Freund, den *Weibel Blutig* im Yalääd mit. Die Reise kann weitergehen.

Die Nacht verbringt die *Faruk* auf hoher See zwischen Elburum und Jergan, und die Mannschaft ist sehr schweigsam – vor allem, falls der Schiffer fehlen sollte.

—**Am vierten Tag** bleiben Sichtungungen anderer Schiffe aus – doch den ganzen Tag lang verunsichern grünliche Nebelbänke, die zum Teil mit der Geschwindigkeit von Wolken im Sturm daherjagen, die Seefahrer. In der Nacht wird in Sichtweite der oronischen Küste geankert, und vom Land dringt gelegentlich Musik wie von einem rauschenden Fest herüber, doch es ist niemand zu sehen – nicht einmal ein Feuer. Der Schiffsführer gibt eine Runde Rum aus, und die Mannschaft erzählt von wüsten Ausschweifungen in den Schänken der elburischen Hafensinsel Elburial, doch scheinen alle Berichte aus zweiter oder dritter Hand zu stammen.

—**Am fünften Tag** erreicht die *Faruk* gegen Mittag die seichte Chalukbucht, und man kann an der Küste im Süden bereits dichte Mangrovenwälder erkennen. Der Hafen von Pelqanan wird zwar am Abend erreicht, doch weil gerade eine größere Zedrakke mit Proviantlieferungen aus Elburum gelöscht wird, stellt der Hafenmeister die *Faruk* kurzerhand bis zum Morgen unter Quarantäne.



Der Hafen

Pelqanan ist eine kleine Stadt, aber der wichtigste Hafen des nördlichen Yalaïad, über den Satrapa Reshem in ihren Nachschub aus Elburien erhält. Die 800 Einwohner leben in Lehmhütten, die in ummauerten Sippengehöften zusammengefaßt sind. Die Karawanserei am Wasser dient auch als Hafenmeisterei, Lagerhaus, Gasthaus und Kommandantur. Die Beli (Baronin) von Pelqanan lebt auf einem Landgut mehrere Meilen abseits des Ortes.

Die *Faruq* wird durchaus beobachtet und bewacht, wenn sie am Kai anlegt, doch die Oronis achten eher darauf, ob eine Lanze arabischer Ritter oder ein Trupp maraskanischer Bluttempler an Land springt. Solange die Helden dabei bleiben, daß sie als Söldner nach Sold und Gold suchen und nichts auffälliges tun, sollten sie keine Schwierigkeiten bekommen. Statt dessen werden sie für einen Tagessold von (je nach Erscheinung und Ausstattung) 4 bis 6 Silbertalern angeworben und einer Gruppe von zehn anderen Söldnern zugewiesen, deren 'Weibel Blutig', ein aufgeblasener Großtuer aus Gareth, sie nach Shariwan führt.

Die Straße dorthin ist größtenteils ein Knüppeldamm in feuchtem Land, und von den zahlreichen unfreien Trägern, die die Tuchballen, Kornsäcke und Kisten aus Elburum nach Shariwan schleppen, versinken manche auf Nimmerwiedersehen – doch so lange die Lasten gerettet werden können, ist das der bewaffneten Eskorte eher egal.

Im Yalaïad

Die Küstenzone der Halbinsel wird durch *Mangrovensümpfe* geprägt, die viele Meilen ins Meer hinaus wie auch ins Binnenland reichen. Die zahlreichen Sumpfgelände sind an den aufragenden Sumpfpfützen zu erkennen, wirklich gefährlich machen sie aber Moorlöcher, Irrlichter und das scharfkantige Messerschilf. An der Küste wie im Binnenland sind Seerosen sehr häufig.

Neben den schönen – und harmlosen – rahjaroten Flamingos, die hier in riesigen Schwärmen leben, und den allgegenwärtigen Moskitos – und deren borbaradianischer Abart – sind im Yalaïad diverse Schuppentiere anzutreffen, wie etwa die Sumpfechse, die Panzerechse, die Fischechse und die Flugechse; ferner auch allerlei Kröten und Lurche, Frösche und Schlangen, manche ungiftig, viele giftig.

Im Binnenland findet sich an höhergelegenen Stellen *Grassteppe*, in der neben weiten Grasflächen auch Pinien und Akazien sowie Hecken und Wäldchen aus wilden Dornrosen, Sicheldorn, Kratz- und Golddistel und Stechpalme zu finden ist, durchsetzt mit duftendem Flieder und Jasmin.

Hier leben vor allem Gabelantilopen, Warzenschweine, Strauße und vereinzelt Warzennashörner, die von Wölfen und Geparden gejagt werden. Gefährlicher für die Helden dürften aber giftige Schlangen wie Kobras und Boronsottern und Vielbeiner wie Taranteln und Skorpione sein.

Shariwan

Der Ort im Herzen des Yalaïad war mit 950 Einwohnern eine wichtige Basarstadt für die Umgebung; heute ist es hingegen zu einem düsteren Platz unter steter militärischer Unterdrückung geworden, da Satrapa Reshem in von Yashualay hier ihr Heerlager errichtet hat.

Das Dorf besteht aus ummauerten Sippengehöften, in denen die Söldner und vereinzelte versklavte Handwerker untergebracht sind. Bei den Häusern liegen Gemüsegärten, in den Ställen und auf Wiesen sieht man Schafe, Esel, Hühner und Perlhühner, doch sind die Tiere im Vergleich zu anderen Orten durch die hungrigen Söldnerhorden sehr dezimiert worden.

Ein Stichweg führt von der Landstraße zum zentralen Dorfplatz mit dem Dorfbrunnen als Treffpunkt der Kämpfer, hier findet man auch das verwahrloste Badehaus und den Schrein des Söldnergottes Kor, der mit dem Blut der vorher hier amtierenden Perainegeweihten eingesegnet wurde. Die hiesige Verehrung des Söldnergottes ist sowieso von derartig blutiger Gewalt geprägt, daß man eher an den Erzdämonen Belhalhar denkt. Die Erwähnung dieses Namens ist hier jedoch streng verboten, denn Belhalhar ist der 'Schutzpatron' der derzeit verfeindeten Fürstkomturei Jergan auf Maraskan.

Die **Karawanserei** ist nicht im eigentlichen Dorf zu finden, sondern liegt als ummauertes Gelände an der Landstraße dem Dorfeingang gegenüber. Das große, viereckige Wehrgebäude mit

geräumigem Innenhof wurde als befestigter Wohnsitz für die Satrapa Reshem in, ihre Leibwächter den und engsten Hofstaat zurechtgemacht. Der innere Platz, auf dem früher der Basar stattfand, wird nun die meiste Zeit als Auslauf für die Dämonenpferde der Satrapa genutzt. Das Betreten der Karawanserei ohne ausdrücklichen Befehl ist verboten.

Der **Bel'Khelel-Tempel** liegt neben der Karawanserei. Er war früher ein Haus der Rahja und ist mit obszönen, kunstlosen Malereien ausgeschmückt worden. Weiterer Schmuck sind üppige Gebinde aus Dornrosen. Den gemeinen Söldnern ist das Betreten des Unheiligtums untersagt.

In einem **Zeltlager** neben dem Dorf sind die meisten ursprünglichen Bewohner untergebracht.

Ackerland umringt Shariwan an allen Seiten. Hier wachsen Weizen und Mais, der bis zu zweieinhalb Schritt hohe Sichtbarrieren bildet und dessen unheimliches dichtes Gewoge flüchtenden Helden ein gutes Versteck sein kann, vor allem, wenn sie von Ortskundigen Unfreien geführt werden.

Daneben sieht man weite Baumwollfelder, auf denen die weißen Faserbüschel wie frisch gefallener Schnee leuchten, sowie dichte Zuckerrohrfelder und Obsthaine mit Aprikosen-, Feigen- und Arangenbäumen, an denen Wein emporrankt.

An vielen Stellen sind in letzter Zeit Hecken und Wälle aus dämonischen Dornrosen emporgewuchert.



Die Bewohner Shariwans

Reshemin und Höflinge

Die Satrapa und ihr Gefolge aus etwa fünfzig Höflingen, Leibwächtern und Leibdienern leben in der Karawanserei, die sie nur zu bestimmten Anlässen verlassen (siehe **Szenen ...**).

Adaon und sein Gefolge

Adaon lebt mit seinem Leibwächter, zehn Gardisten, einem Dutzend Mätressen, Köchen und Dienstknechten auf einem Gutshof, der etwa eine halbe Meile außerhalb von Shariwan liegt, er kommt aber gerne in den Ort, um sich bewundern zu lassen und seine Macht zu zeigen (siehe **Szenen ...**).

Tempelherrin Frau Yashara

Die schöne, dunkelblonde Frau ist stets in Begleitung von vier nackten, ansehnlichen Sklaven unterwegs, zwei Mädchen und zwei Burschen (davon ein Eunuch). Sie trägt die übliche Amtskleidung: ein hochgeschlitztes, rotes Reitkleid aus feucht schimmernder Seide, fast hüfthohe Reitstiefel und, am Gürtel, ein Zaumzeug und als erstes Züchtigungsmittel eine dornenreiche Blutrose. Während die Söldner allgemein den Bel'Khelel-Tempel nicht betreten dürfen, wird die Tempelherrin gelegentlich Söldner für besondere Aufträge anfordern (siehe **Szenen ...**).

Wenn es die Helden auf einen Kampf mit ihr anlegen – eine todsichere Methode, jede Tarnung zu zerstören –, kämpft sie wie eine Streunerin der 7. Stufe mit hohen Werten in *Selbstbeherrschung* und *Gefahreninstinkt* (und wird natürlich von fast allen Bewaffneten des Ortes unterstützt).

Einheimische

Die Handwerker nehmen eine Sonderstellung unter den unfreien Untertanen der Satrapa ein. Obwohl auch sie nicht ihr eigener Herr sind, haben sie doch einen geringfügigen Besitz, etwas eigenes Land und oft ein oder zwei Sklaven als Hilfskräfte. Durch diese Vergünstigungen sind die meisten von ihnen Kollaborateure, die mit der Obrigkeit zusammenarbeiten und auch oft als Spitzel für Reshemin agieren.

Die meisten Einheimischen sind jedoch Bauern und Feldarbeiter, die in den Zelten vor dem Dorf leben. Dort haben sie wenig mehr als etwas Stroh zum Schlafen und einen Holznapf, in dem sie zweimal täglich etwas Grütze erhalten. Da sie keine Waffen, nach hiesigem 'Rechtsbrauch' nicht einmal Messer und Löffel, tragen dürfen, müssen sie jede Speise mit den Fingern essen.

Laut Erlaß der Satrapa müssen alle Unfreien und Sklaven ihre Lippen (mit einem Beerensaft) blutrot färben. Wenn es einer verleiht, 'helfen' die Gardisten ihm, indem sie mit der Dolchspitze seine Lippen längs aufritzen, damit sie bluten und anschwellen.

Soldaten und Söldner der Satrapengarde

Alle Söldlinge – also auch die Helden – sind nominell Mitglieder der *Satrapengarde Yashualay*. Der Name täuscht darüber hinweg, daß die Armee aus einem wilden Haufen besteht. Der größte Teil sind Glückssritter, die ihren Schwertarm dem Meistbietenden

verkaufen, aber auch jede Menge gestrandete Existenzen, die im Krieg den Glauben an die Götter verloren haben und nun ihr 'Glück' in die eigene Hand genommen haben. Viele sind absolut amoralisch und abgestumpft. Die Ordnung wird notdürftig aufrechterhalten, wobei es ständig zu Reibereien kommt und die Atmosphäre äußerst angespannt ist.

Die Truppe ist in sechs Kompanien (tulamidisch: *Ortas*) geteilt, die von Hauptleuten (*Aghas*) befehligt werden und zwischen dreißig und fünfzig Kämpfer umfassen. Die Helden werden der 'Grünen Kompanie' der *Agha Shulima* zugeteilt und unterstehen erst einmal dem ihnen schon bekannten *Weibel Blutig*. Zu den anderen Söldnern ihrer unmittelbaren Einheit, dem 'Zweiten Haufen', gehören folgende Kämpfer:

—die *'Amazonen Rohaja'*; eine wortkarge, resolute Frau aus Beilunk
—*Freda Swafnirsdotter*; eine abtrünnige Thorwalerin, die die Walwut im Leib hat

—*Marcello di Castelli*; ein früherer Duellant aus dem Horasreich
—der *'Güldenländer'*; ein ehemaliger Brabaker Gladiator;

—*Ghurmor*, ein recht gebildeter, aber brutaler Halbbork

—*Nirka Nagaiqa*; eine Norbardin, die einerseits ohne mit der Wimper zu zucken einen Menschen tötet, beim Klang von Musik jedoch vor Heimweh bittere Tränen vergießt

—*Rashid ibn Murshid*; ein Mann aus dem Yaläiad, der die neue Ordnung begeistert akzeptiert hat und in seinem Ehrgeiz über Leichen geht.

Die Greuel interessieren die Söldner genauso wenig, wie sie sich über eine kranke Kuh des Nachbarn aufregen würden. Wenn die Helden Mitgefühl zeigen, werden sie im besten Falle zum Gespött, wenn nicht gar beim Hauptmann angezeit.

Tagesablauf der Söldner

Die Söldner sind in den Sippengehöften der ursprünglichen Bewohner Shariwans untergebracht. Die besten Räume der Häuser sind natürlich bereits an die alteingesessenen Kämpfer vergeben, so daß sich die Helden voraussichtlich mit einer Küche oder geplünderten Vorratskammer begnügen müssen. Da die Söldner derartig verstreut wohnen, ertönt jeden Morgen bei Sonnenaufgang Hörnerschall, der zur Versammlung ruft. Hier erfahren die Männer und Frauen die aktuellen Tagespläne der einzelnen Einheiten und können ihre morgendliches Essen fassen, meist Getreidebrei und Brot, eingelegte Zwiebeln und Oliven.

An festen Veranstaltungen ist die morgendliche Waffenübung zu nennen, die sich bis Mittag hinzieht. Im Anschluß an die dünne Gemüsesuppe genießen die meisten eine mehrstündige Mittagsruhe, da bei der brennenden Sonne kein Offizier Lust auf weitere Übungen hat. Die zuvor unangenehm aufgefallenen Einheiten dürfen weiteren Drill genießen, während die meisten übrigen mit kleineren Pflegeaufgaben beschäftigt werden. Das Abendessen ist mit Eintopf, Speck und Wurst die reichste Mahlzeit des Tages, danach hocken die Söldner beisammen, prahlen, erzählen schmutzige Witze und singen Kriegslieder, geben sich in der Schänke dem Trunke oder dem Glücksspiel hin oder statten den Sklavenzelten einen Besuch ab.



Gerüchte in Shariwan

Bei den Söldnern (im geringem Umfang auch bei den anderen Bewohnern Shariwans) lassen sich im Lauf der nächsten Tage folgende Gerüchte aufschneiden:

—Im Osten des Yalaïad, bei Korushkand, sind Bluttempler aus Jergan gelandet, wurden aber von den Truppen der Satrapa wieder vertrieben (wahr). Sie suchten im dortigen Kor-Heiligtum nach Reliquien ihres Belhalhar-Kultes (wer weiß?).

—Unlängst ist die Armee der Satrapa südwestwärts nach Aimar Gor gezogen (wahr) und hat die Truppen Hasrabals vor dort verjagt (falsch).

—Es gibt grauenhafte Berichte über unsägliche Scheußlichkeiten im Südwesten: Das Beliyet Roswyld ist einem Levthanpriester zum Lehen gegeben (wahr).

—Die Satrapa ist die leibliche Tochter Bel’Kheles (Blödsinn).

—Die Satrapa ist die Enkelin der Satrapa Merisa vom Elburum (wahr). Ihre Mutter ist eine Magisterin im Dienste des Feindes in Zorgan (wahr), ihr Vater ist Levthan selbst (wohl kaum).

—Selbst die Moghuli von Oron hat Angst vor der Satrapa und hat sie deshalb weit weg von Elburum hierher ins Yalaïad verbannt (wer weiß).

—Die Satrapa besitzt unermeßliche magische Kräfte (beinahe wahr). Aber sie ist zu gleichgültig, um uns endlich einmal damit gegen den Feind zu helfen (wahr), das dumme Gör.

—Die Satrapa hat einen magisch verhüllten Lustgarten voller Gaukler und Künstler geschaffen, in den sie sich gelegentlich zurückzieht (ziemlich wahr).

—Die Satrapa hat einen magisch verhüllten Garten der Foltern geschaffen, in dem man auf bizarre Weise zu Tode gequält wird, wenn man seine Pflicht verletzt oder ihr einfach auffällt (wahr).

—Die Satrapa will endlich ihre erwählte Hauptstadt Khunchom erobern (wahr). Sowohl der Vorstoß gegen Aimar Gor und Mhahnerhaven wie auch die Verlegung einer Flotte von Elburum in die Khunchomer Bucht sind aber mißlungen (wahr).

—Die Satrapa ist die einzige in Oron, die einen Hengst dämon reiten kann (wahr). Sie nennt ihr verfluchtes Biest ‘Geliebter’ (wahr).

—Die Satrapengarde hat endlich Amarash an der Khunchomer Bucht erobern können (zeitweilig wahr) und wird von dort einen großen Flottenangriff auf Khunchom beginnen (falsch).

—Den Tempel diese Lustgöttin Bel’Khelel dürfen wir Söldner nicht betreten (wahr), weil dort die schärfsten Orgien gefeiert werden. Da müssen wir natürlich draußen bleiben.

—Bei den Riten im Bel’Khelel-Tempel trinken die Satrapa und ihre Höflinge Wein, der aus dem Blut von Menschen gemacht ist (fast wahr).

—Der ‘Großmagier’ (Adaon) war früher Hofmagier der Horaskaiserin (falsch).

—Der Großmagier war der Anführer der Grauen Stäbe (nicht ganz wahr). Er ist übergelaufen, um ewige Jugend und Schönheit zu erhalten (wahr).

—Der Großmagier macht sich einen Spaß daraus, Dorfmadchen zu verführen und dann zu verstoßen, wenn er ihrer überdrüssig

wird. Besonders gerne hat er Rothaarige, und er kann sogar Frauen ein solches Aussehen verleihen (wahr).

—Als er seine Spiele einmal mit einer Hofdame der Satrapa versucht hat, wurde ihm gehörig der Marsch geblasen, und er hat sich tagelang nicht blicken lassen (wahr).

—Er ist eigentlich von der Moghuli als Aufpasser für die Satrapa geschickt worden (falsch), hat gegen sie aber keine Chance (wohl wahr).

—Der Großmagier hat als Leibwächter einen Ferkina, der schlimmer ist als alle anderen (nun ja). Der bekommt immer die Frauen des Großmagiers, wenn der mit ihnen fertig ist (wahr).

Szenen in Shariwan

Hier finden Sie einige Vorfälle, die sich in Shariwan ereignen können, während die Helden auf das Eintreffen Dom Phedros warten:

—**Einsatz gegen Feinde I:** Im Osten ist erneut eine Streitmacht des Fürstkomturs Helme Haffax gelandet: ein Banner Fußvolk der Roten Legion. Die Schnitterkämpfer und Armbrustschützen haben Korushkand besetzt und werden von sechs Bluttemplern von Jergan unterstützt/geführt, deren Anführer ein Belhalhar-Paktierer des zweiten Kreises ist. Angeblich wollen sie nur die Nachschubbasis von ‘weißen’ Maraskanern aus Sinoda finden und zerstören, in Wirklichkeit suchen sie nach dem ‘Blutigen Schnitter des Kor’, der in der Gegend verborgen sein soll.

—**Einsatz gegen Feinde II:** ähnlich wie zuvor, nur daß der Feind diesmal einen Tagesmarsch im Nordwesten steht und eine Kompanie der weißaranischen *Goldenen Drachen* ist, Säbelfechter aus Chalukand an der Chalukmündung. Dadurch haben es die Helden mit Gegnern zu tun, die eigentlich auf der gleichen Seite wie sie stehen. Stellen Sie die Helden auf die Probe, ob sie z.B. nach dem Kampf das zufällig erspähte Versteck verwundeter ‘Feinde’ an ihren Anführer verraten, wenn sie es genauso gut verschweigen könnten.

—**Begleitung von Sklaven in den Schwarzen Wein:** Die Helden werden als Begleitung einer Abordnung Söldner ausgewählt und müssen einige nackte Sklaven zum Heiligen Hain unweit des Dorfes begleiten. Dort werden die Sklaven in die Reben gestoßen – sofort schlingen sich die Ranken um die schreienden Gefangenen und bohren winzige Nadeln in das Fleisch der Opfer. Ein Stückchen weiter läßt die Tempelherrin einen ausgedörrten Leichnam mit hakenbewehrten Stangen aus den Reben holen und achtlos zur Seite werfen, ehe sie vorsichtig die prallen schwarzen Weintrauben erntet. [Entsetzen-Probe +2]

Inwieweit die Helden selber Hand anlegen müssen, sei Ihnen überlassen, aber wer von den Helden eine Weinpflanze berührt, wird von ihr mit AT 10 angegriffen. Nur wenn eine um 2 Punkte erschwerte *Ausweichen*-Probe gelingt, ist man sicher, ansonsten wird man gepackt und in den Bereich W6 anderer Greif- und Saugranken gezogen, von denen pro KR jeweils eine mit AT 10 angreift. Das Opfer kann pro KR nur einer Ranke ausweichen, für jede bereits festgeklammerte Ranke ist diese Probe um 2 erschwert.



Pro KR und erfolgreicher Ranke erleidet man durch ein

spezielles Gift starke Schmerzen und W6 Punkte Ausdauerverlust. Sinkt die Ausdauer auf 0, ist das Opfer völlig wehrlos und wird von der Pflanze am Leben, aber ständig unter Qualen gehalten und verliert pro Tag 2 LP, bis es stirbt oder befreit wird. Die Tempelherrin wird nicht zulassen, daß irgend jemand die heiligen Pflanzen zu zerreißen oder zerschneiden versucht, doch sofern die Helden nicht beleidigend werden, sondern schön unterwürfig sind, wird sie die Ranken von dem Gefangenen abstreifen und ihn gehen lassen.

—Die **Tempelherrin**, Frau Yashara, wird irgendwann auf einen der Helden (bei dem es plausibel erscheint) zugehen und ihn oder sie auffordern, doch einmal den Tempel der Herrin aufzusuchen (um ihn dann dort zu demütigen).

Wenn die Helden Verdacht erregen

Es sollte nicht geschehen, daß die Helden sich verraten, aber es kann dazu kommen. Wenn es allein um verräterische Bemerkungen geht und die Ohrenzeugen keinen Grund haben, den Helden Böses zu wünschen, können Sie darüber hinwegsehen – unter den Söldnern sind viele, die nie überzeugte Borbaradianer waren. Wenn die Helden allerdings ihre wahre Einstellung durch Taten verraten, etwa wenn sie schurkische Vasallen der Satrapa angreifen, gibt es nichts mehr zu retten – wenn Sie das Abenteuer trotzdem weiterspielen wollen, empfehlen wir, daß Sie die Helden kurzerhand, wie im Abschnitt **Verdammt zur Fröhlichkeit** beschrieben, in den Rummelplatz des Grauens verbannen und dort ausharren lassen, bis irgendwann einmal Dom Phedro und die überlebenden Grauen Gardisten dazugestoßen werden.

—**Adaon** taucht des öfteren unerwartet im Heerlager auf, um sich hofieren zu lassen; bei diesen Ausflügen ist er stets in Begleitung von Rafim sowie fünf Gardisten. Des weiteren folgen ihm immer 1W6 Mätressen, die er wie Schoßhunde tätschelt.

—Einmal nähert sich eine junge, bildhübsche und grünäugige Rothaarige dem Magier Adaon und fleht ihn an, sich wieder ihr zuzuwenden. Huldvoll nimmt er ihr das Versprechen ab, ihm dafür in allen Dingen zu Willen zu sein – und dann befiehlt er ihr, ihre Gunst seinem vernarbten, brutalen Leibwächter zu erweisen. und schlendert hohnlachend davon, während der Ferkina die Rothaarige vor aller Augen entkleidet und vergewaltigt.

Gefangen!

Den folgenden Abschnitt werden Sie relativ frei gestalten müssen. Oberstes Ziel ist es, daß Dom Phedro ya Mezzani, die (überlebenden) Grauen Gardisten und die Helden allesamt von Reshemin festgehalten und in ihren Lustgarten des Grauens geworfen werden. Wie Sie das erreichen, hängt sehr von den Aktionen der Helden ab:

—Falls die Helden sich um eine Stellung nahe Adaon bemüht haben und ebenfalls eingreifen, wenn Dom Phedro mit der Grauen Garde in Shariwan auftaucht, kommt es zu einem Kampf, in dessen Verlauf durchaus der eine oder andere Satrapengardist und auch ein oder zwei Graue Gardisten (sowie natürlich gnadenlos dämliche Helden) umkommen können, bis Reshemin eintrifft, die die Feinde (und vielleicht auch ein paar eigene, die wieder aussortiert werden müssen) mit einem Zauber (siehe **Dramatis Personae**) entwaffnet und festhält.

—Falls die Helden ihre Tarnung hochhalten, wird Dom Phedro erscheinen, in die von Adaon gestellte Falle tapen und (nachdem ein Gardist getötet wurde) eingesperrt werden. Am nächsten Tag will Adaon mit seinen Gefangenen nach Elburum abreisen. Die Helden erfahren von allem nur, weil es Stadtgespräch unter den Söldnern ist. Wenn sie des Nachts versuchen, die Grauen Gardisten zu befreien, kommt es zu einem Tumult, in dessen Verlauf Satrapa Reshemin selber erscheint und dem Krawall ein Ende macht.

—Falls die Helden sehr vorsichtig sind und sich nicht alle an einer Befreiungsaktion beteiligen, sollten Sie warten, bis sich wirklich alle danach versammelt haben.

Verdammt zur Fröhlichkeit

In jedem Falle aber werden (hoffentlich) irgendwann die überlebenden Grauen Stäbe und die Helden zusammensein und sich einer süß lächelnden Reshemin gegenübersehen, die ihnen erklärt: „Eigentlich sollte ich euch bestrafen. Aber eure jämmerlichen Versuche, hier Unfrieden zu stiften, haben mich amüsiert, also sollt ihr euch auch amüsieren. Daher – erlebt meinen herrlichen Gaukelplatz!“

Noch während die daimonide Prinzessin spricht, verschimmt die Welt vor den Augen der Helden, und sie finden sich nach einem Augenblick des Übergangs wieder im ...



Rummelplatz des Grauens

„Seht und staunt! Die Gaukler sind im Ort, und mit ihnen kommen Freude und Lachen, Jubel, Trubel, Heiterkeit zu uns! Kommt näher und schaut, das müßt Ihr sehen, das müßt Ihr erleben!“

„Nun, liebe Besucher, werdet Ihr Euch vielleicht fragen, ist es denn bereits Boron? Boron ist überall, und nur derjenige, der den Schlüssel zum Goldenen Tor gewinnt, wird nicht zu Boron gehen. Das große Spiel kann beginnen. Und nun amüsiert Euch schön – und denkt daran: Ihr dürft nur eine der Vergünstigungen ablehnen.“

Die Stimme Reshemins scheint von überall her zu kommen. Vor den Helden und ihren Begleitern breitet sich eine turbulente Szene aus, in der unzählige rothäutige Gestalten über einen Rummelplatz streifen, Frauen, Männer und Kinder mit Schleckereien und riesigen Stoffpuppen, dudelnde Musik, grelle Farben, schrille Rufe, geschmückte Buden, umlagerte Stände, all das verbindet sich zu einem unüberschaubaren Tohuwabohu.

Meisterinformationen:

Die Helden befinden sich nicht mehr in der dritten Sphäre, sondern in einer andersartigen Miniaturglobule, die das Dämonenkind Reshemin irgendwo ‘gefunden’ und nach eigenem Gutdünken ausgestaltet hat. Hier sind ihre Launen und Wünsche oberstes Gesetz, und wenn sie sie beobachtet, kann sie die Details der Umgebung nach Belieben verändern. (Größere Umgestaltungen, etwa aus dem Rummelplatz eine Gebirgslandschaft zu machen, kann sie nur bewirken, wenn sie sich in der Globule aufhält, und auch dann nur mit sehr großem Kraftaufwand.)

Die Goldenen Schlüssel

Etwa zwei Finger lang und aufwendig verziert, ähneln sie sich bis auf kleine Details völlig. Bei den meisten ‘Attraktionen’ gibt es solche Schlüssel zu finden, und die Stimme Reshemins behauptet, daß am Ende ihres Rummelplatzes ein goldenes Tor warte, durch das die Helden (und Dom Phedro samt Begleitern) den Rummelplatz verlassen können, wenn unter den bis dort gesammelten Schlüsseln derjenige ist, der in das Schloß gehört.

Das ist ein Lüge. Reshemin will dadurch nur sicherstellen, daß die Helden mitspielen – es gibt weder dieses Tor, noch können sich die Helden ihre Freilassung irgendwie ‘verdienen’. Wenn es nach Reshemin geht, können sie in dem Labyrinth umherwandern, bis sie tot umfallen.

Die ‘Leute’ auf dem Rummelplatz

Alle Besucher, Ausrufer, Händler etc. gehören dem gleichen Volk an, das eindeutig nicht menschlich ist: Sie sind zwar menschengroß und von vergleichbarer Gestalt, doch ihre Haut ist leuchtend rot und völlig haarlos. Auf ihren Köpfen prangen statt dessen kurze Ziegenhörner, ihrem Rückgrat entspringen bodenlange, nackte Rattenschwänze, und ihre Geschlechtsteile sind übergroß und

knotig geschwollen. Manche tragen auch die Reste menschlicher Kleidung oder nagelneue Gauklertracht.

Wenn ein Mensch (Held oder Meisterfigur) ‘auf dem Rummel’ stirbt und nichts anderes gesagt wird, erhebt sich sein Leib einige Zeit später wieder, verwandelt in einen roten Gehörnten, aber immer noch erkennbar. Er nimmt eine Rolle als Besucher oder Gaukler an, doch seine Seele weilt nicht mehr in ihm.

Es ist durchaus möglich, die Besucher zu bekämpfen und zu ‘töten’ (AT/PA 10/8, LE 20), es ergibt nur keinen rechten Sinn, da sie sich nach einiger Zeit wieder erheben und es scheinbar unerschöpfliche ‘Vorräte’ von ihnen gibt.

Der Besucherstrom

Die Gäste des Rummelplatzes schwatzen, schreien, lachen, tratschen, all das, was für eine solche Situation typisch ist. Vor allem aber drängeln und schieben sie sich vorwärts wie am Eröffnungstag des Khunchomer Gauklertreffens. Wenn Helden oder ihre Begleiter der von Attraktion zu Attraktion drängenden Menge widerstehen wollen, indem sie stehenbleiben oder gar in die entgegengesetzte Richtung gehen, werden sie von der Masse eingeschlossen, bis sie sich kaum mehr rühren können (für Helden mit hoher RA sind Proben angebracht) und anfangs gepufft und angerempelt (1W SP), dann von spitzen Klingen (Fingernägeln?) außerhalb ihres Sichtfeldes geritzt und geschnitten (W20 SP), bis sie sich wieder vom Besucherstrom mittreiben lassen. (Jeder Kirmesbesucher sollte sich das vorstellen können ...)

Widerstand der Helden

Helden und Graue Gardisten sind ebensowenig fähig, sich aus den Zwängen des dämonischen Rummelplatzes zu befreien, wie Ratten im Labyrinth. Sie können allerdings immer noch ablehnen, eine Attraktion zu betreten oder sonst daran teilzuhaben.

Reagieren Sie darauf flexibel: Reshemin, der kranke Geist hinter dieser Szenerie, ist verzogen und sprunghaft und hat keine festen Regeln, wie sie mit solchem Widerstand umgeht. Zwar könnte sie jederzeit einige der ‘anderen Besucher’ abkommandieren, um den Übeltäter zu zerfleischen, aber solange sie der Trotz eines Helden eher belustigt, wird sie ihn gewähren lassen. Die verlogene Versprechung, mit den Schlüsseln könnten sich die Helden ihre Freiheit verdienen, sollte ein Übriges tun.

Die Attraktionen

Sie alle sind an einem endlosen Kreis aufgereiht. Solange Reshemin die Helden beobachtet, bilden die ‘übrigen Besucher’ in ein paar Schritt Abstand einen Kreis um sie, bis sie die Attraktion ‘genossen’ haben. Danach werden sie vom Besucherstrom zur nächsten Stelle gespült. Wenn Reshemin nicht mehr zusieht, können die Helden die Attraktionen nach Belieben beachten oder ignorieren.



Das Glücksrad

Spezielle Information:

„Das Rad des Glück, das Rad des Lebens. Wer ist sicher mit Hand und Auge? Unglaubliche Preise warten auf den Mutigen!“

Eine schreiend bunte Scheibe von zwei Schritt Durchmesser steht vor einer Bude; auf ihr sind verschiedenfarbige Felder zu sehen. Offensichtlich kann man diese Scheibe in Rotation versetzen.

Meisterinformation:

Wenn ein Held sich meldet, das Glücksrad zu drehen, wird er statt dessen vom Betreiber der Bude gepackt und auf das Rad gebunden, auf welchem plötzlich Hand- und Fußschlaufen angebracht sind. (Reshemin verleiht dieser Figur genügend Kraft, um jeden Widerstand aussichtslos zu machen.)

