



LEGENDEN AUS DUNKLEN ZEITEN



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

LEGENDEN AUS DUNKLEN ZEITEN

U L I S S E S S P I E L E



AVENTURIEN®



VERLAGSLEITUNG

MARIO TRVANT

REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL, DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

COVERBILD

ANNA STEINBAUER

INNENILLUSTRATIONEN

FU FU FRAUENWAHL, VERENA SCHNEIDER,
ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

KARTEN & PLÄNE

DIANA RAHFOTH

GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

UMSCHLAGGESTALTUNG UND SATZ

CHRISTIAN LONISING

Copyright ©2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. 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 978-3-86889-580-3

Originalausgabe



LEGENDEN AUS DUNKLEN ZEITEN

SECHS KURZABENTEUER
IN DEN DUNKLEN ZEITEN

REDAKTION
ALEX SPOHR

Mit Texten von
MARTIN BADE, MARIE MÖPKEMEYER, FLORIAN MÜLBERT,
MICHAEL ROST, MARC THORBRÜGGE, CHRISTIAN VOGT,
JUDITH C. VOGT

Mit Dank an
DIETRICH BERNHARDT, OLIVER BLESSEN, GERO EBLING,
FRANZ JANSON UND KARSTEN WIEGERS



INHALT

Der Verborgene Funke	6
Kapitel I: Zwischen Trümmern und Despoten	8
Kapitel II: Hämmer und Eulen.....	12
Kapitel III: Das Siegel bricht	15
Ausklang: Der Träger des Göttlichen Funkens	17
Anhang I: Porta Nasulea	18
Anhang II: Dramatis Personae.....	20
Inspectores	22
Kapitel I: Wasser für Bosparan.....	23
Kapitel II: Im Schatten des Aquädukts.....	24
Kapitel III: Pons Sikramis	25
Kapitel IV: Der Aufstand	29
Anhang: Dramatis Personae.....	31
Dunkle Gassen, schwimmende Straßen	35
Anhang: Dramatis Personae.....	44
Aslabans Erbe	48
Kapitel I: Ein Mudramul in Nöten	49
Kapitel II: Im Serail al-Kebîr.....	50
Kapitel III: Das Schicksal nimmt seinen Lauf.....	54
Kapitel IV: Im Grab des Meisters	57
Kapitel V: Ein Szepter zu bändigen	59
Anhang.....	59
Vitis Shinxiris	66
Kapitel I: Boten und Diebe	67
Kapitel II: Zwischen den Fronten	68
Anhang I: Dramatis Personae	70
Anhang II: Artefakte	74
Auf Ahnenpfaden	75
Die Dunklen Zeiten –	
Anno XV1 Daleki (385 v.BF).....	77
Kapitel I: Es begann mit einer Orgie	78
Kapitel II: Im Pantherbau	79
Kapitel III: Die Ruferin der Leere.....	81
Kapitel IV: Mit den Segeln Satinavs	84
Anhang I: Dramatis Personae	88
Anhang II: Artefakte	90



VORWORT

Willkommen in einer der finstersten Epochen der aventurischen Geschichte: den *Dunklen Zeiten*!

In Ihren Händen halten Sie die Anthologie **Legenden aus Dunklen Zeiten**, eine Sammlung von sechs Gruppenabenteuern, die die Helden in jene dekadente und unsichere Zeit führen wird.

Entstanden ist die Anthologie durch die Beiträge des Abenteuerwettbewerbs „*Die Dunklen Zeiten*“, den das DSA4-Forum zusammen mit Ulisses Spiele ausgerichtet hat (an dieser Stelle auch noch einmal vielen Dank den Juroren für ihre Zeit und Mühe). Die besten Beiträge wurden redaktionell noch einmal überarbeitet und werden Ihnen nun hier präsentiert.

Zunächst führt **Der Verborgene Funke (1)** von *Marc Thorbrügge* die Helden in die heruntergekommene Hafenstadt Porta Nasulea. Sie sollen dort nach dem Kind eines Horas suchen, dem Ergebnis eines Seitensprungs des Herrschers. Sein Kind verfügt jedoch durch seine Blutlinie über große Macht und eine Geheimorganisation will es töten. Und nur die Helden können den Mord rechtzeitig verhindern.

Inspectores (2) von *Martin Bade* lässt die Helden in die Rolle von Aufsehern schlüpfen, die den Bau eines riesigen Aquädukts überwachen. Auf der Baustelle müssen sie sich mit Goblins und den Intrigen der Baumeister herumschlagen und dafür sorgen, dass das Aquädukt rechtzeitig fertig wird.

In Cuslicum hat sich ein gefährlicher Kult eingenistet, der alten Göttern folgt und während eines Thronkrieges Partei für eine der Seiten um den bosparanischen Horasthron ergreift. Das Abenteuer von *Florian Mülbert* trägt passend dazu den Titel **Dunkle Gassen, schwimmende Straßen (3)**, denn genau dort müssen die Helden nach den Kultisten suchen.

Nicht im Bosparanischen Reich, sondern im Diamantenen Sultanat spielt das Abenteuer **Aslabans Erbe (4)** von *Michael Rost*. Der alte Kophtha Aslaban spürt seinen eigenen Tod und will einen Erben ernennen, doch ahnt er nicht, dass seine po-

Abkürzungsverzeichnis

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

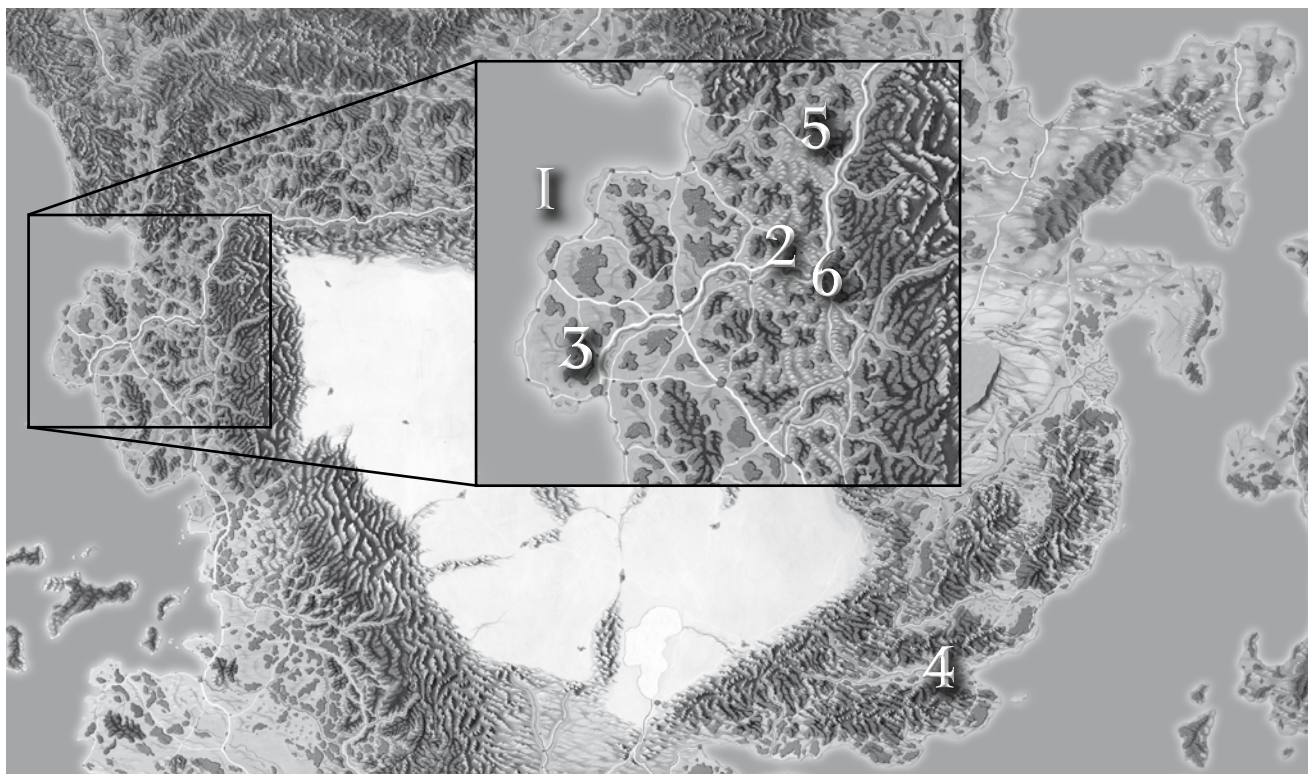
DDZ	Settingbox Die Dunklen Zeiten
HdG	Spielhilfe Helden der Geschichte
IBdD	Spielhilfe Im Bann des Diamanten
Katakomben	Spielhilfe Katakomben und Kavernen
OIC	Regelerweiterung Ordnung im Chaos
SüB	Spielhilfe Schatten über Bosparan
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZooBotanica	Regelerweiterung Zoo-Botanica Aventurica

tenziellen Nachfolger bereits hinter seinem Rücken um sein Erbe streiten. Nur den Helden kann es gelingen, die Machenschaften der Schurken aufzudecken.

In **Vitis Shinxiris (5)** von *Marie Mönkemeyer* geraten die Helden eher durch Zufall in ein Abenteuer hinein. Sie werden Zeuge, wie jemand einen tapferen bosparanischen Soldaten umbringen will und versuchen, den feigen Anschlag aufzuklären. Zudem müssen sie einen Feldherrenstab zu seinem Bestimmungsort bringen und diesen vor Dieben beschützen.

Auf Ahnenpfaden (6) von *Judith und Christian Vogt* spielt im hunderttürmigen Bosparan. Doch das Abenteuer führt die Helden nicht nur in die aventurische Vergangenheit. In der Gegenwart müssen sie sich mit den Problemen ihrer Ahnen auseinandersetzen, um der Geschichte einen guten Ausgang zu bescheren.

Waldems, im Sommer 2011
Alex Spohr



DER VERBORGENE FUNKE

von Marc Thorbrügge

Stichworte zum Abenteuer: Die Suche nach einem Kind einer besonderen Blutlinie, Recherche in einer alten Stadt, Geheimgesellschaften.

Ort: Westküste des Horasiats

Zeit: Ein beliebiger Sommer in den Dunklen Zeiten.

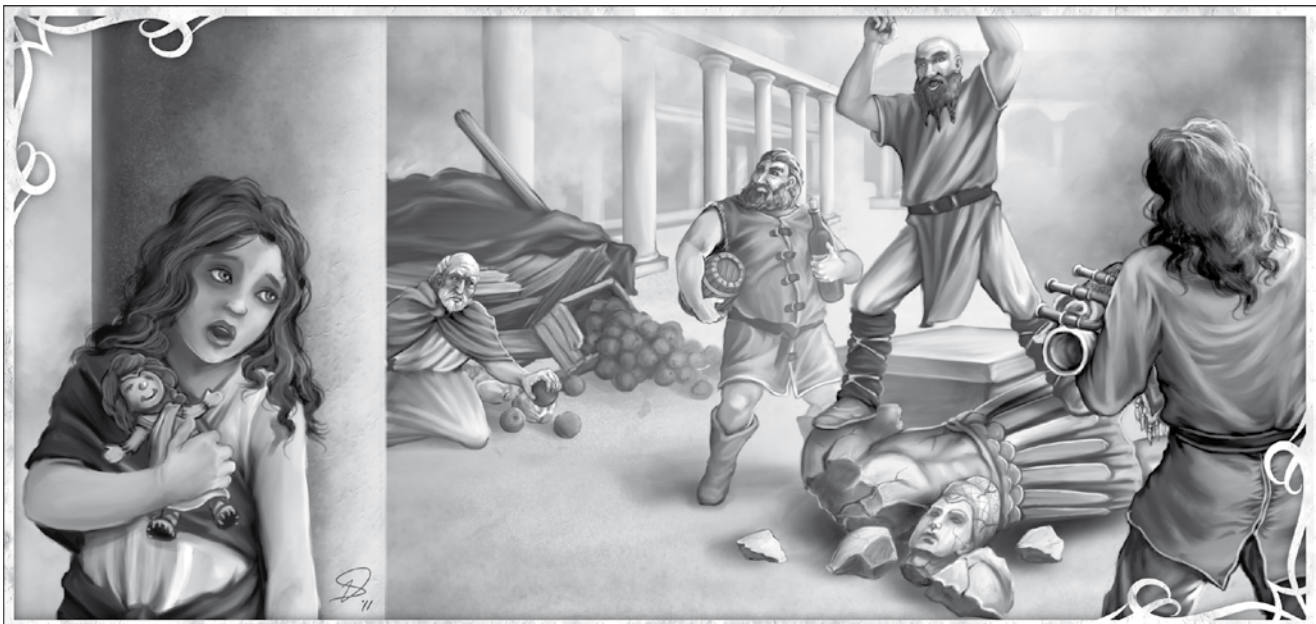
Komplexität: Spieler: niedrig / Meister: mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

„Die Ruinen am Nasulstrand? Dies, mein Junge, sind die letzten Reste der alten Stadt Porta Nasulea, in welcher der Großvater meiner Großmutter aufwuchs. Ihre Bewohner lebten dort für viele Menschenalter in Frieden und Wohlstand. Doch dann wandte sich der Blick des Horas von ihr ab und die Barbaren des Nordens nutzten diese Stunde der Schwäche. Scharen von ihnen kamen über das Meer. Schwarze Drachen reitend und flammende Äxte schwin-

gend. Die braven Bürger der Stadt wurden von ihnen zerhackt wie Holz und die prächtigen Tempel niedergebrannt. Aber da, als die Stunde am schwärzesten war, sandte der göttliche Horas eines seiner Kinder, um die Menschen zu beschützen. Edel war er, sowohl von Gestalt als auch im Geist, denn in ihm war das Licht seines Vaters. Dies ist seine Geschichte ...“

—Beginn der Erzählung eines alten Fischers an der Küste des Thalassions



DEM MEISTER ZUM GELEIT

In den Dunklen Zeiten zerfallen unzählige Städte, die einst im Glanz des Reiches erstrahlten, zu Staub und werden vergessen. Die Helden geraten in diesem Abenteuer aufgrund der Suche nach einem möglichen Träger des Ucuri-Funkens mitten in die Ereignisse, die zum Untergang einer ehemals prächtigen Stadt führen.

HINTERGRUND

WAS BISHER GESCHAH ...

Der Seitensprung eines alten Horas führte zur Geburt eines Bastards, dessen Nachfahren in den Dunklen Zeiten die Aufmerksamkeit der *Wahrer des Göttlichen Funkens* wecken. Diese Organisation sucht nach den Trägern des Ucuri-Funkens, dem Erbe der alten Herrscher (**SüB 71f**). Wer den Funken in sich trägt, besitzt das Potenzial zu herrschen und Wunder zu wirken. Die Wahrer wollen diese Menschen beschützen, da sie in ihnen eine Möglichkeit sehen, das Reich zu retten. Ein altes Schriftstück gerät ihnen durch Zufall in die Hände und enthüllt, dass eine Familie unbekannten Namens aus der alten

Hafenstadt Porta Nasulea von Nasul-Horas abstammt. Nun gilt es, die Nachkommen dieser Familie zu finden. Dazu werden fähige Agenten angeheuert und nach Porta Nasulea entsandt: die Helden dieses Abenteuers.

Ihr Gegenspieler ist *Gaius Grangorius*, ein Mitglied des *Siegels der Erkenntnis*, das danach strebt, alle Funkenträger zu vernichten. Auch er gerät auf die Spur der Familie und wird alles daran setzen, sein Ziel aufzuspüren und zu ermorden.

Porta Nasulea wird so zum Austragungsort des Konflikts zwischen den Wahrern und dem Siegel. Die Stadt hat ihre beste Zeit längst hinter sich. Einst ein aufstrebender Hafen am Thalassion, leidet sie in den Dunklen Zeiten an unterbrochenen Handelsrouten und Geldmangel. Die Ereignisse während des Abenteuers werden Porta Nasulea schließlich den Todesstoß versetzen.