Danach wählt der Betreiber den am ungeeignetsten aussehenden Helden aus und überreicht ihm drei Wurfmesser, die er aus dem Nichts hervorholt wie ein Scharlatan einen Blumenstrauß. Der Unselige auf dem Rad wird in Drehung versetzt, und der Held muß auf sieben Schritt Abstand versuchen, mit den scharfen Wurf dolchen (1W+2 TP) mittels einer *Wurfwaffen*-Probe+6 die Scheibe, aber nicht seinen Gefährten zu treffen – letzteres passiert, wenn der mißlungene Wurf eine *ungerade Zahl* anzeigt. Für jeden Treffer erhält der Werfer einen goldenen Schlüssel. Wenn er offensichtlich neben die Zielscheibe wirft, um seinen Gefährten zu schützen, kann Reshemin dem Betreiber den Befehl geben, den Spaßverderber auf das Rad zu schnallen. [Entsetzen-Probe für den Festgebundenen]

Hau den Ingerimm

Spezielle Informationen:

„Schaut Euch das an und macht mit! Prüft Eure Kraft, und erkennt, wie stark Ihr wirklich seid!“

Ein mächtige Figur, drei Schritt hoch, die Ingerimm in Schmiedetracht mit verschränkten Armen hinter seinem Amboß stehend zeigt. An dem Amboß lehnt ein schwerer, eiserner Schmiedehammer – offensichtlich muß man mit ihm auf den Amboß schlagen, um seine Körperkraft zu beweisen.

Meisterinformationen:

Die Apparatur funktioniert wie ein irdischer ‘Hau den Lukas’, mit kleinen Unterschieden.

Um den Schmiedehammer überhaupt anzuheben und über den Kopf zu schwingen, ist eine KK-Probe erforderlich (der Versuch gilt als Teilnahme); um zuzuschlagen, eine zweite, die wie eine AT+ angesagt und damit erschwert werden kann. Bei dieser Probe kommt es darauf an, um wie viele Punkte der KK-Wert des Helden unterboten oder eben verfehlt wird. Angesagte Zuschläge werden doppelt gezählt.

1–3: Bei Erfolg (auch glatt gelungen) stöhnt der ‘Ingerimm’ und faßt sich ans Knie, bei Mißerfolg spürt der Held stechende Schmerzen im Knie und erleidet 4 SP.

4–6: Bei Erfolg quietscht die Figur und greift sich in den

Schritt, bei Mißerfolg spürt der Held einen dumpfen Schlag und erleidet 8 SP.

7–9: Bei Erfolg stöhnt der ‘Ingerimm’ und hält sich den Bauch, bei Mißerfolg spürt der Held heftige Magenschmerzen und erleidet 12 SP.

10–12: Bei Erfolg schreit die Gestalt leise auf und faßt sich an die Brust, bei Mißerfolg spürt der Held stechende Herzschmerzen und erleidet 16 SP (*Selbstbeherrschungs*-Probe!).

13+: Bei Erfolg schreit der ‘Ingerimm’ markerschütternd und bricht zusammen, bei Mißerfolg spürt der Held einem heftigen Hieb am Kinn, erleidet 20 SP und verliert vermutlich das Bewußtsein (*Selbstbeherrschungs*-Probe).

Wenn ein Held es schafft, den ‘Ingerimm’ umzuhauen, liegt es an Ihnen, ob der echte Gott ihm für diesen Frevel zürnt und ihn mit brechenden Waffen etc. straft – mit derartigen Ängsten spielen sollten Sie in jedem Fall.

Wer von den Helden und ihren Begleitern den besten Treffer schafft, erhält vom Betreuer der Attraktion einen goldenen Schlüssel.

Spezereienstand

Spezielle Informationen:

„Lecker, lecker, lecker! Mandeln, Nüssen, Pistazien! Früchtebrot und Sirupwaffeln! Kommt und eßt! Lecker, lecker, lecker!“

In einer grellbunten Bude sind verschiedenste Süßigkeiten und Naschereien ausgestellt: gebrannte Mandeln, kandierte Früchte, gemischte Nüsse, Sirupwaffeln, Früchtebrot und verschiedenste Kuchen. Ein dicker, gemütlicher Verkäufer lockt die Passanten mit kleinen Kostproben an.

Meisterinformationen:

Egal, was die Helden probieren, alles ist normal genießbar. Der einzige Horror mögen die Aufschriften auf den Lebkuchenherzen sein, die statt sinnloser Phrasen dämonische Namen oder Fratzen zeigen. Hier findet derjenige, der sich als erster getraut hat, etwas zu nehmen und zu verzehren, in seinem Schleckwerk den goldenen Schlüssel.

Panoptikum

Spezielle Informationen:

„Kommt und schaut die Monstrositäten, die unsere wackeren Helden aus allen Teilen Deres eingefangen haben. Nur für starke Nerven. Schwangere und kleine Kinder auf eigene Gefahr.“

Es handelt sich um eine große Schaubude, an deren Außenwand allerlei spektakuläre Szenen mit Monstern aus ganz Aventurien aufgemalt sind. Ein enger Gang führt ins Innere des Panoptikum und dort wohl von Schaustück zu Schaustück.

Meisterinformationen:

Die einzelnen Szenen sind stark umlagert, und die Besucher äußern ihren Ekel, während Kinder vor Schrecken schreien und von ihren Dämonenmütterchen liebevoll getröstet werden. Die



Helden müssen jede einzelne Szene betrachten, erst danach läßt man sie weiter ziehen.

Der Schockwert dieser Szenen besteht nicht darin, daß sie besonders blutig oder dämonisch wären, auch wenn die Helden das vermutlich erwarten werden. Nein, Reshemin hat bewußt diejenigen Sachen als eklig dargestellt, die den meisten recht-schaffenen Helden viel bedeuten sollten: So gehören zu den absolut lebensechten Darstellungen die Amazonenkönigin Yppolita im rondrianischen Gebet, der Weidener Herzog Waldemar mit seiner Ochsenherde, Prinz Brins Leichnam auf der Totenbahre, aber auch Rohal der Weise mit einem überaus verduztten Gesichtsausdruck.

Wenn die Helden diese (völlig unblutigen) Szenen und die angewiderte Reaktion der übrigen Besucher sehen, sind für jedes Bild JZ-Proben fällig, erschwert, wenn ein Held bislang eine besondere Verehrung für die dargestellte Person gezeigt hat. Wenn ein Held ausfallend wird (egal, ob durch eine gelungene JZ-Probe oder nach freiwilliger Entscheidung des Spielers), wird er von uniformierten Wärtern abgedrängt.

Helden, die den Ausgang erreichen, können dort den in einem mit Samt ausgeschlagenen Körbchen bereitliegenden goldenen Schlüssel mitnehmen, alle anderen werden sich einfach so vor dem Ausgang wiederfinden.

Die Tänzerin

Spezielle Informationen:

„Kommt und seht! Staunt über die Schönheit der edlen Amysra. Wem wird es gelingen, ihre Gunst zu erringen?“

Schwülstige Musik umwabert eine plüschige Bühne, auf der eine hübsche junge Frau gerade den Tanz der dreizehn Schleier beginnt.

Meisterinformationen:

Die Schöne – sie ist einer jugendlichen Reshemin wie aus dem Gesicht geschnitten – umtanzt die Helden und läßt einen Schleier nach dem anderen fallen. Wer immer versucht, sie zu sich zu locken, muß eine CH-Probe schaffen, die er jeden dritten Schleier erneuern muß. Mißlingt eine Probe, wendet sich 'Amysra' mit einem süßen Schmolmund einem anderen Helden (oder Grauen Gardisten) zu, dessen CH-Probe gelungen ist. Schließlich, wenn alle Schleier gefallen sind und sie ihren atemberaubenden Körper in all seiner nackten Pracht entblößt hat, greift sie in ihr volles, schwarzes Haar und zieht es mit einem raschen Griff vom Schädel, der nun weißlichgelb hervorscheint. Wenn die Helden abgebrüht sind und weiter zuschauen, folgt als nächstes ihre Haut, die sie kokett ihrem derzeitigen Galan zuwirft, dann ihre feucht rot glitzernden Muskeln und Innereien, bis zum Schluß nur mehr ein Skelett mit verführerisch gemeinten Gesten über einem blutigen Haufen Fleisch tanzt.

Zu 'guter Letzt' ebbt die Musik ab, Amysra verneigt sich, nimmt ihren Schädel ab und holt einen goldenen Schlüssel aus der Hirnschale und wirft ihn einem der verbleibenden Helden zu,

ehe sie zum Beifall der 'anderen Besucher' hinter der Kulisse verschwindet. [Entsetzen-Probe +2+TA]

Das Hütchenspiel

Spezielle Information:

„Kommt und riskiert ein Auge! Findet heraus, unter welchem Hütchen sich die Murmel befindet. Gewinnt den großen Preis!“ Hinter einem niedrigen Tisch steht ein verschlagen wirkender roter Mann mit spitzen Ohren und einem Fuchsschwanz, der ihm unter dem Kaftan hervorlugt. Vor ihm sind drei umgedrehte Schalen aufgestellt. Der Mann greift hinter sich und entnimmt dem dort stehenden Behälter eine Murmel, mit raschen Bewegungen läßt er sie unter einer der Schalen verschwinden.

Meisterinformation:

Das Spiel ist einfach: Während der Hütchenspieler die Schalen umherfliegen läßt, müssen die Helden versuchen, die Murmel im Auge zu behalten. Pro Spielvorgang darf nur ein Held eine Schätzung abgeben, eine gelungene IN-Probe zeigt die korrekte Lage an, und er erhält einen Schlüssel als Gewinn. Bei einem Mißerfolg hingegen greift der Fuchssohrige mit ebenso geschickten Fingern ins Gesicht des Verlierers und entnimmt ihm (schmerzlos!) ein Auge, das er zu den anderen 'Murmeln'





legt. Die Murmel, mit der gespielt wurde, überreicht er ihm als Trostpreis. Es liegt an Ihnen, ob es ein echtes, sehfähiges Auge ist, das nur eine andere Farbe hat als das bisherige (in diesem Falle bleibt es, einmal eingesetzt, unveränderlich in seiner Höhle), eine täuschend echte Nachahmung aus Glas ist oder nur eine trübe oder bunte Glaskugel, die niemand für ein Auge halten würde. Wenn es kein echtes Auge ist, verliert der Held sofort und permanent 5 Talentpunkte seiner *Sinnesschärfe* und einen Punkt von seinem Charisma.

[Entsetzen-Probe +2, für den Betroffenen +4]

Die Losbude

Spezielle Informationen:

„Kommt herbei, Damen und Herren, kommt herbei, hier wartet das Glück auf Euch! Jedes Los ein Treffer, jedes Los ein voller Erfolg! Nutzt alle die Gelegenheit, eine solche Chance kommt nie wieder!“

Vor einer knallbunten Bude steht der heisere Schreier, hinter ihm im Regal hocken Puppen aus Stoffetzen und Samt – sie stellen menschliche Zauberer, Krieger, Adlige dar und haben alle den gleichen, schreckerfüllten Gesichtsausdruck.

Meisterinformationen:

Die Helden und ihre Begleiter bleiben von den ‘Besuchern’ umringt und eingeschlossen, bis sie auf das Locken des Losverkäufers eingehen (wohl auch in der Hoffnung, einen Schlüssel zu gewinnen) und aus der rot-schwarzen Lostrommel jeder ein Los ziehen. Es ist aus einem Pergament wie Menschenhaut, und (mit einer Ausnahme) trägt jedes die Aufschrift: „Ihr Gewinn: Harika“.

Die Graue Gardistin läßt ihr Los fallen (es trägt die Worte: „Leider verloren“) und schreit auf. Binnen einer KR, in der sie schreckliche Schmerzen zu erleiden scheint, verwandelt sie sich kaum merklich, dann verstummt sie auf immer. Harika ist jetzt eine sehr lebensechte Puppe aus feinstem Garether Plüsch, in natürlichen Haut- und Haarfarben, mit gläsernen Knopfaugen und ihrer bisherigen, aber wunderschön gereinigten und geflickten Ordenstracht. (Wenn ein Held dermaßen abartig ist, das zu prüfen: Sie ist mit blutroter Watte gefüllt.)

Die Verwandlung ist nahezu permanent und nur sehr kostspielig zu beenden (gehen Sie durch die einzigartigen Bedingungen in dieser Globule von einer Stufe des Verwandlers von 30 aus. Gelingt es trotzdem bleibt Harika natürlich tot.

Die Attraktion ist vorbei, wenn nun Reshemins Stimme ertönt: „Vergeßt mir nicht, Euren Gewinn mitzunehmen!“ und die ‘übrigen Besucher’ wieder auf die Helden eindringen.

[Entsetzen-Probe +6]

Die verwunschene Rutschbahn

Spezielle Information:

„Das muß man erlebt haben, das sieht man nicht alle Tage. Hereinspaziert, hereinspaziert, die höchste Rutschbahn der Welt!“

Von außen ist nur eine etwa zehn Schritt hohe, sich windende Rutschbahn zu erkennen, deren Ende jedoch in einer zu allen Seiten geschlossenen Bude endet. Eine üppige Frau in Gauklertracht lockt die Helden an, indem sie mit einem goldenen Schlüsselbund klimpert.

Meisterinformation:

Ein Überfall auf die Gauklerin ist aussichtslos, da sie die Schlüssel jederzeit verschwinden lassen kann – man muß schon die Rutsche benutzen, um einen Schlüssel zu erhalten. Um die steile Treppe hinaufzusteigen, sind zwei HA-Proben erforderlich. Bei Gelingen wird der betroffene Held sofort wieder hinunter eilen. Ansonsten wächst die Rutsche scheinbar in die Höhe, sobald ein Held darauf sitzt.

Es liegt an Ihnen, ob Sie Lust und den Platz dazu haben, aber es hat sich als sinnvoll herausgestellt, jeden Spieler, dessen Held die Rutsche benutzt, für die folgende Schilderung beiseite zu nehmen und ihn nach deren Ende an einen dritten Ort zu schicken, damit er den noch Wartenden nichts über seine Erfahrungen verraten kann.

Für jede der fünf Windungen der Rutsche ist eine GE-Probe abzulegen, um nicht aus der Bahn geschleudert zu werden, da der Benutzer immer schneller wird. Die erste Probe ist normal, die zweite um eins, die dritte um zwei, die vierte um vier, die letzte um acht Punkte erschwert. Bei Mißlingen der ersten Probe stürzt der Held in die Tiefe und erleidet 2W20 Schadenspunkte, bei der zweiten 1W20, dann 3W6, 2W6 und 1W6 SP.

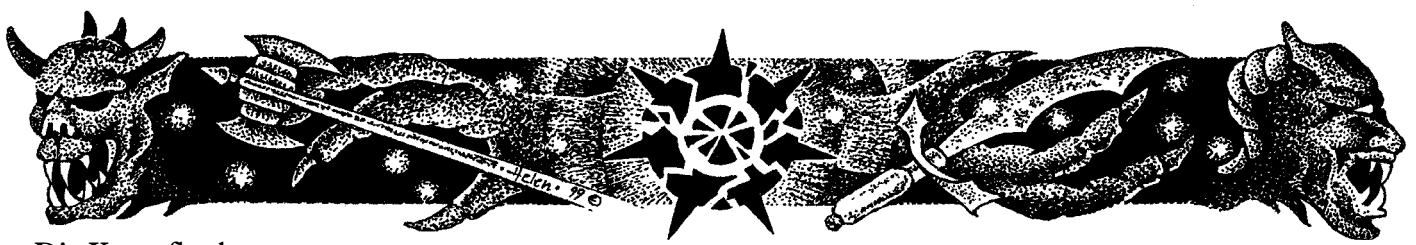
Wenn der Held die Rutsche meistert, wird sein rasanter Schwung gebremst, indem er in der Bude in einen großen Bottich mit Hühnereiern fällt, die natürlich größtenteils zerquetscht werden und ihn mit einer dicken, ekligen Schicht aus Eigelb, Eiweiß und Schalenstückchen bedecken.

Der Held kann diesem Bottich mit einer einzigen *Klettern*-Probe +5 entkommen und über einen seitlichen Steg nach draußen gelangen. Wenn er diese Probe nicht schafft, kippt der Bottich um und er gelangt, über eine weitere Rutsche schlitternd, in einem ebenso immensen Kübel, der mit Semmelbröseln und zerkrümeltem Brot gefüllt zu sein scheint.

In der Ferne ist bereits, eine weitere Rutsche entfernt, das unverkennbare Geräusch von prasselndem Öl zu hören. Auch diesem Bottich ist mit einer *Klettern*-Probe +7 auf den Rettungssteg zu entkommen. Ansonsten kippt der Held auf eine weitere Rutsche, immer näher an das Prasseln heran und landet mit einem lauten Klatschen in einem Becken mit ... lauwarmen Wasser, aus dem er sich mittels einer *Schwimmen*-Probe und dann einer *Klettern*-Probe retten kann.

Gelingen diese nicht, wird er nach einigen Augenblicken, in denen er 6 Schadenspunkte durch verschlucktes Wasser erleidet, ausgekippt und findet, direkt neben ihm liegend, einen goldenen Schlüssel.

Bei jedem Helden, der die Rutsche bis zu ihrem absurden Ende meistert, ist der Aufbau wieder wie neu, selbst die Eier sind ganz. [Entsetzen-Probe–2 für die Betroffenen]



Die Kampfzucht

Spezielle Informationen:

„Hereinspaziert, hier könnt Ihr die stärksten Männer und Frauen erleben, hier gibt es Sensationen.“

Auf einer Bretterbühne steht ein hagerer Marktschreier, der die Qualitäten seiner besten Kämpfer anpreist; „Alrik der schwarze Ritter, noch nie besiegt. Rondriga, die beste Schwertkämpferin Al'Anfas, Wolmir Gottrekson, der Schrecken der Seeschlangen und noch viele andere mehr.“

Meisterinformationen:

Wenn die Helden das Zelt betreten, verschwimmt vor ihren Augen ihre Umwelt und sie finden sich allesamt in einer immensen Arena wieder. Wiederum ertönt Reshemins fröhlich plaudernde Stimme: „Meecine Damundherrn, kommen wir nun zum Hauptereignis dieses Abends, dem Kampf von Leben und Tod. Zuerst begrüßen wir mit einem Applaus die Kämpfer für das Leben, nicht nur für ihr Leben, sondern für das Leben überhaupt!“

Wenn Sie wollen, stellt Reshemin die Helden und ihre Begleiter einzeln dem ‘Publikum’ vor – entweder mit wahren Namen, oder, wahrscheinlicher, mit spöttischen oder kränkenden ‘Kampfnamen’, die sich auf das Äußere der Helden oder kurz zuvor beobachtete Taten beziehen.

„Und nun, betreten die Arena die Vorkämpfer der Gegenseite: die Recken des Todes. Noch nie besiegt, wollen sie auch heute Schrecken und Angst unter ihren Gegnern säen – damit sie diese Pflanzen dann mit deren Leichen düngen können!“

Gegenüber von den Helden und den ODL-Gardisten erscheinen ihre exakten Doppelgänger, mit einem kleinen, aber entscheidenden Unterschied: Alle Gestalten sind Untote in mehr oder weniger starkem Verwesungszustand – Zombies, Leichname, Mumien, vielleicht gar Skelette (am besten bei Helden, die, wie z.B. Zwerge, schon an ihrer Statur zu identifizieren wären). Ein jeder Untoter nähert sich seinem heldischen Gegenüber mit langsamen, schlurfenden Schritten. **[Entsetzen-Probe +4 + TA, wenn die Untoten erscheinen]**

Wenn die Helden versuchen, nach ihren Waffen zu greifen, werden sie feststellen, daß diese auf unerklärliche Weise festklemmen oder einfach verschwunden sind. Statt dessen halten auf einmal alle Kuchen und Torten in den Händen – Sahnekuchen, Obsttorten, Cremegebäck, Schokoladenteilchen, all die schweren und klebrigen Köstlichkeiten der aranischen Zuckerbäckerkunst. Mit diesen gilt es, den Gegner auszuschalten, denn das Gebäck verursacht 1W20 Trefferpunkte durch die ätzende Creme. Sobald eine Torte geworfen wurde (Tabelle Wurfbeil, um weitere 4 Punkte erschwert), erscheint auf wundersame Weise eine neue. Der Kampf ist für einen Helden zu Ende, wenn er entweder seinen persönlichen Doppelgänger besiegt

hat (dieser kämpft mit demselben Wurfaffenwert wie sein Spiegelbild, hat aber nur 30 LP) oder er aber unmißverständlich aufgegeben hat. Wenn ein Held gewinnt, erhält er unter dem Jubel des Publikums als Preis einen goldenen Schlüssel.

Die Pfähle

Spezielle Informationen:

„Kommt und seht, eine einzigartige Form des Wettbewerbes: Hier sind Ausdauer und Widerstandskraft gefragt, hier findet die Allaventurische Offene Meisterschaft im Pfahlsitzen statt!“

In den Boden sind zehn oben angespitzte Holzpfähle gerammt, etwa zwei Schritt hoch und am Boden mit einem Durchmesser von sechs Fingern. Ein großes Schild verkündet, daß der aktuelle Rekord derzeit bei neunzehn Stunden liegt. Wer ihn noch überbietet, werde nicht nur völlig geheilt, sondern bekomme außerdem einen prächtigen Preis.

Meisterinformationen:

Es ist davon auszugehen, daß Ihre Spieler nun auf alle Fälle Widerstand leisten werden. Sollten die Helden dennoch daran teilnehmen wollen, ist es an Ihnen, den Schaden und die Auswirkungen des Pfählens festzulegen ...

Der Spaß ist zuende

Irgendwann wird die unstete Satrapa Reshemin den Spaß am Quälen der Helden verlieren. Der Zeitpunkt dafür liegt in Ihrem Ermessen, lieber Spielleiter: Sie werden und müssen merken, ob die Spieler anfangen, sich zu langweilen und die interessantesten Attraktionen erledigt sind – keinesfalls sollten die Spieler zu lange in dem Gefühl verbleiben, von der vorgeschriebenen Handlung zum Nichtstun verdammt zu sein. Auf alle Fälle wird Reshemin irgendwann aufhören, ihre Globule zu beobachten, sich anderen Dingen zuwenden und keine weiteren Kommentare geben. Die Helden können sich nun völlig frei auf dem Rummelplatz bewegen, ohne von den übrigen Besuchern wahrgenommen zu werden, sie finden allerdings weder ein goldenes Tor noch weitere Schlüssel – statt dessen wiederholen sich immer wieder die gleichen Schaubuden und Attraktionen, ganz gleich, welchen Weg die Helden einschlagen. Machen Sie ihnen deutlich, daß sie wahrscheinlich ohne Eingreifen von außen in dieser absurden Nebenwelt gefangen sind.

Wenn den Helden besonders innovative Möglichkeiten einfallen, sich aus der Globule zu befreien (PLANASTRALE oder AUGES DES LIMBUS, eventuell die Suche nach einem ‘stabilisierenden Kernartefakt der Globule), sollten Sie ihnen diese Möglichkeit zugestehen. Wenn die Helden jedoch kurz vor der Lösung stehen, nehmen die Ereignisse wieder Tempo auf ...



Adaon greift ein

Spezielle Informationen:

Plötzlich öffnet sich irgendwo neben den Helden ein wabernder Riß mitten in der Luft, hinter dem Weinberge und andere Elemente der Landschaft des Yaläiad erkennbar sind.

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden noch einige Zeit über den Rummelplatz geirrt sind, hat Adaon endlich herausgefunden, wohin Reshemins Opfer Dom Phedro verschleppt hat – und in der Abwesenheit der Satrapa wagt er es, sich einen Zugang dorthin zu verschaffen.

Wenn die Helden nicht von selber durch den Riß nach draußen eilen, werden sie von einer Art Sog erfaßt und zurück in die dritte Sphäre gerissen. Nachdem alle den Rummelplatz verlassen haben, schließt sich der Riß. (Sie können diese Szene auch komplexer gestalten, in dem zuerst eine vertrauenerweckende Frauenstimme (Adaons Illusion) gezielt sein Opfer Dom Phedro herauf ruft und die Helden sich anstrengen müssen, dem Großmeister folgen zu können.)

Die Helden befinden sich in der Nähe von Adaons Landgut. Der Magier ist in Begleitung seines Leibwächters Rafim ben Yassaf und einiger Leibwächter (Zahl der verbliebenen Grauen Gardisten +1).

Adaon läßt sofort das enorme Charisma seiner Lamijah-Gestalt wirken, was die Helden für (25–MR) KR erstarren läßt. Anschließend leckt sich der Magier triumphierend über die Lippen und winkt Dom Phedro mit herrischer Handbewegung näher. Der rechtmäßige Neethaner Großmeister bewegt sich langsam,

aber stetig, auf seinen verräterischen Vorgänger zu, fast als ob er von unsichtbaren Fäden gezogen würde.

Auf Adaons Gesicht ist ein höhnisches Lächeln zu sehen, als Dom Phedro schließlich wie ein reumütiges Kind in seine Arme sinkt. Doch während sich Adaon über den kleineren Dom Phedro beugt, greifen dessen Arme unbemerkt nach dem Rohalsstab *Cedraion*, und nur wenige Augenblicke darauf stößt der kleine Magier die Formel hervor, um das Artefakt an sich zu binden. Keinen ganzen Atemzug später verwandelt sich der Stab in seinen Händen zu einem Flammenschwert, und während Adaon zurückschreckt, setzt der drahtige Großmeister ihm sofort nach. Im selben Augenblick bricht Adaons Konzentration ab, und die Helden können sich wieder bewegen.

Sobald der Kampf zwischen Dom Phedro und Adaon beginnt, befiehlt dieser seinem Leibwächter, die Helden zu bekämpfen: Rafim verwandelt sich unter lautem Gebrüll in eine Monstrosität sondergleichen: Sein Kopf verformt sich zu einem Widderkopf, während sein menschlicher, fellbedeckter Oberkörper durch die Reste der Livree platzt. Unterleib und Hinterbeine sind die eines riesenhaften Widders. Der Mannwidder wird bis zum bitteren Ende gegen die Helden kämpfen.

Je nachdem, ob Mitglieder der Grauen Garde überlebt haben, hat Adaon bis zu vier Leibwächter bei sich, deren Werte etwa denen der nichtmagischen Grauen Gardisten entsprechen.

Es ist wichtig, daß die Helden Rafim so schnell wie möglich besiegen, um Dom Phedro beistehen zu können, der gegen Adaon einen deutlich schweren Stand hat – ein Sieg um Haaresbreite ist natürlich das dramatische Mittel der Wahl.

Der Sieg

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden ihren Teil des Kampfes erledigt haben, der brutale Ferkina-Mannwidder Rafim tot ist und andere Leibwachen erschlagen oder vertrieben wurden, ist der Sieg erreicht. Dom Phedro ist es gelungen, *Cedraion* zu binden, Adaon ist voraussichtlich entflohen oder gar, wenn es Ihnen sinnvoll erscheint, getötet – letzteres aber nur, wenn einer der Helden diese besondere Tat vollbracht hat, da es keinen Sinn ergibt und nur Spieler frustiert, schurkische Meisterfiguren von edelmütigen Meisterfiguren besiegen zu lassen.

Nun sollten die Helden möglichst rasch aus Shariwan verschwinden. Die Demütigung Adaons wird die Satrapa relativ kaltlassen, und sie wird eher ihn für das Herumspielen mit ihren Spielzeugen bestrafen, als eine großangelegte Suchaktion befehlen. Würde er hingegen getötet, dann sollten die Helden sich auf eine wesentlich härtere Verfolgung gefaßt machen.

In fünfzehn Meilen Entfernung von Shariwan befindet sich allerdings auch schon das Meer, und die Helden sollten an den gelegentlichen Spähern und Patrouillen entweder vorbeikommen, indem sie noch einmal ihre Rolle als Söldner der „Grünen Kompanie, Zweiter Haufen, unterwegs mit Sonderbefehlen“

zurückgreifen oder einfach die Waffen sprechen lassen – Dom Phedro ist allerdings nach dem Kampf zu angeschlagen und erschöpft, um ihnen eine große Hilfe zu sein, außer vielleicht als Heiler mit weltlichen Mitteln.

Am sinnvollsten dürfte es sein, wenn sich die Helden an der Küste ein Boot stehlen oder ein Floß bauen und die 50 Meilen über See bis nach Mhanerhaven oder Khunchom reisen.

Wenn Ihnen danach ist, können Sie ja eine Begegnung mit weiteren Gefahren der Blutigen See wie Tangfeldern oder Ulchuchus oder auch, als rettender Kavallerie, ein Zusammentreffen mit dem Khunchomer Zauberschiff *Sulman al Nassori* improvisieren.

Von der Mhanadimündung aus können die Helden entweder in einem weiten Bogen über Mherwed, Anchopal und Zorgan nach Perricum zurückreisen – oder sie wagen den Rückweg über die hohe See. Vielleicht sind Sie aber auch gnädig und die *Sulman al Nassori* steuert ohnehin Perricum an, um mit den Magiern dort zu verhandeln, oder trifft zumindest irgendwo weiter nördlich auf die *Magistra von Perricum*, eine Schivone, die unter den Flaggen Perricums und des Ordens der Grauen Stäbe fährt.



Die Belohnung

Für die erfolgreiche Rettung und Begleitung Dom Phedros erhält jeder Held **250 Abenteuerpunkte**. Für gutes Rollenspiel, wenn die Helden ihren Schutzauftrag ernst genommen und nicht Dom Phedro oder die Grauen Gardisten vorgeschickt haben, um die Gefährlichkeit der Attraktionen zu testen, gibt es weitere **50 AP**. Falls die Helden die Plüschpuppe Harika einem ordentlichen Begräbnis zugeführt haben, noch einmal **50 AP**.

Des weiteren erhalten sie je einen Freiwurf auf *Lügen, Geogra-*

phie und *Kriegskunst* sowie unbezahlbare Erkenntnisse über den schleichenden Wahnsinn Orons.

Interessierten Helden bietet darüber hinaus der Orden der Grauen Stäbe die Möglichkeit der Mitgliedschaft – wenn gar eine größere Zahl von Helden das möchte, kann die Heldengruppe als ‘Graue Garde der Reserve’ angenommen werden.

Wenn das nötig sein sollte, wird der Orden auch auf Bitten Dom Phedros den Aufenthalt in der benachbarten ‘Schule der Austreibung’ bezahlen, wo sie durch schieres Entsetzen verlorenen MU-Punkte zurückgewinnen können.

Dramatis Personae

Tarlisin von Borbra

Der Hochmeister ist etwa zwei Schritt groß und mit seinen blauschwarzen, hüftlangen Haaren, den mandelförmigen Augen und der kupferfarbenen Haut bemerkenswert gutaussehend. Die linke Hand wird von einer silbernen, verzierten Prothese umschlossen. Der ehemalige Brabaker Dämonologe trägt teure Seidenkleidung in Ordensfarben und spricht mit einem leichten Brabaci-Einschlag. (Modell: ein schillernder, aber keineswegs geistloser und recht zynischer Dandy)

Dom Phedro ya Mezzani

Der Neethaner Großmeister ist kleingewachsen, trägt einen grauen Spitzbart und eine leicht gepuderte Perücke mitsamt kleinerer roter Kappe, unter der er seine Halbglatze verbirgt. Auf der Nase sitzt eine Halbbrille, über der grauen Robe und dem roten Skapulier trägt er einen breiten Kragen aus Dröler Spitze. Er ist gelernter Heilmagier aus Vinsalt und spricht kultiviert, ohne blasiert zu wirken. Er ist vorsichtig und bevorzugt politischen Druck oder Bestechung, um etwas zu erreichen; die Mission ist also eher nicht sein Stil, was man seinem leicht irritierten Auftreten auch anmerkt. (Modell: britischer Lord im Wilden Westen)

Dom Phedro

MU 15	KL 16	IN 12	CH 13	FF 15	GE 10	KK 10
ST 13	MR 18	LE 53	AE 80	AT/PA 10/10 (Magierflorett; 1W+2 TP; später Flammenschwert, 1W+13 TP)		
Szenariowichtige Zauberfertigkeiten: Balsamsalabunde 12, Blitz dich find 13, Gliederschmerzen 11				RS/BE 2/2 (Waffenrock)		

Die Leibgarde Dom Phedros

Eine Graue Garde besteht aus einem magiekundigen Anführer, dem Gardiarchen, und meist aus vier Gardisten. Die Bewaffnung besteht in diesem Falle bei der Gardiarchin, der Faserer Maga *Serafina*, aus ihrem Magierstab, bei den übrigen aus Zweillilien. Die auf der Hochburg stationierten Truppen tragen die traditionellen grauen Roben mit rotem Skapulier, der Einsatztrupp im Yalaiad unauffällige, graue wattierte Waffenröcke.

Die vier Kämpfergardisten sind *Rondrigo*, *Arnamur*, *Jago* und *Harika*. Letztere ist eine Kämpferin von knapp zwanzig Jahren, die auf alle Fälle bis zum Rummelplatz überleben muß und sich gut als eine Art Schutzbefohlene der Helden eignet.

Serafina

MU 12	KL 13	IN 13	CH 12	FF 11	GE 11	KK 11
ST 5	MR 8	LE 34	AE 51	AT/PA 9/8 (Magierstab, 1W+2 TP)		
RS/BE 2/2(Waffenrock)						
Zauberfertigkeiten: einige Kenntnisse aus den Gebieten Antimagie und Kampfzauberei.						

Die Gardisten

MU 13	KL 12	IN 11	CH 12	FF 13	GE 15	KK 14
ST 4	MR 5	LE 43	AT/PA 13/11 (Zweillilien, 1W+3 TP)			
RS/BE 2/2						





Allgemein lassen sich die Grauen Gardisten von Ihnen opfern, wenn die Spieler zu vergessen drohen, wie mörderisch der Ort Shariwan und der Rummelplatz sind.

Satrapa Reshemim sab'saba Merisa von Yashualay

Reshemim ist ein zierliches, engelhaftes Mädchen, bildhübsch, mit langen, tiefschwarzen Locken, sehr heller Haut und einem völlig unschuldigen Blick aus großen, fast himmelblauen Augen, der wenig zu ihrem enganliegenden, fast obszönen Spiegelpanzer paßt. Ihr Alter ist unbestimmbar, und sie scheint mal eine kindliche Zehnjährige, mal eine unschuldige Fünfzehnjährige, mal eine abgebrühte Zwanzigjährige zu sein.

Als Tochter der Zorganer Spektabilität Kharena saba Merisa und einem (unbekannt gebliebenen) Laraan ist Reshemim eine daimonide Kreatur, ein Dämonenbalg, hochgradig magiebegabt, aber zu unstet, um komplizierte Zauber und Rituale zu meistern. Ihre Magie macht sie fast zu einer Freizauberin mit der Einstellung eines boshaften, menschenverachtenden Schelmes; eine verdorbene Unschuld, neugierig, verspielt und grausam. Sterbliche bedeuten ihr nichts außer als Quell der Unterhaltung.

Adaon von Garlischgrötz-Veliris

Der Sproß des Grangorer Herzogshauses und ehemalige Nee-thaner Großmeister der Grauen Stäbe ist ein gutaussehender Vinsalter Stutzer von etwa 30 Jahren mit schulterlangem, brünettem Pferdeschwanz. Er pflegt die Marotte, sich stets mit einem Seidentüchlein die Lippen abzutupfen. Seine größte Schwäche ist die unerschütterliche Überzeugung, daß ihm aufgrund von Geburt und Persönlichkeit die höchsten Würden zustünden, ohne daß er dafür arbeiten müsse; die Überzeugung, daß die Welt ihm etwas schulde, hat ihn zum selbstverliebten Intriganten gemacht. Nach oben buckelt er und zeigt sich als überhöflicher Speichellecker; nach Untergebenen tritt er ...

Adaon						
MU 17	KL 16	IN 14	CH 18	FF 18	GE 16	KK 14
ST 15	MR 36*	LE 35**	AE 65	AT/PA 14/13 (Cedraion als Kampfstab, 1W+2 TP; später Degen, 1W+3 TP)		
*) MR 20 gegen Kampf magie						
**) siehe unten: Lamijah-Kräfte						
Relevante Zauberfertigkeiten: Duplicatus 18 ('Quintuplicatus'), durch den er in kritischen Situationen vier Kopien seiner selbst erzeugt.						

Die Kräfte der Lamijaninim

Diese Wesen sind eine oronischen Abart der Vampire, keine Kreaturen des Namenlosen, sondern der Belkekel, die den 'Kuß der (von der Heptarchin Dimiona beherrschten Dämonin) Shaz-Man-Yat' empfangen haben.

Lamijaninim scheinen unnatürlich elegant und verführerisch und bewegen sich fast unhörbar. Sie benötigen Schlaf, aber keine Nahrung, Wasser, Wärme oder Atemluft, gegen Krankheiten, Gifte und Rauschgifte sind sie immun. Herkömmlicher Wein und Rauschmittel ekeln sie an, nach dem Dämonenwein der Schwarzen Reben allerdings verspüren sie ein starkes Verlangen,

denn dieser aus dem Leben menschlicher Opfer geschaffene Trank kann auch den seelenlosen Lamijaninim zumindest einen leichten Schwips verleihen. Den Mangel an Sikaryan empfinden sie weniger als körperlichen Hunger denn als ungestillte Lust, und das Aussaugen eines Opfers im Geschlechtsakt ist die einzige Möglichkeit, eine flüchtige Befriedigung zu verspüren.

Lamijaninim sind gegen normale Waffen fast völlig immun, da sie einerseits einen RS von 20 aufweisen und sich andererseits alle Wunden quasi sofort und narbenlos schließen (mit einer Regenerationsrate von 3W6LP/KR). Gegen magische oder geweihte Waffen besteht ebenfalls ein RS von 20; die so geschlagenen Wunden regenerieren aber nur durch geraubte fremde LE. Der 'magische' RS von 20 wird auch als MR gegen Kampfzauber genutzt, kommt dann jedoch nicht mehr als RS zum Tragen.

(Erratum: Auf S. 41 im Heft Blutrosen und Marasken der Box Barbarads Erben hat sich leider ein tückischer Druckfehler eingeschlichen, denn dort fehlt der RS gegen normale Waffen, so daß Lamijaninim dadurch mehr Schaden von normalen Waffen als von geweihten oder magischen erleiden könnten ...)

Zu den in diesem Szenario wichtigsten Kräften einer mächtigen Lamijah, die sowohl Reshemim wie Adaon benutzen, gehört die Fähigkeit, beliebig viele Anwesende in Bewunderung ihrer Schönheit quasi erstarren zu lassen. Wichtig ist, daß die Lamijah sich konzentrieren kann, nicht angegriffen wird (oder aber den Angriff ignoriert) und die Opfer zu Beginn einigermaßen ruhig sind und die Lamijah wahrnehmen können. Mit dieser Fähigkeit können mächtige Lamijaninim sich andächtig gaffende Zuschauer für ihre Selbstinszenierungen verschaffen, die ungeachtet ihrer Magieresistenz auf der Stelle zu völliger Bewegungslosigkeit erstarren. Sie dient im Spiel vor allem als Instrument, um Auftritte einer Lamijah ohne hektische Aktionen der Helden präsentieren zu können. Die Anwendung dieser Fähigkeit kostet die Lamijah jedoch 1W+2 Punkte Lebensenergie/Sikaryan.

Rafim ben Yassaf

Der 90 Finger große Novadi ist eine abstoßende Erscheinung: Sein Gesicht und seine Hände sind von rituellen Brandnarben übersät; er hat seine dunklen Haare zu einem liebfeldischen Pferdeschwanz gebunden. Er trägt eine grügelbe Paradenuniform, auf deren goldenen Knöpfen das Wappen des Hauses Garlischgrötz eingepreßt ist. Der Leibwächter ist seinem Herrn Adaon treu ergeben, der ihm regelmäßig seine abgelegten Mätrassen überläßt. Rafim tritt jedem arrogant entgegen und läßt keine Gelegenheit aus, zu betonen, daß er das persönliche Sprachrohr seiner hochwohlgeborenen Magnifizenz sei. Üblicherweise führt er einen Großen Sklaventod als Waffe. Beim Endkampf wird er sich in einen *Mannwidder* verwandeln (Werte in Klammern).

Rafim						
MU 14(24)	KL 10(5)	IN 9	CH 8	FF 10(7)	GE 14	KK15(25)
ST 8	MR 3(13)	LE 55	AT/PA 15/13 (19/15)			
TP 2W+4 (2W+13) mit Sklaventod oder 1W+2 (Klauen)						
RS 2 (Waffenrock; später 5 (Fell)); normale Waffen erzeugen nur halben Schaden (abgerundet).						



In Sklavenketten

Ein bisweilen notwendiges Szenario für 3–5 Helden der Stufen 5–10
von Heike Kamaris und Jörg Raddatz

Grundlagen (Meisterinformation)

Dieses Abenteuer unterscheidet sich von den anderen in diesem Band dadurch, daß es keine herkömmliche Mission behandelt, die die Helden vom götterfürchtigen Teil Aventuriens in die Schwarzen Lande schickt. Ebenso können Sie dieses Szenario nicht genau dann leiten, wenn Ihnen danach der Sinn steht – aber keine Sorge, die passende Gelegenheit wird früher kommen, als gut für die Helden ist.

Denn **In Sklavenketten** beginnt, wenn die Helden irgendwo in den Schwarzen Landen verhaftet und versklavt wurden. Aus Erfahrung können wir Ihnen verheißen, daß eher früher als später die Situation kommt, daß die Helden (vielleicht auch nur ein einzelner vorlauter Held) mitten im Feindesland irgend etwas gesagt oder getan haben, was auf die anwesenden Feinde wirkt wie ein zehn Schritt hohes Leuchtschild "Achtung! Hier götterdienende Eindringlinge!".

Wenn die Heldengruppe aus eigener Kraft aus der Lage herauskommt, fein. Aber irgendwann wird der Punkt kommen, wo Sie als Meister eigentlich die ganze verdammte sorglose Bande ausrotten müßten, wenn nicht künftig jeder Borbaradianer und jeder Dämon der Schwarzen Lande als lächerlicher Schwächling oder gutmütiger Trottel erscheinen soll.

Für diese Situationen ist **In Sklavenketten** geschrieben. Es ist ein relativ hartes Abenteuer mit vielen Möglichkeiten, das Leben oder den Verstand zu verlieren – aber es sollte auch nur beginnen, wenn die Helden eigentlich von Rechts wegen auf den borbaradianischen Scheiterhaufen oder Opfertisch gehören und nur ein außergewöhnlich gutherziges Schicksal (Sie, der Spielleiter) sich noch einmal erbarmt und sie statt dessen an einen Seeräuber verkaufen läßt, der sie prompt nach Llanka bringt und dort auf dem Sklavenmarkt weiterverhökert.

Hintergrund (Meisterinformation)

»Mit den Geweihten des Efferd wurde auch die schützende Hand des Gottes aus Llanka vertrieben, doch dann erschien der gewaltige Malmer, der bislang eine Trireme, zwei Biremen und mehrere Kutter zermalmt hat, als wären sie Spielzeug. Ein Dämonengeschöpf ist es zweifellos, dessen gewaltige Schere die Größe und Kraft hat, um eine fünf Schritt breite Galeere zu umspannen und zu zerbrechen.

So hat die oronische Obrigkeit erlaubt, daß Llanka zur Heimat von Abschaum der Meere wurde, der mit flinken und wendigen Thalukken hoffen kann, den Hafen zu erreichen: In den Mauern der Stadt sieht man Seeräuber und Piraten, die es aus allen Teilen Aventuriens hierher getrieben hat, und auch abgebrühte Söldner aus den anderen Heptarchenreichen, die sich für ihr schmutziges Gold vergnügen wollen. Llanka ist daher zu einem wichtigen Platz geworden, um Plündergut und Waren aller Art umzuschlagen, nur ausreichend Geschenke für die Piraten muß man mitführen und mächtig genug sein, um nicht als ausgeplünderter Sklave auf dem Markt zu landen. Oft erblickt man auch einige der seltsamen Fischgeschöpfe, die sich unlängst im Meer vor Llanka niedergelassen haben; Die Hummerier, große Schalenmenschen, scheinen den Riesenmalmer als ihren Gott zu betrachten, in jedem Falle aber können sie ihn in gewissem Maße beeinflussen und günstige Zeiten zum Verlassen oder Anlaufen des Hafens vorhersagen. Bei sich haben diese Kreaturen meist Krötenmänner oder Craconier, die ihnen als Diener, Kämpfer und Dolmetscher dienen. Sie führen sich gegenüber den Unfreien und Sklaven auf, als wären sie die neuen Herren der Stadt.

Als Gebieter über das ganze Elend hat die Satrapa von Elburum Keresh Bel ben Kerry eingesetzt, den jungen Sohn der ermordeten Baronin von Llanka. Nun gewinnt die greise Satrapa ein böses Vergnügen daraus, den überforderten Jüngling damit zu quälen, daß er eine unregierbare Stadt möglichst gut verwalten muß, um Repressalien gegen seine verbliebenen Untertanen zu vermeiden. Der Druck hat den 'Bel' in die Arme des Weines getrieben, und während er manchmal ebenso hektische wie nutzlose Bestrebungen daran setzt, seine Stadt zu säubern, verbringt er manchmal ganze Wochen im Rausch und läßt alles geschehen.«

Der im obenstehenden KGIA-Dossier so mitleidig beschriebene Bel von Llanka ist nicht ganz so hilflos wie er sich gibt: Wie ein wahrer 'Hamlet, Prinz der Ternmark' spielt er den versoffenen Tölpel, um im Hintergrund zumindest seine Herrschaft zu sichern, von der er (wohl zurecht) annimmt, daß sie dem Ort immer noch zuträglicher ist als die eines Ferkinasöldners.

Zur Zeit sind es vor allem die Hummerier und ihre Diener, die Krakonier, die im Sorgen bereiten, da sie langsam, aber sicher die Macht in der leidenden Hafenstadt an sich reißen. Mit seinen wenigen regulären Soldaten kann er nicht das geringste gegen sie ausrichten, zumal sich die Piraten zum guten Teil eher auf Seiten der Hummermenschen stellen würden. Verstärkung in Elburum anzufordern hieße aber, um die eigene Absetzung wegen Hilf-



Ratlosigkeit zu bitten. Also hat er in langen Stunden des Rausches einen aberwitzigen Plan gesponnen, dessen Schlüsselfiguren die

Helden sein werden – auch wenn sie es noch nicht wissen und vielleicht nie erfahren werden, in wessen Diensten sie handeln.

Das Abenteuer

Der Plan des Keresh Bel sieht vor, daß eine Person seines Vertrauens, die Kauffrau Sunchabeth, von Geldern, die er ihr heimlich zugesteckt hat, kräftige Sklaven kauft und diese in der Arena von Llanka kämpfen läßt – so viele, bis einige überlebt und sich als fähige Krieger und Gladiatoren entpuppt haben, die Ruhm und Ansehen unter den Rauhbeinen der Stadt genießen. Diese Arenasklaven wird er dann als Begleiter der Dame Sunchabeth zu einem größeren Empfang einladen, auf dem auch hummerische Würdenträger geladen sind. Dort sollen die Gladiatoren die ungeliebten Hummermenschen erschlagen, weil diese sie bei einem Diebstahl entdeckt haben, und gemeinsam mit der entsetzten Sunchabeth auf einem Schmugglerschiff aus Llanka fliehen. Auf den Bel wird keinerlei Verdacht fallen, doch eine große Bedrohung für seine Stadt wird verschwunden sein.

Helden an Bord

Nach ihrer Gefangennahme (die je nach Vorgeschichte abläuft) werden die Helden verhört, irrigerweise für unwichtig befunden und zum nächsten Hafen geschleppt – Jergan, Tuzak oder Mendena. Dort werden sie an Bord des Handelsschiffes *Wogenbrecher* gebracht. (Bei einer Gefangennahme in Oron selbst müssen Sie dieses Vorspiel ändern und die Helden in einer Sklavenkarawane nach Llanka schicken.)

Das Handelsschiff hat ein umgebautes Unterdeck, wo die Helden gemeinsam mit einer Reihe von weiteren Gefangenen eingesperrt sind. Sogleich nach der Abfahrt werden alle Sklaven der gleichen Prozedur unterworfen: Nachdem man ihnen die Kleidung abgenommen hat, werden ihnen ausnahmslos bis auf die Wimpern sämtliche Haare geschoren, ferner werden sie auf dem Rücken der rechten Hand als Sklaven gebrandmarkt (1W6 SP). Des weiteren werden den Sklaven eiserne Hand- und Fußfesseln um die Gelenke gelegt. Jede Fessel verursacht soviel Scheuerwunden und Schlaflosigkeit, daß an Regeneration von LP oder ASP an Bord der *Wogenbrecher* nicht zu denken ist.

Sicherungsmaßnahmen gegen Zauberer (Meisterinformationen)

Helden, die offenkundig als Magiebegabte zu erkennen sind, werden erst ihrer Kräfte beraubt und dann einer besonders grausamen Behandlung unterzogen: So wird ihnen zusätzlich zu den üblichen Ketten ein heißer eiserner Reif um die Stirn gelegt, der sich beim Abkühlen zusammenzieht und unverrückbar wird. Das verursacht 5W6 Schadenspunkte (davon 1W3 permanent) und verhindert effektiv die Regeneration von Astralpunkten – sowohl wegen seinem Material, wie aufgrund der stetigen Kopfschmerzen, die er verursacht (KL -2).

Die Überfahrt dauert je nach Aufbruchsort zwei oder mehr Tage, wobei die Verpflegung an Bord mies und der obligatorische Aufseher mit Peitsche stets in der Nähe ist.

Wenn sie die Box **Borbarads Erben** besitzen, bietet es sich an, die Helden Zeuge werden zu lassen, wie die Überfahrt über die Blutige See durch ein oder mehrere Zwischenfälle aufgehalten wird. (Selbst eingreifen können die Helden freilich nicht.)

Willkommen in Llanka!

Spezielle Informationen:

Von der Einfahrt in den Hafen von Llanka ist unter Deck nichts zu sehen, und daher können die Helden allenfalls aus den beunruhigten Bemerkungen der Aufseher entnehmen, daß im Hafen eine daimonide Riesenkralbe haust, die den Hafen nur für jene Schiffe freigibt, die ihren Dienern willkommen sind. Es sind allerdings auch schon Schiffe von der Kreatur angegriffen und zermalmt worden, die angeblich freie Fahrt hatten, so daß stets ein Risiko mit der Hafenbenutzung verbunden ist. Allerdings ist man bereit, das Risiko einzugehen, angesichts der zu erwartenden Einnahmen für die Ware.

Wenn die Helden auf einen derartigen Angriff hoffen, sollten sie sich die Frage stellen, ob es wirklich erstrebenswerter ist, in die Fänge der dämonischen Kreatur zu geraten als in die Hände von (voraussichtlich) menschlichen Sklavenhaltern.

Hat die *Wogenbrecher* erst einmal angelegt, werden die Sklaven nackt, wie sie sind, hintereinander gekettet und an Deck geführt.

Meisterinformationen:

Nach den Tagen in der Dunkelheit ist das gleißende Tageslicht nicht nur schmerzhaft, sondern hat ähnliche Auswirkungen wie der bekannte Zauber BLITZ DICH FIND: Jeder Held muß eine um fünf Punkte erschwerte *Sinnenschärfe*-Probe ablegen, um nicht blind über die Schwelle auf Deck zu stolpern. Mißlingt diese, wird er unweigerlich den vor ihm gehenden Sklaven ebenfalls zu Boden reißen, und die Kette setzt sich nach vorne fort. Die hinter ihm gehenden müssen eine ebenfalls um fünf Punkte erschwerte GE-Probe schaffen, um nicht ebenfalls zu stürzen. Die Aufseher reagieren auf derartige Eskapaden recht unwirsch und ermutigen die am Boden liegenden mit Peitschenhieben (1W6 SP), sich rasch zu erheben. Dazu ist eine Gewandtheits-Probe erforderlich. Wer diese nicht schafft, wird, während er sich erhebt, ein zweites Mal von einem Peitschenhieb getroffen.

Spezielle Informationen:

Nachdem die Sklaven unter allerlei Gezerre und Geschiebe an Land sind, müssen sie sich geordnet aufstellen. Die Hafenmei-



sterin, Frau Yaniray saba Miraban, eine bildschöne Brünette, erscheint auf dem Rücken eines pechschwarzen Shadifriit (ein Hengst mit einem Maul, aus dem blutrote, spitze Raubtierzähne blitzen, ebenso blutroten und boshaften Augen, einem halbspannlangen, roten Stirnhorn, einer obszön schlängelnden Zunge und messerscharfen Hufen). Die Hafenmeisterin steigt ab und tätschelt diese Kreatur zärtlich, bevor sie die Sklaven inspiziert. Jeder einzelne wird einer eingehenden Prüfung des allgemeinen Gesundheitszustands, der Festigkeit der Muskeln, des Zustands der Zähne usw. unterzogen. Bei einigen der Gefangenen schüttelt sie den Kopf und erklärt dem Kapitän Achmud ibn Abizzi, daß er derartig schlechte Ware wieder zurück an Bord nehmen solle. Der Kaufmann beginnt mit einer langatmigen Klage, in der er seine hungernde Familie und die schlechte Nachschublage beschreibt und seine Worte mit einigen blitzenden Münzen unterstreicht. Offensichtlich kann er Frau Yaniray damit überzeugen, denn sie zieht ein Siegel hervor und setzt es unter die Frachtpapiere, die sie im Austausch gegen weitere Münzen Achmud reicht: "Das waren Auslagen für den Zoll, nun sind noch die Spenden für die Kirche und für Imash fällig."

Kapitän Achmud verneigt sich und lächelt die Hafenmeisterin an: "Das ist nur gerecht. Trefft Eure Wahl."

Frau Yaniray winkt einer etwas abseits stehenden Gestalt: Glumglupp, dem Priester der Hummerier (Beschreibung in **Dramatis Personae**, S. 62). Er schreitet wortlos die Sklavenreihe ab und deutet schließlich auf zwei der Gefangenen, die ebenso wortlos von den ihn begleitenden Krakoniern losgekettet und dem Priester übergeben werden.

Nachdem der Priester und sein Gefolge verschwunden sind, tritt die Hafenmeisterin erneut vor die Sklaven. Mit geübtem Blick erwählt sie einen der Helden. Auch dieser wird von der Kette losgemacht, und Frau Yaniray zerrt ihn zu dem wartenden Hengst. Es ist absolut unmöglich, davonzulaufen, da zu beiden Seiten des Helden Bewaffnete mit Piken bereit stehen. Der Kopf nähert sich dem Helden, die aufgeblähten Nüstern schnuppert an der dargebotenen Leckerei. Aus dem aufgerissenen Maul dringt ein Geruch von verwesendem Fleisch, und zwischen den Zähnen sind noch deutlich blutige Fleischfetzen zu erkennen. Das Gebiß ist nun nur noch einen Finger vom Gesicht des Helden entfernt, als aus dem Maul die unendlich lange, schlangengleiche Zunge auf den Hals des Opfers zugleitet. Sie umschlingt diesen, gleitet wieder aufwärts, zuerst in das rechte, dann in das linke Ohr, züngelt über das Gesicht, preßt sich in den Mund, gleitet erneut über das gesamte Gesicht des Helden – dann wendet sich der Dämon ab und stolziert davon.

Die Hafenmeisterin blickt ihrem Reittier leicht amüsiert nach: "Keinen Hunger heute, Imash? Glück für Euch, Meister Achmud. Ein Sklave mehr zu verkaufen."

Der erbärmlich stinkende Held wird erneut an die Kette gelegt. Der Händler wechselt noch ein paar Worte mit der Hafenmeisterin, und dann werden die verbliebenen Sklaven unter den Augen und Händen der Gaffenden quer durch die Stadt zum Auktionsplatz vor der Arena geschleppt.

Eindrücke von Llanka

Allgemeine Informationen:

Es riecht hier nach schalem Bier und Wein, dem ranzigen Fett aus den schmierigen Garküchen, dem Erbrochenen der Betrunknen und den überall auf den Straßen herumliegenden Exkrementen. Wer sein Wasser abschlagen muß, tut dies einfach an einer Hausecke, ganz wie ein Raubtier, das sein Revier markiert. Den meisten hier ist ihr Seelenheil gleichgültig, und der ganze Schmutz und das Elend zwischen den grellen Hurenhäusern, Spielhöhlen und Rauschkrautstuben in den verfallenden Straßenzügen stört sie nicht. Mitunter, so heißt es, sucht selbst das schleimige Meeresegezücht die Sklavenhuren auf, die überall in den engen Gassen der Hafenstadt zu sehen sind.

Die Seehandwerker, Schiffsbauer, Seiler, Segelmacher und Ankerschmiede, die früher das Stadtbild prägten, sind teilweise an andere Orte umgesiedelt worden, teilweise wegen anhaltendem Arbeitsmangel verarmt, verschuldet und daher versklavt. Sklaven sind auch die wenigen verbliebenen Thorwaler, die, an Geist und Seele gebrochen, harte Frondienste für die neuen Herrscher verrichten. Die einzigen, die dafür sorgen, daß die Straßen nicht völlig im Abfall versinken, sind die zahllosen streunenden Hunde, Katzen und Ratten, die auch schon einmal einen auf der Straße zusammengebrochenen Säufer anfressen.

Die Versteigerung

Spezielle Informationen:

Vor dem Oval der Arena, dem vormaligen Immanstadion, ist ein Podest aufgebaut. Diese wird zu verschiedensten Gelegenheiten genutzt. Ein Querbalken dient an Gerichtstagen als Galgen, ein mit verkrustetem Blut getränkter Holzklötz für verstümmelnde Strafen. Neben dem Podest gibt es einen Pferch, in dem die Sklaven sortiert werden – es gibt die Kategorien Haushaltssklaven, Feldarbeiter, Handwerker, Lustsklaven sowie Sonderfälle.

Unmittelbar neben dem Podest befindet sich ein Verschlag, in dem sich neben einem Stuhl sowie einer Liege auch eine Feuerschale und diverse chirurgische Gerätschaften befinden. Eine Frau in dunkler Robe ist gerade damit beschäftigt, einem stöhnenden Mann einen Zahn zu reißen. Schließlich werden die ersten Gefangenen auf das Podest geschafft. Die Auktionatorin, eine etwa fünfzigjährige Tulamidin, preist einen jungen, recht ansehnlichen Burschen an: "Alrik, gute Manieren, gehorsam. Der ideale Gespieler für anspruchsvolle Damen oder Herren. Kann auch im Haushalt helfen. Auf Wunsch kann Magistra Morinari ..." – die Auktionatorin deutet auf den Verschlag – "... Modifikationen vornehmen, damit kein Nachwuchs gezeugt wird oder er gar beißt. Das Mindestgebot liegt bei 200 Dukaten."

Der auf dem Schiff immer forsche Bursche zittert wie Espenlaub, als die ersten Angebote eingehen. Interessenten kommen nach vorne, untersuchen ihn und geben Angebote ab. Schließlich bekommt ein dickbäuchiger Tulamide den Zuschlag für 310 Dukaten. Nach einem kurzen Gefeiße stimmt die Auktionatorin



zu, daß die 'Änderungen' im Preis inbegriffen sind. Während der unglückliche Alrik zum Verschlag geführt wird, preist die Ausruferin bereits das nächste Objekt an. "Shurak, ein Hufschmied, kann auch Wagen reparieren, das Mindestgebot ist 250 Dukaten." Nach und nach werden die Sklaven verkauft.

Manche Besitzer bringen ihre Neuerwerbungen eiligst zum 'Ändern': "Der Bursche braucht nicht zu kämpfen, also entfernen wir ihm mal die Daumen." – "Stumme Diener können nichts ausplaudern." – "Ich habe gehört, Eunuchen sind fügsamer!" sind nur einige der Änderungswünsche. Die ganze Zeit über ist Geschrei aus dem Verschlag zu hören.

Schließlich wird der kräftigste Held aufs Podium geschleppt. "[Heldennamen], ein wackerer Kämpfer, stark wie ein Ochse, kann sogar seinen Namen schreiben, hat bislang seine eigene Söldnergruppe gehabt. Das Erstgebot liegt bei 150 Dukaten."

Eine schlanke Tulamidin in den von etwa sechzig Jahren tritt an das Podium heran: "Ein Söldnerführer, sagt Ihr? Habt Ihr eventuell auch den Rest seiner Truppe?" Die Auktionatorin blickt sich einen Augenblick fragend um, und dann eilt auch schon Meister Achmud nach vorne. "Jawohl, Harani, Ihr habt Glück. Ich konnte die gesamte Gruppe in Besitz nehmen."

Die Frau mustert den Händler mit einem eisigen Blick: "Ob das ein Glück für mich ist, solltet Ihr mir schon selber überlassen. Aber laßt mich die Ware mal sehen."

Der Rest der Gruppe wird herangeführt. Die Helden werden

erneut äußerst kritisch untersucht, eventuelle Magier werden mit äußerstem Mißmut beäugt. "Durchschnittsware, wie ich mir gedacht habe. Aber nun gut, ich habe heute meinen großzügigen Tag. Ich zahle Euch für alle zusammen 1.000 Dukaten, aber ich feilsche nicht. Nehmt an oder laßt es."

Die Frau blickt gleichmütig auf die Auktionatorin. Diese wirft einen fragenden Blick auf Meister Achmud, der eilig erwidert: "Aber sie sind eine eingespielte Gruppe."

Die Kundin blickte ihn ausdruckslos an: "Eben, daher werden sie, wenn Ihr sie einzeln verkauft, ihren Besitzern jede Menge Scherereien bereiten. Ich weiß aber nicht, wer so viele Sklaven auf einmal kauft." Nachdem offensichtlich keiner von den Kauflustigen widersprechen wollte, nickte Meister Achmud: "Gut, tausend Dukaten, und sie sind Euer, aber bei diesem Preis sind Änderungen nicht inbegriffen."

"Macht Euch nicht meine Sorgen, darum werde ich mich schon selber kümmern." Während die Helden von ihrer neuen Herrin fortgeführt werden, geht die Auktion weiter ...

Verkauft

Spezielle Informationen:

Die Tulamidin stellt sich den Helden als die Dame Sunchabeth vor: "Für euch bin ich aber die Harani – so und nicht anders beendet ihr jeden Satz, den ihr an mich richtet. Ich habe euch





gekauft, weil ich eigene Gladiatoren haben wollte. Wenn ihr anständig kämpft und mir vor allem Siege bringt, Sorge ich dafür, daß ihr ein angemessenes Leben führen könnt. Enttäuscht ihr mich, und ich werde es euch spüren lassen. So, da wären wir.”

Die Dame Sunchabeth bringt die Helden nun zu einem Hintereingang am Hauptgebäude der Arena, wo sie sie an die Herrin Tabitha ay Roswyld, die Leiterin der Gladiatorentruppe, übergibt (Beschreibung siehe **Dramatis Personae**, S. 63).

In der Arena

Spezielle Informationen:

Nachdem Frau Tabitha die Helden in Empfang genommen hat und ihnen kurz die Regeln erklärt hat (“Mein Wort ist das höchste Gesetz.”), werden die Helden in einen Schlafraum gebracht. Dort können sie sich zum ersten Mal seit Tagen oder gar Wochen wieder auf einer einfachen, aber immerhin eigenen Pritsche ausstrecken. Sämtliche Ketten werden entfernt, nicht aber die Stirnreifen bei Zauberern. Insgesamt sind sechzehn Pritschen im Raum, von denen derzeit weitere vier belegt sind. (Mehr zu den Mitbewohnern finden Sie in **Dramatis Personae**, S. 63.)

Nachdem die Helden sich etwa eine Stunde ausruhen konnten, werden sie in die Arena getrieben. Frau Tabitha gibt jedem von ihnen eine hölzerne Waffe (i.a. Schwerter), Magiern einen Holzstecken. Die Helden sollen nun gegeneinander antreten.

Meisterinformationen:

Es gelten die normalen Kampfwerte. Die Waffen verursachen 1W6 TP. Tabitha läßt die Helden vier Attacke-/Paradewechsel ausführen, um sich einen Überblick über die Kampffähigkeiten zu verschaffen. Helden, die sich (wie etwa viele Magier) nicht besonders aufs Kämpfen verstehen, werden von ihr aussortiert, um als Pausennarr verwendet zu werden. Anschließend gibt es zur achten Abendstunde einen einfachen, aber nahrhaften Weizenbrei. Anschließend ist Nachtruhe angesagt. Verlorene Lebenspunkte können ab nun normal regeneriert werden.

Tagesablauf und Training

Spezielle Informationen:

Zur fünften Morgenstunde ist die Nacht vorbei. Es gibt einen Raum mit einer gemauerten Wanne, in der sich die Gladiatoren erfrischen sollen. Das Wasser wird einmal in der Woche gewechselt und ist dementsprechend schmutzig. Es folgen allgemeine Ausdauerübungen wie Dauerlauf und Liegestützen, Geschicklichkeitsübungen wie das Balancieren auf dünnen Hölzern oder das Überhangeln von wassergefüllten Gruben. Zur achten Stunde gibt es den üblichen Weizenbrei, außer für Barun, der sich das frische Weizenbrot und das Obst aneignet, das Melina als eine Gabe ihres Verehrers bekommt.

Nach dem Frühstück heißt es Waffentraining bis zur Mittagshitze, Ausgabe einer kalten Suppe, Ruhe bis zur vierten Stunde, dann erneutes Waffentraining, zur achten Abendstunde Weizenbrei und danach Nachtruhe.

Die ersten paar Tage verlaufen stets nach demselben Schema. Während des Waffentrainings sind häufig Zuschauer anwesend. Vor allem Melinas Bewunderer kommt jeden Tag und gibt stets

eine Gabe an Obst oder andere kleine Gefälligkeiten ab. Der brutale Ferkina Barun versucht stets, ihr diese fortzunehmen. Wenn die Helden zu Melinas Verteidigung eilen, wird sie ihre Gaben in Zukunft mit ihnen teilen. Barun jedoch wird versuchen, sich die Helden einzeln vorzuknöpfen.

Der erste Kampf

Spezielle Informationen:

Am fünften Tag werden die Gladiatoren mit glitzernden, eher Kostümen als wirklichen Rüstungen ähnelnden Kleidungsstücken ausgestattet. Außerdem erhalten alle echte Waffen – eine Anzahl bewaffneter Wachen mit Stangenwaffen und Netzen steht aus Sicherheitsgründen bereit.

Eventuell als Possenreißer auserkorene Helden werden in die Arena geschickt, in lächerlichen Kleidungsstücken, damit sie das Volk unterhalten sollen.

Dann ertönen Fanfaren, und die Helden werden in das Arenarund gestoßen. Es dauert einen kurzen Augenblick, ein Gitter öffnet sich und eine Gruppe Sandlöwen erscheint, genau ein Tier weniger als die ihnen gegenüberstehenden Helden.

Meisterinformationen:

Tja, in dieser Lage hat selbst ein Gebet zur Herrin Rondra wenig Erfolg, denn die Tiere sind hungrig und stürmen auf die Helden zu. Die Helden sind mit der für sie typischen Waffe ausgestattet worden, die ganz normale Trefferpunkte verursacht. Der RS der Schaurüstungen liegt bei 2, die BE bei 3.

Die Löwen

MU 10 LE 50 AT 14* PA 8 RS 1

TP 2W+4 (Rachen) / 1W+4 (Pranken), jeweils abwechselnd

*) Der erste Angriff wird als Sprungangriff zum Niederwerfen geführt und hat eine AT von 16, und bei Gelingen verursachen Rachen und Pranken gleichermaßen Schaden. Im Lauf des Kampfes versuchen die Löwen immer wieder, ausreichend Abstand für einen erneuten Sprungangriff zu gewinnen.

Der Kampf endet, wenn alle Tiere getötet wurden. Nach dem Kampf werden die Überlebenden vom Publikum gefeiert und mit kleinen Gaben beworfen: Münzen, Schmuckstücken und Süßigkeiten. Anschließend werden die Waffen eingesammelt und die Kämpfer entkleidet, um sicherzustellen, daß nicht etwa ein Dolch oder ähnliches in die Unterkunft geschleppt wird. Nachdem die Helden ihre Wunden in der Wanne ausgewaschen haben, werden sie bereits von der Herrin Sunchabeth erwartet. Die Dame scheint durchaus mit den Leistungen ihrer Kämpen



zufrieden. Sie schenkt jedem von ihnen einen Weinschlauch mit Raschtulswaller Rotwein und fordert sie auf, den Rest des Tages auszuruhen. Die zugeworfenen Geschenke dürfen die Helden behalten, wenn sie es schaffen, sie vor Barun zu verbergen.