... UND NOCH GESCHEHEN KÖNNTE

Die Helden werden in einer größeren Stadt des Horasiats angeworben, um den Funkenträger in Porta Nasulea zu finden, auf dessen Spur die Wahrer durch einen alten Brief gekommen sind. Doch bereits auf dem Weg erfahren sie, dass es momentan sehr schlecht um die Stadt bestellt ist. Hjäldinger haben den Hafen besetzt und terrorisieren das Umland, wodurch der Handel langsam zum Erliegen kommt.

Die komplette Verwaltungsschicht ist vor den Nordleuten geflohen, was den Auftrag der Helden zusätzlich erschwert. Das Archiv ist ungeordnet und verwüstet, sodass die Helden sich erst einmal mit Recherche beschäftigen müssen. Haben sie dann endlich eine Spur gefunden und die Familie ausgemacht, die den kaiserlichen Funken in sich tragen könnte, müssen sie feststellen, dass ein Großteil von ihnen von den Hjaldingern erschlagen wurde.

Lediglich der junge *Davorian* hat überlebt, wird aber von *Raska*, der Hetfrau der Wellenhammer-Ottajasko festgehalten. Um ihn zu befreien, müssen die Helden sich Verbündete suchen, was ihnen durch die Intrigen des Gaius Grangorius erschwert wird. Erst dann, wenn sie Davorian befreit haben, wird Gaius sich ihnen offenbaren und sie zum finalen Kampf fordern.

Wie viel Zeit bis zum Ende des Abenteuers vergeht, ist Ihnen überlassen. Sie können die Helden für ein paar Tage nach Porta Nasulea schicken oder sie dort für mehrere Wochen beschäftigen. Gerade das erste und das zweite Kapitel lassen viel Freiraum, um die Stadt kennen zu lernen oder kleinere Aufträge für die Bewohner zu erledigen.

ZUR AUSWAHL DER HELDEN

Prinzipiell können alle Professionen und Kulturen an diesem Abenteuer teilnehmen. Hjalddinger könnten es zwar etwas schwieriger haben, aber in bestimmten Situationen sehr hilfreich sein. Perfekt wäre eine rein bosparanische Gruppe, die bisher erst selten außerhalb des Horasiats war und vielleicht erst im Laufe dieses Abenteuers begreift, wie ernst die Lage im Reich ist.

DIE WAHRER DES GÖTTLICHEN FUNKENS

Die Helden befinden sich zu Beginn des Abenteuers in einer größeren Stadt des Horasiats, womöglich gar Bosparan selbst. Überall herrscht geschäftiges Treiben zwischen alten Bauten, welche an frühere Zeiten gemahnen.

Doch trotz all der verbliebenen Pracht mischen sich immer wieder düstere Flecken in das Gesamtbild: Verkrüppelte Veteranen mit Bettelschalen in den Händen erzählen mit zittriger Stimme von den barbarischen Königreichen im Norden oder den tödlichen Provinzen des Südens. An den Straßenecken predigen ungewaschene Frauen mit verfäulten Zähnen vom nahen Ende der Welt und versprechen Schutz durch ihre überderischen Herren. Deserteure werden auf dem Marktplatz hingerichtet, doch der Glanz in ihren Augen ist bereits erloschen, bevor der Henker sein Schwert senkt.

Die Helden suchen in dieser Stadt nach Arbeit. Wenn sie nicht gerade Söldner sind, wird ihnen wahrscheinlich etwas Ungefährliches vorschweben, doch ihre Geldbeutel sind in den letzten Tagen bedrohlich leer geworden. Lassen Sie auch die Helden den Niedergang der Welt spüren. Ihre Lage ist noch nicht ausweglos, aber sie dürfen in diesen Zeiten nicht wählerisch sein. Auch ein Handwerker mag in dieser Situation zum Söldner werden, wenn er den Auftraggeber zumindest halbwegs von seinen Fähigkeiten überzeugen kann.

Über ein unscheinbares Kontaktgesuch in einer Taverne / Kontakte in gehobener Gesellschaft / eine persönliche Bindung zu den Wahrern können sie an einen Auftrag kommen, der ihnen als lukrative Suchmission verkauft wird. Weitere Informationen erhalten die Helden in einem alten Anwesen außerhalb der Stadt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fernab vom Lärm der großen Straßen empfängt euch die Stille des alten Anwesens. Staub und lose Spinnweben tanzen durch die spärlich erleuchtete Eingangshalle. Doch selbst im Zwielicht lassen sich leicht einige Fußspuren im Staub erkennen. Sie führen so zu einem kleinen Zimmer, aus dessen Innern mattes Licht dringt. Als ihr euch dem Durchgang nähert, seht ihr in dem Zimmer eine alte Frau sitzen, die konzentriert eine Schriftrolle liest. Gerade als ihr etwas sagen wollt, hebt sie die Hand und starrt euch finster an. Erst jetzt bemerkt ihr, dass sich ein junger Mann mit blonden Haaren ebenfalls im Raum befindet. Genau wie die alte Frau ist er mit einer schlichten, dunkel gefärbten Tunika bekleidet.

„Mutter wird noch die Passage zu Ende lesen“, sagt er. „Dann ist sie bereit für euch.“

Es handelt sich bei den beiden Personen um *Titos Garlendius* und seine Mutter *Verska*. Titos ist der einzige, der redet. Bei Nachfragen der Helden sucht er jedoch zuerst den Augenkontakt mit seiner Mutter, als würde er für sie sprechen. Folgende Informationen zum Auftrag wird er den Helden mitteilen:

☞ Es soll darum gehen, einen möglichen Nachfahren von Nasul-Horas aufzuspüren. Über die wahre Funktion seiner Gemeinschaft sagt er jedoch nichts. Er teilt den Helden lediglich mit, dass die Angelegenheit äußerst diskret behandelt werden muss.

☞ Dieser Nachfahre hält sich vermutlich in Porta Nasulea auf, einer kleinen Hafenstadt am Thalassion.

☞ Auf die Spur sind die Garlendier durch einen alten vertraulichen Brief gekommen. In diesem berichtet ein Schreiber namens *Zoldanus Ignex* einem Kollegen in Bosparan davon, dass nach einem Gerichtsprozess sämtliche Zahlungen an die unehelichen Nachkommen des Nasul-Horas in Porta Nasulea einzustellen seien, die diese vorher im Gegenzug für ihr Schweigen erhalten hätten. Einen Familiennamen nennt er jedoch nicht. Einer der Nachfahren soll einen Mord begangen haben und wurde daraufhin hingerichtet. Da der Ruf der Familie nun ohnehin geschädigt sei, müsse für ihr Stillschweigen auch nichts mehr bezahlt werden. Dies geschah im Jahr 861 HE.

☞ Der Verurteilte muss Kinder gehabt haben, denn im Brief steht ausdrücklich, dass eines davon schriftlich auf weitere Ansprüche verzichtete.

☞ Porta Nasulea ist etwa (unterschiedlich, je nachdem, in welcher Stadt Sie das Abenteuer beginnen lassen und wo Sie die Hafenstadt platzieren wollen) Tagesreisen entfernt.

☞ Bei erfolgreicher Suche bekommt jeder Held 20 Aureal.

☞ Als Ansatzpunkt kann dem Helden sicherlich das örtliche Archiv im Magistrat dienen.

Die wahre Natur ihres Auftrages wird den Helden zunächst nicht enthüllt. *Titos* und *Verska* sind momentan die einzigen Wahrer in der Stadt, die nicht durch andere Verpflichtungen gebunden sind. Doch Titos ist noch zu unerfahren für solch einen Auftrag und Verska zu alt. Das Anheuern der Helden ist deshalb für sie eine Notlösung, sodass sie sich bedeckt halten. Von der prekären Lage in Porta Nasulea wissen die beiden jedoch tatsächlich nichts.

Für die Reise werden die Helden mit je 10 Argentalern zusätzlichem Vorschuss und Proviant ausgestattet.

KAPITEL I: ZWISCHEN TRÜMMERN UND DESPOTEN

DURCHS HORASIAT

Der Beginn ihrer Reise führt die Helden auf die Straßen nach Porta Nasulea. Zuerst vereinfachen breite und gepflegte Straßen die Reise. Überall kann man Händler treffen, die Geschichten von den exotischen und gefährlichen Provinzen erzählen. Garetia, wo man sich schwarzpelzige Riesen als Sklaven hält. Brabacia, wo Zaubermeister der Echsenmenschen durch die Straßen wandeln. Perricum, wo Tulamiden und Bosparaner gemeinsam Schiffe bemannen, um das Meer im Osten zu erkunden. Auch von den Hjaldingern wissen viele zu berichten. Hünenhafte Krieger aus dem Norden, die alle anstelle ihrer rechten Hand eine Axt tragen und auf schwarzen Schiffen über die Meere gleiten.

Nach kurzer Zeit werden die Straßen bereits holpriger, bevor sie fast ganz verschwinden. Nur noch ab und zu sieht man einen größeren Pflasterstein da, wo sich einst eine ganze Straße befand. Ein kräftiger Regenstoß in der Nacht verwandelt den Pfad schnell in eine schlammige Rutschbahn. Händler und sonstige Reisende werden immer weniger. Die Hafenstädte an der Küste werden hauptsächlich per Schiff angesteuert und der Überlandhandel hat eben aufgrund der miserablen Straßen an Bedeutung verloren.

Sollten die Helden selbst versuchen, mit einem Schiff nach Porta Nasulea zu kommen, wird man sie in der Ausgangsstadt damit enttäuschen, dass Passagiere nur sehr selten mitgenommen werden. Zudem ist der Schiffsverkehr in diesem Jahr schwer eingeschränkt, da zahlreiche Hjaldinger die Küsten heimsuchen. Bieten sich die Helden als Söldner an, begegnet man ihnen nur mit Hohn und Spott. In diesen Zeiten gibt es genug Leute, die ihren Waffenarm verkaufen, und alle Schiffsplanken biegen sich förmlich unter den Mietklingen.

DER ZORN DER NORDLEUTE

Am Abend, bevor sie Porta Nasulea erreichen werden, stoßen die Helden auf eine kleine Gruppe Menschen. Hjaldinger, wie sich bald herausstellt. Schüren Sie die Sorge, dass den Helden ein Überfall bevorsteht, nur um sie dann mit einem Haufen gutgelaunter Nordleute zu überraschen. Sie waren gerade unterwegs ins Landesinnere und haben eine Villa überfallen, wo sie reiche Beute erlangen konnten. Sie laden die Helden ein, sich mit ihnen ein erbeutetes Fass Wein zu teilen. Dem durchschnittlichen Bosparaner wird dieses Verhalten paradox erscheinen. Die Bewohner einer Villa wurden für ein Fass Wein und ein bisschen Gold massakriert und eine Gruppe fremder Reisender wird ein paar Wegstunden weiter zur Feier des Sieges eingeladen. Langsam sollte den Helden dämmern, dass sie wahrscheinlich überfallen worden wären, wenn sie vor ihrem erfolgreichen Beutezug den Hjaldingern in die Arme gelaufen wären.

Es handelt sich um vier Nordleute: *Gnaskir*, *Kundara*, *Helman* und *Thura*. Gnaskir und Thura können passabel Bosparano, Helman immerhin einige Brocken. Sie können den Helden berichten, dass sie nicht die einzigen Hjaldinger hier in der Gegend sind. Vor einer Woche sind drei Ottas in den Hafen von Porta Nasulea eingefallen und haben die Stadt geplündert. Eine ganze Menge der Nordleute sei immer noch in der Stadt und lasse es sich dort gut gehen. Gnaskir war es jedoch lang-

weilig geworden und so wettete er mit seinem Bruder Gundur, dass er es alleine mit drei weiteren Kriegern schaffen könne, einen der Höfe im Landesinneren zu plündern, wo die *Canteraner* ihren Wein keltern sollen. Offensichtlich hat Gnaskir diese Wette gewonnen.

Den Rest des Abends feiert er mit seinen Leuten und den unerwarteten Gästen seinen Sieg. Aus dem großen Fass schöpft er nur ein kleines Fläschchen ab, das seinem Bruder als Beweis dienen soll. Irgendwann fällt auch der letzte Hjaldinger zufrieden um, die Helden mögen jedoch etwas vorsichtiger sein und diese Gelegenheit vielleicht sogar zur Flucht nutzen – was keine gute Idee ist, da man die Hjaldinger vermutlich am Hafen wieder sehen wird.

Das Leben der Helden ist jedoch bereits in Gefahr. Gaius Grangorius wird sich in der Nacht an ihr Lager schleichen und versuchen, die Wasserschläuche der Hjaldinger zu vergiften (er ist sehr geschickt, den Helden sollte nur bei einer *Sinnenschürfe*-Probe+13 etwas auffallen). Es ist nicht tödlich, lähmt den Betroffenen je nach eingenommener Menge allerdings für eine Stunde. Wenn Sie wollen, können Sie den Verdacht der Helden untereinander schüren und jeden von ihnen kurz nach draußen bitten, um ihnen zu erzählen, wie er sich für die Nacht vorbereitet. In der folgenden Szene könnte es also passieren, dass die Spieler davon ausgehen, dass tatsächlich einer von ihnen das Gift platziert hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Morgen graut, als ihr erwacht, und die Hjaldinger packen bereits ihre Sachen zusammen, völlig unverkatert und gut gelaunt. Da zerreißt ein Schrei die morgendliche Ruhe. Thura windet sich vor Schmerzen auf dem Boden und presst sich die Hände gegen ihren Magen. Auch Helman knurrt kurz, den Wasserschlauch noch in der Hand. In der Sprache der Hjaldinger raunt er Gnaskir etwas zu, dessen Blick schließlich euch fixiert. Noch ehe ihr versteht was los ist, beginnt Kundara bereits damit, eure Sachen zu durchsuchen.

„Gift!“, brummt Gnaskir. „Da ist Gift im Wasser. Wart ihr es?“ Noch ehe ihr mit eurer Verteidigung beginnen könnt, zieht Kundara triumphierend einen Beutel aus [Name des Helden, den sie zum Hauptverdächtigen machen wollen] Tasche. Sie riecht kurz daran und verzieht das Gesicht. Angewidert wirft sie ihn zu Helman, der ebenfalls daran schnuppert, dann nickt und erneut etwas zu Gnaskir sagt. „Es riecht so, wie das Wasser schmeckt!“, brüllt Gnaskir nun. „Ihr habt den Gastfrieden gebrochen, Canteraner! Wir hätten es besser wissen müssen!“ Die frische Morgenluft wird durchschnitten von blitzenden Äxten. Auf einmal steht ihr drei wütenden Nordleuten gegenüber.

Gnaskir, Kundara und Helman sind in ihrer Wut nicht zu bremsen. Sie werden kämpfen, bis sie kampfunfähig sind, und den Helden keine Zeit für Ausreden lassen. Es liegt an ihnen, wie weit die Helden bisher sind, Waffen und Ausrüstung nach der Nacht bereit gemacht zu haben, um den nachfolgenden Kampf zu überstehen. Sollte den Helden eine Möglichkeit einfallen, den Kampf zu vermeiden, lassen Sie sie gewähren.

Gnaskir

Skraja: INI 9+IW6 AT 16 PA 12 TP IW6+5 DK N

LeP 38 AuP 39 WS 10 RS 3 MR 1 GS 7

Relevante Eigenschaften: MU 13, KL 10, IN 13, CH 11, FF 12, GE 11, KO 15, KK 17

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 4 (13/13/11), Selbstbeherrschung (13/15/17) 7, Sinnenschärfe (10/13/13) 4

Kundara

Breitschwert: INI 10+IW6 AT 14 PA 11 TP IW6+5 DK N

LeP 36 AuP 37 WS 10 RS 1 MR 1 GS 8

Relevante Eigenschaften: MU 14, KL 8, IN 12, CH 10, FF 12, GE 12, KO 15, KK 16

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Meisterparade

Besonderheiten: Körperbeherrschung 5 (14/12/12), Selbstbeherrschung (14/15/16) 6, Sinnenschärfe (8/12/12) 3

Helman (leicht geschwächt durch Gift)

Orknase (zweihändig): INI 9+IW6

AT 15 (13) PA 11 (9) TP IW6+7 DK N

LeP 40 AuP 38 (24) WS 11 RS 1 MR 2 GS 8 (6)

Relevante Eigenschaften: MU 14, KL 11, IN 12, CH 9, FF 12, GE 12, KO 17, KK 16

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Eisern, Niederwerfen

Besonderheiten: Körperbeherrschung (14/12/12) 3, Selbstbeherrschung (14/17/16) 7, Sinnenschärfe (11/12/12) 4

Thura windet sich vor Schmerzen am Boden und wird nicht in den Kampf eingreifen. Sie ist zu schwach, um die Helden zu verfolgen oder gar sofort anzugreifen. Es ist also kein Problem, sie einfach zurückzulassen. Versuchen die Helden, ihr zu helfen, wird sie sie nach einigem Sträuben machen lassen. Thuras Vertrauen in die Helden ist jedoch zerstört. Sobald sie sich beruhigt hat, wird sie die Helden energisch bitten, sie in Ruhe zu lassen und einfach weiterzuziehen. Den Rest der Reise will sie alleine antreten. Dies tut sie auch, wenn sie sich aus eigener Kraft erholt. Sobald Thura Porta Nasulea erreicht, wird sie Gundur von dem Geschehen berichten (alternativ: einer der anderen Hjalddinger).

ZERTRÜMMERTER GLANZ

Nach dieser unerfreulichen Begegnung erreichen die Helden am Mittag endlich Porta Nasulea.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von einer kleinen Anhöhe erblickt ihr endlich euer Ziel. Porta Nasulea ist eine kleine Hafenstadt, die einst sicher die Heimat von über zweitausend Menschen war. Doch bereits aus der Ferne erkennt ihr, dass viele der Häuser leer stehen. Da entdeckt ihr auch einige Trümmerhaufen, die vor kurzem wohl noch Häuser waren. Besonders das Hafenviertel zeigt sich von eurer Position aus als schwarzgraue Trümmerlandschaft. Dazu stehen im Widerspruch die bunten Segel zweier fremdartiger langer Schiffe, welche das Hafenbecken dominieren.

Ihr seht, wie ein weiteres Schiff in den Hafen einfährt. Ein kleiner Segler aus den südlichen Provinzen, der mit schwerer Fracht beladen scheint und tief im Wasser liegt. Ihr hört, wie auf einmal Befehle gebrüllt werden, und seht, wie ein Wurfspieß von einem der länglichen Schiffe das Segel des Frachtschiffes zerreißt. Erst jetzt erkennt ihr, dass sich auf den länglichen Schiffen, verborgen unter bunten Schilden, einige Krieger befinden, die nun das Frachtschiff entern. Ihr Gejohle ist bis zu euch zu hören und schon bald ist klar, dass sie den Kampf gewinnen werden.

Vor fast zwei Wochen wurde Porta Nasulea von drei Ottajaskos der Hjalddinger überfallen und vollständig geplündert. Danach ließen sich zwei Ottajaskos im Hafen nieder und nutzen ihn seitdem als Ausgangsbasis für weitere Kaperfahrten. Bisher waren sie jedoch sehr erfolgreich damit, einlaufenden Schiffen eine Falle zu stellen. Die Helden werden Zeuge davon, wie die verbliebenen Hjalddinger nichts ahnende Schiffe überfallen, die in den Hafen einlaufen. Doch dies ist inzwischen kein Geheimnis mehr. Was die Helden sehen, war der erste Überfall seit drei Tagen und wird auch der letzte bleiben. Der Hafen wird ab sofort gemieden.

Der Magistrat ist Hals über Kopf geflohen und keiner weiß, wo er gelandet ist. Die Stadtgarde ist so gut wie nicht mehr existent und nur wenige Nobiles haben sich und ihre Stadthäuser verteidigen können. Ihre Söldner patrouillieren nun in den Straßen – zumindest da, wo die Oberschicht wohnt.

Porta Nasulea hatte einst fast 2.500 Einwohner und war eine prachtvolle Hafenstadt. In den letzten Jahrzehnten sank die Einwohnerzahl jedoch auf etwa 1.000 Menschen. Der Hjalddingerangriff reduzierte die Bevölkerung auf 700. Mehrere Dutzend wurden erschlagen, etwa zweihundert sind geflohen. Die verbliebenen Einwohner verlieren sich nun in den Ruinen der Hafenstadt und hoffen immer noch auf Hilfe durch die Legionen des Horas. Doch bisher ist die Nachricht vom Überfall noch nicht weit gedrungen und die umliegenden Hafenstädte sehen in der Katastrophe eher eine Möglichkeit, die Konkurrenz zu verringern, und nicht einen Grund, um Hilfe zu entsenden.

Einzig das Hafenviertel ist etwas belebter, obwohl dort die Zerstörung am größten ist. Etwa 80 Hjalddinger sind noch in der Stadt und seit mehreren Tagen in Feierlaune. Die Kasse der Hafenmeisterei wurde geraubt, die Hafenschänken und deren Vorräte an Alkohol stehen ihnen zur freien Verfügung.

Die Stadt besitzt zwar keine Mauer, aber an der Hauptstraße, die quer durch die Stadt führt, kontrollieren einige Söldner die wenigen Neuankömmlinge. Sie geben den Helden den Ratschlag, sich besser ein anderes Reiseziel auszusuchen. Sie selbst seien auch nicht mehr lange in der Stadt. Nur noch bis ihre Herren abreisefertig sind und die Stadt verlassen – was sogar stimmt. Ansonsten gibt es beim Einlass keine Probleme.

SZENEN DES NIEDERGANGS

Diese Szenen können dazu dienen, um den Spielern die Atmosphäre in der verwüsteten Stadt näher zu bringen. Es kann zudem interessant sein, wie sie in bestimmten Situationen reagieren, um zu sehen, inwieweit sie bereits den Niedergang des Reiches akzeptiert haben oder noch dagegen ankämpfen wollen. Wichtig für das eigentliche Abenteuer sind sie jedoch nicht.

☞ Ein altes Ehepaar kommt den Helden entgegen. Der Mann zieht hinter sich einen Karren her, auf dem die wenigen Besitztümer und seine Frau Platz gefunden haben. Während er an ihnen vorbeizieht, ruft seine Frau den Helden zu, dass sie in der Stadt nur Unheil und Verderben finden werden. Danach lacht sie hysterisch, bis sie aus dem Blickfeld der Helden verschwindet.

☞ Als wären die Hjaldinger nicht das größte Problem, streiten sich zwei Söldner darüber, welcher Kriegsgott nun mächtiger sei. Der stierköpfige Braciracus oder die löwenhäuptige Rondrana. Ihr Zwist endet in einem blutigen Zweikampf, während die Helden passieren.

☞ Die altersblinde Priesterin des Brajan-Tempels sitzt vor den verkohlten Überresten des Gotteshauses und ruft so lange in voller Lautstärke ihren Gott an, bis ihr die Stimme versagt.

☞ Fünf Diebe rauben am helllichten Tag ein leerstehendes Haus aus. So scheint es, doch kaum sind die Kerle mit ihrer Beute um eine Ecke verschwunden, windet sich der gefesselte und geknebelte Hausherr aus der Tür hinaus.

☞ Da Magistrat und Garde die Stadt verlassen haben, üben die Stadtbewohner Selbstjustiz aus. Ein entfloherer Sklave wird ohne viel Federlesen auf dem Marktplatz aufgeknüpft. An den Hjaldingern oder Banditen, die offen die Stadt terrorisieren, vergreift sich jedoch niemand.

☞ Ein junger Priester des Handelsgottes Aveos, des Hauptgottes der Stadt, hält an einer Straßenecke eine flammende Rede, dass ihm sein Gott letzte Nacht erschienen sei. Die Städter hätten den alten, den guten Weg verlassen, als sie nicht nur Händler, sondern auch Entdecker waren. Er ruft alle Einwohner auf, die Stadt bald zu verlassen und neue Länder zu erkunden.

DIE LACHENDE SONNE

Das einzige Gasthaus in der Stadt, das wie durch ein Wunder nicht von den Hjaldingern heimgesucht wurde – und auf das die Söldner auf die Frage nach einer möglichen Unterkunft verweisen –, ist die *Sol ridens* (Lachende Sonne). Die Wirtin *Rodrega* (44, dicklich, gierig) hütet paranoid ihre Ersparnisse und kann sich dabei auf etwa ein Dutzend Gäste verlassen, die ebenfalls in der Herberge Zuflucht gefunden haben, welche in der Gemeinschaft Schutz suchen.

Die Helden können hier sehr schnell Aufnahme finden, wenn sie sich hilfsbereit zeigen. Zwei der Gäste sind schwer verletzt, ein anderer hat seit mehreren Tagen nichts von seiner Schwester gehört, die im Hafenviertel wohnt. Eine alte Veteranin bittet die Helden um Hilfe, um in der verlassenen Garnison nach Waffen zu suchen, ein junger Schuster will an der Waffe ausgebildet werden usw.

Durch ihre Taten können die Helden wertvolle Hilfe gewinnen. Hier ein paar Beispiele für mögliche Aufgaben und Belohnungen:

☞ Die Helden übernehmen jede dritte Nacht die Wache an der Eingangstür und halten aufdringliche Streuner oder Hjaldinger fern. Dafür bekommen sie freie Unterkunft und jeden Tag eine Schüssel Eintopf.

☞ Die Helden helfen bei der Suche nach der Schwester eines Gastes namens *Bovirus* im Hafenviertel. Sie finden die junge Frau, der die Hjaldinger zwar übel mitgespielt haben, die aber noch lebt. Ihr Bruder ist überglücklich, als sie wieder da ist, und wird mit ihr bald die Stadt verlassen. Wie sich herausstellt, ist *Bovirus* ein ehemaliger städtischer Schreiber und wird zum Dank vor seinem Aufbruch den Helden bei ihrer Recherche im Archiv helfen können.

☞ Gemeinsam mit der alten Veteranin *Solphana* durchsuchen die Helden in einer Nacht die verlassene Garnison nach Waffen. Soldaten gibt es hier zwar keine mehr, aber dafür eine kleine Gruppe zwielichtiger Söldner, welche die gleichen Absichten wie die Helden haben. Können sie überwunden werden, finden die Helden tatsächlich eine Kiste mit einem Dutzend Kurzschertern sowie mehrere Wurfspieße und Dolche. Damit lassen sich ein paar Freiwillige aus der *Sol ridens* und dem Rest der Stadt ausrüsten. Diese Kämpfer können den Helden später behilflich sein. Die Veteranin bietet sich zum Dank als kostenlose Lehrmeisterin für einige grundlegende Kampf-Sonderfertigkeiten an.

DIE HERRSCHAFT DES SCHWERTES

Juridia und Teile von *Commercia* (mehr zu den einzelnen Stadtteilen siehe 18) werden von Söldnern bewacht, die immer tatkräftige Unterstützung gebrauchen können. Dies können die Helden von zwei Söldnern erfahren, die ab und zu in der Lachenden Sonne einkehren. Wer mit einer Waffe umgehen und sich ein paar Argentaler dazu verdienen will, soll sich einfach beim alten *Groterus Gravidus* (57, graue, kurze Haare, aristokratisch) melden. Der alte Familienpatriarch ist sein Leben lang in *Porta Nasulea* daheim und wird die Stadt nicht kampflos aufgeben. Bieten sich die Helden als Söldner an, wird er sie für einige Aufträge anheuern.

☞ Der Stadt geht langsam die Nahrung aus. Die Helden sollen mit einigen Sklaven Vorräte von *Groterus Latifundium* eine Tagesreise entfernt abholen und beschützen. Die Hjaldinger oder *Osgros* Leute könnten davon Wind bekommen und versuchen, die Vorräte für sich zu rauben.

☞ Ein befreundeter Händler will die Stadt verlassen. Die Helden sollen ihn bewachen, während er seine verbliebenen Habseligkeiten packt und aufrichtet.

☞ Ein paar Hjaldinger streunen täglich an einem Anwesen an der Grenze zum Hafenviertel herum. Die Helden sollen sie vertreiben.

ПАЧФОРШУПГЕН

Ein erster Anlaufpunkt wird das Archiv im Palast des Magistrats sein. Das Archiv ist ohne Probleme zugänglich. Lediglich die dicke Verwalterin *Brajanea* (40, beleibt, ängstlich und zurückhaltend) lebt noch im geplünderten Palast und lässt die Helden für drei Argentaler eintreten. Der Magistrat ist geflohen, ebenso die meisten Beamten.

Um den Erfolg Ihrer Helden zu ermitteln, lassen Sie sie sich zunächst beschreiben, nach welchen Anhaltspunkten sie überhaupt suchen. Vermutlich müssen die Helden zunächst den Zeitraum ermitteln, bei dem sie ansetzen können. Bei einem Bastard des *Horas* wird dieser sicherlich nicht als Vater eingetragen sein, sodass man im betroffenen Zeitraum nach Kindern suchen könnte, bei denen die Vaterschaft nicht ganz klar ist – was bei einer Hafenstadt voller fremder Matrosen sehr schnell sehr frustrierend werden kann.

ІНФОРМАЦІЯ ЗУ БЕГІНН

☞ *Nasul-Horas* zeugte bei einem Besuch in *Porta Nasuela* ein Kind, was der Brief des *Zoldanus Ignorix* bestätigt.

Sobald das Jahr von Nasuls Besuch gesichert ist, können die Geburtsregister auf mögliche Übereinstimmungen untersucht werden.

☞ Die Ansprüche auf Schweigegeld erloschen, als ein Nachfahre des Bastards 861 HE wegen Mordes schuldig gesprochen wurde. Auch dies steht in Zoldanus Brief.

Im Archiv des Palastes gibt es Aufzeichnungen über Gerichtsprozesse, die jedoch nicht nach Datum, sondern nach Namen geordnet sind.

☞ Es gibt insgesamt vier Quellen, die bei der Nachforschung hilfreich sein können:

1) Die Stadtchronik, welche nach Horas Erscheinen zählt und in der wichtige Ereignisse wie die Besuche des Nasul-Horas vermerkt sind.

2) Das Geburtsregister, in dem auch die Namen der Eltern vermerkt sind. Bei einem geheimen Kind des Horas würde vermutlich kein Vater verzeichnet sein.

3) Das Sterberegister, das auch die Todesursachen verzeichnet. In diesem Fall suchen die Helden also nach einer Hinrichtung.

4) Die verschiedenen Prozessakten, die jedoch nicht nach Datum, sondern nach Namen geordnet sind.

ERGEBNISSE

☞ In der Stadtchronik sind zwei offizielle Besuche von Nasul-Horas vermerkt. Einer zur feierlichen Eröffnung des Hafens im Herbst 733 HE und ein weiterer, als die Stadt im Frühjahr 742 HE das fünfzigjährige Thronjubiläum des Herrschers feierte. In den Einträgen ins Geburtsregister des Brajan-Tempels, die etwa neun Monate hinter den beiden Besuchen liegen, lassen sich zahlreiche vaterlose Kinder finden. Den Helden bleibt als einzige Möglichkeit zunächst nur, die Linie aller Bastarde zumindest solange zu verfolgen, bis sie einen Nachfahren dieser Bastarde finden, der wegen Mordes verurteilt wurde. Sie können diese Suche also so aufwändig gestalten, wie Sie wollen, bis ein richtiger Treffer erzielt wird. Ausgangspunkte für tote Enden bietet etwa ein Dutzend Geburten an beiden Zeitpunkten.