Es folgt wiederum eine eintönige Woche, in der die Helden ihre Wunden regenerieren und ihre Kampffähigkeiten üben können.

Der zweite Kampf

Spezielle Informationen:

Die Vorbereitung zu diesem Kampftag verläuft wie eine Woche zuvor – doch diesmal ist die Planung anders: Zu den Gladiatoren werden so viele Sklaven hinzugesellt, daß die Zahl von sechzehn Sklaven erreicht ist, und Frau Tabitha teilt die 16 in Zweiergruppen ein.

Meisterinformationen:

Achten Sie drauf, daß die Helden zunächst nur unbekannte Sklaven als Gegner bekommen. Die Aufgabe ist einfach: Es wird bis zur Kampfunfähigkeit eines der beiden gefochten. Wer seine Kampfunfähigkeit heuchelt, um seine Ruhe zu haben, wird in einer Unterbrechung des Kampfes ausgepeitscht, wie Signor Lucidor leidvoll erfahren muß, wenn nicht zuvor ein Held diesen Fehler macht. Die acht Gewinner werden in vier neue Paare geteilt, und es geht weiter. Die vier Sieger fechten unter sich die beiden letzten Kämpfer aus, die übrigbleiben, während alle anderen vom Platz gehumpelt sind.

Und dann ändern sich die Spielregeln; nicht umfassend, aber merklich: Die beiden Überlebenden erhalten einen Heiltrank (dessen Qualität Sie nach Zufall bestimmen sollten) und müssen gegeneinander antreten – bis zum Tode.

Schon deshalb sollten Sie darauf achten, daß einer der Helden und einer der übrigen Gladiatoren diesen Endkampf erreichen – der brutale Barun oder der walwütige Ansgar sind 'dankbare' Gegner, die kleine Melina eine besonders ergreifende Wahl.

Auf den Sieg, wenn die Wettgewinner jubeln und die -verlierer fluchen, folgt ein feierlicher Umzug mit dem Sieger, dann seine Rückkehr in die Wohnzellen, wo er entwaffnet und entkleidet wird.

Der Besuch der alten Dame

Meisterinformationen:

Nach seinem Sieg in der Ausscheidungsschlacht ist der erfolgreiche Held Stadtgespräch – für eine kurze Zeit. Das reicht jedoch aus, daß Keresh Bel seine Pläne umsetzt und zum Abendempfang lädt, bei der der Sieger und seine Gefährten anwesend sein werden. Dieser findet so statt, daß die Helden ein wenig Zeit haben, ihre verlorenen LP zu regenerieren.

In den kommenden Tagen erhalten sie jedenfalls gute, stärkende Nahrung. Derartige Vorzugsbehandlung für erfolgreiche Arenasklaven ist in Llanka nicht auffällig.

Wenn die Dame Sunchabeth diesmal erscheint, um den Helden zu gratulieren, bringt sie ihnen einen Korb mit frischem Obst und Konfekt, ja sogar mit Heilkräutern und –salben für ihre Wunden mit (der natürlich von einem Sklaven getragen wird).

Danach schickt sie ihn mit einem fingierten Auftrag fort und fragt die Helden unverblümt, ob sie mutig genug seien, für ihre Freilassung einen gefährlichen Kampf zu bestehen – nicht in der Arena, sondern gegen einen ihrer persönlichen Feinde. Wenn die Helden aufnahmebereit erscheinen, wird sie ihnen verraten, daß ihre einzige Tochter und Erbin vor einigen Monaten angetrunken in die falschen Gassen geriet und dort von einem Hummerier vergewaltigt und geschwängert wurde. Sie starb, als sich die Mißgeburt mit ihren Scheren einen Weg ans Licht bahnen wollte. Sie, Sunchabeth, aber habe die Kreatur verbrennen und ihre Tochter bestatten lassen und strebe seitdem nach Rache an den Hummeriern.

Diese Erklärung für ihre Mordpläne ist vollständig erlogen – die Dame Sunchabeth hat nie eine Tochter gehabt, doch sie vergießt sehr überzeugende Krokodilstränen um ihre fiktive 'Aischabeth'. Der Sinn der Lüge besteht darin, daß die Helden ihre eigene Glaubwürdigkeit untergraben, wenn sie diese Geschichte und die damit verbundenen Mordpläne weitertratschen. In einem solchen Fall wird sie voller Bedauern die erfolgreichen Gladiatoren als 'undankbare Lügenbolde' hinrichten lassen.

Wenn die Helden hingegen letztendlich zustimmen, wird Sunchabeth sie daran erinnern, daß ihre Freiheit noch immer von ihrem Wohlverhalten abhängt, und ihren Plan vorstellen: Angesichts von deren Erfolgen in der Arena wird sie sie zu einem Empfang mitnehmen, der in den nächsten Tagen im Palast des Bel von Llanka gegeben werden wird. Als populäre Gladiatoren werden die Helden zwar entwaffnet, aber nicht so scharf kontrolliert und überwacht werden wie andere Sklaven. Im Verlauf des Abends wird der Hummerier Glummglupp wie bei ähnlichen Gelegenheiten den kleinen Globomong-Schrein im Palast aufsuchen, um seiner Herrin zu opfern – und da sollen die Helden ihm auflauern und ihn erschlagen.

Danach wird sie, deren Stellung in Llanka ohnehin immer gefährdeter ist, die Stadt eilig verlassen und die Helden mitnehmen in die Freiheit. Selbstverständlich wird sie durch keine List zu bewegen sein, ihre vorbereitete Fluchtmethode zu enthüllen.

Falls die Helden das wirklich nötig zu haben glauben, wird sie ihnen zum Schein einen Tag Bedenkzeit geben und zugleich die Hinrichtung der gefährlichen Mitwisser einleiten. Es sollte keine KL-Probe notwendig sein, um den Helden deutlich zu machen, daß sie diesen Tag wohl kaum überleben werden, nun, da sie die Pläne der Verschwörerin kennen.

Ansonsten können die Helden einige Tage in Ruhe verbringen, ihre Wunden ausheilen lassen und die Geschenke der Llankaner Zuschauer genießen. Am Tag es Festes werden sie entkleidet, gewaschen und in scheinbar kämpferische Tracht gesteckt: An den Füßen tragen sie Sandalen, am Oberkörper



eine Tuchrüstung nach aranischem Zuschnitt (siehe **Kaiser Retos Waffenkammer**, S.56), die mit ihren schmalen Streifen statt eines Rockes Hintern und Geschlechtsteile nur unzurei-

chend bedeckt. Wenn alle angekleidet sind, werden sie in eine vergitterte Kutsche gesteckt, und es geht hinüber durch die abendliche Stadt zum Palast.

Im Palast des Keresh Bel

Spezielle Informationen:

Die Residenz des Bel liegt erhöht auf einem kleinen Hügel und ist aus dem grünen Marmor des Raschtulswalles errichtet worden, in den immer wieder Flächen aus maraskanischem Alabaster eingefügt sind. Auf den hohen Minaretten wehen die Fahnen der Herrschaft – das Banner Lankas ebenso wie das Rosenbanner des Moghulats Oron.

Die Helden werden mit ihrem Wagen direkt in den ersten Innenhof gefahren, dort aber direkt ins Freie entlassen und, getrennt von der Dame Sunchabeth, in den üppig geschmückten Festsaal geführt, in dem bereits einige Gäste und Lustsklaven versammelt sind.

Die Dame Sunchabeth ist ebenfalls bereits anwesend und räkelte sich auf einem satinbezogenen Diwan, ihr junger Leibsklave wartet ihr auf. Ihre Gladiatoren müssen in angemessener Demuthaltung hinter ihr Platz nehmen – kniend, die Hände auf dem Rücken gefaltet.

Meisterinformationen:

Pro Spielrunde müssen alle Helden eine *Selbstbeherrschungs*-Probe (erschwert um die Zahl der bereits verstrichenen Spielrunden) schaffen, um nicht zu zappeln oder einfach die Haltung zu verlieren – denn das bedeutet, daß die Dame Sunchabeth sie einer eher symbolischen, aber dennoch schmerzhaften Züchtigung (1W6 SP) unterziehen müßte, um sie für derlei Disziplinlosigkeit zu strafen.

Erst wenn der Bel geruht hat, die Dame Sunchabeth auf ihre Sklaven anzusprechen (nach 3W6 SR), wird sie ihnen eine entspanntere Haltung erlauben – doch es ist fraglich, ob das eine Verbesserung darstellt, denn nun dürfen auch die übrigen Gäste von den Sklaven Notiz nehmen und können sie zu sich winken, ein Ansinnen, das allenfalls die Dame zurückweisen dürfte – aber die wird keinerlei Verdacht erregen wollen.

Die Gäste des Empfangs

Meisterinformationen:

Der Bel als Gastgeber und seine Gäste werden in **Dramatis Personae** (S. 64) näher beschrieben. Zu ihnen gehören auch der Handelskapitän Achmud von der *Wogenbrecher* und die Magierin Morinari von der Sklavenauktion.

Wenn Sie die Box **Borbarads Erben** besitzen, besteht hier auch die Möglichkeit, die Helden mit einem besonderen Ehrengast aus der oronischen Herrscherschicht bekanntzumachen – hier bieten sich entweder der Ferkina Yabman Pascha oder der grausame Elf Farviriol Krähenschwinge oder gar die Satrapa Merisa von Elburum an. Bedenken Sie aber, daß diese Personen

in gar keinem Fall im Vorübergehen von den Helden besiegt werden sollten und daß sie vielmehr jederzeit die Macht haben, dreiste und ungehorsame Sklaven an Ort und Stelle zu strafen und zu töten.

Wissenschaftliche Darbietungen

Spezielle Informationen:

Im Laufe des Abends wird Magistra Morinari um eine Vorführung über die Heilfähigkeiten und Möglichkeiten der Magie gebeten. Sie ziert sich etwas und bittet dann Raschim Pascha und einen Sklaven zu sich – und ihre Wahl fällt auf einen stattlichen Helden, vermutlich den Sieger der Arenakämpfe. Die Dame Sunchabeth wird auch hier nicht eingreifen, um kein Aufsehen zu erregen.

Die amüsierten Gäste bilden einen Kreis, in dessen Mitte sich die Magierin sowie die Auserwählten befinden. Mit einer leichten Verbeugung deutet sie auf den Ferkina: “Seid so gut und schlagt mit Eurem Säbel dieser Kreatur ein Körperteil Eurer Wahl ab. Nur seinen Kopf und Hals laßt mir unbeschädigt.”

Meisterinformationen:

Sollte der Held zu flüchten versuchen, wird er gepackt und von einigen Dienern festgehalten. Raschim Pascha führt den Befehl ohne zu zögern aus – welches Körperteil er wählt, ist Ihnen überlassen. Die scharfe Klinge saust herab und trennt das Körperteil ab, während der Held eine Probe auf *Selbstbeherrschung* braucht, um nicht das Bewußtsein zu verlieren.

Spezielle Informationen:

Magistra Morinari hebt die abgetrennte Gliedmaße auf und präsentiert sie den Zuschauern. “Ein klarer Schnitt, und eine außerordentliche Erfahrung für den Sklaven. Man kann es natürlich auch langsamer machen, meine Damen und Herren. Nun aber nehmen wir die beiden Teile, fügen sie aneinander, sagen Balsam Salabunde, und schon ist es wieder heil.”

Während sie dies erklärt, führt sie es dem Publikum auch gleich mit großer Geste vor. “Nimmt man aber statt dessen eines unserer besonders entwickelten Skalpelle, dann kann kein noch so guter Heiler den Schaden ungeschehen machen, da auch die arkane Matrix durchtrennt wird. Meine Sklavenmodifikationen mache ich selbstverständlich nur mit diesen Skalpellen.

Ich hoffe, Euch erfreut zu haben, und würde mich glücklich schätzen, wenn Ihr ein Scherflein für den weiteren Aufbau und Ausbau unserer Akademie beisteuern würdet.”

Meisterinformationen:

Während die Magierin Spenden sammelt, wird der Held zu seinen Freunden zurückgeschleppt und hat nicht nur den



soeben erlittenen Schaden, sondern auch W6 übrige Schadenspunkte wieder ausgeglichen. Er muß allerdings eine Entsetzens-Probe +6 ablegen.

Wein und Spiele

Spezielle Informationen:

Je später der Abend, desto betrunkenere die Gäste. Jeglicher Anstand wird nun fallengelassen. Einige der Besucher machen sich einen Spaß daraus, die Sklaven ihrer Standesgenossen mit Alkohol abzufüllen. Dies führt unweigerlich zu Disziplinlosigkeiten der Sklaven, die auf der Stelle mit Züchtigungen gestraft werden, was ein weiterer amüsanter Zeitvertreib ist.

Irgendwann kommt die Dame Sunchabeth zu den Helden und macht sie darauf aufmerksam, daß sie nun langsam, einer nach dem anderen, verschwinden sollen, und beschreibt kurz den Weg zum Schrein der Erzdämonin Globomong.

Der Globomong-Schrein

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum im Baronspalast ist noch als frühere Efferd-Kapelle zu erkennen – doch die Anstrengungen der Hummerier und Krakonier haben ihn inzwischen in einen Kultplatz für ihren erzdämonischen Götzen verwandelt.

Spezielle Informationen:

Da der Raum vermutlich zum Schauplatz des Kampfes der Helden gegen das Meeresgezücht wird, sei er näher beschrieben: Dämonisch verwandelte Gwen-Petryl-Steine tauchen den fensterlosen Raum in düsteres, dunkelblaues Licht, wie es viele Schritt unter der Meeresoberfläche herrschen mag. Die Kammer stinkt nach faulendem Fisch und verrottenden Schalentieren, sie mißt vier mal sieben Schritt, wobei die breite Doppelflügeltür in der Mitte einer schmalen Seite liegt. Ihr gegenüber hockt das aus einem einzigen Stück grünschwarzer Jade geschnittene Götzenbild der oder des Globomong. Es ist zwei Schritt hoch, doch die dargestellte Gestalt wäre deutlich größer, da sie wie ein Frosch auf den Hinterbeinen kauert. Mächtige Wülste aus aufgedunsenem Fleisch oder Fett quellen zwischen Kinn und Schritt der Figur hervor, vielleicht sollen es auch Brüste sein. Arme und Beine sind von unregelmäßigen Warzen bedeckt und irgendwie krumm und schief, der Kopf ist abgeflacht wie der einer Kröte, doch das ansonsten fast menschenähnliche Gesicht wird durch die hervorquellenden Froschaugen und unzählige wirre Tentakel rund um den verdeckten Mund entstellt.

Auf einem eher gewöhnlichen Opfertischchen steht eine Schale, in der Fische und andere Meeresfrüchte wohl als symbolische Opfergaben vor sich hin gammeln, umschwärmt von trivialen Aasfliegen, die jedoch im blauen Licht unheimlich schillern. Neben dem Götzenbild ist ein ritueller Altar zu sehen, auf dem die Figur eines Delphins abgebildet ist. Das Bild ist beunruhigend lebensecht und wirkt, als winde sich das Tier in Todesqualen und sei schwer von einem Schwert verletzt, das noch in ihm steckt.

Die Waffe ist ein Bastardschwert und besteht ganz aus einem schwarzen, obsidianglänzenden Metall: Sterneisen. Der aufgedunsene Leib einer Krake mit einem einzigen großen Auge bildet den Knauf, ihre zehn Tentakel stellen, umeinander gedreht, den Griff dar und gehen schließlich in Parierstangen über.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden nach Schätzen suchen sollten, lassen sich nur wenige wertvolle Dinge finden: Auf dem Altar steht neben dem Delphin eine gläserne Schale mit gut zwei Handvoll schwarzen Perlen. Eine lederbezogene Schatulle enthält eine kleine Ansammlung von Schmuckstücken, die meisten davon mit Algen oder Grünspan bedeckt oder gar mit Muschelschalen bewachsen.

Die Perlen sind dem Globomong geweiht, und während sie einen materiellen Wert von 25 D haben (bei skrupellosen Goldschmiedern), sind sie jedoch regelrechte Pechbringer, und wer sie an sich nimmt (sie also nicht einfach nur berührt), der erleidet einen Malus von 3 Punkten auf alle Proben, die er an Bord eines Schiffes oder einer Fähre oder unter Wasser ablegen muß, bis er entweder dem Kult der Charyptoroth beigetreten ist (1. Kreis der Verdammnis) oder aber eine von einem Efferd-Tempel bestimmte Sühnaufgabe abgeleistet hat.

Die Schmuckstücke in der Schatulle sind hingegen Opfergaben, die irgendwann einmal für Efferd ins Meer geworfen und von dem Meeresgezücht gefunden wurden. Heute dienen sie der Verspottung des Meeresgottes. Sie in einem Tempel oder einem nicht-dämonischen Gewässer erneut dem Efferd zu opfern, ist eine lobenswerte Tat und mag eventuell den Fluch der schwarzen Perlen aufheben.

Wenn die Helden die Perlen *nicht* an sich nehmen, mag der Lohn in einer einmaligen Rettung aus Seenot oder dem unerwarteten Entkommen vor einer Dämonenarche etc. bestehen. Das Delphinbild ist bei Berührung kalt wie Stein und zeigt auch sonst keine echte Ähnlichkeit mit Leben. Es ist letztendlich nur eine lebensechte Skulptur – oder vielleicht doch ein magisch versteinertes Delphin? Wer weiß?

Das Schwert im Delphin ist Nachbildung des legendären 'Schwarzen Schwertes' Yamesh-Aqam, eines zum Glück dem Charyptoroth-Kult entrissenen Artefaktes. Diese Waffe hier ist zwar der Erzdämonin geweiht, aber nicht magisch. Sie anzufassen verursacht einem Kultfremden keinen erkennbaren Schaden – doch das müssen die Helden schon am eigenen Leib erfahren. Sie würde sich relativ einfach (KK-Probe) aus dem Altar lösen und als Waffe benutzen lassen, doch das macht natürlich jede Heimlichkeit zunichte. Wenn der Hummerier die ersten drei KR überlebt, wird er seinerseits die Klinge aus dem Altar reißen und sie wegen seiner hohen KK mit 1W+13 TP Schaden gebrauchen.

In einer Nische auf der Rückseite des Altars liegt ein Sack, der aus einer verfaulenden Delphinhaut gemacht ist und einige Waffen enthält, von denen nicht völlig deutlich wird, ob sie als erbeutete Besitztümer von Fischern und Efferd-Geweihten nur Trophäen sind oder ob sie auch eine Rolle im Kult des Glo-



bomong spielen. Insgesamt sind es vier Dreizacke, ein Efferdbart, drei Wurfnetze und eine Waffe aus dem abgeschnittenen Auswuchs eines riesigen Sägefischs (Werte wie Entermesser). Eventuelle frühere Efferdweihen sind längst durch die unheiligen Riten des Meeresgezüchtes fortgespült.

Daneben liegen drei bemalte Panzer von Meeresschildkröten, die auf der Innenseite mit Griffe und Schlaufen ausgestattet sind und wie einfache Holzschilde benutzt werden können.

Von Hummern und Kröten

Spezielle Informationen:

Etwa eine Spielrunde vor Mitternacht treffen der Hummerier Glummglupp und seine Krakonier-Eskorte im Globomong-Schrein ein. Sie sind trotz der zuvor genossenen Getränke und Rauschmittel nur wenig in ihren Kräften eingeschränkt und daher bereit, alle menschlichen Eindringlinge anzugreifen und ihrem Götzen zu opfern.

Meisterinformationen:

Es gibt unserer Einschätzung nach genau eine Möglichkeit, die Kreaturen der Tiefe ohne einen offenen Kampf zu treffen – doch dazu müssen bestimmte Umstände zusammentreffen:

1. Die Helden verzichten völlig darauf, offene Unordnung im Tempel zu schaffen.
2. Die Helden überdecken ihren eigenen Geruch eines Menschen oder Elfen oder Zwergen, indem sie sich mit dem stinkenden Faulfisch vom Altar abreiben und diesen dann vorsichtig zurücklegen.
3. Die Helden verstecken sich hinter dem Krötenstandbild und warten dort lautlos (verdeckte Proben auf *Sich Verstecken*), bis das Meeresgezücht eintrifft.
4. Wenn sich der Hummerier zur Anbetung vor der Statue niedergeworfen hat, versuchen die Helden, die schwere Statue nach vorne zu kippen. Dazu sind Helden mit einer Gesamt-KK von 40 nötig. Jedem Beteiligten muß eine FF-Probe gelingen, damit er überhaupt einen sicheren Halt an dem eklig glitschigen Standbild findet.

Wenn all diese Bedingungen zutreffen, kippt die Statue auf den ahnungslosen Hummerier Glummglupp. Würfeln Sie bitte mit einem W20: Bei einer 1 werden der Hummerier und zwei weitere Krakonier zerquetscht, von 2–19 erwischt es den Hummerier und einen Krakonier, bei einer 20 stirbt zwar der Krakonier, doch der Hummerier kann sich instinktiv retten und verliert 'nur' die rechte Schere (und damit eine seiner beiden AT/KR) sowie W20 LP.

Wenn irgendeine dieser Voraussetzungen nicht gegeben ist, wird Glummglupp mißtrauisch und läßt den Schrein von den Krakoniern untersuchen. In diesem wie auch in allen anderen Fällen, wenn etwa die Helden sich gar nicht zu verbergen versuchen, wird es unweigerlich zu einem Kampf kommen. Das Ziel des Meeresgezüchtes ist es, den bewaffneten Widerstand zu brechen und danach eventuelle Überlebende direkt hier, vor dem Standbild des Globomong, zu opfern.

Wenn es für die Wasserkreaturen (und auch für Sie) so aussieht, als könnten die Helden die Oberhand behalten, befiehlt der Hummerier

Glummglupp einem der Krakonier, seinen derzeitigen Gegner abzuschütteln und Verstärkung zu holen. Da dies für das Meeresgezücht das demütigende Eingeständnis wäre, die Frevler nicht allein strafen zu können, wird er jedoch relativ

lange damit zögern. Da die Krakonier langsamer als Menschen und Elfen sind, sollte es möglich sein, den Flüchtigen einzuholen, wenn sich auch ein Held loseisen kann. Anderenfalls wird der Krakonier, sobald er sich in Sicherheit wähnt, anhalten und auf einem Muschelhorn Alarm blasen, was innerhalb

von 3W6 KR sieben weitere Bewaffnete (Menschen) herbeiholt. Die wenigen Palastwachen des Bel sind ausreichend betrunken, um den Geräuschen des Kampfes nicht sofort nachzugehen – dennoch ist nicht sämtliche Gefahr von dieser Seite gebannt: Wenn nach 12 KR immer noch kein Ende des Kampfes erreicht ist, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25 % (16–20 auf dem W20) pro KR, daß ein Trupp von W3+1 Wächtern nach dem rechten schaut und dann auf Seiten der Hummerier eingreift.



Ab ins Dunkel

Spezielle Informationen:

Irgendwann wird der Kampf zu Ende sein. Wenn die Helden siegreich waren, haben sie kurz Zeit, den Dämonenschrein zu entweihen, wenn sie das nicht bereits getan haben. Erlauben Sie jedem Helden *genau eine* kurz beschriebene Aktion.

Meisterinformationen:

Danach macht sich die Dame Sunchabeth bemerkbar, die unweit des Schreins in einer von einem Vorhang verdeckten Nische gelauert hat – schon um rechtzeitig zu merken, wenn 'ihre Gladiatoren' nicht gegen den Globomong-Kult bestehen konnten. Sie hat sich dieses Versteck ausgewählt, um für jeden Fall schnell die Flucht ergreifen zu können. Denn hier ist der Eingang zu einem der diversen Geheimgänge zu finden, von denen der Baronspalast von Llanka wie viele alte Gebäude Araniens durchzogen ist.

Die Kauffrau wird die Helden herbeirufen und dann, wenn sich alle Überlebenden versammelt haben, die Geheimtür zu einem schmalen Gang öffnen, hinter der, kaum sichtbar in einer Ecke, Fackeln und ein Seil bereitliegen.

Den genauen Weg durch das düstere Dunkel müssen Sie nicht im Detail beschreiben, denn um die Gänge zu kartographieren,



haben die Helden ohnehin keine Zeit – ab jetzt muß es vor allem schnell gehen, denn sobald die Bluttat im Dämonenschrein entdeckt ist, muß der Bel von Llanka die Jagd auf die Mörder entfesseln.

Ihr Weg führt die Gruppe erst auf schmalen Stufen abwärts, dann um viele Ecken, ein Stück aufwärts und wieder hinab. Es muß deutlich werden, daß selbst die Dame Sunchabeth wenig Kenntnis dieser Gänge hat.

Zu den größten Gefahren zählen hier die Ratten, von denen es in Llanka wie in wohl jeder Hafenstadt sehr viele gibt und die nun, nach dem Ende des Getreidehandels, ebenso hungrig wie aggressiv sind. Zwar sind sie ganz normale derische Kreaturen, doch das können und müssen die Helden ja nicht wissen – und in jedem Falle sind sie ein geeigneter Grund, nirgendwo stehenzubleiben.

Das Verhalten der Ratten gegenüber selbst so großen Geschöpfen wie Menschen ist für diese recht gefährlich: So richten sie ihre Bisse stets gegen ungeschützte Stellen (kein RS), sie verstehen zu springen und sich zu mehreren an Armen und Beinen der Helden festzubeißen, bis sie mit einem schmackhaften Bissen Fleisch wieder herabfallen, vor allem aber ist ihre ungeheure Zahl bedrohlich. Helden sollten die Angriffe der Ratten ausschließlich mit Ausweichen kontern, denn eine Parade bedeutet, daß der Held für diese KR stehengeblieben ist – und jede KR kommen 2W6 Ratten dazu. Lenken Sie die Helden durch das unbekannte Dunkel, indem Sie von mal schwächerem, mal stärkerem Piepsen, Pfeifen und Quietschen vor oder hinter ihnen erzählen. Wenn die Helden so schlau sind, so früh wie möglich alles Blut abzuwischen, ihr eigenes und das des Meeresgezüchtes, wird sich die Aufmerksamkeit der Ratten spürbar verringern – erst recht, wenn sie einen Erschlagenen als 'Opfergabe' zur Ablenkung mitgebracht haben.

Ob Sie weitere zufällige Begegnungen mit den kleineren Bewohnern derartiger unterirdischer Labyrinth einfügen, sei Ihnen überlassen – anbieten würden sich neben spannlängen Gruftkäfern auch irrlithafte Gespenstererscheinungen und andere, eher beunruhigende als bedrohliche Geschöpfe.

Vor allem aber ist der Zeitdruck zu betonen, denn die Helden müssen aus der Stadt hinaus, ehe die Nachricht von ihrer Bluttat

herum ist – doch so sehr sie sich auch beeilen, der Weg durch die Gänge im und nach einiger Zeit unter dem Baronspalast dauert mehrere Stunden, so daß sie erst kurz vor Morgengrauen das Freie erreichen – auch wenn es sich kaum so darstellt...

Zurück im Freien

Spezielle Informationen:

Irgendwann fallen die allgegenwärtigen Rattenhorden zurück, und ein frischer, wenn auch brackiger Luftzug dringt zu den Helden herüber. Wenn sie sich vorsichtig dem Ursprung des Windes nähern, sehen sie nach einiger Zeit auch den grauen Morgenhimmel – bald wird die Sonne aufgehen.

Meisterinformationen:

Die Gruppe hat eine kleine Höhle mit Zugang zum Tern erreicht, in der vor Generationen eine verborgene Anlegestelle erbaut wurde – doch diese letzte Fluchtmöglichkeit für die Baronsfamilie blieb so geheim, daß das Wissen darum lange vergangen ist und das hier bereitliegende Fahrzeug nur die Erinnerung an ein Boot ist, zerbrochen und verfault.

Geben Sie den Spielern Zeit, die Frustration über dieses schmachliche Ende ihrer Flucht zu spüren, ehe Sie damit fortfahren, daß die Dame Sunchabeth gar nicht wußte, daß sie exakt hier herauskommen würden und daher einen ganz anderen Fluchtweg vorbereitet hat: Ein Schiff im Hafen wird sie und ihre Begleiter aufnehmen.

Um dorthin zu gelangen, muß die Gruppe jedoch die Beine in die Hand nehmen – denn das Schiff wird mit der Morgenflut auslaufen, und der Kapitän wird nicht warten, um sich nicht verdächtig zu machen.

Von der Höhle zum Hafen ist es ein relativ langer und ziemlich feuchter Weg, der aber zum Glück abseits der üblichen Menschenpfade verläuft: Der Raum unter den hölzernen Planken des Treidelwegs entlang der Küste ist von der Stadt aus nicht einzusehen, und wenn ein früher Fischer mit seinem Boot den Tern befährt, können sich die Flüchtlinge teils unter Wasser, teils hinter den muschelbewachsenen Pfählen verstecken, die den Weg tragen.

An Bord der Urdashahr

Spezielle Informationen:

Erst als die Sonne bereits über den Dächern der Stadt erschienen ist, erreichen die Helden den eigentlichen Hafen – ein trauriges Zeugnis vergangener Herrlichkeit, in dem die fast skelettierten Gerippe großer Schiffe vermodern, während ihre Planken und Rahen für andere, kleinere und wendigere Vehikel ausgeschlachtet wurden. Das Schiff, daß die Dame Sunchabeth ansteuert, ist eine winzige Thalukke, die mit einer Besatzung von nur wenigen Seeleuten auskommt. Bei diesem Schiff mag man wohl glauben, daß es der Gefahr im Hafen durch schiere Flinkheit entkommen kann. Sobald die Gruppe in Rufweite ist, gibt Sunchabeth das verab-

redete Zeichen, indem sie mehr schlecht als recht einen Seevogelschrei nachahmt. Einen kurzen Moment später wird an der landabgewandten Seite eine Strickleiter herabgelassen, und die Gruppe kann hinüberschwimmen und unauffällig an Bord gehen.

Meisterinformationen:

Der Weg vom Land zum Schiff ist mit einer gewöhnlichen *Schwimmen*-Probe zu schaffen, doch sollten Sie hier darauf achten, daß die Behinderung durch Rüstung und mitgeführte Dinge wirklich berücksichtigt wird. Vor allem Waffen und Rüstungen aus dem Dämonenunheiligtum ziehen nach unten



und erhöhen die BE um jeweils 2 Punkte. Mißlungene Proben führen zu verschlucktem Wasser und damit zu Schadenspunkten nach Maßgabe des Meisters.

Die Thalukke ist die *Urdashahr*, die Kapitänin heißt Aysharam al-Theifi. Sie hat von Sunchabeth eine erhebliche Summe angenommen und erwartet jetzt einen zweiten Beutel mit Edelsteinen im Wert von 50 D. Auch wenn sie diese schlauchförmige Börse erhält (Sunchabeth hat sie bislang wie einen Gürtel getragen), wird die Kapitänin versuchen, möglichst viel Gewinn aus den Helden und der Kauffrau zu schlagen – sie wird sie gefangennehmen und entweder gegen Belohnung in Llanka abliefern oder erneut irgendwo als Sklaven verkaufen. Die genaue Strategie, mit der sie vorgeht, müssen wir dabei notgedrungen Ihnen überlassen – denn Aysharam ist die Siegerin vieler Gefechte, und das nicht, weil sie übereilt handelt. Genauso wenig aber wird sie unnötig zögern, sondern sofort handeln, sobald sie es geschafft hat, die Gruppe mit List von ihren Waffen zu trennen. Dazu wird sie den Helden beim Ablegen diverse Aufgaben auf dem Schiff zuweisen, bei denen sie ihre Waffen kaum griffbereit halten können und sich zudem voneinander trennen müssen.

Falls es so aussieht, als würden die Helden den Drohungen nachgeben und sich der Gnade der Kapitänin ausliefern, ist es vor allem die Dame Sunchabeth, die vehement protestiert und sie zum Widerstand auffordert, indem sie daran erinnert, daß sie vermutlich alle grausam zu Tode gequält werden, wenn die Oronis ihrer habhaft werden. Diese Worte, so zutreffend sie sein mögen, verstärken jedoch auch die Entschlossenheit der Seefahrer, die Gruppe in ihre Hand zu bekommen.

Wenn es zum Kampf kommt, werden die Seeleute versuchen, das Leben der Helden zu bewahren, aber auf deren körperliche Unversehrtheit wenig Wert legen und alles tun, um deren Kampfunfähigkeit zu erreichen. Sie selber kämpfen entschlossen und bis zum bitteren Ende, da sie im Falle einer Niederlage ohnehin mit einem schmerzhaften Tod rechnen.

Wenn sich das Kampfgeschick zu einer Seite neigt (oder wenn sich die Helden ergeben haben, aber ehe sie gefesselt sind), kommt ohnehin alles ganz anders ...

Der Malmer spielt mit

Spezielle Informationen:

Urpötzlich, während die *Urdashahr* aus dem Hafen gleitet, nur nachlässig gesteuert von menschlicher Hand, beginnt sich das Wasser vor dem Bug zu verfärben, als würde uralter Schlamm vom Meeresgrund aufgewühlt. Die Seeleute bemerken es kaum, bis einer von ihnen einen Schreckensruf ausstößt – und dann ist es auch schon zu spät. Luftblasen steigen auf, erst kleine, dann

immer größere, und platzen an der Meeresoberfläche, so daß sich das Schiff zu neigen beginnt. Die Seeleute lassen von allen Gedanken an Kampf ab und stürzen zu ihren Positionen, doch im gleichen Augenblick durchbricht eine Hummerschere von der Größe eines Fischerbootes den tosenden Meeresspiegel und schlägt blindlings in Richtung der *Urdashahr*. Die Schere verfehlt die bebende Thalukke, doch schon die Flutwelle beim Auftreffen der Monstrosität auf das Meerwasser läßt das Schiff wild taumeln wie einen angeschlagenen Kämpfer. Noch ist es nicht zerstört, aber ein Treffer der Hummerschere würde es zermalmen. Der Malmer von Llanka ist erwacht.

Meisterinformationen:

Ob es die Achtlosigkeit der mehr auf den Kampf (oder die Gefangennahme der Helden) bedachten Seeleute war oder ob die Anwesenheit von Kultfrevlern die Kreatur der Nachtblauen Tiefen angelockt hat, wer kann es wissen. Doch wach und angriffslustig ist sie, und sie hat Witterung aufgenommen. Wie Sie diese Szene aufbauen, hängt von vielen Faktoren ab, vor allem aber davon, ob die Helden von ihren Talenten und früheren Erfahrungen her in der Lage sind, ein Schiff zu lenken. In einem solchen Fall kann ein guter Teil der eigentlichen Besatzung über Bord gespült werden, wenn durch die Schläge des Malmers Flutwellen über das Deck rauschen – doch auch die Helden sollten ihre *Körperbeherrschungs*-Proben schaffen, wenn sie überleben wollen.

(Lassen Sie hier keinen Helden wegen einer mißlungenen Probe sterben – aber lassen Sie die Spieler das ruhig zunächst glauben ...)

In anderen Fällen kommt es mehr darauf an, daß sich die Feinde von eben zusammenraufen, um gemeinsam ihr Leben zu retten. Da ein erfolgreicher Hieb des Malmers das Ende des Schiffes und der Helden wäre, sollte es dazu nicht kommen, doch seine Schläge sollten dicht genug fallen, um jederzeit die Möglichkeit der Katastrophe vor Augen zu führen.

Eines sollte auf keinen Fall möglich sein: daß die Helden den Malmer ernstlich verwunden. Wenn jedoch ein Held noch eine der Waffen aus dem Globomong-Schrein mit sich führt und von seinem Charakter geeignet erscheint, dann mag es sein, daß die unter extremer Lebensgefahr für den Helden erreichte Berührung mit dieser efferdgefälligen Waffe den Malmer in diesem einen, besonderen Fall zum Rückzug zwingt, bei dem er das Schiff noch einmal gehörig durchschüttelt. Aber bedenken Sie, daß es sich dabei beinahe um ein Wunder handelt, das Efferd für die Bekämpfer seiner erzdämonischen Feindin wirkt, und lassen Sie es nur geschehen, wenn sich daraus ein dramatisches und spektakuläres Ende ergibt.

Zurück in der Freiheit

Meisterinformationen:

Die *Urdashahr* ist nicht viel mehr als ein Wrack, doch zumindest hat das Spektakel vor dem Hafen einige Schiffe der Llankaner

beschädigt und die übrigen entmutigt, sich aus dem Hafen zu wagen.

Auch wenn die Helden auf dem kaum mehr manövrierfähigen



Schiff nun ein leichte Beute für Piraten und Sklavenjäger wären, sollten Sie hier gnädig sein und ihnen gestatten, ohne weitere Angriffe die Freiheit zu erreichen. Wenn Sie allerdings das Heft **Unter Piraten** aus der Box **Al'Anfa und der tiefe Süden** besitzen, bietet es sich an, daß Sie die Tatsache ausspielen, daß die *Urdashahr* bei den Angriffen einen guten Teil der Trinkwasservorräte verloren hat und die dort zu findenden Angaben zum langsamen Verdursten anwenden, bis die Helden doch schließlich von einem aranischen Patrouillenschiff entdeckt und aufgelesen werden – und bis dahin dürfte es noch zu manchem Ärger mit den überlebenden Seeleuten der Thalukke kommen. Die Aranier versorgen die Helden und bringen sie nach Zorgan, wo sie gründlich über alles befragt werden, was sie über Llanka wissen. Gute und gründliche Berichte werden aus den Kassen der Mada Basari mit einem Anerkennungsgeld von bis zu 100 Talern pro Person belohnt, schon damit die mittellosen Überlebenden der Sklaverei sich neu ausrüsten können. Und wer weiß, die Mada Basari hat bestimmt den ein oder anderen

Auftrag, für den sie noch erfahrene Elitesöldner sucht. Und die Dame Sunchabeth? Sie werden gemerkt haben, daß der Verlauf der Ereignisse es keineswegs nötig macht, daß sie den Angriff des Malmers überlebt.

Wenn sie allerdings dies und die nachfolgenden Entbehrungen übersteht, wird sie sich damit konfrontiert sehen, daß sie sich nach der Zeit in Oron (die zumindest in ihren Augen "auch ihre schönen Seiten" hatte) kaum mehr im doch weit götterfürchtigeren Zorgan einleben kann und als Handelsagentin der Mada Basari nach Al'Anfa übersiedeln – und dort die Belohnung des Bel kassieren ...

Abenteurpunkte? Für das Überleben der Sklaverei in den Schwarzen Landen wollen die Helden auch noch Abenteurpunkte? Na gut, einen gewissen Erfahrungswert kann man diesen Ereignissen ja nicht absprechen. Wir wollen also einmal nicht so sein und empfehlen, den überlebenden Charakteren jeweils 250 AP auszuhändigen.

Dramatis Personae (in der Reihenfolge ihres Auftretens)

Achmud ben Abrizzi

Der kleinwüchsige, rundliche Kapitän der Kogge *Wogenbrecher* pflegt einen lächerlichen, an eine fettige Bratwurst erinnernden Kinnbart, der dünn und lang mit Wachs versteift herabhängt. Der Elburier ist als Seefahrer unerschrocken und unerbittlich, er läßt seiner Fracht nichts durchgehen und wirft widerspenstige Sklaven lieber gefesselt über Bord, als zu riskieren, daß sie die übrigen aufwiegeln.

Als Kaufmann hingegen ist er wieselhaft und winselnd, als Gast des Bel auf dessen Empfang schließlich zeigt er sich als betrunken-lüsterner Wüstling. Er rühmt sich, daß er derjenige war, der die gefeierten Gladiatoren nach Llanka brachte, und glaubt, aufgrund dieser Tatsache ihre Dankbarkeit zu genießen. Er tätschelt ungeniert die ansehnlichsten Helden, während er sich als jovialer Freund und leutseliger Wohltäter gibt.

Glummglupp

Der ogergroße Hummerier ähnelt einem aufrechtgehenden Hummer und ist auf dem Bauch mit einer dünneren, auf dem Rücken mit einer dickeren Schale bewehrt, mit sechs Gliedmaßen, von denen die unteren beiden Beinen gleichen, die mittleren menschenähnlichen Armen mit Klauenhänden, während die oberen mächtige Scheren tragen. Sein Gesicht ist erschreckend menschlich, jedoch von roter Farbe, zudem mit langen Fühlern auf der Stirn und hervortretenden Augen.

Glummglupp ist eine daimonide Mischkreatur und der Hohepriester des Malmers. Seine große, wenn auch fremdartige Intelligenz hat es ihm bislang erlaubt, die Macht seines Kultes in Llanka beständig auszubauen.

Er kann sich auf dem Trockenen bewegen, hockt auf dem Fest des Bel allerdings in einer wassergefüllten Wanne und rührt sich nur, um gelegentlich ein lebendes Kleintier zu nehmen und langsam

im Wasser zu ertränken, ehe er es genüßlich verzehrt. Wenn es irgendwann einmal so aussieht, als achte niemand auf ihn, versucht er das gleiche mit einer Sklavin des Bel. Wird er ertappt, gestikuliert und grollt er heftig, was seine Krakonier als "Saane Gnooaaden soagt, woaar aan Schörrz!" übersetzen. Allen Sklaven begegnet er mit äußerster Geringschätzung und stößt und schlägt sie wie lästiges Ungeziefer.

MU 18	LE 60	AT/PA* 10/6		
TP 2W+2 (Scheren), 1W+13 (Kriegsbeil)	RS/BE** 6/0	KK 22		
*) 2 AT/KR, eine Scherenattacke und eine Attacke mit dem Kriegsbeil				
**) natürlicher RS, zusätzliche Rüstung wird nicht getragen				

Krakonier

Diese stämmigen, grob menschenähnlichen Wesen mit krötenähnlichen Köpfen und schuppiger Haut haben sich den Hummeriern von Llanka angeschlossen und dienen ihnen nun für all die Aufgaben, zu denen die Schalen- und Scherenwesen nicht in der Lage sind. Glummglupps Eskorte von (Helden minus eins) Krakonieren fühlt sich als seine Eliteeinheit, was sie auch durch patschnasse Umhänge mit einem Hummerwappen deutlich machen. Wenn sie dienstfrei haben, und auf dem Empfang des Bel, versuchen die schleimigen Kreaturen, sich auf widernatürliche Art mit Menschenfrauen zu paaren und die unheimliche Rasse der *Gal'kzuulim* zu vermehren.

MU 16	LE 75	AT/PA 14/13	TP 1W+3	RS/BE 1	KK 17
Die Anatomie der amphibischen Krakonier weist einen faustgroßen Nervenknotten unter dem linken Schlüsselbein auf, der die Umstellung von Kiemen auf Lungenatmung regelt. Dieses – häufig zusätzlich gepanzerte – Nervenzentrum kann mit einer angesagten AT+10 getroffen werden. 1 bis 10 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl von KR; mehr als 10 SP bedeuten, daß der Krakonier binnen W20 KR erstickt.					



Magistra Morinari

Die streng über ihre Halbbrille blickende Mittdreißigerin ist eine Dozentin von der Schule der Schmerzen zu Elburum. Die Helden können die Magierin bereits am Tag der Auktion in Aktion erleben, wo sie das angemessene seidene Große Gewand in Rot mit schwarzem Gürtel trägt. Während der Feier ist sie ebenso korrekt in das Konventsgewand gehüllt, eine blutrote Seidenrobe und eine weiße Hose. Hier führt die Magistra lang ausgedehnte Gespräche über die wunderbaren Verwandlungsmöglichkeiten des menschlichen Körpers und seine erstaunlichen Regenerationsfähigkeiten, und Helden, die an ihrem Stirnreif als Zauberer zu erkennen sind, finden sich ausgedehnten, zum Teil höchst magiephilosophischen Diskussionen über die Natur der Zauberer und ihre Gefühle angesichts des permanenten Schmerzes in ihrem Kopf ausgesetzt.

Das wäre ja nicht so schlimm, wenn sie nicht die Angewohnheit hätte, ständig mit einem (nichtmagischen) Skalpell herumzuspielen und gelegentlich neugierige Schnitte in die nackte Haut ihres Gesprächspartners vorzunehmen – vor allem, wenn er sie argumentierend besiegt.

Sunchabeth saba Diryabeth

Die Llankanerin ist ein skrupellose Kauffrau, die es unter anderen Umständen sehr weit hätte bringen können – doch seit der Gründung Orons ist sie froh, ihren Reichtum zusammenhalten und mit kleineren Erfolgen bescheiden mehr zu können. Denn Sunchabeth hat sich immer einer Verpflichtung an irgendeinen Dämonenkult entziehen können, und während sie der 'Staatsreligion' der Einen und Einzigen Lippenbekenntnisse zollt, hat sie nicht einmal die Einweihung in die niederen Mysterien der Bel Khelel empfangen.

Damit wurde ihre Position immer gefährdeter, auch wenn der Bel geflissentlich über diese Makel hinwegsah – und schließlich traf sie mit ihm die Vereinbarung, daß sie die Ermordung des Hummerier-Priesters in die Wege leiten würde, wenn sie nach der Flucht entschädigt wird. Und tatsächlich, über alanfanische Kaufleute, die auch in Elburum Handel treiben, hat sie mit Geld des Bel ein nettes Häuschen in der Stadt des Schwarzen Raben erworben, das nun auf sie wartet.

Sunchabeth ist eine gut 60jährige Tulamidin, die ihr apartes Gesicht und ihren schlanken Körper mit kostspieligen Mitteln so gut pflegt, daß sie zwanzig Jahre jünger wirken kann und die fast durchsichtigen Gewänder ihr immer noch gut stehen. Bei Besuchen in der Arena läßt sie sich immer von einem nackten halbwüchsigen Knaben begleiten, und man darf erwarten, daß sie sich auch in Al'Anfa einige schmutzige Mohas zulegen wird.

Bei ihrer Darstellung ist zu beachten, daß sie nicht allein skrupellos ist und über Leichen geht, sondern auch als 'Widerstandskämpferin' wenig gegen die oronischen Praktiken der Versklavung und Unterdrückung einzuwenden hat. Ein dämonenfreies Oron würde in ihr eine glühende Patriotin finden ...

MU 13	LE 44	AT/PA 11/10	TP W+3 (Säbel)
RS/BE 2/2	MR 5	KK 10	

Tabitha ay Roswylde

Die Leiterin der Arena ist etwa Mitte vierzig und hat rotblonde Haare. Ihr Gesicht wird von einer quer über die Wange verlaufenden Narbe geprägt, die ihre Mundwinkel derartig verzerrt, daß sie ständig zu grinsen scheint. Sie ist eine Adlige, die das Söldnerleben dem Herrschen vorzog. Tabitha steht allen Sklaven neutral gegenüber und betrachtet sie als ihre Armee, die es zu trainieren gilt. Sie erwartet von ihren Untergebenen höchste Leistungen und ist für ihr hartes Training berüchtigt, wobei ihr unnötige Grausamkeit zuwider ist.

Lucidor da Vasari

Ein aus Vinsalt stammender gutaussehender Fechter, der angeblich Gardist des Adlerordens war. Er ist ebenso wie die Helden sämtlicher Haare beraubt worden und gibt sein Alter mit fünf- und zwanzig Jahren an. Er scheint schon länger hier zu leben, wie sein muskulöser, mit zahlreichen, zum Teil noch frischen Narben bedeckter Körper beweist.

MU 13	LE 43	AT/PA 16/12	TP 1W+4	RS/BE 2/1
-------	-------	-------------	---------	-----------

Melina ay Baburin

Eine Abenteurerin, die mit ihren grünen Augen und dem ewig fröhlichen Plappern auch der aussichtslosesten Situation etwas Positives abgewinnen kann. Sie ist seit drei Wochen in Llanka und hat bereits einen Verehrer bei den Besuchern der Spiele, der sie kaufen will, sobald ihr Besitzer zurück in der Stadt ist – wenn sie so lange überlebt. Sie kämpft mit zwei Kurzschwertern in einer 'Rüstung' aus Lederbändern.

MU 14	LE 68	AT/PA* 16/14	TP 1W+3	RS/BE 1/0
*) Aufgrund ihrer Perfektion im Kampf mit zwei Waffen hat sie pro Kampfrunde zwei Attacken oder zwei Paraden.				

Ansgar Ansgarson

Ein Thorwaler, der nicht rechtzeitig Llanka verlassen konnte, der aber im Gegensatz zu seinen auf teilweise barbarischste Weise verstümmelten oder getöteten Sippenmitgliedern als Gladiator ein relativ mildes Schicksal erlitt. Er ist sehr schweigsam und nutzt jegliche Möglichkeit für Waffenübungen. Ist ihm das nicht möglich, sitzt er stundenlang brütend auf seiner Pritsche. Im Kampf wird er zum selbstmörderischen Walwütigen.

MU 16	LE 48	AT/PA 16/11	TP 2W+8 (Barbarensteitaxt)
RS/BE 2/3	KK 18		

Barun

Ein Ausgestoßener der Ferkinahorde des Yabman Pascha, einem der Mächtigen Orons. Barun hat seinen Anführer herausgefordert und verloren, doch statt ihn wie üblich dafür mit dem Leben bezahlen zu lassen, ließ ihn Yabman entmannen und schickte ihn als Sklave in die Arena.

Der große, dunkelhäutige Ferkina ist ein brutaler und rücksichts-



loser Kämpfer, der keine Möglichkeit ausläßt, seine Mitbewohner zu schikanieren.

MU 16	LE 51	AT/PA 13/13	TP 1W+5	RS/BE 2	KK 15
-------	-------	-------------	---------	---------	-------

Keresh Bel

Der junge 'Herr' über Llanka und Emir von Llankashan ist ein blonder, blaßäugiger Jüngling mit Gesichtszügen, die durch Wein und allerlei Drogen aufgedunsen sind. Er macht eine jämmerliche Figur in seiner nachlässigen, ungepflegten Prunkkleidung und dem über den Boden schleifenden Prachtsäbel. Als letzter Beweis seiner Narrheit gilt seinen Gästen, daß er keine Anstalten macht, seine Sklavinnen (oder auch Sklaven) zu irgendwelchen 'Liebosungen' herbeizubefehlen, sondern stumm bei seinem Wein sitzt und allenfalls von Zeit zu Zeit seine ringgeschmückte Hand in der Hose verschwinden läßt, während er mit offenem Mund irgendwelche Exzesse begafft. Anders als die meisten Belim hat der junge Keresh Bel nie den Kuß der Shaz-Man-Yat empfangen, und es gibt auch niemanden in der oronischen Obrigkeit, der im Traum daran dächte, den jungen Tölpel zu einem unsterblichen Lustvampir zu machen.

Es wäre übertrieben, alles an Keresh Bel zur Maskerade zu erklären – doch es stimmt, daß der Adlige manche Narrheit übertreibt, um sein Amt zu behalten und dadurch im kleinen etwas für seine unglücklichen Untertanen bewirken zu können. Sein neuester Plan ist die Beseitigung des Hummeriers durch die Gladiatoren, von denen er sich weitgehend fernhält, um jeden Verdacht zu vermeiden.

Keresh Bels Leibwächterin ist die stämmige Veteranin Aifingla (Kriegerin der 8. Stufe), die jede seiner Torheiten mit einem liebevoll-mitleidgequälten Ausdruck verfolgt.

Tiraza Beli ay Jaisirabad

Die Herrin der westlich benachbarten Herrschaft ist theoretisch dem Bel von Llanka einiges an Ehrbezeugungen schuldig, da er als Emir des nördlichen Küstenlandes Llankashan ihr übergeordnet ist – doch sie zieht es vor, das ungetadelt zu ignorieren.

Als Lamija ist die schöne, elegante und gewandte Adlige vielleicht die gefährlichste Person im Raum. Derzeit zieht sie aber die Rolle des schnurrenden Kätzchens der einer reißenden Tigerin vor

und wird sich damit begnügen, den faszinierendsten (CH-Wert) Helden zu sich zu befehlen (gleich, welchen Geschlechts) und sich von ihm bedienen zu lassen, während sie Scherze über seinen Körperbau macht.

Dimsana Sekhmetsunni

Die Piratenkapitänin der *Tigerklaue* zählt zu denjenigen furcht- und skrupellosen Seeräubern, die mit ihrer Beute immer wieder Gold und Schätze nach Llanka bringen und so den endgültigen Verfall der Stadt ein wenig aufhalten – Grund genug für den Bel, sie zu seinem kleinen Fest einladen zu müssen. Sie wird schnell betrunken und damit sehr böse, so liebt sie es etwa, Sklaven mit ihrer Dolchspitze zu 'necken' oder in körperlich fast unmögliche Haltungen zu befehlen und dort verharren zu lassen. Ihre Küsse schmecken nach Ilmenblattqualm und schalem Bier.

Rashim Pascha

Das örtliche Oberhaupt der Levthansjünger. Der Vierzigjährige wirkt absolut deplaziert, da er auch zu der Festlichkeit in einer nietenbesetzten Krötenhaut und Fellbeinlingen erschienen ist und statt nach schwerem Rosenparfüm oder Wein nach Schweiß und Urin stinkt. Er sorgt stets für Alkohol- und Rauschkrautnachschieb für den Bel, dessen Platz er auf Dauer einzunehmen gedenkt. Der Ferkina hält sich für absolut unwiderstehlich und wird im Laufe des Abends danach streben, seine Manneskraft bei möglichst vielen Sklavinnen zur Schau zu stellen.

Aysharam al-Theifi

Die Kapitänin der Thalukke *Urdashahr* ist eine vielfach vernarbte, korpulente Veteranin mit einem weiten roten Burnus und einer blauen Schärpe um den runden Bauch. Sie hat eine erhebliche Summe angenommen, um Sunchabeth und ihre Begleiter aus der Stadt zu schaffen, doch als überaus goldgierige Person wittert sie mehr Gewinn bei kleinerem Risiko, wenn sie die Flüchtlinge gefangennimmt und weiterverkauft.

MU 16	LE 60	AT/PA 15/14	TP 1W+5	RS/BE 2	KK 16
-------	-------	-------------	---------	---------	-------

Seeleute der Urdashahr

MU 13	LE 45	AT/PA 14/12	TP 1W+3	RS/BE 1	KK 14
-------	-------	-------------	---------	---------	-------



Der Zyklop von Neuborn

ein Abenteuer für 4–6 Helden der Stufen 8–10

von Thomas Römer

Der Zyklop von Neuborn ist ein Abenteuer für 4 bis 6 Helden der Stufen 6 bis 10. Es ist recht linear aufgebaut und erfordert ein wenig Spürsinn und Diplomatie, vor allem aber Wildniserfahrung und Kampfkraft (weltlich wie magisch) – also der rechte Platz für Söldner, Jägerinnen, Bewegungs- und Kampfmagier, Streuner oder handfeste Thorwalerinnen, aber nicht unbedingt für strahlende Praiosgeweihte, Puniner Stubenhocker, kränkelnde horasische Cavallieros oder kulturbeflissene Sharisadim (und auch Rondrageweichte könnten mit ihrem Ehrbegriff Schwierigkeiten beim Überwältigen einer Wache bekommen).

... ist ein militärisches Kommandounternehmen, das am äußersten Rande der Schwarzen Lande angesiedelt ist und deshalb wenig der geisteszerrüttenden Schrecken bereithält. Nichtsdestotrotz ist es typisch für die kleinen Scharmützel, die sich entlang der Grenze an den Vorposten beider Seiten, an einsamen Wachtürmen

und Versorgungsdepots abspielen und auch ein Vorgeschmack dessen, was wohl die nächsten Jahre in den Grenzprovinzen zu erwarten ist.

... ist, um die Vorlage zu nennen, natürlich ein 'archetypisches' Kriegsabenteuer mit einem bunt zusammengewürfelten Haufen widerstreitender, individualistischer Charaktere, die sich in schwieriger Umgebung und unter Feindbeschuss zusammenraufen, um erfolgreich gegen große Horden dummer Schergen (in diesem Fall Untoter) und deren zwar schlaue, aber arrogante und brutale Anführer (in diesem Fall Drachengardisten) anzutreten, um Zivilisten und Gefangene zu retten und größeres Übel für die Freien Lande abzuwenden – nur, daß die **Kanonen von Navarone** (eines der vielen Vorbilder) halt in diesem Fall der Zyklop von Neuborn sind. Ach ja, es ist ein Scharmützel in einem schmutzigen Krieg – Sterben ist also inklusive ...

Was bisher geschah

Der Winter des Jahres 29 Hal ist vorüber – ein schlimmer Winter für Rommily, denn, auch wenn das darpatische Umland reich mit Peraines Gaben gesegnet ist, so haben doch die vor mehr als einem halben Jahr vor der Trollpforte lagernden Heere die Vorräte aufgebraucht, und wenig ist auf den zertrampelten Äckern und Kornfeldern nachgewachsen. Zu wenig für die vielen tausend Flüchtlinge aus Ostdarpatien, die in der Stadt überwintern mußten; einzig der aufopferungsvollen Dienste der Traviageweihten vom Friedenskaiser-Yulag-Tempel, der Perainegeweihten von Tempel und Spital und den Badilakanern aus der Armenküche in der Helmbrechtsstadt ist es zu verdanken, daß nur wenige Dutzend Menschen an Hunger oder Kälte gestorben sind, vor allem aber, daß keine Seuche die Stadt heimgesucht hat.

Und doch hat die Stadt bluten müssen, denn eine Bluttat bei einer geplanten Versöhnungsheirat der seit altersher rivalisierenden Adelsfamilien Rabenmund und Bregelsaum hat die beiden Häuser zu Mord und Totschlag, Plünderung und Brandschatzung gegeneinander aufgehetzt – und mit diesen manchen Einwohner der Stadt, der sich loyal zu einem der beiden Häuser glaubte, so daß das Erleuchtungsfest am 30. Hesinde zukünftig wohl als die 'Blutnacht von Rommily' in die Geschichte eingehen wird. Nun aber wartet man auf Gericht und Schiedsspruch, und auch, wenn die wichtigsten Bregelsaums die Stadt verlassen haben, belauern sich doch die Anhänger der beiden Parteien, stets bereit, Schmähworte mit blankem Stahl zu beantworten. Und auch über das ganze Land Darpatien hat sich diese Saat der Mißkunst

derweil ausgebreitet ... (Siehe hierzu auch die **Aventurischen Boten #79** und **#80**.)

Auch die Krönung der garethischen Prinzessin Rohaja zur Königin von Darpatien (am XX. Travia) hat ihr übriges getan, die Stimmung in der Stadt zu dämpfen, hätten viele Adlige und auch Bürger ihre tatkräftige Fürstin Irmegunde doch gerne in einer unabhängigeren Position gesehen (und ihre Steuertaler lieber in der Stadt zur weiteren Verwendung gewußt).

Nun aber ist der Frühling angebrochen. Die Wildbäche gurgeln aus den Trollzacken hervor, erstes Grün wächst aus bleichen Knochen und rostigen Helmen, und vielleicht findet sich eine traviagefällige Möglichkeit, die Flüchtlinge so im Umland zu verteilen, daß niemand Not leidet, daß vielleicht gar ihre zusätzliche Arbeitskraft eine gute Ernte des Jahres 30 einbringt ...

Aber auch der Feind schläft nicht. Im vollen Bewußtsein, eine militärische Entscheidung zu umgehen, hat der schwarze Rhazazor seine untoten Horden an strategisch wichtigen Stellen 'kaserniert', seine Menschenjäger entlang der Grenzen ausgesandt, den Wall des Todes und die Schanzen am Ausgang des Arvepasses befestigt und seinen kalten Griff um die Warunkei und Ostdarpatien gefestigt.

Und er hat zwei Ziele vor Augen, die er über kurz oder lang einzunehmen gedenkt: die großen Städte Perricum und Rommily. Aus den Erfahrungen vieler Kriege schlaue geworden, plant er, zuerst den Widerstandswillen und dann die militärische Macht seines Gegners zu brechen – und da der *Flug der Greifen* (siehe



Aventurischer Bote #80) verhindert, daß er selbst über den Städten erscheint, daß Arjunoori und Karakilim ihre tödliche Fracht über den Städten abwerfen (und er ein ähnliches Eingreifen vorausgesehen hat), hat er einen eher 'koventionellen' Plan ersonnen und durch die Dämonenschmiede seines Verbündeten Galotta in die Tat umsetzen lassen: Ein riesiges Wurfgeschütz soll möglichst nahe an die Ziele herangebracht werden, um mit Steinen, Feuerbränden, verseuchten Kadavern und ähnlichen Geschossen die Bewohner des Darpatufers mürbe zu machen und für einen folgenden nächtlichen Angriff des Endlosen Heerwurms sturmreif zu schießen. Sein Plan heißt *Zyklop*, sein erstes Ziel Rommilys ... Ausgestattet mit Plänen aus Yol-Ghurmak, sickern im Laufe der Wintermonate Baumeister, Nekromanten, Menschenjäger und Untote durch die Trollzacken nach Darpatien ein, um auf einem vorspringenden Sporn des Gebirges die größte Wurfmaschine zu installieren, die Aventurien je gesehen hat. Im Schutze der

winterlichen Nächte, eines Vertrags mit einem Stamm Trollzacker Barbaran und einiger Illusionen wird der Berg teilweise ausgehöhlt, Holz herbeigeschafft und schließlich mit der Montage des Geschützes begonnen. Ende Tsa treffen schließlich die Wachmannschaften, Sklaven aus der Warunkei und aus Altzoll und eine kleinere Menge Brandgeschosse ein.

Am frühen Abend des 7. Phex wird der erste Schuß abgegeben, der jedoch weit ab bei den Ochsenwasserfällen in die westliche Uferböschung schlägt. Der zweite Schuß, zehn Stunden später, geht bereits deutlich näher der Stadt eine halbe Meile südlich von Neu-Rommilys auf dem östlichen Darpatufer nieder – immer noch unbemerkt von allen außer dem vorgeschobenen Beobachter, den die Schergen des Schwarzen Drachen in der Stadt postiert haben.

Derweil ist aber eine Gruppe unerschrockener Abenteurer in der Stadt eingetroffen ...

Rommilys

Allgemeine Informationen:

Endlich wieder eine richtige Stadt – man versteht schon, warum die Bauern immer sagen 'Stadtluft macht frei'. Hier gibt es Möglichkeiten, durch eigener Hände Arbeit zu göttergefälligem Erfolg zu kommen, das spürt man. Und auch die Gastfreundschaft, die sich nicht nur in der Freundlichkeit der Bewohner ausdrückt, sondern auch in der großen Zahl von Herbergen und Schänken. Es scheint so, als würde man auch als Fremder hier stets willkommen geheißen.

Oder vielleicht speziell als Fremder? Denn auf den zweiten Blick ist zu erkennen, daß sich viele Leute offensichtlich aus dem Weg gehen oder scheele Blicke tauschen, daß man euch mit kurzem prüfenden Blick mustert und erleichtert ist, daß euch offensichtlich irgend etwas fehlt. Auch die ein oder andere Trauerbinde, einige recht frische Brandruinen und gelegentliche Schmierereien an den Häuserwänden fallen auf.

Was ist los in dieser Stadt?

Meisterinformationen:

Informationen zur Stadt Rommilys finden Sie im Heft **Land der stolzen Schlösser** auf den Seiten 93ff., die Beschreibung des Fürstentums Darpatien auf den Seiten 80ff.

Mögliche Gründe für einen Aufenthalt der Helden in Rommilys wären,

—daß man sich als Söldner verdingen möchte, sei es auf einer der beiden Seiten im drohenden Bürgerkrieg (zumindest Leibwächter sind schon jetzt gesuchte Spezialisten), sei es, um gegen die Schergen Rhazzazors auf der anderen Seite der Trollzacken zu kämpfen.

—daß man als Pilger den Friedenskaiser-Yulag-Tempel, also den aventurischen Haupttempel der Travia, oder das Kloster Efferdsang in den Darpatfällen aufsuchen will – geistlicher Beistand ist in diesen schweren Zeiten nie verkehrt.

—daß man – von der anderen Seite her gesehen – als Geweihter den Städtern und Flüchtlingen geistlichen Beistand spenden will.

—daß man als Händler, Gaukler oder Scharlatan (oder für die etwas düstere Seite: als Taschendieb oder Kriegsgewinnler) die 'Saison' in einer großen, aber etwas am Rand gelegenen Stadt eröffnen will.

—daß ein Magier eine dringende Unterredung mit einem Kollegen vom Informationsinstitut hat.

—daß man im Reichsauftrag in der Kaiserlich-Garethischen und Fürstlich-Darpatischen Magiekundlichen Investigations-Cammer (umgangssprachlich: den Bleikammern von Rommilys) Dokumente einsehen oder einen gefährlichen Verbrecher abholen oder abliefern soll.

—daß man einfach nur auf dem Darpat weiter nach Perricum will.

Es sollte also eigentlich keine Motivationsprobleme geben.

Am geeignetsten wäre es, wenn die Helden am frühen Vormittag in der Stadt eintreffen (z.B., weil sie es am Vorabend nur bis zum letzten Gasthaus vor der Stadt geschafft haben), ansonsten (wahrscheinlicher) müssen Sie die Helden halt einen Tag vor dem Immanspiel ankommen lassen. Sie können sich dann eine Herberge aussuchen und schon ein wenig die veränderte Stimmung in der Stadt spüren (siehe oben bzw. **Aventurische Boten #79** und **#80**).

Auf jeden Fall können die Helden an mehreren Stellen in der Stadt das nebenstehende Plakat, eine Einladung zu einem Immanspiel der beiden Mannschaften der Stadt, erkennen.

Trotz der gespannten Stimmung in der Stadt wird das Immanspiel, dem das Ehrwürdige Paar, die Erhabenen der Traviakirche, seinen Segen geben soll, von vielen freudig erwartet.

Beide Mannschaften haben in der Gemeinschaft der Immanfreunde eine gehörige Reputation, die Wetten stehen – vor allem wegen der Kriegsverluste an Stammspielern bei *Darpatia* – 3:1 für die *Falken*. Nach – hochgradig unbestätigten – Gerüchten sympathisieren die *Darpatia*-Spieler mit dem Haus Rabenmund, die *Falken* dagegen mit den Bregelsaums. Es verspricht also, in mehr als einer Hinsicht spannend zu werden.



Eintrittskarten (auf dickem Bütten, gedruckt beim Bankhaus von Kalmbach und wirklich repräsentativ aussehend) sind in den Preisstaffeln 2-5-10-20 und 50 Taler zu erhalten, wobei nur die Karten für 5 Dukaten einen Platz in der Nähe der Loge der Fürstin („Ja, auch Ihre Durchlaucht wird sich das Spiel ansehen!“) und der wichtigen Persönlichkeiten von Stadt und Umland garantieren.

Mit der Gabe der Vorsehung gesegnet, würde ich den Helden keinen der Plätze für 20 Taler empfehlen – aber auch ein mit hohem *Prophezeien*-Wert ausgestatteter Held könnte sich ohne eigenes Zutun, ‘einfach nur aus dem Bauch heraus’ für einen teureren oder billigeren Platz entscheiden.

Natürlich sollen die Helden (oder zumindest die Immanbegeisterten unter ihnen) das Spiel besuchen, weil dort der Grundstein für die folgenden Ereignisse gelegt wird. Falls die Helden jedoch partout mit Imman nichts am Hut haben, entgeht ihnen halt die erste wichtige Szene.

Den Rest der Zeit können die Helden mit den üblichen Besorgungen füllen oder sich ein wenig in der Stadt umhören. Die

wichtigsten Gesprächsthemen sind:

—natürlich die Nachwirkungen der ‘Blutnacht’ und die Frage, wer gerade zu welchem Haus steht, ob die gefaßten Verdächtigen auch wirklich die Täter sind, die harsche Kritik der Traviakirche zu den Morden (Fürstin Irmegunde, an deren Händen selbst Blut klebt, hat den Titel ‘Allertraviagefälligste’ aberkannt bekommen) und letztendlich (bei allen Unbeteiligten), wann dieser Wahnsinn endlich ein Ende hat.

—die Situation der Stadt nach dem harschen Winter, verbunden mit der Not der Flüchtlinge (bei Händlern und Handwerkern, aber natürlich auch bei den Ärmsten der Armen).