☞ Irgendwann stoßen die Helden bei den Geburten auf den Namen *Imbris*, dessen Mutter *Jacildia* war, die Tochter des Händlers *Roconus Blustrada*, der den Jungen als seinen Sohn adoptierte, wie aus dem Geburtsregister hervorgeht. Bei einem seiner Nachfahren namens *Coperikles Blustrada* steht im Register des Boron-Tempels als Todesgrund „hingerichtet“, wodurch die Helden als weitere Spur seinen Namen haben, unter dem sie die Prozessakte finden.

☞ Aus der Prozessakte geht hervor, dass *Coperikles* seine Konkurrentin *Effilia Crassus* erschlagen haben soll und dessen auch für schuldig befunden wurde. Über hinterbliebene Erben sagt die Akte nichts aus, vermerkt aber, dass das gesamte Vermögen der Familie Crassus zugesprochen wurde.

☞ Folgen die Helden weiter den Einträgen im Geburtregister, werden sie feststellen, dass es keinen Eintrag gibt, bei dem *Coperikles* als Vater vermerkt ist. Dies steht allerdings im Widerspruch zum Brief des Zoldanus Ignorix, der

ausdrücklich anmerkt, dass *Coperikles'* Kind schriftlich auf weitere Ansprüche verzichtet hat. Ebenso könnte es die Helden stutzig machen, dass *Coperikles* zwar mit einer gewissen *Calla* verheiratet war und diese Hochzeit auch vermerkt wurde, sie sich aber nicht im Sterberegister finden lässt.

☞ Versuchen die Helden in der Stadt, mehr über die Familie *Crassus* herauszufinden, werden sie erfahren, dass *Ramea*, die letzte Tochter der Familie, vor etwa fünfzehn Götterläufen auf einer Handelsfahrt bei einem Sturm ums Leben kam. Der Besitz wurde auf einer Auktion aufgeteilt, deren komplette Verkaufsliste sich ebenfalls im Palast finden lässt. Der interessante Posten „*Persönliche Schriften und Zeugnisse der Familie Crassus*“ wurde nicht veräußert und verstaubt nun in Lagerkammer VII – einem Kellerraum unter dem Archiv.

☞ Aus den Unterlagen geht hervor, dass *Calla Blustrada* als Sklavin ins Haus *Crassus* kam. Zu diesem Zeitpunkt war sie noch schwanger, weswegen das Kind nicht im Geburtregister vermerkt ist – dort finden sich nur freie Bürger. Es wurde ein Sohn namens *Dulsar* geboren, dem *Effilia Crassus* zu seinem 14. Geburtstag die Freiheit schenkte. Dies geschah auf das Drängen einer kaiserlichen Schreibers namens *Zoldanus Ignorix*, der den Jungen ausbilden wollte – und auch den Brief schrieb, der die Wahrer auf die Spur des Funkenträgers brachte. *Dulsar* wurde ein angesehener Beamter und brachte es sogar zum städtischen Magistraten von *Poarta Nasulea*. Seine Nachfahren bildeten die Familie *Dulsaros*.



WAS MACHEN DIE ANDEREN?

Recherche ist oftmals eine Aufgabe, für welche die etwas intellektuelleren Helden in den Archiven abgestellt werden, während der Rest draußen das schöne Abenteuerleben genießt. Um diesem Gefühl etwas vorzubeugen, bietet das Archiv im Keller eines geplünderten Magistrats zahlreiche Gründe, warum sich die Gruppe vielleicht doch nicht trennen sollte.

Die hagere Streunerin *Bosparea* (30, dünn, lange braune Haare) hat sich im Keller eingeknistet und sucht nach bislang nicht gefundenen Schätzen. Um weiterhin ungestört zu bleiben, hat sie sich einige Methoden überlegt, um *abergläubische* Leute fernzuhalten. Sie bimmelt mit kleinen Glöckchen, pustet in ihre kleine Flöte und jagt Eindringlingen mit verstellter Stimme Schauer über den Rücken. Stets bleibt sie im Verborgenen und verschwindet lieber, bevor es zu einem Kampf kommt.

Bosparea

Kurzwort: INI 12+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+2 DK N

LeP 27 AuP 29 WS 5 RS 0 MR 2 GS 8

Relevante Eigenschaften: MU 12, KL 12, IN 14, CH 12, FF 13, GE 14, KO 10, KK 11

Sonderfertigkeiten: Finte

Besonderheiten: Sinnenschärfe 13, Schleichen 12, Sich Verstecken 10, Gaukeleien 9

Zwei Hjaldinger suchen den geheimen Weinkeller des Magistrats und kommen den Helden dabei nahe. Sie zu töten, würde die Aufmerksamkeit anderer Nordleute mit sich bringen, die sich fragen, wo ihre Kameraden bleiben. Aber vielleicht werden die Helden die beiden Störenfriede ja auch anders los.

In einer noch intakt verschlossenen Kammer finden die Helden, wenn sie die Tür öffnen, einen ganzen Haufen Plunder, unter dem sich jedoch auch ein kleiner Ohrring befindet, der hier vor Jahrzehnten deponiert wurde. Wer sich das wertlos aussehende Schmuckstück ansteckt, fängt mit der Zeit an, eine leise Stimme zu hören. Tatsächlich ist in dem Ohrring der Geist eines Magiers gefangen, dem eine versuchte Artefaktherstellung gründlich misslang.

Während die Helden recherchieren, bricht aus unerklärlichen Gründen in den Tiefen des Archivs ein Feuer aus. Ein Held riecht zuerst leichten Rauch, dann sieht er die ersten Flammen um die Ecke züngeln. Der Grund: Gaius Grangorius will die Suche der Helden erneut sabotieren. Dieses Ereignis können Sie stattfinden lassen, wenn Sie meinen, dass die Helden genug gefunden haben – oder aber auch, wenn Sie das Erlangen der letzten Information besonders dramatisch gestalten wollen. Einige Helden könnten sofort nach draußen rennen, wo sich vor dem Eingang zum Stadtpalast ein Brunnen befindet, und versuchen, das Feuer einzudämmen, bis ein anderer Held endlich die letzte Akte gefunden hat.

KAPITEL II: HÄMMER UND EULEN

In diesem Kapitel geht es darum, den letzten Nachfahren Dulsars zu finden. Die Helden müssen feststellen, dass der junge Davorian Dulsaros Gefangener der Nordleute ist, die die Stadt überfallen haben und eine Hjaldingerin heiraten soll. Um ihn zu befreien, müssen die Helden Verbündete und Informationen sammeln, was ihnen durch die Intrigen des Gaius Grangorius gründlich erschwert wird.

DULSARS ERBEN

Mit den Informationen aus dem Archiv wissen die Helden nun, dass sie die Familie Dulsaros aufsuchen müssen. Diese ist in der Stadt wohl bekannt. Der Handel mit den Südkolonien und der Dienst in der kaiserlichen Flotte haben sie wohlhabend werden lassen. Jeder Einwohner von Porta Nasulea kann die Dulsaros als edle Männer und Frauen beschreiben, die in Zeiten der Not immer wussten, was zu tun ist. Nach ihrem Stammvater Dulsar stellten sie immer wieder den Magistraten, örtliche Tempelvorsteher oder Kommandanten der städtischen Garnison.

Auch beim Angriff der Hjaldinger griffen sie ein und stellten sich gegen die Nordleute. Wie die Helden bald herausfinden, fiel der alte *Quanios Dulsaros* im Kampf gegen die Plünderer, ebenso wie seine mutige Tochter *Helana*. Unklar ist jedoch das Schicksal des jungen Sohnes *Davorian*.

In den Straßen von Porta Nasulea kann die Suche nach Antworten etwas dauern. Fremden gegenüber ist man nur wenig aufgeschlossen und fürchtet hinter allem und jedem einen weiteren Raub oder Mord. Die Hjaldinger sind ein unberechenbarer Faktor geworden, der jeden nervös werden lässt. Stellen Sie die Unsicherheit der Menschen dar und die Unberechenbarkeit der Hjaldinger. Einige von ihnen stellen keine Gefahr

dar, aber manche haben immer noch nicht genug, plündern Häuser und verprügeln auf offener Straße Passanten, die sie irgendwie gereizt haben.

Davorian scheint wie vom Erdboden verschluckt, die Hinweise auf seinen Verbleib sind dürftig. Die halbblinde Brajan-Priesterin Gryphonina meint, den jungen Mann im Schlepptau einiger Hjaldinger gesehen zu haben, die triumphierend an ihrem brennenden Tempel vorbeizogen. Andere sind sich jedoch sicher, dass die Nordleute keine Sklaven fangen und den Jungen deshalb wohl getötet haben. Ja, vielleicht haben sie ihm sogar diesem abstoßenden Walgötzen geopfert, den sie verehren...

Wie lange die Suche nach Davorian dauern soll, bleibt letztendlich, genau wie bei den Recherchen im Archiv, Ihnen überlassen. Wenn Sie noch einige Tage nutzen wollen, um die Helden die Stadt und die Atmosphäre des Niedergangs spüren zu lassen, ist dies jedenfalls der ideale Zeitpunkt. Irgendwann sollten die Helden jedoch auf die Spur des Verschleppten kommen und sei es nur durch Zufall: Davorian Dulsaros wurde von Raska, der Hetfrau der Wellenhammer-Ottajasko entführt. Sie will sich mit dem Jüngling aus dem Horasiat vermählen. Diese Information spricht sich im Hafen und natürlich unter den Hjaldingern schnell herum. Bei letzteren ist es sogar allgemein bekannt, dass sich Raska einen jungen Mann aus der Stadt zum Gemahl nehmen will, sodass die Helden auf diese Weise sehr schnell an die Information kommen, wo Davorian sein könnte.

EIN UNERWARTETES TREFFEN

Zu dieser Begegnung sollte es während den Nachforschungen nach Davorians Verbleib kommen. *Gundur*, der Hetmann

der Schneeeulen-Ottajasko, ist eines Abends alleine auf den Straßen von Porta Nasulea unterwegs, als ihn die Rache des Unterweltkönigs *Osgro* trifft, den der Hjaldinger aus seinem Unterschlupf auf dem Werftgelände vertrieben hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Den ganzen Tag wart ihr nun unterwegs und habt die halbe Stadt nach dem jungen Davorian abgesucht. Nun ist es Zeit, euren Schlafplatz aufzusuchen. Die letzten Sonnenstrahlen erhellen gerade noch so die Straße vor euch und weisen euch den Weg. Da hört ihr wütendes Gebrüll und das Klirren von Waffen. Als ihr um die nächste Ecke geht, seht ihr auch, woher diese Geräusche stammen. Vor euch findet ein Kampf statt, wie ihn Porta Nasulea in letzter Zeit viel zu oft gesehen hat. Ein Hjaldinger schlägt brüllend mit seiner Axt um sich, während [Anzahl der Helden + 1] abgemagerte Gestalten sich verzweifelt zur Wehr setzen. Doch da fällt euch auf, dass die Gegner des Nordmannes bei weitem keine Anfänger sind. Anstelle einfacher Tuniken tragen sie Lederharnische und schwingen scharfe Säbel! Sie sind eindeutig im Vorteil und setzen dem Hünen immer wieder schwer zu, bis er schließlich nach einem schweren Treffer zu Boden geht. Triumphierend hebt einer der Sieger seine Waffe und lässt sie auf den verwundeten Hjaldinger niedersausen. Plötzlich hält er jedoch inne, denn er und seine Kameraden haben euch entdeckt. Grinsend und siegestrunken nicken sie einander zu. „Die kommen ja wie gerufen“, raunt einer und kichert erregt. Mit ihren blutigen Säbeln in der Hand kommen sie langsam auf euch zu.

Die Säbelschwinger stehen im Dienste Osgros und sollen den Hjaldinger ausschalten, dabei aber möglichst wenig Spuren hinterlassen, die auf den Unterweltkönig deuten. Die Helden kommen ihnen dabei gelegen, denn nun wollen sie es so aussehen lassen, als hätten die Fremden Gundur erschlagen.

Säbelschwinger

Säbel: INI 9+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+3 DK N

LeP 31 **AuP** 33 **WS** 9 **RS** 3 **MR** 4 **GS** 7

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 13, KO 14, KK 14

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte

Besonderheiten: Körperbeherrschung 4 (13/14/13),

Selbstbeherrschung 5 (13/14/14)

Drei von ihnen sind bereits durch den Kampf mit Gundur verletzt und haben nur noch 17, 18 und 20 Lebenspunkte. Haben die Helden diese Halunken überwunden, erhebt Gundur sich erschöpft und ächzend. Für ihn sind die Helden seine Retter und er dankt ihnen überschwänglich, bevor er wieder zusammenbricht. Flüsternd bittet er die Helden, ihn zu seinem Lager an der Werft zu bringen, notfalls auch mit dem Versprechen, dass er seine Retter angemessen belohnen will. Wer er genau ist, erzählt er den Helden nur, wenn sie öfters nachfragen. Falls sich einer der Helden um den Nordmann kümmern will: Er hat zahlreiche kleine Schnitte abbekommen, aber keine schweren Wunden erlitten. Er hat noch genau 3 Lebenspunkte. Natürlich können die Helden sich auch einfach aus der Angelegenheit raushalten und verschwinden. Sie können diese Szene Ihren Helden auch gänzlich ersparen, wenn Sie sie später

eher ein Bündnis mit Osgro eingehen lassen wollen. Gundur stirbt in diesem Fall und seine Ottajasko wird in den nächsten Tagen die Stadt verlassen.

GUNDURS SCHWUR

Wenn die Helden nun Gundur (der über zwei Schritt große Hüne wiegt etwa 120 Stein) durch die Stadt bis zur Werft schleppen, erreichen sie irgendwann sein Lager, wo die knapp 40 Männer und Frauen der Schneeeulen-Ottajasko gerade beim Abendessen an einem großen Lagerfeuer sitzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich habt ihr euer Ziel erreicht. Dies muss einst die Werft der Stadt gewesen sein, wovon einige kleinere und größere Werkstätten künden, in denen sich teilweise noch halbfertige Schiffe befinden. Zwischen diesen verlassenen Gebäuden brennt jedoch ein großes Feuer, in dessen Schein eine große Gruppe Hjaldinger in ihrer harten Sprache Lieder aus ihrer Heimat singen.

Als sie euch erblicken, hört der Gesang abrupt auf und einige greifen nach ihren Waffen. Befehle werden gebrüllt und eine raue Stimme fordert euch in unbeholfenem Bosparano auf, ins Licht des Feuers zu treten und eure Waffen fortzuwerfen. Doch da hört ihr immer wieder ein Wort, das sich seinen Weg durch die Menge bahnt. „Gundur!“ Der Hjaldinger in euren Armen scheint ihnen sehr wichtig zu sein, denn kaum haben sie ihn erkannt, senken sie ihre Waffen und stürmen euch entgegen. Starke Arme nehmen euch eure Last ab und tragen den Verwundeten zum Feuer. Doch einige der Nordleute bleiben weiterhin bei euch.

Der Verlauf dieser Szene hängt stark davon ab, wie die Helden mit Thura und den anderen Hjaldingern umgegangen sind. Ist die Hjaldingerin noch am Leben, wird sie die Helden erkennen und des Giftmordes an Gundurs Bruder Gnaskir beschuldigen. Ein schwerwiegendes Verbrechen bei den Hjaldingern. Ist sie tot oder sonst wie von den Helden außer Gefecht gesetzt, wird ihre Rolle beim Tod Gnaskirs fürs erste unbekannt bleiben.

Den Helden sollte klar sein, dass ein Kampf gegen die Hjaldinger zum Scheitern verurteilt ist. Etwa zwanzig kampferfahrene Nordleute sind bereit, auf sie loszugehen, sobald sie auch nur eine falsche Bewegung machen. Ihnen bleibt höchstens eine abenteuerliche Flucht durch das nächtliche Werftgelände und den Hafen.