—die Frage, wie es den eigenen vorgeschobenen Truppen am Arvepaß und im Kloster Wolfskopf geht (bei Soldatenfamilien).

—bisweilen immer noch (vor allem bei Adligen und deren Bediensteten oder Zulieferern) ein wenig Unmut über die überhastete Königskrönung Rohajas von Gareth zur Königin von Darpatien.

Esche, Kork und ...

Allgemeine Informationen:

Am späten Vormittag hat Praios endlich Phex vom Himmel verdrängt, spricht: Die Morgennebel sind gewichen, und es scheint ein angenehm warmer Tag zu werden.

An den Eingängen zum Stadion stehen grimmig dreinblickende Stadtwachen, die – „Order der Traviakirche, ‘tschuldigung, die Herr un Damn“ – alle Zuschauer auffordern, ihre Waffen (also alles außer Messern und Dolchen, ja, auch Magierstäbe) abzugeben, und bisweilen auch Stichproben vornehmen. Einzige Ausnahme von dieser Regelung bilden Geweihte.

Als ihr euch endlich durch den Andrang zu euren Plätzen vorkämpft habt, könnt ihr erkennen, daß das Stadion bis auf den letzten Platz gefüllt ist. Kaufleute, Handwerker, Adlige, ja sogar einfache Tagelöhner haben sich, sei es aus Interesse am Spiel,

sei es, um ein mildtätiges Werk zu tun, eingefunden. Vielerorts haben sich kleine, debattierende Grüppchen gebildet, die sich, teils interessiert, teils erregt über Immantaktiken, Wetteinsätze und Tagespolitik unterhalten.

Es scheint so etwas wie eine *Darpatia*-Kurve und einen *Falken*-Block zu geben, die allerdings voneinander durch eher neutrale Zuschauer getrennt sind. Regelrechte Bregelsaum- oder Rabenmund-Blocks könnt ihr auf den ersten Blick keine erkennen. Die Ehrenloge ist bis auf vier Hellebardiere leer.

Meisterinformationen:

Was die Helden genau erkennen, hängt ein wenig von den gewählten Plätzen ab. Direkt neben der Fürstenloge (5 Dukaten) und direkt gegenüber (1 Dukaten) kann man natürlich am meisten erkennen, auf den anderen Plätzen eher weniger. Gestalten Sie die folgenden Beschreibung also entsprechend

Hacketau!

Am Achten des Phexmondes treten zur Praiosstunde auf dem Immanfeld in der Helmbrechtsstadt

Darpatia Rommilys
und die

Falken von Rommilys

mit Esche und Kork gegeneinander an.

Eintritt zwischen 2 Silbertalern und 5 Dukaten.

Der Erlös der Veranstaltung kommt der Flüchtlingsversorgung des traviagefälligen Ordens des Hl. Badilak zugute.

Godefried von Görz-Windwassern,
Fürstlicher Stadtvogt

Man hat schon Kühe fliegen gesehen ...

Allgemeine Informationen:

Etwa eine Viertelstunde vor der Praiosstunde schmetterten Fanfaren. Das Publikum erhebt sich von seinen Plätzen (so es Sitzplätze hat) und zieht ehrfurchtsvoll die Hüte – von einigen Ausnahmen abgesehen, die durch wütendes Zischen aufgeschreckt werden müssen. Der Stadtvogt, die Fürstin, die Geweihtenschaft der in der Stadt vertretenen Gottheiten und abschließend das Ehrwürdige Paar (allesamt mit kleinem Gefolge) betreten die Ehrenloge und lassen sich auf ihren Plätzen nieder. Unter den Ehrengästen scheinen auch Bewaffnete und Zauberer zu sein.

Nachdem sich alle wieder gesetzt haben, laufen unter dem Jubel der Zuschauer die Mannschaften auf dem Platz ein und nehmen



vor der Ehrentribüne Aufstellung. Ihre Erhabenheit, Traviata von Rabenmund erhebt sich (das Publikum auch, diesmal geschlossen).

Meisterinformationen:

Nein, um eine Rede der obersten Traviageweihten abzdrukken, fehlt uns hier der Platz. Mutter Traviata erbittet den Segen der Göttin für diese Veranstaltung und ermahnt alle Anwesenden, gerade im Lichte der vergangenen Ereignisse, den Frieden zu wahren, zumal Hader und Zwietracht nur dem Feind jenseits der Berge nützen. Alles in allem sowohl mitfühlend als auch vernünftig und sogar der Staatsräson entsprechend.

Während der etwa zehn Minuten dauernden Ansprache haben die Helden natürlich Zeit, das Publikum und vor allem die Ehrengäste zu betrachten. Wer entsprechende Erfahrung hat und wem dazu eine *Sinnschärfe*-Probe +6 gelingt, kann erkennen, daß sich nicht nur auf der Ehrentribüne, sondern auch im Publikum Gardisten, Leibwächter, Aufpasser und Agenten befinden, die ein ausnehmendes Desinteresse an der Predigt an den Tag legen, dafür aber um so schärfer die Zuschauer beobachten.

Allgemeine Informationen:

Die Mannschaften haben die Grundaufstellungen eingenommen und bedenken sich bereits gegenseitig mit Spottrufen. Die Feldgarde hat sich verteilt – und die Fürstin wirft den Ball ins Spielfeld („Schiebung! Das war ja direkt Darpatia vor den Schläger!“). Das Spiel hat begonnen. Darpatia hält sich erstaunlich gut, vor allem die Flankenläufer preschen ein ums andere Mal aus der Verteidigungslinie hervor und schaffen es auch trotz massiven Stockeinsatzes der *Falken* jeweils knapp vor das gegnerische Tor ...

Meisterinformationen:

Auch für einen ausführlichen Spielbericht fehlt uns hier der Raum. Ihre Helden könnten ihn ja im *Darpatischen Landboten* nachlesen – wenn nicht, etwa eine halbe Stunde nach Spielbeginn – Darpatia führt unerwartet mit 4:3 –, etwas völlig Unvorhergesehenes geschehen würde ...

Gestatten Sie den Helden eine *Sinnschärfe*-Probe +12, bei deren Gelingen sie kurz einen Schatten von Osten heranrasen sehen. Helden auf den 10-Taler-Plätzen dürfen zudem eine *Gefahreninstinkt*-Probe +5 ablegen ...

Allgemeine Informationen:

Über das Brüllen der Zuschauer hinweg hört man plötzlich ein Rauschen. Die Zeit scheint für einen Moment stillzustehen. Dann splittert Holz. Leiber fliegen durch die Luft. Menschen schreien und fluchen. Eine Wolke aus Staub und Holzsplittern erhebt sich. Panikerfüllt, sich gegenseitig umstoßend und überrennend drängen blutende Zuschauer aus dem 10-Taler-Bereich, stürzen aufs Spielfeld.

Auf der Ehrentribüne haben die Leibwächter die Fürstin und die Geweihten umgestoßen und sich schützend über sie geworfen, während andere mit Hellebarden oder Balestras einen Sicherheits-

gürtel schaffen. Auch die Gardisten im Publikum sind bewaffnet, aber offensichtlich genauso ratlos wie ihr.

Durch den Lärm und durch Chaos dringt plötzlich die ebenso befehlende wie beruhigende Stimme Seiner Erhabenheit Vater Trautmann. Nicht, daß man ein Wort verstehen würde, aber fast schlagartig beruhigen sich die Gemüter. Menschen helfen einander auf, bilden Gassen für Gardisten, Badilakaner und Therbüniten. Die Ehrengäste, mit Ausnahme Vater Trautmanns und einiger Leibwächter, verlassen unter Bedeckung die Tribüne.

Der Staub senkt sich. Zwischen zersplitterten Holzbänken und Teilen des Vordachs, auf zerschmetterten Leibern – liegt eine Kuh.

Meisterinformationen:

Helden, die im 10-Taler-Bereich standen und deren *Gefahreninstinkt*-Probe mißlungen ist, erleiden durch umherfliegende Trümmer 3W6TP, bei gelungener Probe sind es nur 1W6 TP. In dem folgenden Gedränge erhält jeder Held 3W6 SP, abzüglich der bei einer Körperbeherrschungs-Probe übrigbehaltenen Talentpunkte. Auf den anderen Rängen wird es zwar unangenehm, aber nicht gefährlich.

Allgemeine Informationen:

Ach ja, das Spiel wird natürlich abgebrochen und bis auf weiteres vertagt. Die meisten Zuschauer – abgesehen von einer nicht zu unterschätzenden Anzahl Neugieriger – verlassen zügig, aber jetzt ohne Angst das Stadion.

Ermittlungen

Meisterinformationen:

Dies war der dritte Schuß des Zyklopen von Neuborn – und ein zufälliger Volltreffer: Drei Besucher wurden von der fliegenden Kuh erschlagen, vierzehn weitere sind im Gedränge teilweise schwer verletzt worden.

Die Helden werden sicherlich nicht abseits stehen wollen und zum einen ihre eigenen Beobachtungen austauschen, zum anderen eventuell weitere Besucher oder gar Autoritäten befragen wollen. Wenn die Helden sich höflich, bestimmt und kompetent zeigen (eventuell durch *Charisma*-, *Menschenkenntnis*- und *Überzeugen*-Proben festzustellen), dürfen sie auch den Tatort in Augenschein nehmen, der mittlerweile von Gardisten abgeriegelt ist und wo sich vier weitere ‘Investigatoren’ (eine *Praiota*, ein *Magier* und ein weiterer, unauffälliger Mann und eine ebenso unauffällige Frau) aufhalten.

—(einfache Beobachtung): Die Kuh kam von schräg oben – und zwar mit ziemlicher Wucht. Einige Personen, darunter wohl auch einige der Helden, haben einen Schatten am Himmel gesehen. Das könnte (so man – *Magiekunde* oder neuerdings auch *Kriegskunst* – davon Ahnung hat) auf einen *Karakil* hindeuten. (War es zwar nicht, sondern wirklich nur die Kuh selbst, aber belassen Sie die Helden erst einmal bei ihren Spekulationen.)



—(einfache Überlegung): Selbst geflogen ist die Kuh auf jeden Fall nicht – sie hat keine Flügel, und es ist auch kein Hauch einer magischen Aura festzustellen. (Na gut, ein ODEM ARCANUM+40 enthüllt eine schwache Reststrahlung, aber die kann götterweißwoher stammen.)

—(mit den Talenten *Tierkunde*, *Heilkunde Krankheiten* und der *Berufsfertigkeit Bauer*): Bei der Kuh handelt es sich um eine Warunker Braune, wie sie üblicherweise im Radromtal gezüchtet werden. Das Tier sieht unterernährt aus und scheint – von den gebrochenen Knochen einmal ganz abgesehen – nicht gesund zu sein, aber selbst eine hervorragend gelungene Probe auf *Heilkunde Krankheiten* oder ein MISHKHARAS MACHT ERSPÜREN enthüllt nichts über die Natur der Krankheit. (Volle Absicht: Wenn Sie als Meister wollen, können die Borbaradianer die Kuh mit einer für Menschen häßlichen Krankheit infiziert haben; aber eigentlich empfiehlt sich: Die Drohung ist stärker als die Ausführung.)

Bei den weiteren Investigatoren handelt es sich um die Praiota *Lumina Aldehain* vom örtlichen Tempel (abweisend, barsche Fragen stellend, notfalls auf offensichtliche Fehler in der Argumentation der Helden mit beißendem Spott hinweisend), den Magister *Fredo Efferdhilf Kobelstein* vom Informations-Institut (ein wenig zu geschwätzig, um echt zu wirken, über mögliche magische Methoden des Kuhflugs gebildet dozierend, stellt sehr gezielte Fragen), Herrn *Bardo von Sturmfels* und Frau *Hesindiane Kannebäcker*. (Letztere ohne Angabe ihrer Organisation, aber mit je einem fürstlichen und einem kaiserlichen Legitimationsschreiben ausgestattet; sehr genau nachfragend,

Unter Beschuß

Nach dem ersten Treffer im Immanstadion gilt folgendes: Der Zyklop (nennen wir ihn der Einfachheit halber einmal so) benötigt sechseinhalb Stunden Nachladezeit – und da die Borbaradianer wissen, daß man sie früher oder später aufspüren wird, schießen sie, was das Zeug hält. Sie haben genügend Munition verschiedenster Art und werden, nachdem sie sich eingeschossen haben, alle Sorten ausprobieren: massive Felsbrocken und Hagelschlag, Feuerfässer und Feuerhagel, Sordulsäpfel und sogar seuchenbehaftete Kadaver.

Wo ein bestimmtes Geschöß einschlägt, bestimmen Sie am besten mit einem W20-Wurf: bei einer 1 wurde ein wichtiges Gebäude (Palast, Verwaltung, Tempel ...) getroffen, bei 2-14 ein gewöhnliches Wohn- oder Handwerksgebäude, bei 15-17 landet der Schuß auf einer Straße oder einem Platz, bei 18 oder 19 ohne Schaden anzurichten vor den Mauern der Stadt. Fällt eine 20, hat irgend ein Teil der Geschützmechanik versagt, und die Bedienungsmannschaft benötigt W6+2 Stunden, um den Zyklopen wieder schußbereit zu machen und zu spannen.

Welchen Schaden ein Geschöß anrichtet, können Sie frei entscheiden – es ist jedoch höchst unwahrscheinlich, daß die Helden direkt getroffen werden.

Die nächsten Treffer sollten Sie allerdings noch nach den folgenden Angaben verteilen ...

vielleicht ein wenig phantasieelos, aber sehr methodisch – also wohl KGIA oder FDEA ...)

Nach etwa einer halben Stunde Untersuchung wird der Kadaver der Kuh zur Untersuchung ins Informations-Institut abtransportiert (nachdem sich die beglaubigten Investigatores darüber geeinigt haben; die Leichen wurden natürlich schon vorher abgeholt).

Was die Helden nun tun, bleibt ihnen überlassen. Zu den Nachrichtendiensten oder ins Informationsinstitut werden allerdings nur diejenigen vorgelassen, die entsprechende Empfehlungsschreiben vorweisen können. Aber gegen Abend erfolgt ja schon ...

Der zweite Treffer

Meisterinformationen:

Mit der Abenddämmerung ist es wieder soweit (einmal angenommen, daß der Geschützbedienung kein Patzer unterläuft), aber da die Helden noch nicht wissen, wie lange es zwischen den Treffern dauert, werden sie auch von diesem Schuß wohl überrascht werden. Ein kurzes, nur im Freien und weitab vom Straßenlärm vernehmliches Rauschen kündigt den Einschlag an, und mit dem Bersten und Splittern von Holz und dem Donnern eines einstürzenden Gebäudes ist klar: Die fliegende Kuh aus der Mittagsstunde hat offensichtlich steinerne Brüder ... Dieses Mal trifft es ein Wohnhaus mit einer Bäckerei im Erdgeschoß, im Stadtteil Aranierberg, nicht weit von der südöstlichen Ecke der Stadtmauer entfernt. Nicht nur, daß wieder zwei Tote und vier Verletzte zu beklagen sind, nein, auch nur durch einen schnellen Einsatz der Brandwehr kann verhindert werden, daß das in der Bäckerei ausbrechende Feuer auf andere Gebäude übergreift. Ganz nebenbei: Der verstorbene Bäcker und seine Frau galten als Bregelsaum-Anhänger.

Wenn die Helden den Einschlagsort erreichen, wird es für sie wohl nicht mehr viel zu tun geben, dafür können sie aber schon ein wenig beobachten (siehe **Das Auge des Feindes**): Würfeln Sie für alle Helden verdeckt eine *Sinnenschärfe*-Probe+8 und notieren Sie sich das Ergebnis. Die Helden können Elgor Burdick zwar nicht erkennen, aber schon jetzt im Hinterkopf behalten, wen sie gesehen haben.

Wer auf jeden Fall anwesend sein wird, sind Herr von Sturmfels und Frau Kannebäcker, deren Fragen aber wahrscheinlich auf ebensoviel Unverständnis stoßen werden wie die Fragen der Helden. Aber die beiden werden sich die Gesichter der Helden merken ...

Vielleicht kommen jetzt bereits die ersten Spekulationen über die Schußfrequenz auf (wenn die Helden bereits von einem Geschütz ausgehen) – nun, diese Spekulationen können vom dritten Treffer bestätigt werden. Aber da die Nacht hereinbricht, ist an eine Erkundung des Geländes nicht zu denken, auch, wenn man erkennen kann, daß der Stein wohl grob aus östlicher Richtung kam – wie auch schon die Kuh.



Der dritte Treffer

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden wach sind: Der Gong vom Praiostempel hat schon vor geraumer Zeit die Mitternacht verkündet, als ihr aus einiger Entfernung ein tiefes Rauschen vernehmt. Dann folgt ein vielstimmiges Splintern und Bersten von Holz. Kurze Zeit später sind Alarmhörner zu hören. Als ihr das Haus verläßt, könnt ihr nördlich von euch Feuerschein erkennen.

Wenn die Helden den Himmel beobachten: Die Augen fallen euch schon fast zu, und langsam fragt ihr euch, ob ihr nicht doch besser in die warme Herberge zurückgeht, als ihr am Osthorizont eine Sternschnuppe erkennt, die sich schnell nähert. Schnell. Nähert. Sich dann in einen Hagel brennender Fragmente auflöst und nördlich von euch in der Stadt einschlägt.

Meisterinformationen:

In der (noch) klaren Nacht kann man auch ohne *Sinnenschärfe*-Probe erkennen, wie ein einzelner Feuerschweif von Osten her über den Himmel zieht, sich dann in einzelne 'Sternschnuppen' aufspaltet und auf die Stadt niederprasselt. Um zu erkennen, wo genau im Osten die leuchtende Spur begann, ist allerdings eine erfolgreiche *Sinnenschärfe*-Probe+15 vonnöten – und auch diese enthüllt nur die Richtung, aus der der Schuß kam.

Dieses Mal werden mehrere Gebäude (würfeln Sie ruhig aus, ob wichtig oder nicht) gleichzeitig von Feuerhagel getroffen, so daß auf einer Fläche von etwa 40 auf 40 Schritt mehrere Brände ausbrechen. Zwar ist in Rommils der Bürgersinn sehr stark und auch eine gut nach Vierteln organisierte Brandwehr vorhanden, aber dennoch sollte sich die Gelegenheit geben, daß die Helden *heldenhaft* eingreifen, um Kinder und Alte aus brennenden Häusern zu retten, die Ausbreitung von Bränden zu verhindern oder Brandopfer zu heilen. Wenn sie dabei auch noch ihr eigenes Wohl mißachten, sich also als *wahre Helden* zeigen, dann können sie zum einen eventuelle Beschuldigungen, sie seien die vorgeschobenen Beobachter des Feindes, leichter entkräften, zum anderen qualifiziert es sie natürlich auch für die heldenhafte Mission gegen den Zyklopen.

Insgesamt fordert dieser Einschlag wieder vier Menschenleben und verletzt ein Dutzend weitere, zudem brennen zwei Häuser bis auf die Grundmauern nieder, doch eine Ausbreitung der Brände kann verhindert werden.

Die Untersuchung eines Brandherdes fördert auf jeden Fall ein Geschöß (oder den Rest davon) zutage: eine mit ölgetränkten Lappen umhüllte Tonkugel voll Hylaäler Feuer.

Der Einschlag im Immanstadium, der Treffer in der Bäckerei und der jetzige Beschuß lagen jeweils sechseinhalb Stunden auseinander – dies könnte tatsächlich bedeuten, daß dies die Schußfrequenz eines Geschützes (oder die Flugweite eines Karakil) ist.

Es ist natürlich durchaus möglich, daß nun eine Hexe oder ein ADLER, WOLF-Falke zu einem Erkundungsflug aufsteigen – aber die Chancen, im richtigen Gebiet zu suchen und dann auch noch die wenigen Wachfeuer außerhalb der Illusion (s.u.)

zu entdecken, tendieren gegen Null. Auf jeden Fall sollte man am Morgen den Himmel genau beobachten ...

Eine weitere verdeckte *Sinnenschärfe*-Probe+10 enthüllt die obligatorische Präsenz des Herrn von Sturmfels und der Dame Kannebäcker – und gibt eventuell weitere Markierungen zur Entlarvung Elgor Burdicks. Kannebäcker und von Sturmfels werden die Helden in einer ruhigen Minute sicherlich zum "Abgleich der Erkenntnisse" vernehmen wollen – und wenn den Helden auf dem Heimweg eine weitere *Sinnenschärfe*-Probe+12 gelingt, können sie feststellen, daß sie von Frau Kannebäcker beschattet werden (die aber schnell genug in den finsternen Gassen verschwindet, falls die Helden irgendwelche 'dummen' Aktivitäten entwickeln ...)

Der vierte Treffer

Spezielle Informationen:

In den frühen Morgenstunden des 9. Phex zerbirst scheinbar ohne Vorwarnung ein weiteres Haus – aber Phex ist nicht ohne Grund der Nebelgott ...

Meisterinformationen:

Machen Sie diesen Treffer spektakulär: Ein Teil des Fürstenpalastes, ein Stadttor oder ein Haus in direkter Nähe der Unterkunft der Helden sollten es schon sein – schlimmstenfalls





sogar ein Tempel, der zur Morgenandacht mit Menschen gefüllt ist. Grundsätzlich ist dieser Treffer aber wieder etwas südlich vom Stadtzentrum und wieder ein Stück weg vom Darpat; es scheint, als würde sich der Beschuß langsam in Richtung Neuer Markt konzentrieren ...

Die Helden sollten in der Lage sein, bei der Versorgung von Verwundeten zu helfen (magisch oder weltlich) oder sich anderweitig nützlich zu machen. Eine weitere verdeckt ge-

würfelte *Sinnenschärfe*-Probe +10 (es sind viele Schaulustige zusammengelaufen) sollte langsam Gewißheit verschaffen, wer nach jedem Treffer in der Nähe des Einschlagortes ist – aber nie in direkter Nähe.

Natürlich sind auch von Sturmfels und Kannebäcker wieder anwesend – und beobachten die Helden *ausgesprochen* mißtrauisch ...

Zusammenarbeit

Meisterinformationen:

Die Obrigkeit ist mittlerweile auf die Helden aufmerksam geworden, und es wird Zeit, daß Informationen zusammengetragen werden. Natürlich haben die unterschiedlichen Fraktionen der 'Obrigkeit' auch differierende Auffassungen, was die Kooperation mit den Helden angeht. Aber sowohl Stadtvogt und Fürstenhaus, mit ihnen die Fürstlich-Darpatische Ermittlungsabteilung, als auch die Vertreter des Hauses Bregelsaum, so sie noch in der Stadt weilen, vor allem aber die Praioskirche und die KGIA wären sehr an unabhängigen Ermittlern interessiert. Und so kommt es, wie es kommen muß ...

Eine Einladung

Allgemeine Informationen:

Während ihr noch berätet, ob ihr schnell abreisen oder euch um die bedrohlichen Attacken auf die Stadt kümmern sollt, treten ein unauffälliger Mann und eine unauffällige Frau an Euren Tisch – nicht *die* schon wieder ...

“Travia zum Gruße, edle Leut’. Agent von Sturmfels mein Name; dies ist Sonderagentin Kannebäcker. Die Agentur interessiert sich für Eure Aktivitäten. Dürftet wir Euch zu einer Beratung in die Investigationscammer einladen?”

Ein – kurzes – Vorzeigen der Legitimationsscheine und jeweils eines Siegelrings komplettiert die Vorstellung.

Na hervorragend. Eine ‘Einladung’ in die Bleikammern von Rommilys ...

Meisterinformationen:

Die beiden KGIA-Agenten sind freundlich, aber bestimmt. Aber es ist eigentlich auch nicht anzunehmen, daß die Helden die Einladung ablehnen. Zum einen könnte ein Auftrag winken, zum anderen legt man sich nicht in der Öffentlichkeit mit Agenten des Kaiserhauses an. Den Helden wird Zeit gelassen, alle zu einer eventuellen Beweisführung benötigten Materialien zusammenzupacken und sich ‘hoffein’ zu machen; dann geht es in einer geschlossenen und verhängten Kutsche ab durch die Stadt.

Allgemeine Informationen:

Die ‘Kaiserlich-Garethische & Fürstlich Darpatische Magiekundliche Investigations-Cammer’ ist in dem massiven, schmucklosen

zweistöckigen Reichskanzler-Heerings-Haus, der Rommilyser Niederlassung der KGIA untergebracht. Vorbei an den schwerbewaffneten und schwer gerüsteten Portalwachen, werdet ihr sofort in den Keller geführt – zumindest ins erste Kellergeschoß, denn wenn man das Auge der Wendeltreppe hinuntersieht, kann man noch mindestens zwei weitere Tiefgeschosse erkennen.

Ihr betretet einen Raum, der glücklicherweise nicht nach Verhörzimmer, sondern eher nach Planungsraum aussieht. Außer euch sind noch fünf weitere Personen anwesend: Ihre Gnaden Lumina Aldehain, Magister Kobelstein, eine ältere Dame mit Amtskette um den Hals, ein etwas nervöser junger Mann und ein söldnerhaft wirkender, sehr aufmerksamer Mann.

Meisterinformationen:

Bei der älteren Dame handelt es sich um Traviene Darpater (als Vertreterin des Stadtvogts), bei dem nervösen jungen Mann um Sigman Heisinger von der FDEA und bei dem ‘Söldner’ um Drego von Angenbruch, die ‘rechte Hand’ des Reichsgrößheimrats Dexter Nemrod.

Wenn die Helden nicht durch besonders rüpelhaftes Benehmen auffallen oder eine der anwesenden Parteien deutlich beleidigen, kann das Gespräch durchaus einen ‘professionellen’ Charakter – so von Ermittler zu Ermittler – annehmen.

Die wichtigsten Themen sind: Was passiert eigentlich gerade? Wer steckt dahinter? Wie können wir die Bedrohung für die Stadt beenden?

Das Auge des Feindes

Spezielle Informationen:

Man wird sich wohl schnell einig, daß es sich nicht um ein Bombardement von Karakilim handelt. Also bleibt eigentlich nur die Möglichkeit eines großen Wurfgeschützes.

Meisterinformationen:

Ein in Geschützen und Belagerungsgerät geübter Held kann mit einer *Kriegskunst*-Probe +5 erkennen (Helden, die in dieser Beziehung ‘Zivilisten’ sind, benötigen eine Probe +12), daß ein solcher Beschuß nur dann erfolgreich sein kann, wenn ein vorgeschobener Beobachter der hinter dem Horizont befindlichen Wurfmaschine sagen kann, wo die Schüsse genau einschlagen. Daraus kann man schließen, daß sich einer (oder mehrere?)



Beobachter in der Stadt oder in deutlicher Nähe der Stadt befinden – und der nächtliche Beschuß legt nahe, daß der Beobachter sich tatsächlich in der Stadt befindet. Nun gibt es zwei Methoden, die Identität des Spions zu ermitteln:

—Zum einen wird der Spion wahrscheinlich kurz nach dem Treffer am Einschlagsort oder in dessen Nähe sein, um möglichst genau festzuhalten, wo der Einschlag erfolgte. Neben den Helden und den Nachbarn aus dem Stadtviertel werden dies natürlich auch noch die Männer und Frauen der Brandwehr, die Ermittler von KGIA und FDEA, Heilkundige und Magier sein. Zusätzliche Personen sind natürlich recht verdächtig, wenn sie mehrmals hintereinander recht schnell in der Nähe des Ziels auftauchen. (Ganz nebenbei kann dies leicht dazu führen, daß ein harmloser Berichterstatter des *Darpatischen Landboten* verdächtigt wird.)

Wenn Sie jetzt nachschauen, wie gut die an den jeweiligen Einschlagsorten gewürfelten verdeckten *Sinnenschärfe*-Proben der Helden gelungen sind, könnte es gut sein, daß sich der Verdacht schnell auf einen bärtigen, kraushaarigen Mann Anfang Vierzig konzentriert, zumal auch von Sturmfels und Kannebäcker diese Beobachtungen bestätigen können.

—Die andere Methode besteht darin, zu überlegen, wie der vorgeschobene Beobachter die Meldungen über Einschläge und Fehlschüsse ans Geschütz weitergibt. Es ist davon auszugehen, daß das Geschütz so weit entfernt aufgestellt ist, daß eine di-

rekte Übergabe der Botschaft nicht möglich ist. Natürlich sind ausgesprochen 'esoterische' Methoden wie magische ELFEN FREUNDE-Übermittlungsketten, Botenpfeile oder ADLER WOLF-Verwandlungen möglich, aber dies alles ist sehr aufwendig oder auffällig. Da in der Stadt aber zwei 'Geheimdienste' und ein Fürstenhof beheimatet sind und die Darpatier (und Mittelreichler) natürlich Kontakt mit ihren eigenen Spähern im Feindesland halten wollen, ist die unauffälligste Methode der Einsatz von Brieftauben.

Der vorgeschobene Beobachter

Elgor Burdick, der vorgeschobene Beobachter der Schwarzen Horden, hat bereits vor zwei Wochen in Gestalt eines Mannes der Nachrichtenabteilung der FDEA die Tauben in die Stadt gebracht, was sich am Reichskanzler-Randolph-Tor nach einiger Zeit erfahren läßt. (Die richtige Wache muß gefunden, Einträge im Wachbuch müssen verglichen werden ...) Seine Papiere waren offensichtlich in Ordnung, denn es findet sich nur ein durchgestrichener Vermerk.

Burdick gibt tagsüber jeweils kurz nach einem Treffer seinen Bericht ab: eine kurze Meldung, die Einschlagsort (codiert nach einem Planquadrat-Stadtplan), Einschlagszeit und -art nennt; frühmorgens trägt eine Taube zwei bis drei Zettel mit den Meldungen über den nächtlichen Beschuß.

Elgor Burdick

MU 12	KL 13	IN 11	CH 10	GE 13	FF 15	KK 13
AG 2	HA 3	RA 2	TA 1	NG 4	GG 6	JZ 6
ST 11	MR 8	LE 64	AE/KE	- AU 75		
AT/PA 15/14		TP 1W+4 Schwert	RS/BE 2/2			

Herausragende Talente: Burdick ist ein mäßig guter Agent der Gegenseite, den vor allem das Gold zum Verrat getrieben hat. Er ist in vielen Talenten begabt, aber in kaum einem meisterlich.

Wenn die Helden jetzt schnell handeln (eventuell in einer 'Sitzungspause'), können sie die Torwachen aufsuchen, um zu erfragen, ob eine solche Person in der Stadt weilt, dann eventuell die Spitzel der FDEA bemühen und schließlich herausfinden, daß es sich bei der gesuchten Person um einen gewissen Elgor Burdick handelt, der eine Dachgeschoßwohnung im Stadtteil Gerbervlieth bewohnt.

Wahrscheinlich erfolgt derweil der fünfte Treffer, und die Helden können entweder Burdick am Einschlagsort festsetzen oder (besser) ihn zu seiner Wohnung verfolgen und ihn 'in flagranti' erwischen, wenn er gerade eine Taube mit einer Nachricht losschicken will.

Burdick versucht zu fliehen, aber wenn die Helden zu geschickt vorgehen, wird er auch kämpfen, um sich, wenn seine LE unter 15 sinkt, zu ergeben.

Wenn es den Helden gelingt, Burdick festzusetzen, zu vertreiben oder zu töten, haben sie natürlich die Möglichkeit, nach jedem Treffer gefälschte Nachrichten loszuschicken, um so die Schüsse gefahrlos auf den Feldern um die Stadt oder im Darpat





landen zu lassen – aber auf diese Idee sollte die Helden schon selber kommen.

Außerdem kann es in der Tat sein, daß sich ein zweiter Beobachter in der Stadt befindet, der jetzt wahrscheinlich gewarnt ist – es heißt also, schnell zu handeln. Sicherheitshalber könnten einige Adlige ihre Falken kreisen lassen, aber bis man genügend Falkner überredet hat, damit eine genügende Wahrscheinlichkeit besteht, weitere Tauben abzufangen, vergeht zuviel Zeit – also eher eine Aufgabe für die städtischen Offiziellen.

Wo steht das Geschütz?

Allgemeine Informationen:

Burdick ist gefaßt und eine Gefahrenquelle ausgeschaltet. Aber pünktlich zur vorausgesehenen Zeit heult ein weiterer Felsbrocken über den Himmel heran und schlägt in ein Wohnhaus in Aldewyk ein (direkt neben der FDEA). Entweder ist ein weiterer Beobachter in der Stadt, oder die Geschützbesatzung schießt 'blind' weiter. Und wenn sie erst auf die Idee kommen, Feuerhagel oder Seuchenträger zu verschießen ...

Meisterinformationen:

Durch Befragung eventueller nächtlicher Passanten, durch eigene Beobachtung, eventuell sogar durch Analyse eines Kraters, den ein Fehlschuß – oder einer der ersten beiden, bislang unbemerkt gebliebenen 'Probeschüsse' – im Acker hinterlassen hat, läßt sich erkennen, daß die Schüsse fast genau aus Osten kommen. Dort liegt, jenseits des Darpat in der Baronie Neuborn, eine kleine Hügelkette, hinter der dichter, nur von gelegentlichen Lichtungen und Almen unterbrochener Wald sich Berg für Berg und Tal für Tal in die Trollzacken hinaufzieht. Die Tatsache, daß die Helden als 'unabhängige Ermittler' zur 'Untersuchungskommission' zählen, gibt ihnen Einblick in eine recht detaillierte Karte der Gegend: Eine mögliche Position wäre direkt hinter der Hügelkette – immerhin acht Meilen von der Stadt entfernt. Das Geschütz könnte natürlich auch irgendwo im Wald positioniert sein oder ... aber der Gedanke, daß ein Geschütz 25 Meilen weit schießt, ist doch zu abwegig ... auf einer nach Westen aus den Trollzacken hervorragenden Gipfelkette, die man an schönen Tagen sogar am Horizont erkennen kann.

Wenn man sich konzentriert und den Zeitraum zwischen den einzelnen Schüssen bereits kennt, läßt sich natürlich auch der östliche Himmel und Horizont beobachten – und eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe+9 enthüllt in der Tat die Abschußposition (wenn die Helden die Konzentration aufrechterhalten konnten ...). Fünfundzwanzig Meilen!