Bleiben sie und warten ab, erhebt sich nach einigen angespannten Momenten der verletzte Gundur und ergreift das Wort. Falls die Handlung so geschieht, wie oben vorgeschlagen, dann können Sie folgende Szene nutzen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jeden Augenblick erwartet ihr den Ansturm der wilden Nordleute, die sich nur mit sichtlicher Anstrengung zurückhalten können. Da unterbricht ein Ruf die angespannte Stille. Es ist Gundur, der sichtlich erschöpft und geschwächt im Schein des Feuers sitzt. Auf Hjaldingisch spricht er ruhig aber bestimmt zu seinen Leuten, die schließlich ihre Waffen senken. Eine Nordfrau in eurer Nähe raunt euch zu: „Glücklich könnt ihr euch nennen. Der Hetmann lässt

euch leben. Vorerst.“ Dann werdet ihr von ihr und ihren Kameraden wortlos aber bestimmt nach vorne gestoßen, bis ihr vor Gundur steht.

„Sagt mir“, spricht er leise zu euch. „Stimmt es, dass ihr meinen Bruder Gnaskir erschlagen habt?“

Lügen die Helden und behaupten, nichts mit dem Tod Gnaskirs zu tun zu haben, macht dies den Hetmann nur zornig und er jagt sie davon, um sich später an ihnen zu rächen. Erzählen sie ihm jedoch die Wahrheit und sagen, dass sie mit dem Gift nichts zu tun hatten, ist er tatsächlich geneigt, ihnen zu glauben. Gundur stellt klar, dass er den Helden sein Leben verdankt und sie deshalb nur widerwillig bestrafen möchte. Doch er will auch vor seinen Leuten sein Gesicht wahren. Der Hjalddinger verspricht deshalb, seine Schuld bei den Helden einzulösen, danach aber den Tod seines Bruders zu rächen.

Bosparanischen Helden mag diese Haltung erneut naiv und widersprüchlich erscheinen, aber so ist nun einmal die Art der Nordleute. Gundur steht den Helden jedenfalls für einen Gefallen zur Verfügung, wobei er danach jedoch zu ihrem Feind werden wird.

Sind die Helden geflohen, wird Gundur sie innerhalb von zwei Tagen in der Stadt aufspüren und ihnen dort das Angebot machen.

VERLOBT WIDER WILLEN

Haben die Helden herausgefunden, wo Davorian ist, bedeutet das nicht, dass ihr Auftrag bereits erfüllt ist. Er ist immer noch in den Fängen von Raska, der Hetfrau der Wellenhammer-Ottasjasko. Diese hat sich in der alten Hafenmeisterei einquartiert, einem trutzigen Steinbau ohne Fenster aus den Gründertagen der Stadt. Raska hat bisher mit Abstand die meiste Beute gesammelt, weshalb der einzige offensichtliche Eingang zur Hafenmeisterei ständig – auch nachts – von vier Nordleuten bewacht wird. Hier lagern der Schatz des Aveos-Tempels, das Gold des Brajan-Tempels, die Güter der Familie Dulsaros, die Kasse des Hafenmeisters und zahlreiche andere Wertgegenstände.

Sklaven halten Hjalddinger eigentlich nicht, aber die uralte Tradition, sich den Ehepartner zu rauben, ist bei einigen Sippen immer noch verbreitet. Für die Nordleute ist es zwar eher ein spielerisches Kräfteressen zwischen zwei Sippen, doch davon weiß der junge Bosparaner Davorian natürlich nichts. Momentan ist er in einem Zimmer im oberen Stockwerk des Gebäudes eingesperrt, wo er stets von einem der Hjalddinger bewacht wird.

Die Helden können aber tatsächlich so etwas wie eine ‚Audienz‘ bei Raska bekommen, wenn sie bei den Wachen danach verlangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die alte Hafenmeisterei ist kaum noch als bosparanisches Gebäude zu erkennen. Draußen stehen vier schwer gerüstete Hjalddinger und halten Wache, im Innern riecht es nach deftigem Braten und abgestandenem Bier. Einige Fackeln erfüllen die Gänge mit dämmrigem Zwielicht. In zahlreiche hölzerne Stützpfeiler an den Wänden sind hjalddingische Runen eingeritzt, deren Sinn euch verschlossen bleibt. In dunklen Nebenräumen hört ihr die Nordleute schnar-

chen, wispern und nuscheln, könnt sie aber nicht sehen. Irgendwo im Innern des Gebäudes hört ihr nordische Gesänge, denen ihr folgen müsst, um in das alte Büro des Hafenmeisters zu gelangen. Hier haust Raska zusammen mit ihren treuesten Mitstreitern. Gemeinsam mit fünf weiteren Hjalddingern erfreut sie sich gerade an ihrer neuesten Beute – edlem Wein und feinsten Oliven. Als sie euch erblicken, verstummt ihr fröhlicher Gesang, doch sie behalten die Freundlichkeit in ihren Gesichtern. Mit spöttischer Stimme spricht euch einer der Hjalddinger in seiner Muttersprache an und wendet sich dann an seine Begleiter, die daraufhin kurz, aber herzlich lachen.

„Bei Swafnir, was wollt ihr?“, poltert Raska, eine blonde Hünin, deren Körper mit zahlreichen Hautbildern verziert ist.

So sehr die Helden sich auch mit diplomatischen Mitteln versuchen, werden sie es trotzdem nicht schaffen, Davorian der Hetfrau ‚abzuschwatzen‘. Auch gegen Gold wird sie ihren ‚Verlobten‘ nicht wieder herausrücken. Sie will ihn mit in ihre Heimatstadt Torwjald nehmen, um sich dort von einem Geweihten des Swafnir mit Davorian vermählen zu lassen. Raska wird schnell jähzornig und setzt die Helden ohne zu zögern auf die Straße, falls diese zu aufdringlich werden sollten. Wenn sie wieder gehen, sollte den Helden klar sein, dass Raska nicht kampflös aufgeben wird.

IN DEN SCHATTEN

Haben die Helden ihre Recherchen abgeschlossen, ist es erneut Gaius Grangorius, der versucht, sie aufzuhalten. Er ist den Helden ständig auf den Fersen und beobachtet sie unentwegt. Er hat auch ihren Kampf gegen Osgros Säbelschwinger mitbekommen und sie an diesen verraten.

Der Unterweltkönig will sich nun an ihnen rächen. Eines Abends finden die Helden in ihrer Unterkunft eine Nachricht, in der Osgro ihnen seine Hilfe anbietet, einen Weg in die alte Hafenmeisterei zu finden. Er weiß von Gaius, dass sie Davorian suchen und dazu Raskas Leute überwinden müssen, aber er weiß nicht, warum sie dies wollen. Osgro genügt nur das Wissen, wie er die Helden in eine Falle locken kann, um sich an ihnen zu rächen. Die Helden sollen ihn in der Seilergasse in Nigria treffen, wo er ihnen die Informationen gegen einen kleinen Gefallen übergeben will.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit fast einer Stunde bahnt ihr euch euren Weg durch die Straßen von Nigria, dem Armenhaus von Porta Nasulea. Immer wieder kommen euch Leute mit schwer beladenen Karren entgegen. Es sind Auswanderer, die nur noch weg wollen aus diesem Rattenloch. Die namensgebenden verrotteten Hütten reihen sich dicht aneinandergedrängt vor euch auf und bilden verwinkelte Gassen. In einer davon wartet Osgro auf euch, der einen geheimen Eingang in die Hafenmeisterei verspricht.

Schließlich erreicht ihr den Treffpunkt: die alte Seilergasse, die ihre Glanzzeit lange hinter sich hat. Verrottete und brüchige Seile liegen in allen Ecken, sodass ihr aufpassen müsst, nicht zu stolpern. Kaum habt ihr die Gasse betreten, schälen sich mehrere Gestalten mit schwarzen

Kapuzenumhängen aus dem Dunkeln. Osgro und seine Begleiter, wie ihr vermutet. Scharfe Säbel blitzen unter ihren dunklen Umhängen hervor, doch noch bleiben die Waffen ungezogen.

Nur ein Mann tritt komplett aus dem Dunkeln, wirft seine Kapuze zurück und starrt euch spöttisch lächelnd an.

Ein weiterer Kampf steht den Helden bevor, denn Osgro und seine restlichen Leute wollen ihr Leben beenden. Die Säbelschwinger entsprechen in ihren Werten denjenigen, die Gundur angegriffen haben. Wie viele von ihnen dort sind, bleibt Ihnen überlassen und sollte an die Kampfkraft der Helden angepasst werden. Zusätzlich wird die Gruppe sich auch mit Osgro auseinandersetzen müssen.

Osgro

Säbel: INI 10+IW6 AT 17 PA 14 TP 1W6+4 DK N

LeP 34 **AuP** 35 **WS** 7 **RS** 4 **MR** 3 **GS** 7

Relevante Eigenschaften: MU 15, IN 14, CH 13, GE 13, KO 14, KK 16

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Eisern

Besonderheiten: Körperbeherrschung 8 (15/14/13), Schleichen 6 (15/14/13), Selbstbeherrschung 6 (15/14/16), Gassenwissen 14 (12/14/13), Überreden 12 (15/14/13)

Haben die Helden den Kampf überstanden, wissen sie nun, wie man ungesehen in die Hafenmeisterei kommt. Problematisch ist nur die Tatsache, dass sie genau da verlassen, wo Raska mit ihren besten Kämpfern isst, feiert, plant und schläft. Seine letzten Besitztümer trägt Osgro am Leib. Falls die Helden seine Leiche fleddern wollen, finden sie bei ihm einen goldenen Ring, einen fingerkuppengroßen Rubin, drei Aural und zwölf Argentaler.

Wenn die Helden sich niemals auch nur ansatzweise um eine Rettung Gundurs oder die Bekämpfung von Osgros Leuten

WAS GESCHAH ZWISCHEN OSGRO UND DEN HJALDINGERN?

Osgro und der alte Hafenmeister sind gute Freunde und so verriet dieser, welches Schiff leichte Beute war. Im Gegensatz dazu beteiligte Osgro ihn am Gewinn.

Für ihre heimlichen Treffen nutzte er einen geheimen Gang in dessen Arbeitsraum, wo sie beide daran arbeiteten, die reichsten Männer der Stadt zu werden. Neben der Hafenmeisterei stand ein verlassenes Wirtshaus, in dessen Keller sich hinter einem alten Weinfass ein Gang verbirgt. Niemand kam ihnen auf die Schliche. Aber dann kamen die Hjalddinger. Raska erschlug den Hafenmeister und Gundur vertrieb Osgro aus dessen Unterschlupf.

gekümmert haben, findet diese Szene in dieser Form natürlich nicht statt. Ganz im Gegenteil kann Osgro sogar zum zeitweiligen Verbündeten der Helden werden. Ist Gundur bereits erledigt, ist sein nächstes Ziel Raska. Die Helden erscheinen ihm dazu als wertvolle Hilfe. Gaius Grangorius steckt auch in diesem Fall dahinter. Er bietet Osgro Gold, falls er die Helden in eine Falle lockt und töten lässt. Doch der Unterweltkönig wird sich nicht selbst die Hände schmutzig machen.

Osgro kontaktiert die Helden deshalb, um sie für ein Attentat auf Raska zu nutzen, und erzählt ihnen von dem Geheimgang. Er verschweigt jedoch, wo sie rauskommen werden, und rechnet damit, dass Raska und ihre Leute sie erschlagen werden.

Falls Sie diesen Kampf für unüberwindbar halten, können Sie die Helden durch den ehemaligen Schreiber Bovirus darauf aufmerksam machen. Er hat früher einmal für den Hafenmeister gearbeitet und dabei mitbekommen, dass es einen Gang nach draußen gibt, der in seinem Büro beginnt, kennt aber nicht den zweiten Eingang. Wenn die Helden vorher bereits einmal bei Raska waren, werden sie wissen, dass sie im Büro lagert, und sollten dementsprechend vorsichtig sein.

KAPITEL III: DAS SIEGEL BRICHT

In diesem Kapitel kommt es zur Befreiung von Davorian und zur finalen Konfrontation mit Gaius Grangorius, der bisher nur aus dem Schatten heraus gegen die Helden agierte. Die Helden müssen mit dem, was sie bisher herausgefunden haben, den Verlobten wider Willen aus der alten Hafenmeisterei befreien.

Ein Plan muss her

Irgendwann ist der Punkt erreicht, an dem die Helden sich bereit genug fühlen sollten, um Davorian zu befreien. Dazu haben sie unter Umständen mehrere Möglichkeiten, die auch miteinander kombinierbar sind:

☛ **Gundur:** Der Hjalddinger könnte den Helden noch einen Gefallen schulden. Doch auch für seine Retter wird er nicht offen einen Angriff auf Raska wagen. Der Hetmann erklärt sich aber damit einverstanden, seine Rivalin abzulenken. Falls den Helden nicht einfällt, wie dies geschehen könnte, schlägt er vor, mit seinen Leuten die Wellenhammer-Ottajasko zu einem sportlichen Wettkampf herauszufordern. Balkenstemmen, Axtwurf, Wettrennen usw. sind bei den Hjalddinger beliebte Zeitvertreibe

und beide Ottajaskos werden die sportliche Unterbrechung sicher willkommen heißen. Gundur macht den Helden jedoch klar, dass er ihnen danach die Fehde erklären wird.

☛ **Solphana:** Haben die Helden der Veteranin aus der Lachenden Sonne geholfen, die Waffen aus der Garnison zu beschaffen, steht sie ihnen für die Befreiungsaktion zur Seite. Sie kann die Helden begleiten und ihnen im Kampf behilflich sein. Bei Bedarf kann sie zusätzlich bis zu drei weitere Kämpfer mitbringen, die in den letzten Tagen von ihr oder den Helden ausgebildet wurden. Auch diese Kämpfer könnten Raska und die Hjalddinger ablenken, indem sie in der Nähe der Hafenmeisterei für Ärger sorgen.

☛ **Groterus Söldner:** Falls die Helden die Gunst des Patriarchen erlangen konnten, dann kann er ihnen einige seiner Söldner zur Verfügung stellen oder gar Raska zu Verhandlungen in sein Anwesen bitten, sodass wenigstens das Büro frei ist. Einen Angriff lehnt er jedoch ab. Selbst wenn er Raska aus der Hafenmeisterei vertreiben könnte, sind da immer noch die Hjalddinger unter Gundurs Kommando, welche die Situation ausnutzen könnten.

☛ **Der Geheimgang:** Entweder arbeiten die Helden vermeintlich für Osgro oder haben die Information von ihm erhalten, bevor sie ihn getötet haben. Der Gang beginnt in einem alten Gasthaus am Hafen, das bereits vor dem Angriff der Hjalddinger seit Jahren leer stand. In seinem Keller finden die Helden tatsächlich ein großes Fass, das an der Wand festgenagelt zu sein scheint. Nach einigem Suchen und Probieren findet ein besonders aufmerksamer Held (*Sinnenschärfe*-Probe) tatsächlich eine Vertiefung im Innern des Fasses und kann dort eine kleine Schnur spüren. Zieht man dort dran, schwingt mit einem Quietschen der Boden des Fasses auf und offenbart darunter einen finsternen Schacht. Nur wer etwas Übung im *Klettern* (Probe+3) hat, übersteht den Abstieg unversehrt. Ansonsten übersieht er in der Dunkelheit leider die Trittsteine oder verliert an der rutschigen Wand den Halt und stürzt zwei bis fünf Schritt in die Tiefe.