Eine weitere Möglichkeit ist natürlich, eine von Burdicks Bontauben loszuschicken und ihr auf einem Hexenbesen oder in verwandelter Gestalt zu folgen. Die Anlage selbst (s.u.) ist gegen Lufterkundung (Hexen, Vertrauentiere oder ADLER WOLF-Selbstverwandlungen) durch eine stationäre, rein optische Illusion eines schneebedeckten Bergsattels geschützt. Diese Illusion (eine AURIS, NASUS-Variante) hat drei mögliche Schwachpunkte: Zum einen wirkt der Bergsattel, da die Kosten des AURIS NASUS per Raumschritt berechnet werden und die Illusion sich auf das nötigste beschränkt, unnatürlich eben. Zum zweiten wurde die Illusion im Winter gewirkt, so daß auf dem Bergsattel noch Schnee liegt, obwohl es deutlich kein schattiges Tal ist und sich ansonsten der Schnee bereits in größere Höhen zurückgezogen hat. Schlußendlich wurde die Illusion vor dem endgültigen Aufbau des Geschützes gewirkt – so daß nun der Wurfarm direkt nach dem Schuß etwa zehn Schritt über die Illusion hinausragt; da der Wurfarm aber sofort wieder zurückgekurbelt wird, ist der 'Löffel' nur maximal eine Viertelstunde sichtbar.

Ein Blick durch ein Fernrohr enthüllt ebenfalls nichts Verdächtiges; also ist nun wohl Naherkundung gefragt ...

Was tun?

Meisterinformationen:

Nun heißt es langsam, selbst in die Offensive überzugehen, wobei sich mehrere Möglichkeiten anbieten, von denen der Einsatz einer kleinen, beweglichen und motivierten Truppe favorisiert wird ...

Der Einsatz von Gardetruppen ist zwar möglich, aber grundsätzlich etwas langwierig und birgt außerdem das Risiko, daß ein weiterer Beobachter des Feindes die Geschützbesatzung warnen kann, was bei einer nur annähernd effektiv ausgebauten Stellung große Verluste an Angreifern zur Folge hätte.

Man entschließt sich aber trotzdem, eine Nachricht nach Burg Sturmfels zu schicken, wo ein Banner 'Irreguläre' (Späher, Waldläufer, Söldner) stationiert ist. Derweil sollten die Helden sich auf einen Einsatz vorbereiten, während die KGIA dafür sorgt, daß mittels Maskenkunst einige Doppelgänger der Helden 'fabriziert' werden, um einen flüchtigen Beobachter zu täuschen.

Die Helden selbst können Ausrüstungswünsche äußern, und so lange sie nicht zu dreist sind, kann ihnen auch eine Menge Material leihweise zur Verfügung gestellt werden. (Immerhin arbeiten hier das Fürstenhaus, eine kaiserliche Institution und eine Magierakademie zusammen.) Ja, auch an eine Entlohnung der Helden ist gedacht (25 Dukaten pauschal pro Kopf).

Über Berg und Tal

Meisterinformationen:

Nach einigen Überlegungen am Kartentisch kommt man zu der Schlußfolgerung, daß es wahrscheinlich am geeignetsten wäre,

wenn die Helden sich der möglichen Stellung des Feindes von Süden her nähern, da sich eventuelle Späher der Schwarzen Horden wahrscheinlich eher nach Norden zur Burg Sturmfels



und nach Westen in Richtung Rommilys orientieren werden. Wie die Helden ausgerüstet sind, ist deren (und Ihre) Entscheidung, auch ob sie beritten sind oder nicht. Allerspätestens nach der ersten Postenkette, wahrscheinlich aber schon, wenn sie von der Straße ins Gelände abbiegen, werden sie Pferde eher als hinderlich erkennen müssen.

Also los ...

Auf dem Marsch I

Meisterinformationen:

Mit der Kettenfähre geht es hinüber ins Neubornsche Neu-Rommilys, dann auf der Straße nach Knoppsberg etwa 20 Meilen nach Süden. Von hier führen einige Pfade durch die zerklüftete Hügellandschaft in ein weites, nach Nordosten führendes Tal, an dessen Grund ein kleiner Wildbach fließt. Hin und wieder findet man kleinere Lichtungen, auf denen einzelne, verlassene Gehöfte stehen.

Es kommt zu wenigen bis keinen Tierbegegnungen; insgesamt scheinen auch etliche Tiere in Richtung Darpat unterwegs zu sein. Mögliche Informanten auf der Srecke bis zur ersten Postenlinie (s.u.) wären darpatische Späher, Almbauern der Heimwehr (eher noch im Darpattal) oder flüchtende Almbauern. Von all diesen Menschen kann man erfahren, daß sie vor einigen Wochen Feuerschein am nordöstlichen Horizont gesehen haben und daß erstaunlich viele Tiere aus den Bergen heruntergekommen seien, so als würden sie ein bestimmtes Gebiet (ebenfalls im Nordosten) meiden.

Allgemein: Im frühjährlichen Gebirgswald sind sicherlich einige *Wildnisleben*-Proben erforderlich, um den Gefahren der Natur aus dem Weg zu gehen. Kräuter können noch keine gefunden werden (nicht, daß die Helden Zeit für eine aufwendige Kräutersuche hätten). Der Weg von Neuborn aus über die schlammige Straße und schließlich durchs Gelände bergaufwärts über schmale Pfade benötigt einen Zeitraum von mindestens anderthalb Tagen.

Die erste Postenlinie

Allgemeine Informationen:

Vor euch erstreckt sich ein langgezogenes und recht breites Tal eines lustig dahinplätschernden Gebirgsbaches. An schattigen Plätzen finden sich noch die letzten Reste verharschten Schnees, während sich im Talgrund bereits blumengesprenkeltes Grün ausbreitet. Etwa eine halbe Meile von euch entfernt und etwa 200 Schritt abseits des Baches könnt ihr ein kleines Gehöft erkennen – leicht beschädigt und offensichtlich verlassen.

Meisterinformationen:

Der Hof besteht aus einem kleinen anderthalbgeschossigen Hauptgebäude mit tief heruntergezogenem Dach (im Untergeschoß die 'gute Stube' und die Küche, im Obergeschoß die Schlafkammern), zwei eingeschossigen Kuhställen, einem

Verschlag, in dem unten der Schweinekoben und oben die Hühnerkäfige untergebracht waren, sowie einer hohen Scheune mit Remise. Die Mauern der Untergeschosse der Gebäude bestehen aus grobem Bruchstein, die oberen Etagen aus Holz; alle Dächer sind mit Holzschindeln gedeckt, die wiederum mit einzelnen Bruchsteinen beschwert sind. Um die Gebäude herum verläuft eine etwa anderthalb Schritt hohe Mauer aus Bruchsteinen; weitere, etwa vier Spann hohe Mauern grenzen den Auslauf für die Schweine und die Hühner ab. Eine Übersicht können Sie dem Plan entnehmen.

Wenn die Spieler nicht schon vorsichtig genug an die Angelegenheit herangehen, ist jetzt die Zeit für eine *Gefahreninstinkt*-Probe +5: Auf dem – wie so viele Anwesen östlich des Darpat – ordentlich verlassenen Hof haben sich drei Trollzacker Späher eingenistet, die mittels Ruffhörnern und 'singenden' Pfeilen die nächste Postenkette über eventuell herannahende Feinde in Kenntnis setzen sollen. Sie haben allerdings auch freie Hand, sich eines 'kleineren Problems' selbst anzunehmen (und sie leiden unter einem gewissen Maß an Selbstüberschätzung). Wenn die Helden vom Waldrand aus vorsichtig auf den Hof vorrücken (eventuell wirklich das Tal im Wald umgehen), werden die Späher erst sehr spät – vielleicht auch gar nicht – bemerken, was über sie kommt. Hier sind natürlich *Schleichen*- und *Sich Verstecken*-Proben gefordert. Die Trollzacker haben sich auf dem Dachboden des Haupthauses und dem Heuboden der Scheune postiert, um von dort große Teile des Tals überblicken und nötigenfalls ihre Botenpfeile abschießen zu können.

Trollzacker Späher

MU 16	KL 11	IN 13	CH 10	GE 14	FF 13	KK 15
AG 4	HA 0	RA 2	TA 3	NG 4	GG 2	JZ 5
ST 8	MR 3	LE 61	AE/KE	- AU 76		

AT/PA 15/13 (Kriegsbeil, 1W+5 TP) Schußwaffen 22 (Hornbogen, 1W+4 TP)

RS/BE 3/2 (Leder) GS GST 1

Herausragende Talente: Raufen, Äxte und Beile, Schußwaffen (Bogen), Sinnen-schärfe, Fahrtensuchen, Wildnisleben

Ausrüstung: jeweils Kriegsbeil, Messer, Hornbogen mit 20 Kriegspfeilen und 5 'singenden' Pfeilen, grobe Wolldecke, Proviantbeutel, grobe Leder- und Fellkleidung

Es ist natürlich auch möglich, daß die Helden versuchen, das Tal und das Anwesen in großem Bogen zu umgehen. Dies wird sie natürlich einiges an Zeit kosten – und wahrscheinlich in die Arme eines weiteren, im Wald versteckten Spähtrupps von zwei Trollzackern (Werte wie oben) laufen lassen.

Auf dem Marsch II

Meisterinformationen:

Von dem breiten Tal mit dem Bauernhof aus geht es nun zuerst nach Nordosten, dann nach Norden. Der Wald ist ein reiner Nadelwald, stellenweise versperrt Unterholz aus in den Winterstürmen umgeknickten Bäumen den Weg, dann wieder müssen sechs Schritt tiefe und drei Schritt breite Bachläufe überwunden



werden, in denen das Schmelzwasser wütend gurgelt. Der Waldboden ist mit einem dichten Nadelpolster bedeckt, das jegliche Schrittgeräusche dämpft, und vielerorts versperren junge Tannen die Sicht. Noch riecht es modrig nach Winter, aber wenn zur Mittagsstunde der Dunst den Wald verläßt, kann man auch hier den Frühling erahnen.

Zeichen von Zivilisation sind keine zu erkennen; die einzigen Wege, auf denen schnelleres Vorankommen möglich ist, sind vereinzelte Wildwechsel – die allerdings nicht immer in die richtige Richtung führen.

Die zweite Postenlinie

Allgemeine Informationen:

Es ist schon deutlich kühler geworden, und wenn ihr von einer kleinen Lichtung aus zurückschaut, könnt ihr das Darpattal bereits deutlich unter euch liegen sehen. Nach euren Schätzungen müßt ihr jetzt fünf Meilen von eurem Ziel entfernt sein. Der Wald wird lichter, aber gleichzeitig beginnt es auch zu dämmern. Ihr hört, wie Vögel die Nacht begrüßen.

Vögel, die die Nacht begrüßen? Irgendwo aus dem Dunkel sirren zwei Pfeile heran.

Meisterinformationen:

Zeit für eine *Gefahreninstinkt*-Probe + 10. Bei Mißlingen erhalten die zwei Helden mit dem schlechtesten Ergebnis jeweils 1W+8 Trefferpunkte (die Schützen hatten Zeit zu zielen). Die Helden haben soeben die zweite Postenkette erreicht, deren Aufgabe es ist, Annäherungen an das Plateau zu melden und dann eventuelle Angreifer so lange aufzuhalten, bis Verstärkung vom Geschütz her eintrifft. Die Posten sind jeweils etwa eine halbe Meile voneinander entfernt aufgestellt, und diese beiden

Posten haben sich untereinander verständigt. Außerdem sind sie – zum Glück für die Helden – in bester Trollzacker-Manier übermotiviert und versuchen, die Heldengruppe alleine auszuschalten. Ihnen kommen Geländekenntnis und Skrupellosigkeit zugute, aber die Hellsten sind sie nicht gerade ...

Es kann also jetzt zu einem Schützenduell im Wald kommen, zu wilden Verfolgungsjagden durchs Unterholz und an tief eingeschnittenen Bächen entlang und schließlich wohl zu einem Nahkampf. Nur wenn die Trollzacker ihre Stellung als vollkommen aussichtslos ansehen (z.B. wenn sie von den Helden, darunter offensichtliche Zauberer, umzingelt sind), werden sie mit dem Ruffhorn ein Signal geben. Die Dämmerung führt bei allen Schützen zu 3 Punkten Malus auf die *Schußwaffen*-Probe und die teilweise Deckung tut ihr Übriges. Licht- und Geländeverhältnisse erschweren Attacken und Paaden um je einen Punkt und machen es um zwei Punkte schwieriger, Patzer auszugleichen.

Wenn die Helden zusammenbleiben oder sich sinnvoll aufteilen, sollte es ihnen eigentlich gelingen, die Trollzacker zu besiegen, zumal diese nicht daran denken, Hilfe zu holen.

Trollzacker Späher

MU 16 KL 10 IN 13 CH 10 GE 15 FF 13 KK 14

AG 5 HA 0 RA 3 TA 2 NG 4 GG 3 JZ 6

ST 7 MR 1 LE 50 AE/KE – AU 64

AT/PA 14/12 (Säbel, 1W+3 TP) Schußwaffen 21 (Hornbogen, 1W+4 TP)

RS/BE 3/2 (Leder) GS GST 1

Herausragende Talente: Raufen, Scharfe Hieb Waffen, Schußwaffen (Bogen), Sinienscharfe, Fährtensuchen, Wildnisleben

Ausrüstung: jeweils Säbel, Messer, Hornbogen mit 25 Kriegspfeilen, grobe Wolldecke, Proviantbeutel, grobe Leder- und Fellkleidung; einer der beiden trägt ein Ruffhorn mit sich.

Der Berg des Zyklopen

Meisterinformationen:

Wenn die Helden die zweite Postenkette überwunden haben – vorzugsweise natürlich, ohne Alarm ausgelöst zu haben –, trennen sie noch etwa zwei Meilen von jenem aus den Trollzacken nach Westen hervorspringenden Bergrücken, den sie bereits durch die Wipfel der Bäume erkennen können. Das Gelände wird steiler, das Unterholz ein wenig lichter, und schließlich müssen die Helden bereits *Sich Verstecken*-Proben ablegen, denn vor ihnen erhebt sich nach etwa 30 Schritt gewelltem, bereits recht steil ansteigendem Grasland eine fast senkrechte Felswand von gut 80 Schritt Höhe.

Der Zyklop von Neuborn

Meisterinformationen:

Das Geschütz ist auf dem äußersten Ausläufer eines Bergrückens positioniert, der von den Trollzacken aus fast genau nach

Westen hervorragt. Im Norden, Westen und Süden fällt der Bergrücken etwa 80 Schritt fast senkrecht ab, im Osten erhebt sich hinter dem Rücken eine steile Bergwand von weiteren 300 Schritt Höhe.

Das Geschütz ist nicht auf dem Rücken selbst aufgestellt, sondern in einer künstlich – durch Azzitayim – geschaffenen Grube von 20 Schritt Tiefe; es ist durch eine Illusion gegen Beobachtung von oben geschützt.

Die gesamte Besatzung des Geschützes besteht aus etwa 50 Untoten und 14 Drachengardisten (davon 2 Offizieren) zur Sicherung, 18 Trollzacker Barbaren, die als Späher eingesetzt werden, 2 Geschützmeistern, einem Nekromanten, der die Untoten kontrolliert, sowie 40 Sklaven aus dem Radromtal und Ostdarpatien.

Beobachtungen

Wenn die Helden den Bergrücken am Waldrand umrunden,



können sie erkennen, daß er von dem dahinterliegenden Berg im Osten bis zum Steilhang im Westen etwa 200 Schritt in der Länge und von Nord nach Süd etwa 80 Schritt mißt. Im Westen lassen sich in etwa 20 Schritt Höhe über dem umgebenden Gelände zwei etwa dreißig Schritt voneinander entfernte Höhlen in der Steilwand erkennen, aus denen große Mengen geschmolzenes Gestein zu Tal geflossen sind. Im Norden, Westen und Süden findet sich am Fuß der Steilwand je ein Wachfeuer mit zwei Personen. (Tagsüber mit je einem Trollzacker und einem Drachengardisten bemannt, nachts mit einem Nephazz-Skelett und zwei Zombies, falls die Helden so lange beobachten wollen.)

In der südlichen Steilwand kann man einen natürlichen Kamin erkennen (etwa fünf Schritt neben dem Wachfeuer), in dem wohl eingehauene Stufen und Klettergriffe den Aufstieg erleichtern sollen.

Was man nur mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +12 erkennen kann, ist, daß auf einem von dem Kamin aus erreichbaren Sims ein Drachengardist mit einer Arbalette auf der Lauer liegt.

Da die Illusion eines unberührten Plateaus in etwa drei Schritt Höhe über dem Bergrücken selbst liegt, kann man weder von unten noch von der Seite aus (z.B. durch fliegende Beobachtung) in die Grube mit dem Geschütz blicken. Man erkennt allerdings, daß direkt nach einem Schuß der Geschützarm

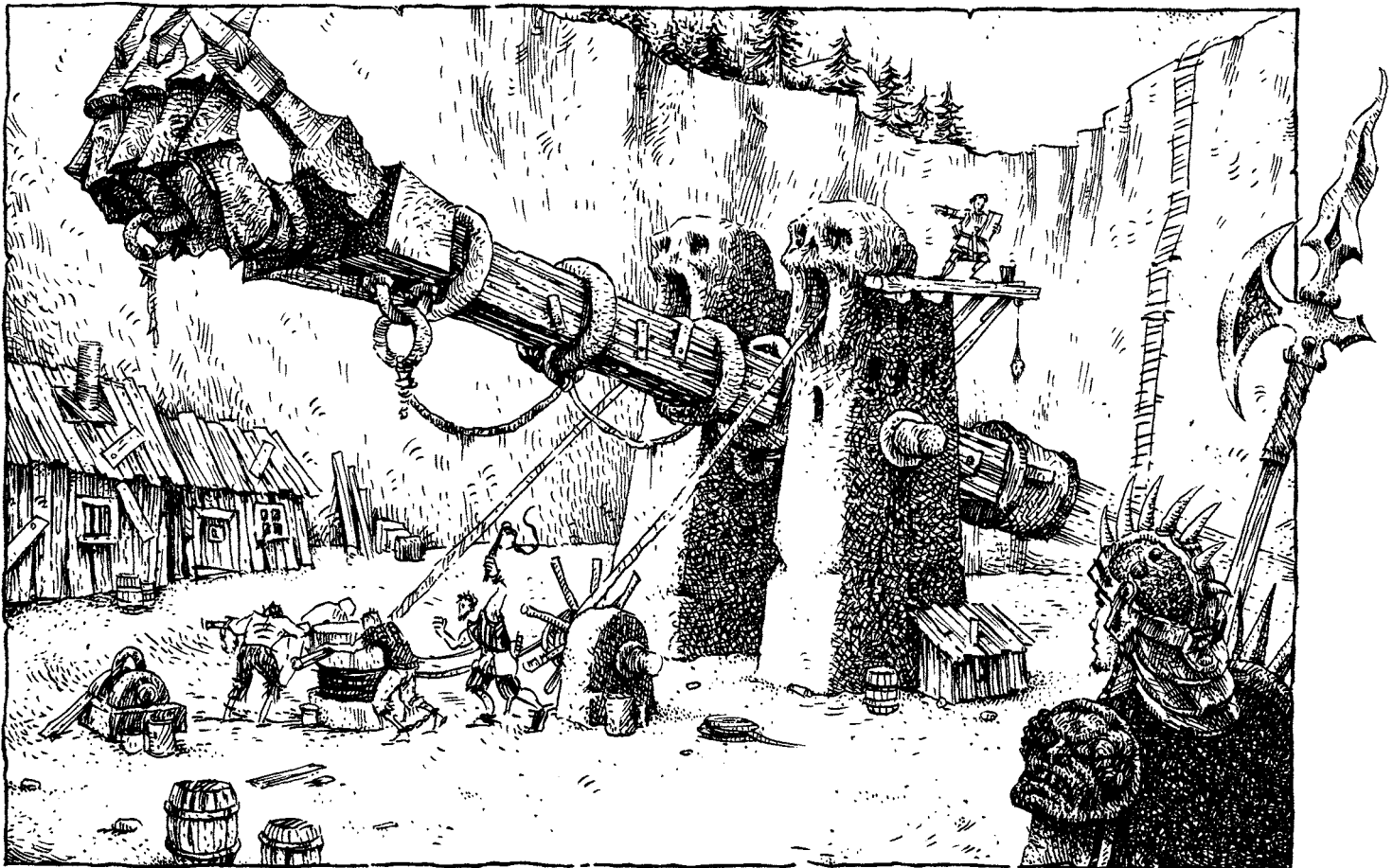
einige Schritt aus der Illusion herausragt. Ein scharfsichtiger Beobachter kann auch vier patrouillierende Drachengardisten auf dem Plateau erkennen.

Wenn ein Held entweder unsichtbar oder im Schutze der Nacht fliegend das Plateau erreicht und in die Grube blickt, können Sie ihm folgende Informationen präsentieren:

Allgemeine Informationen:

Du robbst dich die dreißig Schritt von der Kante aus über den kahlen, kalten Fels nach vorne ... Vor dir liegt ein Talkessel von vielleicht 100 Schritt Länge, 50 Schritt Breite und 20 Schritt Tiefe, der aussieht, als wäre er aus dem Stein geschnitten: Die steilen Felswände weisen an kaum einer Stelle Unebenheiten, Griffe oder Vorsprünge auf; an drei Stellen führen Leitergerüste zum Talgrund hinab. Kein Baum oder Strauch ist im Tal zu erkennen, dafür aber ein in den Boden gebranntes Heptagramm.

Das eigentliche Geschütz ist ein Wurfarm von gut 60 Schritt Länge und anderthalb Schritt Durchmesser mit der grotesken Parodie einer Hand als Wurfkorb. Eine Achse, so dick wie der Wurfarm, ist in massiven, steinernen Lagern aufgehängt; der Schwung des Arms wird durch eine eiserne Konstruktion mit einem mächtigen, dick gepolsterten Querbalken gestoppt; die zum Wurf nötigen Gegengewichte verschwinden in zwei scheinbar bodenlosen





Schächten am Westrand des Tals und können offensichtlich mit einer mehrfach übersetzten Zahnradkonstruktion – an der momentan gut zwei Dutzend Menschen schufteten – wieder emporgehoben werden. Zusätzlich scheint der Wurf noch durch Bündel aus verdrehten Seilen, wie man sie von Schiffsgeschützen kennt, unterstützt zu werden. Auf allen mechanischen Teilen kann man – auch schon aus der Entfernung – große Zhayad-Glyphen erkennen, teilweise grob graviert, teilweise mit einer bräunlichen Farbe aufgemalt, teilweise auch als metallene Einlegearbeiten. Am westlichen Ende des Tals erhebt sich ein einzelner Mast von zwanzig Schritt Höhe, an dessen Spitze ein Korb befestigt ist. Im Tal sind mehrere Hütten und Verschläge zu erkennen, einige davon fensterlos und grob mit Lehm verputzt, andere mit einem schweren Riegel von außen zu verschließen. Um die Anlage patrouillieren zwei Drachengardisten; die zwei Gruppen Sklaven werden von je einem Trollzacker mit Peitsche kommandiert.

Spezielle Informationen:

Ein ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS zeigt die gesamte Konstruktion als überaus magisch. Vor allem die Torsionsbündel und der Wurfarm selbst sprühen regelrecht vor magischer Energie; es gibt aber auch Teile, die komplett frei von Zauberei sind.

Der Korb an der Mastspitze ist ebenfalls magisch aufgeladen; von ihm führen Kraftfäden zu einer dünnen Schicht arkaner Matrizen drei Meter über dem Bergrücken. Längere, magische oder nächtliche Beobachtung enthüllt, daß die lichtdicht verschlossenen Hütten die Unterkünfte von gut vier Dutzend Untoten sind. Nächstens kann man auch erkennen, daß fast alle lebenden Wachen zurückgezogen und durch Untote ersetzt werden.

Eine Hütte wird von zwei offensichtlichen Offizieren bewohnt, eine weitere Hütte wohl von Geschützmeistern, die bisweilen die Anlage inspizieren. Die Hütte, die dem Heptagramm am nächsten liegt, beherbergt einen Zauberer. Weitere Verschläge enthalten wohl Geschosse (ein etwas stabilerer Verschlag wahrscheinlich Brandgeschosse), Werkzeug und Lebensmittel.

Meisterinformationen:

Das Geschütz ist eine Konstruktion aus Galottas Dämonenschmiede, gewissermaßen ein 'Ogerlöffel II'. Die schiere Größe würde eine Reichweite von sicherlich drei bis vier Meilen erlauben, die restliche Reichweite stammt aus den magischen Verstärkungen der Konstruktion.

Die genaue (geplante) Schußweite wird mittels verschiebbaren Gewichten am Wurfarm erreicht, die Schußrichtung läßt sich durch Justierungen am Löffel minimal verändern.

Die einzige verschlossene Hütte ist die, in der das Brandöl gelagert wird (einfaches Vorhängeschloß, *Schlösser Knacken* +5).

Die Besatzung der gesamten Anlage setzt sich aus folgenden 'Personen' zusammen:

20 Zombies

Relativ frisch verstorbene Tobrier, Warunker und Darpatier, von den Resten der Kleidung her zu urteilen wohl Bauern und

Handwerker – die 'Rekruten' des Endlosen Heerwurms, die klassischen 'kalten Alriks'

MU 30	AT 7	PA 0	LE 23	RS 0	TP 1W+2 (Hände)
GST 2	AU unendlich		MR 10		

20 Skelette

Ehemalige Kämpfer der Garderegimenter, jetzt die Hauptmacht von Rhazzazors verrottender Armee.

MU 30	AT 8	PA 2	LE 30	RS 2 (diverse Rüstungsteile)
TP 1W+3 (rostige Schwerter)	GST 2	AU unendlich	MR 5	

Zehn Nephazzim-Skelette

Quasi die 'Unteroffiziere' des Endlosen Heerwurms, meist ebenfalls ehemalige Weibel oder Leutnants, so weit man dies von den Uniformresten her sagen kann.

MU 14	AT 10	PA 4	LE 35	RS 5 (Rüstungsreste plus der dämonische Schutz durch den Nephazz)	TP 1W+4 (rostige Waffen)
GST 2	AU unendlich	MR 30			

Acht Trollzacker Plänkler

Die acht Trollzacker, die sich hier aufhalten, sind gewissermaßen die 'Freischicht' – die anderen zwei Dutzend befinden sich auf Späherpositionen oder Patrouillengängen. Dieser Stamm ist von den Drachengardisten als 'Ortskundige' angeworben worden. Ihre Kampfmoral ist hoch, ihre Loyalität gegenüber ihren Herren allerdings zweifelhaft, was den Helden vielleicht die Möglichkeit gibt, die Trollzacker aus einem eventuellen Kampfgeschehen herauszuhalten.

MU 16	AT 14	PA 12	LE 55	RS 3	
TP 1W+4 (Kriegsbeil oder Säbel)	GST 1	AU 70	MR 3		
Schußwaffen 21 (Hornbogen, TP 1W+4)					

Zwölf Drachengardisten

Die Gardisten sind hier als 'Aufpasser' und Reserve stationiert, die vor allem für die Sicherheit des Geschützes und die Loyalität der von Galotta überlassenen Mechanici sorgen sollen. Sie sind zwar solide Kämpfer, aber das wochenlange Aufpassen ohne echten Kampfeinsatz hat sie ein wenig 'einrosten' lassen. Ansonsten sind sie das, was man von ihnen erwartet: effektiv, halbwegs diszipliniert und brutal.

MU 15	AT 14	PA 13	LE 50	RS 5 (Kette und Plattenteile)	
TP 1W+5 (Schwert)	GST 1	AU 70	MR 8		
Schußwaffen 20 (Leichte Armbrust)					

Zwei Offiziere der Drachengarde

Ardo Eppling und Ramelusab-die-Überläuferin-aus-Sinoda sind die eigentlichen Kommandeure vor Ort, auch wenn sie sich (zu) häufig dem Willen des Nekromanten Sarmagor beugen müssen. Sie besitzen genügend Korpsgeist, um notfalls das Ge-



schütz Geschütz sein zu lassen und 'ihre Leute' zu retten. Wenn man ihnen die Zeit läßt, ihren Trupp zu organisieren, werden die Drachengardisten zu fast unüberwindlichen Gegnern.

MU 16 AT 15 PA 14 LE 60 RS 5 (Kette und Plattenteile)
 TP 1W+6 (Bastardschwert) GST 1 AU 75 MR 12
 Schußwaffen 22 (Balestra)

Zwei Mechanici und Geschützmeister

Nominell Leutnants von Galottas Irrhalkengarde, sind die beiden Artilleristen für die Funktionsfähigkeit und Schußgenauigkeit des Zyklopen verantwortlich. Sie werden versuchen, Kämpfen aus dem Wege zu gehen, versuchen aber auf jeden Fall, das Geschütz selbst zu schützen. Beide sind Agrimoth-Paktierer im ersten Kreis der Verdammnis, deren dämonische Fähigkeiten sich jedoch nur auf Konstruktions- und Handwerksfähigkeiten beziehen.

MU 12 AT 12 PA 10 LE 40 RS 2 (Gambeson)
 TP 1W+3 (Säbel) GST 1 AU 52 MR 8
 Schußwaffen 17 (Balestrina)

Sarmagor, Nekromant und Thargunitoth-Paktierer im Ersten Kreis der Verdammnis

Der Brabaker Nekromant ist quasi der Kommandeur der Untoten und für weitere magische Handreichungen hierhin abkommandiert. (Die Illusion stammt nicht von ihm, sondern wurde vom 'Bautrupp' eingerichtet, ebenso wie die massive Azzitai-Beschwörung, die dieses kleine Tal erst geschaffen hat.) Er bleibt tagsüber meist in seiner Hütte oder besucht die Untoten in ihren Verschlügen.

MU 17 KL 14 IN 12 CH 12 GE 11 FF 14 KK 10
 AG 1 HA 3 RA 1 TA 0 NG 4 GG 4 JZ 5
 ST 8 MR 13 LE 31 AE 76 AU 41

AT/PA 10/15 (Magierstab, 1W+2)

RS/BE 2/2 (Gambeson) GS GST 1

Herausragende Talente: keine spielrelevanten

Wichtige Zauberfertigkeiten: meisterlich in allen nekromantischen Angelegenheiten, versiert in Dämonologie, Beherrschung und magischen Grundfertigkeiten; besitzt mit allen Zaubern belegten Stab und Kristallkugel

Dämonische Gaben und Nachteile: Er kann mit den Untoten regelrecht 'sprechen', was ihm natürlich Beherrschungs- und Beschwörungsvorteile bringt; er kann nach der Einnahme von Schlaftrüngen schlafen und ist deswegen häufig fahrig und unkonzentriert.

Ausrüstung: In seiner Hütte lagern diverse Paraphernalia und etliche Schlaftrünke (keine schnell wirkenden Schlafgifte); einen Zauberspruch (D) führt er mit sich.

40 Sklaven

Diese Unglücklichen stammen in erster Line aus dem Radromtal und der östlichen Landgrafschaft Trollzacken. Sie sind mit Fußstricken zu kleinen Schritten gezwungen, aber ansonsten gut genährt und versorgt – man erwartet schließlich Kraftanstrengungen von ihnen (und bekommt nicht so schnell Nachschub). Zwei Hinrichtungen haben sie davon überzeugt, daß Fluchtversuche eine schlechte Wahl sind – wenn nicht irgend etwas besonderes passiert ...

MU 11 AT 10 PA 8 LE 35 RS 0 TP je nach improvisierter
 Waffe (KK 14 bis 16) GST 1 AU 40 MR 2

Auf in den Kampf!

Meisterinformationen:

Wie die Helden nun genau vorgehen und welche Ziele sie erreichen wollen, hängt gänzlich von ihnen ab. Einen offenen Kampf mit allen Gegnern werden sie mit Sicherheit nicht überleben, also bieten sich folgende Möglichkeiten und Szenen an: —Zuerst einmal ein Unsichtbarer (oder mehrere), der den Kamin hochklettert (zwei einfache *Klettern*-Proben) und die Lage sondiert, eventuell gar in die Grube hinabsteigt (*Schleichen*-Proben).

—Dieser 'Vorausstrupp' könnte entweder bereits unauffällige Manipulationen am Geschütz vornehmen (eine DESTRUCTION-Entzauberung wichtiger Teile würde wohl erst beim nächsten Schuß auffallen) oder die Sklaven auf einen Ausbruchversuch vorbereiten.

—Immer bedenken: Heimlich agieren! Die direkte Konfrontation mit allen Gegnern ist nicht zu überleben!

—Während ein Erklettern der äußeren Felswand nahezu unmöglich ist (4 *Klettern*-Proben+8), bietet sich an den Höhlen

ein praktischer Einstieg. Durch das geschmolzene Gestein ist nur eine einfache *Klettern*-Probe nötig, um in die Höhlen vorzudringen, eine weitere, um in den Schacht mit den Gegengewichten zu gelangen. Von hier führt eine steile Leiter in die Grube hinauf.

—Die Trollzacker sind keine Fanatiker, sondern mit der richtigen, 'orkischen' Argumentationsweise (vor allem also durch Stärke-Demonstrationen) auch zur Desertion oder zumindest zur Passivität zu überzeugen.

—Die Offiziere, die Geschützmeister und der Nekromant sind natürlich ebenso wichtig für das Funktionieren des Geschützes wie die Mechanik und die Arbeitskraft der Sklaven.

—Ein wirksamer Plan wäre, daß eine Gruppe die Wachen von außen ablenkt, während eine weitere die Sklaven befreit und durch die 'Abflußrohre' in Sicherheit bringt. Sind die Gefangenen außer Reichweite der meisten Wachen, läßt sich im Tal auch deutlich spektakulärer kämpfen und zaubern ...

—Spektakulär sind natürlich auch alle Einsätze mit oder gegen



Hylaier Feuer: Ein IGNISPHAERO oder ein Granatapfel ins Munitionslager sollte für hinreichend Durcheinander sorgen.

—Der Korb an der Mastspitze, in dem ein kristallenes Artefakt die Illusion beherbergt, läßt sich entweder durch Fällen des Mastes oder einen gezielten Armbrust- oder Zaubertreffer so beschädigen, daß die Illusion zusammenbricht.

—Das Gelände bietet die Möglichkeit zu einigen spektakulären Szenen: Kämpfe auf den Klippen, auf dem schußbereiten Geschütz oder in der Nähe eines bereits brennenden Brandöl-

Lagers; Flugangriffe einer Hexe in die Grube hinein; der an den herunterrasenden Gegengewichten flüchtende letzte der Helden ...

—Die Untoten bieten sich, so man sie von den Drachengardisten und Trollzackern separieren kann, für ein spektakuläres Massengefecht an. Vor allem auf dem Rückzug, wenn in der ersten Morgendämmerung der Gebirgswald plötzlich von Zombies wimmelt ...

Das Ende des Abenteurers

Je nachdem, ob die Helden nur die Geschützmeister getötet, das Geschütz beschädigt oder zerstört oder gar die Sklaven gerettet haben, auch je nachdem, wie viele Gegner noch am Leben sind, gestaltet sich der Rückweg zum Geländemarsch oder zur wilden Flucht, auf der durchaus noch weitere Ereignisse den Helden zu schaffen machen können.

Zwei Tage nach dem Eingreifen der Helden werden aber auf jeden Fall die darpatischen Truppen von Sturmfels aus eintreffen und die verbliebenen Schwarzen Schergen entweder in einem erbitterten Gefecht niedermachen oder zum Rückzug in die Berge zwingen. Die Trollzacker, ohne Führung oder Aussicht auf Beute, werden sich alsbald zerstreuen.

Zurück in Rommilys, erhalten die Helden ihren Sold ausgezahlt

und werden mit den Kaiser-Rauls-Schwertern in Bronze (in Silber, falls sie viele Sklaven retten konnten) bedacht. Dazu gibt es von höheren Mächten pro Kopf 250 Abenteuerpunkte sowie je einen freien Steigerungsversuch auf die Talente *Wildnisleben* und *Kriegskunst*; falls sie mit den verschiedenen Fraktionen gut verhandelt haben, auch je einen Steigerungsversuch auf *Etikette* und *Staatskunst*.

Falls die Helden zudem (unwahrscheinlich, aber möglich) Konstruktionszeichnungen und Schußtabellen aus der Hütte der Geschützmeister bergen konnten, erhalten sie nach deren Lektüre (eine Woche intensives Studium) einen Freiwurf auf das Talent *Mechanik* und zwei Freiwürfe auf die Berufsfertigkeit *Richtschütze*.



Missionsziel: Schwarze Lande

Anmerkungen und Vorschläge zu Sondereinsätzen im Rollenspiel
von Jörg Raddatz

Die Besetzung weiter Teile des Mittelreichs und Araniens durch die Truppen Borbarads und seiner Nachfolger haben es mit sich gebracht, daß die verschiedenen aventurischen Mächte, die Besitzungen verloren haben und zurückgewinnen wollen, in stärkerem Maße als je zuvor kleine Gruppen erfahrener Kämpfer auf Missionen ausschicken, die sich weit von den üblichen Aufgaben einer Armee unterscheiden.

Und nicht selten sind es auch gar keine Elitesoldaten, sondern

Abenteurer und Glücksritter, die als eine Art von 'Elite-Söldnern' diese Aufträge erfüllen.

Die folgenden Texte sollen eine kurze Übersicht über die verschiedenen Aspekte solcher Sondermissionen geben – das breite Spektrum ihrer denkbaren Ziele, die Art und Weise der Beauftragung und Ausrüstung der Söldner, aber auch das sonstige Drumherum sowie die Benennung, Ausstattung und Stärke der wenigen Spezialeinheiten, die die Mächte Aventuriens besitzen.

Missionsziele

Die Zahl möglicher Sondereinsätze ist so groß, daß eine vollständige Beschreibung unmöglich ist – und jede Wendung des Krieges kann neue Ziele hervorbringen. Dennoch gibt es einige Standardsituationen, für die üblicherweise Eliteeinheiten statt größerer regulärer Kompanien ausgesandt werden.

Gefangenenbefreiung

Unglückliche, die in den Händen der Heptarchen sind, können in der Regel kaum durch den Einsatz größerer Truppen befreit werden – gerade hier ist es nötig, einige wenige, besonders dafür ausgewählte Kämpfer zu entsenden.

Es ist dabei eine traurige Wahrheit, daß keine der 'weißen' Mächte Aventuriens es sich leisten kann, aufwendige Unternehmen zur Befreiung einiger Bauern zu beginnen. Vor allem Personen aus der jeweiligen Führung wie hohe Adlige, Offiziere, Kirchenführer, bedeutende Magier etc. werden als so wichtig erachtet, daß sich das Risiko und der Aufwand einer Befreiungsmision lohnt. Doch es mag auch immer Personen geben, deren militärische oder politische Bedeutung gering ist, während ihre symbolische oder psychologische Rolle immens ist: So würde auch die Entführung einer populären Bardin oder eines horasischen Verbindungsoffiziers unter Umständen eine größere Mission auslösen.

Zu Beginn des Krieges kam es auch gelegentlich zu Aktionen, bei denen kriegsgefangene Soldaten des Reiches aus frontnahen Gefangenenlagern befreit wurden, was natürlich angesichts der großen Zahl der Gefangenen ein ganz anderes Vorgehen erforderte. In den letzten Monden und Jahren wurden derartige Lager jedoch weitgehend in Innere der Schwarzen Lande verlegt, wo sie kaum erreichbar sind, oder aufgelöst, indem die gefangenen Soldaten entweder versklavt, geopfert oder gar als Überläufer in die Schwarzen Horden eingegliedert wurden.

Das separat erschienene Abenteuer **Tal der Finsternis** bietet ein gutes Beispiel für eine derartige Befreiungsmision.

Informationen im Feindesland sammeln

Es ist eine Tatsache, daß die herkömmliche Spionage trotz der Lebensgefahr für den Spion eine eher langweilige Sache ist und daß der Spion vor allem danach streben muß, seinen Alltag möglichst eintönig zu halten, denn jede Aufregung bedeutet die Gefahr, enttarnt zu werden. Für Rollenspielabenteuer eignet sich derlei kaum.

Etwas anderes ist es, wenn die gewünschten Informationen nicht von KGIA-Agenten in Yol-Ghurmak oder Jergan (die es gewiß auch gibt) geliefert werden kann und die einzige Möglichkeit darin besteht, Leute über die Grenze zu schicken, die Gerüchten nachgehen, feindliche Truppenverteilungen ausspähen und anderweitig Informationen über die Stärken und Schwächen des Feindes sammeln. Solche Aktionen sind nicht allein wichtig, sie sind auch sehr gefährlich und oft schier tödlich. Die Schwierigkeit des Eindringens ins Feindesland und des schieren Bewegens durch das feindselige Gelände bringt oft mit sich, daß der Auftrag der Einsatzgruppe nicht lautet, alleine Wissen zu sammeln und ihrem Auftraggeber zu bringen, häufig haben sie auch den erweiterten Auftrag, bestimmte aufgespürte Mißstände nach Möglichkeit beizulegen, wenn sie schon einmal da sind. Eine Aufklärungsmision mag daher schnell in eine Sabotage- oder Hinrichtungsmision hinauslaufen, wenn die Helden erst einmal vor Ort sind.

Im Herz der Finsternis in diesem Heft beginnt als klassische Aufklärungsmision, die dann aus dem Ruder läuft.

Feindliche Anführer ausschalten

Als das Mittelreich und das Liebliche Feld noch rivalisierende Mächte waren, gab es trotz aller Zwistigkeiten das ungeschriebene Abkommen, auf Anschläge gegen die führenden Köpfe des gegnerischen Landes zu verzichten – und selbst das machthungrige Al'Anfa hielt sich weitgehend an diese stillschweigende Vereinbarung.



Zwischen den 'weißen Mächten' und den Heptarchenreichen gibt es derlei Schonung hingegen nicht. Für den Schutz der Hohen Häupter in Gareth, Zorgan, Perricum und anderenorts sind in der Regel die jeweils eigenen Sicherheitstruppen zuständig, während die Helden durchaus mit dem Gegenteil zu tun bekommen mögen: Während direkt Anschläge gegen die Heptarchen selbst wegen deren immenser übernatürlicher Macht wenig Erfolg versprechen, wird es immer wieder Unternehmungen gegen, in deren Mittelpunkt die Gefangennahme oder 'Hinrichtung' eines Heerführers oder Statthalters der Heptarchen steht. Die Gefangennahme wird meist bevorzugt, da sie dem Auftraggeber die Möglichkeit zu einem wirkungsvollen Schauprozess sowie einem (oft noch wirkungsvolleren) gründlichen Verhör gibt. In der Praxis können die meisten Sondereinheiten aber bereits froh sein, wenn ihnen die Ermordung der Zielperson gelingt.

Die in diesem Heft präsentierten Abenteuer **Wolfsgeflüster** und **Wenn Kinderaugen staunen** beschreiben Missionen mit deutlichen Zügen eines Angriffs gegen einen wichtigen feindlichen Anführer.

Ressourcen des Feindes sabotieren

Wenn man von den skrupellosen Al'Anfanern und einigen tulamidischen Stadtstaaten absieht, gibt es keine nicht-borbaradianische Macht, die mit den Heptarchien Handel treiben würde – und das bedeutet, daß diese auf die beschränkten Ressourcen und Naturschätze Maraskans, Tobriens, der Tundra und Ost-Araniens angewiesen sind und zerstörte Infrastruktur (wenn dieses moderne Wort einmal gestattet sei) kaum in der nötigen Zeit ersetzen können.

So wird etwa der ganze Seehandel der drei tobrischen Heptarchien notgedrungen über Mendena abgewickelt, da diese Reiche keinen anderen Seehafen besitzen. Die Hafenanlagen Mendenas sind daher ein wichtiges Ziel für Sabotageaktionen des Mittelreiches. 'Kleinere' und weniger spektakuläre Ziele in Tobrien sind etwa Brücken, Schiffe, Beschwörungsplätze, in Maraskan auch die wenigen Straßen selbst, um den Handel und die Truppenbewegungen zu erschweren. In Oron sind dämonische Weinberge, im Eisreich die Förderanlagen für das Theriak naheliegende Angriffsziele.

Waffen und Truppen des Feindes sabotieren

Eine direktere Variante des Angriffs auf Ressourcen der Heptarchien ist die Zerstörung von bedrohlichen Waffen und Gerätschaften. Wenn eine Fünf-Personen-Einheit die Vergiftung einer Kompanie der Schwarzen Horden bewerkstelligen kann, mag das vielen Dutzend Mittelreichern oder Araniern das Leben retten. Etwas 'friedlichere' Varianten sind die Zerstörung von Waffen wie Hylail Brandöl oder die Kaperung von herkömmlichen Waffentransporten. Derartige Missionen sind noch am ehesten mit herkömmlichen Kampfeinsätzen zu vergleichen, da bei

ihnen zwar große Heimlichkeit, aber nicht wirklich Finesse und Subtilität erforderlich ist.

Ein Beispiel für eine derartige, sehr geradlinige Mission bietet das Abenteuer **Der Zyklop von Neuborn** in diesem Heft.

Schlüsselpositionen einnehmen und Eroberungen vorbereiten

Ein klassische Aufgabe für Sondereinheiten ist es auch, der eigentlichen Armee voraus in Feindesland vorzustößen und dort strategische Schlüsselpositionen zu besetzen und gegen den Feind zu halten, bis die Masse der Hauptarmee herbeigekommen ist. Noch vor Aufklärungsunternehmen sind solche Missionen diejenigen mit der höchsten Todesrate in den Reihen der Sondereinheiten, denn hier haben sie es mit einem hellwachen Feind zu tun, der höchstwahrscheinlich genauso gut die strategische Bedeutung bestimmter Plätze kennt, ausreichend Zeit hatte, sich mit den örtlichen Beschaffenheiten vertraut zu machen, und der vor allem einen ähnlichen Vorstoß erwartet.

Hier muß betont werden, daß die Frontlinien zwischen den Schwarzen Landen und ihren Gegnern für die nächsten Jahre recht festgefügt erscheinen – und eine Rückeroberung Ysilias durch Kaiserliche oder Llankas durch Araniens ist etwas, das so bald nicht vom offiziellen aventurischen Geschichtsverlauf unterstützt werden wird.

Eroberungen der 'weißen Länder' müssen also ein, zwei Ebenen niedriger angesiedelt sein, wenn sie nicht der Geschichtsschreibung widersprechen sollen – doch die Eroberung wichtiger Pässe und Täler in der Schwarzen Sichel oder den Trollzacken, die Einnahme von kleineren Garnisonen auf Maraskan und dergleichen ist durchaus möglich, wenn nicht jede Woche eine Burg an die Kaiserlichen fällt.

Widerstandsgruppen bilden und ausbilden

Innerhalb der Grenzen der Schwarzen Lande gibt es so viel Unterdrückung, daß die Entstehung von unzufriedenen Verschwörergruppen nur eine Frage der Zeit ist. Diese Freiheitskämpfer sind oft ein wild zusammengewürfelter Haufen, der von kaisertreuen Adligen über aufrechte zwölfgöttergläubige Handwerker und Bauern bis zu gesetzlosen Räufern reichen mag – doch in dieser Zeit der Not fragt man auch in Gareth wenig nach der Lebensgeschichte seiner Verbündeten.

Derartige Widerstandsgruppen haben jedoch fast alle den deutlichen Nachteil, daß sie sich nur wenig auf die Kniffe und Schliche des Kampfes aus dem Verborgenen verstehen. Vor allem das Mittelreich und Araniens sind daher dazu übergegangen, einzelne Sondereinsatztrupps als Ausbilder auszuschicken, wenn man in Wehrheim oder Zorgan von der Existenz solcher Gruppen erfährt. Die Aufgabe der Elitesoldaten ist eine sehr ungewöhnliche, sollen sie doch vor allem Waffenübungen und Kampfkennnisse sowie ein Grundwissen in Kriegskunst vermitteln, geheime Kommu-



nikationswege mit dem Auftraggeber vereinbaren und alles tun, um die Moral der Widerstandskämpfer zu festigen. Die konkrete Leitung von Unternehmungen wie den zuvor beschriebenen tritt dagegen eher zurück.

Im Extremfall warten die genannten Mächte nicht einmal ab, bis sie von einer vorhandenen Widerstandsgruppe erfahren, sondern senden eine Sondereinheit aus, um in einem strategisch wichtigen Gebiet die dort vermuteten Unzufriedenen in einer neuen Freiheitskämpfergruppe zu sammeln und zu organisieren – doch das ist natürlich immer besonders riskant und ohne den Einsatz von Hellsichtzaubern praktisch unmöglich, denn ein einzelner fauler Apfel im Korb kann ausreichen, alles zu verderben: Potentielle Verräter müssen von Anfang an radikal entfernt werden, ohne dabei Aufsehen zu erregen. Ein anderes, häufigeres Problem mag auch durch die Zielsetzung der Untergrundkämpfer entstehen: So manche streben nach Freiheit, aber nicht nach der Rückkehr unter die Herrschaft des Kaisers ...

Feindlichen Untergrund bekämpfen

Diese Art von Missionen unterscheidet sich vor allem dadurch von

den übrigen, daß sie die Kämpfer nicht in die Schwarzen Lande führt: Nach derzeitigem Wissen gibt es in den 'weißen Ländern' und Orden keinen erkennbaren Untergrund, der mit dem Borbaradianismus oder einzelnen Heptarchen sympathisiert – mit der erwähnenswerten Ausnahme Araniens, wo vermutlich einige Leute mit den 'legitimen Herrschaftsansprüchen' Dimionas und der scheinbar verführerischen Erscheinung Orons liebäugeln. Dennoch gibt es in allen Ländern schlechte Erfahrungen mit Agenten der Heptarchen, die letztlich das tun, was die Helden auf der anderen Seite der Front tun mögen: mit Anschlägen und Sabotageaktionen Angst und Schrecken unter den Soldaten und Untertanen des Landes säen.

Diese Umstürzler sind in der Regel eingeschleuste Kämpfer aus den Schwarzen Landen selbst, da es, wie gesagt, im Mittelreich keinen pro-borbaradianischen Untergrund gibt – doch darf man nie vergessen, daß selbst die *Agentur* nicht jede Reichtmeile kaiserlichen Landes kontrollieren kann – und gerade in den Wäldern Weidens und den Gebirgen gibt es zahlreiche Plätze, wo sich feindliche Kämpfer genauso gut in verlassenem Dörfern oder Gutsböfen verbergen können wie es die Orks seit Jahrzehnten tun ...

Missionstypen

Die KGIA und viele andere Auftraggeber unterscheiden prinzipiell Missionen nicht nur nach ihrem *Ziel*, sondern auch nach der *Art der Ausführung*. Dabei sind drei Kategorien üblich geworden.

Offen: Weder die Tatsache, daß die Mission stattgefunden hat, noch der Auftraggeber werden geheimgehalten. Typische Beispiele wären die Befreiung entführter Graumagier durch die Grauen Stäbe oder die Zerstörung frontnaher Feindeslager durch kaiserliche Stellen. Das bedeutet zugleich, daß die Bekleidung und Ausrüstung der Einsatztruppen aus den herkömmlichen Arsenalen erfolgen kann, da es gleichgültig ist, ob verlorene oder zurückgelassene Ausstattung als 'typisch Wehrheimer Schmiedeerzeugnis' (oder was auch immer) identifiziert werden kann. In besonderen Fällen wird den Helden gar irgendein Beweis mitgegeben (eine Fahne, eine Proklamation, ein Götterbild o.ä.), den sie an Ort und Stelle zurücklassen sollen, um den Heptarchen die Durchsetzungskraft des Auftraggebers vor Augen zu führen.

Verschleiert: Daß die Mission stattgefunden hat, kann bekannt werden, der wahre Auftraggeber muß jedoch verborgen bleiben: So mag etwa das Mittelreich eine Sabotageaktion gegen die Drachengarde Rhazzazors verschleiern, indem sie sich als Mitglieder der oronischen Rotmäntel ausgeben und ausrüsten.

In einem solchen Fall muß und wird der Ausrüster einige Mühe darauf verwenden, die Herkunft des Sonderkommandos zu verschleiern: Waffen sind bei Söldnereinheiten meist ohnehin bunt zusammengewürfelt, doch eventuell werden gefälschte Uniformen und Abzeichen ausgegeben, mitunter auch vergleichbare 'Beweise' wie bei offenen Missionen, die dann natürlich gefälscht sind, um Zwietracht zu säen. Eventuell wird der Auftraggeber bewußt eine 'Söldnertruppe' aus Thorwalern, Novadis etc. zusammenstellen, um deren Herkunft weiter zu verschleiern.

Verborgen: Schon die Tatsache, daß die Mission überhaupt abgelaufen ist, muß geheim bleiben, und damit natürlich auch der Auftraggeber. In diese Kategorie fallen alle geheimen Späh- und Erkundungsmissionen, denn natürlich wird der Feind wichtige Dinge ändern, wenn er weiß, daß sie ausspioniert wurden. Hier ist wiederum die Ausrüstung weniger gezielt auszusuchen, denn *es darf nichts zurückbleiben*, was auf die Anwesenheit des Sonderkommandos hindeutet.

Möglicherweise wird allerdings besonders darauf geachtet, daß die Soldaten zusätzliche Maßnahmen ergreifen und Ausrüstung mitnehmen, um sich zu verbergen. Für solche Aufträge sollten im Idealfall nur die erfahrensten Waldläufer gewählt werden, da Schnelligkeit und Unauffälligkeit weit wichtiger sind als Durchschlagskraft im Nahkampf.

Vor und nach der Mission

Auch wenn für die Spieler die eigentliche Mission natürlich im Vordergrund steht, mag es für den Meister recht nützlich sein,

zu wissen, welches Drumherum üblicherweise abläuft, bis ein Auftrag an die erteilt wird, die ihn tatsächlich ausführen sollen.



Zwar spricht nichts dagegen (zumindest nicht viel), wenn Ihre Helden wie eh und je von irgendwelchen Leuten in der Taverne angeworben werden, weil sie gerade als einzige einen freien Platz am Tisch haben – aber es kann doch wesentlich stimmungsvoller sein, sich ein wenig nach der Prozedur zu richten, die die Reichsarmee und verwandte Stellen verwenden.

Voranmeldung

Die ‘weißen Mächte’ verwenden notgedrungen auch Söldner für ihre Sondermissionen – doch sie werden sie nicht irgendwo in der Kneipe auflesen. Üblicherweise ist es nötig, sich bei einer offiziellen Stelle um die Aufnahme in eine Söldner-Liste zu bewerben, in die einzelne Leute und (natürlich noch lieber) fertige Trupps und Einheiten eingetragen werden.

Gefragt wird nach Name, Alter, Geburtsort und besonderen Fähigkeiten. Zu letzterem zählen etwa der erfolgreiche oder auch nur zeitweilige Besuch einer Kriegerakademie oder Magierakademie, der sonstige Besitz von Zauberkraften, vorherige Handwerksausbildung (Berufsfertigkeiten), Fremdsprachenkenntnisse, aber auch ganz andere unübliche Fähigkeiten wie Lesen und Schreiben, ja, allgemein meisterliche Fertigkeiten (regeltechnisch: Talente ab 10). Die vielleicht wichtigste Angabe ist aber die Adresse, wo die Obrigkeit die Helden bei Bedarf erreichen kann.

Ganz wie in der alfanischen Fremdenlegion wird wenig nach dem Woher gefragt, nur eine Überprüfung auf Dämonenmale erfolgt. Daß bei dieser summarischen Erfassung einige zweifelhafte Gesellen durchschlüpfen können, ist unangenehm, aber unvermeidlich. Und wer weiß, manche Helden könnten sonst vielleicht gar nicht an derlei Missionen teilnehmen ...

Üblicherweise werden die Angaben dann einige Zeit lang überprüft und archiviert (es ist also realistisch, daß die Helden mindestens ein ganz anderes Abenteuer erleben), ehe man sie für eine bestimmte Mission in Betracht zieht und wieder anspricht.

Belohnung

Neben den genauen Umständen der Mission ist vielfach noch die Frage der Bezahlung zu klären. Das tut nur selten der eigentlich Auftraggeber, meist ist es ein untergeordneter Zahlmeister, Kämmerer etc. Die Teilnahme an Sondermissionen wird üblicherweise anders als herkömmlicher Wach- und Begleitdienst nicht mit Tagegeldern entlohnt, da es oftmals auf die schnelle Erfüllung des Auftrages ankommt und man nicht riskieren will, daß eine Einheit trödelt, um ihren Sold aufzustocken.

Die meisten Auftraggeber zahlen gut, aber den größten Teil erst nach Erledigung der Mission – denn bei ihnen verfängt das Argument vieler Abenteurer nicht, man müsse sich ja erst angemessen ausrüsten. Üblich sind etwa 250 Silbertaler pro Person, wenn die Aufgabe voraussichtlich weniger als einen Monat in Anspruch nimmt und nicht *außergewöhnlich* riskant ist. Bei besonders gefährlichen Missionen kann die Prämie bei 500 Silbertalern und mehr liegen.

Die benötigte Ausrüstung wird üblicherweise nur ausgeliehen, von offensichtlichen Verbrauchsgütern wie Nahrung oder Verbandsmaterial natürlich abgesehen. Dazu ist es nicht unüblich, Magiebegabten als Entlohnung für ihre besonderen Kräfte zusätzlich zum sonstigen Lohn eine Anwendung Zaubersprüche zu bezahlen. Ansonsten werden Elixiere nur in absolut dringlichen Not- und Sonderfällen gestellt: Heiltränke kosten immerhin durchschnittlich 100 S, Zaubersprüche sogar 600 S. Ähnlich verhält es sich mit Heilkräutern etc.

Anwerbung

Sind die Helden erst einmal im jeweiligen Stützpunkt versammelt, erfahren sie von ihrem Auftraggeber die nötigen Details der zu erfüllenden Mission. Der Meister sollte sich für diese Figur ein oder zwei harmlose Eigentümlichkeiten wie leichte Sprachfehler oder typische Redewendungen zurechtlegen, um den Eindruck zu vermeiden, daß die Helden ihren Auftrag von einem seelenlosen ‘Missionsautomaten’ erhalten.

Ein korrekter Missionsauftrag sollte mindestens folgende Angaben enthalten:

Bezeichnung: eine kurze Benennung der Operation, die möglichst wenig über Ziel und Ort der Unternehmung verrät. Wer eine Mission im Radromtal bei Warunk und Beilunk mit dem Namen ‘Operation Bedonernte’ versieht, gehört vor ein Kriegsgericht.

Lagebericht: Was ist über die aktuellen Zustände im Einsatzgebiet, vor allem über die dortigen Kräfte des Feindes und über mögliche Unterstützung für die Helden, bekannt?

Auftrag: der Kern der Angelegenheit: *Wer soll was wann und wo weshalb* und mit *welchem Ziel* tun. Die übergeordneten Gründe für die Mission müssen nicht genannt werden, wohl aber alles, was zu ihrer Erfüllung nötig ist.

Rückzug: Wie sollen die Helden den Rückweg zum Hauptquartier wählen? Hier ist häufig nur die Angabe: „Wie es die Lage erlaubt“ möglich.

Bestätigung

Sehr wichtig und auch rollenspielerisch sinn- und stimmungsvoll ist dieser Punkt, bei dem die Helden die Mission noch einmal in ihren eigenen Worten rekapitulieren müssen. Dabei wird der Auftraggeber sie regelrecht verhören und nachfragen, was die Helden tun werden, wenn sich diese oder jene Vermutung als falsch erweist oder eine Gegebenheit sich ändert. Der Sinn dieses Punktes, der oft einige Zeit in Anspruch nehmen mag, liegt darin, daß wirklich jeder begreifen soll, was er zu tun hat. Es gibt Spielleiter, die so weit gehen, daß sie hier noch ungeeignete Charaktere aussortieren, die offensichtlich nicht zur Ernsthaftigkeit eines solchen Szenarios passen.

Ausstattung

Auf die Bestätigung folgt in der Regel eine mehr oder minder lange



Pause, die von einer Viertelstunde bis zu einigen Tagen dauern kann, ganz danach, wie dringlich die Mission ist. Vor deren Beginn jedenfalls werden die Helden vom Zeugmeister des Auftraggebers die nötige Ausrüstung erhalten.

Die möglichen besonderen Ausrüstungsteile sind natürlich von Auftraggeber zu Auftraggeber verschieden.

Rapport

Ein wichtiger und im Rollenspiel manchmal vergessener Teil einer Sondermission ist der Bericht, der nach dem Abschluß der Mission im Hauptquartier erstattet wird. Damit sich die Helden ihr Geld wirklich verdienen, müssen sie ihre neu gewonnenen Kenntnisse in nutzbarer Form dem Auftraggeber mitteilen – und es ist geradezu eine gängiges Klischee, daß zurückkehrende Sondereinheiten erst einmal einem gründlichen Verhör unterzogen werden, ehe sie sich auch nur waschen und etwas essen dürfen. Nicht alle Auftraggeber verfahren so rigoros, aber wir wollen den Meister hier ausdrücklich ermutigen, die Helden (und Spieler) auf diese Weise das Geschehene berichten und damit rekapitulieren zu lassen. Achten Sie vor allem darauf, daß gründlich nach den Dingen gefragt wird, die den Auftraggeber interessieren: Nicht die Befindlichkeiten der Helden sind wichtig, sondern was sie über feindliche Truppen und deren Aufmarsch, über mögliche Verbündete und Stützpunkte der eigenen Seite oder auch über Fehler im Kartenwerk (gerade in Maraskan häufig) herausgefunden haben.

Manche Spielleiter gehen so weit, die Vergabe der vollen AP-Zahl davon abhängig zu machen, ob die Helden einen vernünftigen Rapport abgeben können oder ob sie einfach ins Hauptquartier stolpern, heilfroh, daß alles vorbei ist.

Vertrauliche Informationen

Außerordentliche Informationen gehören zur Vorbereitung einer diffizilen Sondermission dazu. Sehr typisch ist dabei die interne Rangelei um Originalquellen und Auswertungen: Denn jeder Aufklärungsdienst hat ein großes Interesse daran, seine Zuträger, Informanten und Spione zu schützen, und dabei den begründeten Verdacht, daß unbearbeitete Originalberichte zu viel über die Identität wichtiger Spione verraten können – und viele Spitzelmeister hegen begründetes Mißtrauen gegen 'irgendwelche Soldaten' und befürchten, daß diese verfängliche Angaben ausplaudern können.

Die Planer von Geheimmissionen ihrerseits mißtrauen den beruflichen Auswertern in den Spitzeldiensten und fürchten, daß diese die wichtigsten Hinweise und Andeutungen für das Gelingen eines Planes in ihrem Übereifer verschweigen. Kurzum, gerade in der großen Armee des Mittelreiches herrscht ein steter Konflikt, und es ist regelrecht zur Prestigefrage geworden, wer bearbeitete Analysen und wer unbeschnittene Originaltexte vorgelegt bekommt. Der Rang eines Offiziers spielt dabei oft eine weit geringere Rolle als sein Einfluß bei höherer Stelle.

Nachfolgend finden Sie eine im Mittelreich übliche Art, diverse Berichte nach ihrer Verlässlichkeit zu bewerten:

Zuverlässigkeit der Information	Zuverlässigkeit der Quelle
1 bestätigt aus anderen Quellen	1 absolut zuverlässig
2 vermutlich zutreffend	2 gewöhnlich zuverlässig
3 möglicherweise zutreffend	3 ziemlich zuverlässig
4 zweifelhaft	4 selten zuverlässig
5 unwahrscheinlich	5 unzuverlässig
6 nicht beurteilbar	6 nicht beurteilbar

Die Einstufung wird durch einem Strich getrennt geschrieben. Eine Information 1-4 ist z.B. durch andere Quellen bestätigt, auch wenn sie von einer nur gelegentlich verlässlichen Informanten stammt. Wahrscheinlich wird es sich um einen Allgemeinplatz handeln.

Sie als Meister können diese Klassifizierung auch nutzen, um Informationen zu bestimmen, die sie den Helden zur Verfügung stellen, in dem Sie zwei W6 werfen. Den Inhalt der 'zweifelhaften Informationen von einer gewöhnlichen zuverlässigen Quelle' (4-2) müssen Sie natürlich passend zum Szenario selbst festlegen.

Zwölf Regeln für Sondereinheiten

Dieser Text, verfaßt vom halbelfischen Marschall Golambes von Darpatien, ist besonders an die Krieger und Walddläufer unter seinem Kommando gerichtet, enthält aber sehr viel nützliche Hinweise, die jedem Helden auf Sondermission dienlich sein können:

- »1. Haltet eure Ausrüstung stets so bereit, daß ihr binnen hundert Herzschlägen marschfertig seid!
2. Marschier leise, als wärt ihr auf der Jagd!
3. Marschier in einer einzelnen Reihe, damit eure Spuren nicht eure Anzahl verraten!
4. Marschier mit soviel Abstand, daß ein feindlicher Pfeil nicht zwei von euch durchschlagen kann! Geht keine Risiken ein, die nicht nötig sind!
5. Marschier im Sumpf und feuchtem Gelände Seite an Seite, um keine tiefen, lesbaren Spuren zu erzeugen!
6. Überquert einen Fluß nie an einer üblichen Furt.
7. Marschier stets, bis es dunkel wird!
8. Setzt euch nicht zum Essen hin, ohne Wachen aufzustellen.
9. Beim Lagern schläft die Hälfte der Soldaten, während die andere wacht! Nächtliche Einzelwachen sind für Selbstmörder und Zivillisten!
10. Nehmt nie zweimal den gleichen Weg zum Stützpunkt zurück, sonst wird jemand euch auflauern.
11. Wenn ihr merkt, daß jemand euren Spuren folgt, schlägt einen weiten Kreis zurück und überfällt ihn.
12. Gefangene Feinde müssen getrennt gehalten werden, bis ihr sie verhören konntet, oder sie werden sich Lügen zurechtlegen.«



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger
oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg
oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen,
die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben.

Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte
Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-
phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der
Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen
mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen
uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des
Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse
auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein
wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen
– und Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille, sich gemeinsam mit anderen von
Aventurien begeistern zu lassen.

SCHWARZE SPLITTER

Mag der Dämonenmeister Borbarad auch vergangen sein – sein unseliges Erbe
besteht weiter. In ihren Reichen schmieden seine Nachfolger finstere Pläne
gegeneinander und gegen die Verteidiger des Wahren und
Guten, um doch noch ganz Aventurien unter das Joch
der Dämonenkronen zu zwingen.

Doch götterlob sind auch sie nicht unverletzlich,
sondern können durch gezielte Schläge
geschwächt werden – Schläge, wie sie von kleinen,
heldenhaften Gruppen wagemutiger Abenteurer
weit hinter den feindlichen Linien geführt werden
können. Aber nur wenige Recken kehren
lebendig aus den Schwarzen Landen zurück ...

Diese Sammlung enthält fünf Abenteuer um
Missionen in den Schwarzen Landen und einen
Anhang über das Entwerfen weiterer Aufträge.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 93

SPIELER

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab
14 Jahren

KOMPLEXITÄT (Meister/
Spieler): mittel

ANFORDERUNGEN

(Helden): Heimlichkeit,
Kampffertigkeiten, Zauberei,
Interaktion

STUFEN

5 – 12

ORT UND ZEIT

Schwarze Lande,
ab 29 Hal / 1022 BF

Zum Spielen dieses Abenteuers
benötigen Sie das Abenteuer-Basis-
Spiel; dieses Buch enthält alle
weiteren Informationen, um als
Meister des Schwarzen Auges eine
Gruppe von Spielern durch das
Abenteuer zu führen. Kenntnis der
Boxen Mit Mantel, Schwert und
Zauberstab, Götter, Magier und
Geweihete sowie Borbarads Erben ist
für den Meister hilfreich, aber nicht
erforderlich.

ISBN 978-3-95752-916-9

10342PDF