SECHS SCHRITT UNTER DER ERDE

Der geheime Gang zur Hafenmeisterei ist unbeleuchtet und es muss erst einmal für Licht gesorgt werden. Zu ihrer Überraschung finden die Helden keinen einfachen, geraden Gang vor, sondern eine große, steinerne Halle, deren Zweck sich nicht auf den ersten Blick erschließt. Erst nach und nach sind verblasste Wandbilder erkennbar, die eine humanoide Gestalt darstellen, welche durch das schwarzblaue Meer wandert. In einer Hand hält sie eine Sense, in der anderen eine goldene Kette. Profundes *Geschichtswissen* (Probe+10) oder eine Kenntnis der bosparanischen *Götter und Kulte* (Probe+7) enthüllt die Gestalt als Carybon, den Wanderer im Meer, der sich mit seiner Sense Opfer vom Land holt und im Gegenzug seinen Anhängern unermesslichen Reichtum verspricht. Anscheinend war dies einst eine ihm gewidmete Kultstätte.

Ein unauffälliges Wasserbecken in einer Ecke des Raumes kann durch besondere *Sinnenschärfe* (Probe+3) entdeckt werden. Daneben lehnt eine alte und stumpfe Sense. Ein *neugieriger* Held, der unbedingt hineinschauen möchte, stellt fest, dass dies ein Tunnel ist, der ins Meer führt. Zudem entdeckt er in der Tiefe einen aufgedunsenen Körper, der dort im Wasser treibt. Dies ist der Leichnam des Hafenmeisters, der versuchte, sich so vor den Hjalddingern zu retten, dem aber leider die Luft ausging.

Gegenüber dem Gang, aus dem die Helden gekommen sind, führt eine Treppe nach oben. Sie endet jedoch an einer flachen Steinwand, die sich nicht bewegen lässt. Erst nach einiger Zeit entdeckt ein Held, dass es ein kleines Loch gibt, in das man problemlos einen Finger stecken kann. Einem Helden, der sich in *Mechanik* auskennt oder einfach nur besonders *klug* ist, könnte der Gedanke kommen, dass hier ein Schlüsselstein fehlt (alternativ kann man mit *Schlösser Knacken* +5, einem FORAMEN [Probe+7, 6 AsP] oder anderen Mitteln die Tür öffnen). Dieser ist beim Leichnam des Hafenmeisters zu finden. *Abergläubische* oder mit *Totenangst* gestrafte Helden könnten ein Problem damit haben, in das Opferbecken eines finsternen Kultes zu tauchen, doch abgesehen von einer Probe auf *Schwimmen* (Probe+5) gibt es keine Schwierigkeiten. *Raumangst* oder *Meeresangst* könnte beim Tauchen ebenso ein Problem werden. Ist keiner der Helden ein guter Schwimmer, könnte man die Leiche notfalls auch mit der Sense rausfischen, was jedoch einige Zeit dauert. Außer dem Schlüsselstein finden die Helden noch eine Schatulle mit 30 Aureal in einer Umhängetasche an der Leiche. Damit wollte der Hafenmeister fliehen.

Ist der Schlüsselstein erlangt, kann man damit die steinerne Tür öffnen. Sie schwingt beinahe lautlos auf und führt die Helden ins Büro des Hafenmeisters, von dessen Seite sie kaum zu erkennen ist.

DIE SUCHE NACH DAVORIAN

Wenn die Helden sich nicht überlegt haben, wie sie die etwa 40 Hjalddinger in und um das Gebäude herum ablenken konnten, oder einfach nicht wussten, wo der Gang hinführt, kann es gut sein, dass sie mitten in Raskas Lager platzen. Sie sollten allerdings gnädig sein und die Helden hier nicht von vier Dutzend Nordleuten abschlagen lassen. Haben sie die Nacht als Zeitpunkt für ihren Einbruch gewählt, schlafen Raska und fünf ihrer Leute momentan. Wer also behände durch die schnarchenden Hünen *schleicht* (Probe+3), sollte fürs Erste unbehelligt bleiben. Aber wer tagsüber ohne Vorbereitung oder geplante Ablenkung mitten in einen Haufen Hjalddinger platzt, der sollte sich besser eine gute Ausrede einfallen lassen oder sich auf einen harten Kampf vorbereiten.

Die Helden haben nun das Problem, dass sie wahrscheinlich nicht genau wissen, wo Davorian untergebracht ist, und ihn erst suchen müssen. Zum Glück ist die Hafenmeisterei kein verwinkelter Palast, sondern in erster Linie ein zweckdienliches Verwaltungsgebäude. Im Erdgeschoss finden sich öffentliche Zimmer wie ein Melderaum für anlegende Kapitäne und eine kleine Stube für wartende Seeleute und halböffentliche Räume wie das Büro des Hafenmeisters.

Diese Räume sind sämtlich von vier bis sechs Hjalddingern bewohnt. Haben die Helden durch Gundur oder Solphana für eine Ablenkung gesorgt, dann können sie sich ungestört durch diesen Bereich bewegen. In der Nacht ist es hier stockdunkel, da das Gebäude keine Fenster besitzt und die Fackeln beim Schlafen gelöscht werden.

Im Obergeschoss finden sich die Gemächer des Hafenmeisters, ein Archiv mit Unterlagen über angelandete Schiffe und die Schatzkammer, wo Raskas Beute lagert. Hier brennen stets einige Fackeln, allerdings halten hier auch stets zwei Hjalddinger Wache. Einer steht vor der Tür zu Davorians Gemächern, eine andere vor der Schatzkammer. Nur wer vorsichtig die steinerne Treppe hinauf *schleicht* (Probe+3), wird nicht sofort von ihnen entdeckt, kann sie aber mithilfe seiner *Sinnenschärfe* rechtzeitig bemerken.

Sie abzulenken ist nicht einfach und ein Kampf kann nur dann unbemerkt stattfinden, wenn die Helden sich etwas zur Beschäftigung der anderen Nordleute überlegt haben. Falls sich im Erdgeschoss noch ein ganzer Haufen schlafender Hjalddinger befindet, müssen sie sich tatsächlich etwas einfallen lassen, um die beiden Wächter unbemerkt auszuschalten. Hilfreich könnte dabei Schlafgift, Zauberei, göttliches Wirken oder etwas anderes sein.

Hjalddinger-Wachen

Skrja: INI 10+IW6 AT 14 PA 11 TP IW6+5 DK N
LeP 36 AuP 37 WS 10 RS 3 MR 1 GS 8

Relevante Eigenschaften: MU 14, KL 9, IN 12, GE 12, KO 15, KK 16

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Besonderheiten: Selbstbeherrschung 7 (14/15/16),

Sinnenschärfe 5 (9/12/12)

Sind die beiden Wächter überwunden, steht den Helden nicht nur der Weg zu Davorian offen, sondern auch der Gang in die Schatzkammer. Hier befindet sich Gold im Wert von mehreren hundert Aureal, doch Sie sollten den Helden klar machen, dass sie weder die Zeit noch die Mittel haben, um eine ganze Schatzkammer auszuräumen. Auch Gold kann viel wiegen und Sie sollten bei einer Flucht gnadenlos die Regeln zur Traglast beachten.

Alleine in den überraschend ordentlichen Gemächern finden die Helden schließlich Davorian, einen gut aussehenden, blondgelockten Jüngling von etwa 18 Jahren, dessen grüne Augen jeden in seinen Bann ziehen. Er bemerkt schnell, dass die Helden zu seiner Rettung gekommen sind, und dankt ihnen überschwänglich. Erzählen die Helden ihm von ihrem Auftrag, dann wird er irritiert aber dennoch dankbar reagieren. Erst einmal freut er sich nur über seine Rettung.

Der Weg nach draußen kann nun schnell abgehandelt werden. Fordern Sie von den Helden eine letzte Probe auf *Schleichen* (Probe+3), um sicher den Geheimgang zu erreichen, falls sie an schlafenden Hjaldingern vorbei müssen.

DAS SIEGEL OFFENBART SICH

Die Helden erreichen mit Davorian den Geheimgang und betreten die Kulthalle des Carybon. Doch dieses Mal sind sie nicht alleine.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr hört, wie die Steintür hinter euch zuschwingt, seid ihr froh, es lebend aus der Hafenmeisterei geschafft zu ha-

ben. Erleichtert schreitet ihr mit Davorian die Treppe hinab. Da hält der Jüngling inne und zeigt über eure Schultern hinweg nach vorne ins Zwielflicht.

„Gehört der zu euch?“, fragt er und deutet auf eine menschliche Gestalt, die sich aus dem Dunkeln schält. Eine silberne Maske und eine Lederkappe verdecken sein Gesicht, ein lederner Harnisch schützt seinen Körper. Zwei Säbel blitzten im schwachen Licht dumpf auf und schimmern unheilvoll.

„Eure Reise ist hier zu Ende.“, haucht euch eine raue Stimme entgegen. „Zugegeben, ihr seid weit gekommen. Ich hatte gehofft, die anderen würden euch aufhalten. Aber wie es aussieht, muss ich mich nun selbst darum kümmern.“

Er vergiftete die Wasserschläuche von Gnaskir und seinen Begleitern. Er legte Feuer im Archiv. Er stiftete Osgro an, die Helden zu ermorden. Doch dann sollte es zum finalen Kampf kommen.

Bedenken Sie die Lichtverhältnisse. Es ist dunkel in der Kulthalle und es gelten die üblichen Abzüge für Kampf im Fackelschein, von denen Gaius jedoch nur bedingt betroffen ist (höchstens AT/PA -2; siehe WdS 73). Er hat seine beiden Säbel zudem mit *Arachnae* bestrichen, einem Waffengift, mit dem man seine Opfer leicht lähmen kann (AT/PA -2, wirkt nur einmal und sofort nach einem Treffer, der SP anrichtet; siehe WdS 146).

Ist Gaius überwunden, können die Helden ohne Probleme wieder zurück an die Oberfläche.

AUSKLANG: DER TRÄGER DES GÖTTLICHEN FUNKENS

EXODUS

Das Ende des Abenteuers naht und offene Enden wollen abgeschlossen werden. Wenn Gundur seine Schuld bei den Helden beglichen hat, wird er sie zu sich bitten und ihnen Vorsprung bis zum nächsten Sonnenuntergang gewähren, doch danach wird er sie zur Not auch bis nach Bosparan jagen. Sollte Gaius ihnen gegenüber gestanden haben, dass er das Gift in Gnaskirs Wasserschlauch getan hat, dann wäre Gundur sogar bereit, ihnen zu glauben, wenn sie ihm Beweise präsentieren können. Bei Gaius Leiche können die Helden tatsächlich eine Tasche mit mehreren leichten Giften finden. Ob dies als Beweis ausreicht, bleibt Ihnen überlassen.

Eine Hjaldingerin haben die Helden aber in jedem Fall als Feindin gewonnen. Raska bemerkt irgendwann natürlich Davorians Verschwinden und tobt darüber fürchterlich. Sehr wahrscheinlich wird sie irgendwann herausfinden, dass die Helden dahinter stecken, sodass diese schnell die Stadt verlassen sollten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid nicht die einzigen, die Porta Nasulea heute verlassen wollen. Als ihr an der Lachenden Sonne ankommt, um eure Sachen abzuholen, liegen diese bereits ordentlich abgestellt auf der Straße. Die geizige Wirtin Rodrega be-

aufsichtigt gerade, wie zwei ihrer ehemaligen Gäste Türen und Fenster des Hauses vernageln, während sie wachsam auf einer Kiste hockt, in der sich anscheinend ihre Wertsachen befinden. Nebenbei packt Bovirus eine kleine Karre voll, an der seine Schwester auf den Aufbruch wartet. Da seht ihr auch Solphana, wie sie mürrisch ihr Schwert gürtet und die alte Legionärsuniform richtet.

Als ihr das Gasthaus erreicht, nicken euch die meisten nur resigniert zu. Endlich haben sie alle eingesehen, dass Porta Nasulea nicht mehr zu helfen ist. Während Bovirus langsam seinen Karren die Straße hinunter zieht, packt auch ihr eure Sachen und schließt euch den anderen an. Nach kurzer Zeit erreicht ihr den Stadtrand und lasst die trostlosen Gebäude der Hafenstadt hinter euch. Immer mehr Menschen schließen sich zusammen. Einfache Handwerker und Tagelöhner aus Nigria wandern mit spärlich gefüllten Taschen neben euch her, während die reichen Leute aus Juridia ihre Sklaven das schwere Gepäck tragen lassen.

Inmitten der Menschen schreitet der junge Priester Maxentius umher, der den Schwachen Kraft und den Unsicheren Mut für die kommende Reise zuspricht.

Irgendwann stellt ihr fest, dass sich über einhundert Leute heute zum Aufbruch entschieden haben, und fragt euch, ob überhaupt noch wer in der Stadt weilt. Ein letzter

Blick über eure Schultern hinweg lässt euch daran zweifeln. Porta Nasulea liegt grau und verlassen unter einem tristen Himmel, während ihr gemeinsam mit den anderen der aufgehenden Sonne entgegenreist.

BELOHNUNGEN

Die Rückreise zur Familie Garlendus sollte ohne Probleme verlaufen. Die Helden haben ihren Auftrag abgeschlossen und sollten sich jetzt nicht mit Banditen oder unnutzbaren Straßen herumschlagen müssen.

Ihre Belohnung haben sie sich redlich verdient und Titos wird sie ihnen mit Freuden auszahlen. Es ist gut möglich, dass er sie nun in die wahre Natur ihres Auftrages einweiht und enthüllt, dass Davorian ein Nachfahre der alten Horas-Kaiser ist. Die Helden haben in jedem Fall das Vertrauen der Wahrer des Göttlichen Funkens erlangt, aber ebenso auch mit dem Siegel der Erkenntnis einen Feind hinzugewonnen. Doch zu ihrem Glück hatte Gaius keine Gelegenheit, ihre Namen weiterzu-

leiten, sodass das Siegel nicht viel tun kann, um sie zu jagen. Als weltliche Belohnung erhalten sie 20 Aureal – und könnten enttäuscht darüber sein, dass Davorian gar nichts erbt, was keinen Bonus bedeutet. Zusätzlich gibt es **450 Abenteuerpunkte** und **sechs Spezielle Erfahrungen**, z.B. in *Geschichtswissen*, *Hjaldingisch*, *Gassenwissen* oder *Schleichen*.

Weitere Abenteuerpunkte können sie sich durch das Erledigen kleinerer Aufträge für Groterus oder die Gäste in der Lachenden Sonne verdient haben.

Es liegt an Ihnen, wie Sie Davorians Schicksal weiter ausspielen wollen. Zunächst wird in den nächsten Tagen geprüft werden, ob er tatsächlich besondere Fähigkeiten besitzt und ob der Funke tatsächlich in ihm ruht. Wie diese Untersuchung ausfällt, ist ebenfalls Ihnen überlassen. Möglicherweise versuchen die Wahrer tatsächlich, ihn auf den Thron zu bringen, und brauchen dafür erneut die Hilfe der Helden. Oder das Siegel schlägt erneut zu und bedroht das Leben des jungen Mannes. Vielleicht zeigen sich auch erst in späteren Jahren seine möglichen Kräfte, von denen er bisher noch nichts enthüllt hat.

ANHANG I: PORTA NASULEA

Als Porta Nasulea gegründet wurde, genoss es die Gunst des damaligen Horas Nasul. Nur hier durften zunächst Waren aus der neu gegründeten Südkolonie Brabacia umgeschlagen werden, weshalb die Hafenstadt schnell sehr wohlhabend wurde. Hier lebten zwar weniger Menschen als in Grangor oder Cuslicum, aber der Reichtum Porta Nasuleas konnte sich bald mit den großen Hafenstädten messen.

Zu Beginn der Dunklen Zeiten ist die Stadt jedoch bereits von ihren zahlreichen Konkurrenten arg in Bedrängnis gebracht worden. Die Einbußen im Handel haben die meisten aus der Stadt vertrieben außer den Reichsten, die an ihrer Heimatstadt festhalten, und den Ärmsten, die keine Möglichkeit haben, um zu verschwinden.

Zwei Wochen vor dem Eintreffen der Helden kamen die Hjaldinger und drei Ottajaskos griffen die Stadt an. Eine hat die Stadt wieder verlassen, doch zwei sind geblieben.

THASSIA

Im Westen liegt der Hafenbezirk, genannt Thassia (ca. 100 Ew. und ca. 80 Hjaldinger). Dieser Teil der Stadt ist vom Angriff der Nordleute besonders hart getroffen worden. Zahlreiche Schiffe wurden versenkt und Dutzende Gebäude in Hafennähe niedergebrannt. Nur die alte **Hafenmeisterei (1)**, ein steinernes Gebäude aus der Gründerzeit, steht noch unbeschädigt inmitten der Verwüstung. Hier hat sich die düstere *Raska* eingenistet, die Hetfrau der Wellenhammer-Ottajasko. Ihre Männer und Frauen kontrollieren die Anlegeplätze und haben keine Skrupel, einlaufende Schiffe aus dem Hinterhalt zu überfallen. Im Süden des Hafenviertels liegt das große Werftgelände, auf dem einst ein Großteil der Stadtbevölkerung Arbeit fand. Bereits vor dem Ansturm der Hjaldinger war dies eine verkommene Gegend, in der sich eine große Bande von Einbrechern und Beutelschneidern angesiedelt hatte. Der brutale *Osgro* herrschte hier mit harter Hand, bis ihn der Hjaldinger *Gundur* vertrieb. Der Nordmann lagert nun mit seinen Leuten auf dem Werftgelände und genießt das Leben im warmen Horasiat. Er trinkt edlen Wein und liebt das Essen der Südländer. Darum überlegt er auch, sich vielleicht dauerhaft in Porta Nasulea nie-

derzulassen. Er ist diplomatischer als Raska und denkt eher langfristig, wenngleich sein Wunsch naiv ist.

COMMERICA

Östlich des Hafens liegt Commerica (ca. 200 Ew.), das einstige Herz der Stadt. Um den **Marktplatz (2)** herum gruppieren sich zahlreiche wichtige Gebäude der Stadt. Der **Tempel des Handelsgottes Aveos (3)** ist von außen immer noch prächtig anzusehen, doch sein Inneres ist vollständig geplündert und verwüstet worden. Hierhin brachten die Händler der Stadt ein Zwölftel ihres Gewinns als Spende, wodurch Tempel und Priesterschaft einen gewaltigen Schatz anhäuften, den sich die Hjaldinger ohne Gnade nahmen. Einzig der junge Priester *Maxentius* lebt noch, ist aber kurz davor aufzubrechen. Schon immer verspürten die Priester des Aveos den Drang, die Händler auf ihren Reisen zu begleiten, doch stets kehrten sie wieder nach Porta Nasulea zurück. Maxentius will nun für immer gehen und in den Norden des Reiches ziehen. Nach einer Vision seines Gottes versucht er so viele Stadtbewohner wie möglich davon zu überzeugen, es ihm gleichzutun.

Dem Aveos-Tempel gegenüber steht der **Tempel des Horas (4)**. Er ist nur ein mit Säulen umrandeter Hain, in dessen Mitte eine Statue von Nasul-Horas steht, aber da er noch unversehrt ist, ist er ein beliebter Treffpunkt für die Bewohner der Stadt, um zu beten und zur Ruhe zu kommen.

In diesem Teil der Stadt findet sich auch die *Lachende Sonne*.

JURIDIA

Nördlich des Marktplatzes erstreckt sich Juridia (ca. 100 Ew. und ca. 30 Söldner), das Viertel der Wohlhabenden und Einflussreichen. Die Stadthäuser der neun reichsten Familien waren beliebte Ziele für die Hjaldinger, doch an einigen bissen sich die Nordleute die Zähne aus. Zu hartnäckig war der Widerstand seitens der Nobiles, die sich mithilfe ihrer Söldner verteidigten. Dennoch haben die letzten Tage einen hohen Blutzoll gefordert, sodass die Überlebenden gezwungen waren, sich unter der Führung des einflussreichen Patriarchen *Groterus Gravidus* zusammenzuschließen. Ein alter, vernarbter

Veteran der horasischen Legion. Sein strenges Regime bewahrt noch die Ordnung in Juridia, doch auch hier herrscht Resignation vor. Die meisten Einwohner machen sich daran, die Stadt zu verlassen.

Eines der Stadthäuser gehört der Familie Dulsaros, die im Verlauf des Abenteuers wichtig werden wird. Es ist jedoch niedergebrannt, nachdem die Hjaldinger die Besitzer erschlagen und alles Wertvolle geraubt hatten.

Dominiert wird der Stadtteil vom **Palast des Magistraten (5)**, in dem sich auch das Archiv befindet. Er ist fast vollständig geplündert und verwüstet worden, der Magistrat und seine Untergebenen geflohen, noch bevor die Nordleute den Hafen genommen hatten. Hier lebt nur noch die dicke Verwalterin *Brajanea*, die den Helden bei ihren Recherchen behilflich sein kann.

In der Nähe des Palastes befand sich ein kleiner **Tempel des Brajan (6)**, der zwischen den Häusern der Reichen jedoch ziemlich unscheinbar wirkte. Dies bewahrte ihn nicht vor dem Zorn der Nordleute. Sie entdeckten ihn und brannten ihn nieder, nachdem sie den Tempelschatz geplündert hatten. Die altersblinde Priesterin *Gryphonja* wurde jedoch von ihnen verschont und betet seitdem tagaus und tagein vor den Trümmern.

In diesem Teil der Stadt befindet sich auch die **Garnison (7)**, wo die knapp 30 Stadtgardisten, die vom Magistrat bezahlt wurden, einst lebten und Wache hielten. Im Laufe der Jahre ohne ernstzunehmende Gegner war die Truppe jedoch etwas heruntergekommen und konnte dem Ansturm der Hjaldinger nichts entgegensetzen.

NIGRIA

Südlich des Marktes erstreckt sich Nigria (ca. 250 Ew.), das Armenviertel von Porta Nasulea. Seinen Namen hat es von den zahlreichen kleinen Katen der Tagelöhner, die von Ruß und Dreck geschwärzt sind. Als die Werft an Bedeutung verlor, wuchs dieser Teil der Stadt rasant an. Hier gibt es nur Armut und Elend, weshalb die Hjaldinger diesen Ort größtenteils mieden.



In einer Hütte hat sich der Bandenführer *Osgro* einquartiert. Er ist der unangefochtene Herr über alle zwielichtigen Gestalten in Porta Nasulea und herrscht mit harter Hand über sie. Der Angriff der Hjaldinger hat ihn viel gekostet, denn vom Werftgelände aus kontrollierte er sämtlichen Schmuggel und Prostitution am Hafen. In Nigria versucht er, sein altes Leben fortzuführen, doch er sinnt in erster Linie auf Rache an den Nordleuten. Vor allem Gundur, der sich auf dem Werftgelände niedergelassen hat, hasst er aus tiefsten Herzen.

Nigria wird im Verlauf des Abenteuers zunehmend zur Geisterstadt, denn den Leuten hier wird klar, dass keine Hilfe zu erwarten ist. Jeden Tag verlässt etwa ein Dutzend Leute die Stadt, um in Grangor, Cuslicum oder Bethana neu anzufangen. Am Ende ist nur noch Osgro da, um den sich etwa ein Dutzend Schläger scharen, die einfach nicht wahrhaben wollen, dass die Stadt am Ende ist.

ΑΠΗΛΑΓ II: DRAMAΤIS PERSONAE

DAVORIAN DULSAROS

Dieser junge Mann tritt zwar erst am Ende des Abenteuers persönlich in Erscheinung, ist jedoch die ganze Zeit über der Grund für den Aufenthalt der Helden in Porta Nasulea. Er ist der gesuchte Nachfahre des Nasul-Horas und trägt möglicherweise den Ucuri-Funken in sich. Besondere Kräfte besitzt er keine, aber die sympathische Art des jungen Mannes hat ihm bereits viele Freunde verschafft. Außerdem zeigt er sich ziemlich unerschütterlich und scheint den Tod von Vater und Schwester gut zu verarbeiten. Schlank, aber nicht schwächlich, grünäugig und von blonden Locken verziert, ist es für die Helden bald nicht mehr verwunderlich, dass Raska ihn besitzen will. Freundlich und direkt. Trotz seiner Unbefangenheit scheint er jeden Satz kurz vorher zu überdenken. Seine sanfte Stimme und sein liebliches Äußeres machen es schwer, ihn nicht zu mögen. Dafür fällt es einem umso leichter, ihn zu schützen.

GAIVS GRANGORIUS

Auch Gaius wird die Helden erst spät konfrontieren. Zunächst beschränkt er sich darauf, aus dem Hintergrund zu agieren. Der Abkömmling einer alten bosparanischen Familie versteht es, andere für sich zu gewinnen, und zögert nicht lange, sie für seine Zwecke zu benutzen.

Erst im finalen Kampf wird Gaius zuschlagen. Dann ist er schnell, kalt und verbirgt sein Gesicht ständig hinter seiner silbern lackierten Maske. Er ist verschlossen und lässt nicht mit sich reden. Er hat einen Auftrag und wird ihn erfüllen, koste es was es wolle.

Gaius Grangorius

Khunchomer*:

INI 15+1W6 **AT** 20 **PA** 17 **TP** 1W6+5 **DK** N

LeP 39 **AuP** 40 **WS** 10 **RS** 4 **GS** 7 **MR** 4

Relevante Eigenschaften: MU 14, KL 12, IN 15, CH 13, FF 13, GE 15, KO 16, KK 16

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I und II, Blindkampf, Finte, Kampfgespür, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 8, Schleichen 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 12

*) Die Waffe hat Gaius von einem tulamidischen Händler erworben und trägt seitdem diese für seinen Kulturkreis untypische Waffe.

gemeinschaft hinter sich. Sein Gesicht ist jedoch bereits wettergegerbt und sein rotes Haar wird langsam dünner. Sein Bart ist jedoch immer noch voll und dicht. Sein naives Ziel ist es, irgendwo im Horasiat eine Ottaskin zu errichten, um dort Wein und Oliven im Überfluss zu genießen.

Den Helden gegenüber zeigt sich Gundur zerrissen. Doch er ist ein klassischer Nordmann, der von seinen Prinzipien angetrieben wird. Darum ist er den Helden gegenüber gnädig und lässt sie auch spüren, dass dies eine sehr besondere Geste ist. So naiv und gemütlich er auch sein kann, so ist er doch kein ‚Kuschelhüne‘, sondern ein hjaldingischer Hetmann, der weiß, was er will.

RASKA

Für die Hetfrau der Wellenhammer-Ottajasko ist dies die erste Heerfahrt, die sie selbst befehligt. Gemeinsam mit Gundur und einem dritten Hetmann schmiedete sie den gesamten Winter über den Plan, eine Stadt im Horasiat anzugreifen. Sie war es, die Porta Nasulea im Frühling ausspähte und darum wusste, wo sie zuschlagen musste, um die meiste Beute zu



GUNDUR

Der Hetmann der Schneeeulen-Ottajasko hat noch nicht viele Fahrten als Anführer der Schiffs-

machen. Das Leben auf See hat sie gezeichnet und lässt sie älter aussehen, als sie in Wahrheit ist. Doch dank ihrer blonden Locken und großen braunen Augen sieht sie ganz sicher nicht hässlich aus.

Raska weiß, was sie will. Und was sie hat, gibt sie nicht ohne weiteres wieder her. Sie kann fröhlich und kameradschaftlich sein, doch innerhalb von Sekunden kann ein dunkler Schatten über ihr Gesicht huschen. Stets hat sie ihre eigenen Motive im Auge und auch ihre Mannschaft ist für sie nur Mittel zum Zweck, was sie aber nie zugeben würde.

Skraja: INI 10+1W6 AT 19 PA 17 TP 1W6+5 DK N
LeP 44 **AuP** 42 **WS** 10 **RS** 4 **GS** 6 **MR** 2
Eigenschaften: MU 16, KL 12, IN 13, CH 12, FF 12, GE 13, KO 16, KK 17
Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung 1, Wuchtschlag
Besonderheiten: Athletik 10, Körperbeherrschung 5, Schwimmen 9, Selbstbeherrschung 9, Zechen 10

OSGRO

Der alternde Unterweltkönig hat durch den Angriff der Nordleute vieles verloren. In seinem Exil in der Seilergasse plant er seitdem seine Rache. Dabei entgeht ihm, dass die gesamte Stadt verdammt ist und er dort niemals wieder zu alter Stärke kommen wird. Wenn ein Held sich in der verbliebenen Unterwelt von Porta Nasulea umhört, kann er bereits früh auf Osgro stoßen, der erst durch Gaius' Einfluss beginnen wird, die Helden zu jagen.

Osgro hat alles verloren und wird alles riskieren, um es wiederzuerlangen. Die ständige Anspannung hat ihn über Nacht altern und seine Stimme rau werden lassen. Er spricht nur gepresst, aber unmissverständlich.

Osgro

Säbel: INI 10+1W6 AT 17 PA 14 TP 1W6+4 DK N

LeP 34 **AuP** 35 **WS** 7 **RS** 4 **MR** 3 **GS** 7

Eigenschaften: MU 15, KL 13, IN 14, CH 13, FF 14, GE 13, KO 14, KK 16

Sonderfertigkeiten: Finte, Meisterparade, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 8, Schleichen 6, Selbstbeherrschung 6, Gassenwissen 14, Überreden 12

WEITERE WICHTIGE MEISTERPERSONEN:

👁 *Bosparea:* Eine Schatzsucherin, die sich im Archiv unentdeckte Schätze erhofft.

👁 *Bovirus:* Ein ehemaliger Schreiber, der seine Schwester vermisst.

👁 *Brajanea:* Die dicke und unerschütterliche Verwalterin des Stadtpalastes.

👁 *Gnaskir:* Gundurs Bruder, dessen Begegnung mit den Helden blutig endet.

👁 *Groterus Gravidus:* Ein Familienpatriarch vom alten Schlag, der ein Dutzend Söldner zu seinem Schutz angestellt hat.

👁 *Gryphona:* Die blinde Priesterin des Brajan, die alles verloren hat.

👁 *Maxentius:* Der junge Aveos-Priester, der aufgrund einer Vision die Stadtbewohner zum Verlassen der Stadt drängt.

👁 *Rodrega:* Die paranoide und geizige Wirtin in der Lachen-Sonne.

👁 *Solphana:* Eine alternde Veteranin der bosparanischen Legion, die in Krisenzeiten zu altem Glanz aufblüht.

👁 *Titos und Verska Garlendus:* Die etwas merkwürdigen Auftraggeber der Helden.

INSPECTORES

von Martin Bade

Mit Dank an Ulli, Lotte, Dennis, Till und Mungo

Stichworte zum Abenteuer: Intrigen in der Wildnis vor Bosparan
Ort: Bosparan, Sikramtal

Zeit: beliebig in den Dunklen Zeiten vor 500 v.BF
Komplexität: Spieler: mittel / Meister: hoch
Erfahrung (Helden): Erfahren

„Bei Hesindel Selbst die Ruinen dieser Brücke lassen so manches Werk unserer Tage im Schatten stehen. Pons Daemonorum oder Dämonenbrücke, wie die Leute aus Radoleth sie nennen, wenngleich die architektonische Finesse dieses Meisterwerks jedwedem chaotisch destruktiven Charakter der siebten Sphäre widerspricht. Nein, den ersten Funden am Ostufer nach zu urteilen, scheint sie klar aus bosparanischer Zeit zu stammen. Die Architektur ist mir dennoch fremd. Weder zwergische Einflüsse noch trollischen Ur-

sprungs. Wenn wenigstens die Funktion eines solchen Bauwerks an diesem entlegenen Ort klar wäre, ‚Belserions Almanach der bosparanischen Baukunst‘ spricht von einer Heerstraße gegen die Goblins der Goldfelsen, doch gepflastert ist nur die erste, deutlich breitere Bogenreihe. Wozu wurden noch zwei weitere in den Himmel gebaut? Hesinde erleuchte mich!“

—14. Rondra 1034 BF - Forschungstagebuch des Felurion von Neetha



HINTERGRUND

Inspectores ist ein Abenteuer, dessen besondere Herausforderung für die Helden darin besteht, sich nicht durch die Herausforderungen der Wildnis außerhalb der Mauern Bosparans beirren und verwirren zu lassen, sondern fein gesponnene Intrigen aufzudecken, die die Fertigstellung des größten aventurischen Aquäduktes verhindern.

Im ersten Kapitel finden die Helden in Bosparan während eines extrem heißen und trockenen Sommers zusammen und werden von dem Curator *Jacudan Finatulis* beauftragt, Verzögerungen eines Aquäduktneubaus im Sikramtal zu untersuchen. Dort angekommen, beginnen die Inspectores mit ihrer Arbeit und bekommen es mit wütenden Goblins, einem übellaunigen Architekten und einem brutalen Centurio zu tun. Letzterer wurde von einem politischen Gegenspieler des Curators, dem Praetor *Crisirius Numantis*, bestochen. Der Centurio soll den Bau verzögern, indem er mit äußerster Brutalität gegen eine dort ansässige Goblinsippe vorgeht und damit deren Widerstand gegen das ehrgeizige Bauvorhaben provoziert. Können

die Helden diese Intrige lüften und das Goblinproblem lösen, so werden sie durch einen Sklavenaufstand an der Baustelle des riesigen Aquäduktes über das Sikramtal mit einer weiteren Intrige des Censors konfrontiert, auf die sie, mehr oder weniger gut vorbereitet, reagieren müssen.

HELDEN

Die Helden des Abenteuers sollten sowohl kampferfahren sein als auch nicht völlig fehl am Platze in einer Stadt. Am besten sind sie bereits eine eingeschworene Gemeinschaft und reisen schon länger zusammen durch Aventurien. Ansonsten werden für die Aufgabe einzelne Helden angeworben, die sich erst kennenlernen müssen.

ZEIT

Das Abenteuer sollte vor 500 v.BF angesiedelt sein, da nach dieser Zeit Grolme nicht mehr in Positionen sind, wie in diesem Abenteuer geschildert.

ZEIT FÜR HELDEN

Das Abenteuer beginnt in Bosparan und die Helden sind vermutlich gerade erst in der Stadt eingetroffen. Vielleicht haben

sie einen reisenden Händler zur Hunderttürmigen begleitet, vielleicht sind sie selbst zu einem der zahlreichen Tempel unterwegs. Was auch immer die Helden nach Bosparan führt, es ist ziemlich warm ...

KAPITEL I: WASSER FÜR BOSPARAN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durst! – Eure ausgedörrten Kehlen lechzen nach frischem Wasser und während ihr den Kopf weit nach hinten legt, um an die letzten schalen Tropfen des Wasserschlauches zu gelangen, blinzelt ihr in das erbarmungslos gleißende Antlitz Praianos', das sich auf den goldenen Dächern Bosparans tausendfach widerspiegelt. Die Straßen der Kapitale sind wie leergefegt, nur im Schatten enger Gassen und Hauseingänge harren Kinder und Greise aus, die auf eine kühlende Abendprise hoffen. Die Ufer des Yaquiros sind versandet und haben sich bis zu einem Rinnsal in der Mitte des sonst mächtigen Flusses zurückgezogen, während Boote und Schiffe schief und verlassen im trockenen Schlick gestrandet sind. An den Brunnen der Stadt warten ausgemergelte Gestalten in der Hoffnung auf frisches Quellwasser, das über die Aquädukte aus dem Gebirge kommen soll.

Sollten sich die Helden in der Stadt umhören (*Gassenwissen-Probe+1*) oder die Gestalten am Brunnen direkt ansprechen (Norati - Obsthändler; Golgot - Aufseher des gegenüberliegenden öffentlichen Abortes), können sie erfahren, dass Bosparan in diesem Jahr einen überaus heißen und trockenen Sommer erlebt, der selbst die Wasserversorgung durch die mächtigen Aquädukte inzwischen schwierig macht, zumal die Comites über ihre eigenen Leitungen das Wasser vielfach vorher aus den großen Leitungen für ihre eigenen Zwecke abzweigen, bevor es die öffentlichen Brunnen erreicht. Selbst Yulag-Horas- und Isiz-Horas-Thermen mussten vom Stadtpräfecten bereits geschlossen werden.

Entweder durch weiteres Umhören in den Straßen (*Gassenwissen-Probe+3*) oder durch Vermittlung über einen Patron oder eine sonstige geeignete Verbindung (hier bleibt die Ausgestaltung und Verknüpfung mit vorangegangenen Abenteuern ganz ihrer Spielrunde überlassen) erfahren die Helden, dass der Curator Jacudan Finatulis nach verschwiegenen Abenteurern sucht. Das Treffen mit dem Curator soll unauffällig, gegen Abend in der Taberna Sanguinis südlich des Kor-Tempels stattfinden.

Die Helden können sich über Verbindungen und Nachforschungen über den Auftraggeber vorab informieren:

Gassenwissen (ggf. erleichtert durch *Ortskenntnis* (Stadiona) und *Verbindungen*:

- ☞ 3 TaP* ein aufstrebender junger Politiker
- ☞ 6 TaP* Jacudan hat sich bei einem (grolmischen) Geldverleiher hoch verschuldet
- ☞ 9 TaP* da er kein Patrizier ist, wird sein Aufstieg argwöhnisch von der Curia und der Mehrheit der Comites beobachtet
- ☞ 12 TaP* insbesondere dem Censor und Annonae Crisinius Numantis ist er ein Dorn im Auge

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Taberna macht einen wenig einladenden Eindruck. Offenbar ist sie der bevorzugte Treffpunkt von Söldnern, wie jenen verwegenen Gestalten, die gerade aus dem schwarzen Basaltbau des Kor-Tempels herüber kommen.

Im Innern öffnet sich ein riesiger Schankraum, in welchem sich dicht an dicht lange Holzbänke und Tische reihen. Söldner aus allen Teilen des Kaiserreichs sammeln sich hier, um ihr Silber bei Vergnügungen aller Art zu verprassen.

In der Taberna Sanguinis herrscht ein äußerst rauer Ton, und wer einen ängstlichen oder schwächlichen Eindruck macht, mit dem werden schnell arge Späße getrieben (Stolpern lassen, Waffen abnehmen, mit Wein bekippen, anzügliche Bemerkungen etc.). Nur wer sich genügend dominant und einschüchternd verhält oder einen hilfreichen Freund mit genügend Ausstrahlung an seiner Seite hat (hier bieten sich bei einer Gruppenzusammenführung erste verbindende Kontakte an), bleibt unbehelligt. Einer ernsteren Auseinandersetzung gehen die meisten Söldner so früh am Abend jedoch noch aus dem Weg, man möchte noch was vom Abend haben und es ist noch lange nicht genug Wein geflossen.

In der Tat möchte Jacudan die Nervenstärke der Helden testen, bevor er seinen Begleiter (seinen stiernackigen tulamidischen Leibwächter Faisal) zu den Helden schickt und sich mit ihnen in einer Schlafkammer im Obergeschoss trifft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der dunklen Kammer steht ein hagerer Mann in weiter bosparanischer Toga.

„Aves zum Gruße, Abenteurer! Mein Name ist Jacudan Finatulis, im Amte des Curator Aquae Avestanae. Bevor ihr nun jedoch anfangt, mir in aller Breite eure Vorzüge zu preisen, seid gewiss, dass ich darüber bereits genügend in Kenntnis gesetzt wurde. Kommen wir daher zum Wesentlichen. In Ausübung meines Amtes Sorge ich mich um die Wasserversorgung Bosparans und habe daher den Ausbau des Aquaeductus Avestanus ins Quellgebiet des Sikrams an den Ausläufern der Montes Aureos vorangetrieben. Der Bau unter dem Architectus primus Mul'rir sollte eigentlich schon fertiggestellt sein, doch offenbar gab es Verzögerungen. Ich habe daher vor einiger Zeit weitere 40 Sklaven gekauft und an die Baustelle am Sikramtal geschickt. Nach allem, was mich an spärlichen Informationen erreicht hat, gibt es aber weiter Probleme, denen ich mich zwar gerne selber widmen würde, doch wichtige Geschäfte verlangen hier meine Anwesenheit.

Euer Auftrag ist es daher, ins Sikramtal zu reisen und dort in meinem Auftrag nach dem Rechten zu sehen, herauszufinden, was den Fortschritt des Baus immer wieder verzögert, und geeignete Maßnahmen zu treffen, um alle

Hindernisse zu beseitigen. Als Lohn erhaltet ihr 20 Aureal sofort und weitere 20, sobald das erste Wasser über den Aquädukt nach Bosparan strömt. Je schneller euch das gelingt, umso großzügiger will ich mich mit einer weiteren Prämie erweisen und der Dank der ganzen Stadt dürfte euch ebenfalls sicher sein.“

Jacudan lässt hinsichtlich der Belohnung durchaus mit sich feilschen, möchte aber höhere Forderungen immer über eine Zusatzprämie abrechnen.

Auf die Frage, warum er ausgerechnet die Helden beauftrage, erwidert er, dass er möglichst Leute mit wenig Verbindung in die Politik brauche. Gleichzeitig lässt er durchblicken, dass er in Zukunft durchaus als Auftraggeber oder gar Patron der Helden fungieren könnte.

Weitere Informationen:

Die Sicherheit des Aquädukts wird von einer Kohorte der Legio XXII Avestana unter Centurio Bruton Persenna gewährleistet, die am Sikramtal stationiert ist.

Der Weg zum Tal folgt in weiten Strecken einfach dem

Aquädukt, zudem ist er der einzige, der in dieser Wildnis breit genug für Fuhrwerk ist.

Bekannte Gefahren stellen Goblins dar, die in den Ausläufern der Montes Aureos leben.

Die Helden erhalten ein gesiegeltes Geleitschreiben, das sie als amtliche Inspectores im Auftrag des Curators Jacudan Finatulis ausweist.

Im Laufe des Gespräches kann einem Helden mit genügend *Menschenkenntnis* (Probe +5, verdeckt würfeln) durchaus auffallen, dass Jacudans aristokratisch arrogante Art etwas künstlich wirkt und er durchaus (nach ein, zwei Bechern Wein) auch eine etwas sympathischere Seite hat.

Die höhere Entlohnung bei zügiger Erfüllung des Auftrags sollte die Helden zeitlich ein wenig unter Druck setzen, kleineren Besorgungen von Ausrüstungsgegenständen steht aber nichts im Wege, sodass im Verlaufe des nächsten Tages der Marsch in die Wildnis beginnen kann. Ausgangs- und Orientierungspunkt ist der Aquaeductus Avestanus, der, von einem Karrenweg flankiert, geradewegs zum Bauplatz im Sikramtal führt. Die Reise bis zum Tal nimmt zu Fuß etwa drei Tage in Anspruch, mit Pferden kann er in zwei Tagen erreicht werden.

KAPITEL II: IM SCHATTEN DES AQUÄDUKTS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auch heute brennt die Praianosscheibe wieder erbarmungslos und die Riemen von Rüstung und Gepäck schneiden schmerzhaft auf der schwitzenden Haut. Hinter hohen Mauern verstecken sich die prachtvollen Villen der Patrizier des Aureals und im Schatten der wenigen Bäume rupfen Schaf- und Ziegenherden gelbtrockene Grasbüschel aus der staubigen Erde. Wie ein dunkles Band durchschneidet die schier unendliche Reihe der massiven Aquäduktbögen die Landschaft Richtung Osten und windet sich in der Ferne in sanften Bögen in die höher werdenden Hügel und Wälder. Nach einigen Meilen schmiegt sich der Pfad direkt an den Lauf des steinernen Flussbetts. Das leise Gurgeln des Wassers über euch verschafft euch ein wenig Linderung von der Hitze. Ihr blickt zurück ins Yaquiro-Tal und in fast göttlichem Glanz erstrahlen die goldenen Kuppeln und Türme Bosparans am flimmernden Horizont. Gen Osten indes erwarten euch tiefe Wälder, die hinaufstreben zu den Gipfeln der Montes Aureos.

Ein Nachtlager lässt sich geschützt in einem der steinernen Bögen errichten und am Knistern des Lagerfeuers in der warmen Sommernacht kann man bei Erzählungen und Liedern die Zeit vergessen. Gönnen Sie den Helden noch etwas Ruhe. Mit Beginn des zweiten Reisetages tauchen die Helden in die Wälder der ersten Ausläufer der Montes Aureos ein und gelangen noch vor Mittag an eine Verzweigung der Aquädukte. Auch der Weg teilt sich in einen leicht zugewachsenen Richtung Nordost und einen öfters befahrenen Richtung Südost. Hier trifft die neu gebaute Erweiterung aus dem Sikramtal kommend auf die Hauptleitung des Aquaeductus Avestanus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Nachmittag trennt sich der Karrenweg von der noch trockenen Wasserleitung, die in einen Tunnel übergeht, und arbeitet sich mühsam in langem Bogen um die Flanke des Berges, wo sich der Aquädukt nun in einer imposanten Doppelbogenreihe über das Tal spannt. Der Weg quält sich in engen Schlaufen hinab, nur um am anderen Ende wieder steil empor zu führen. In der Talsohle erstrecken sich saftige Wiesen, doch fällt euer Blick schnell auf etwas anderes. Am Fuße der mächtigen Pfeiler wurden ein Dutzend Pfähle aufgestellt, auf denen einige Rotpelze ihr grausiges Ende gefunden haben. Schwärme von Fliegen umkreisen summend die verwesenden Leichname, aus denen stinkende Eingeweide hängen.

In dieser Senke hat vor zwei Tagen ein größerer Trupp Goblins die Karren mit den neuen Sklaven für die Baustelle aus dem Hinterhalt überfallen, wurde aber von den begleitenden Legionären zurückgeschlagen. Die getöteten oder schwer verletzten Rotpelze wurden gepfählt. (KL-Probe: Gemeinhin würde man das Pfählen für eine Abschreckungsmaßnahme halten, doch weiß jeder Kundige, dass ein zu hohes Maß an Grausamkeit selbst Goblins eher aggressiver machen kann, als diese einzuschüchtern.)

Im Schutz des Waldrands lauern auch jetzt noch [Helden+2] Wildschweinreiter, die nur auf eine gute Gelegenheit warten, die Helden aus Bosparan zu überfallen und sich zu rächen, so z.B., wenn die Gruppe sich aufteilt, um den Kampfplatz zu untersuchen:

Anatomie-Probe:

1 TaP*: Die Goblins wurden vor zwei Tagen getötet.

- ☞ 3 TaP*: Die Goblins wurden schon durch Waffen schwer verletzt oder waren bereits tot, als sie gefählt wurden.

Fährtensuchen-Probe:

- ☞ 1 TaP*: Das Gras im Umfeld ist niedergetrampelt, an einigen Stellen finden sich Blutspuren.
- ☞ 3 TaP*: Ein Wagenzug wurde vom Waldrand aus von Goblins angegriffen.
- ☞ 6 TaP*: Die Goblins wurden von einigen Wildschweinen begleitet.
- ☞ 9 TaP*: Die Goblins sind auf den Wildschweinen geritten.

Gesteinskunde-Probe:

- ☞ 1 TaP*: Es ist sehr auffällig, dass an zwei Pfeilern bereits Gräser und sogar einige Baumtriebe aus den Fugen sprießen, obwohl dieser Aquädukt neu ist.

In der Tat hat die Goblinschamanin Matu Baumsamen in die Fugen gelegt und mittels mehrmaliger M'CHAR UTRAK RIKAI-Rituale (**WdZ 160**) das Wachstum der Setzlinge magisch enorm beschleunigt. Solche Rituale hat sie an mehreren Stellen über den gesamten Verlauf des Aquäduktes wiederholt gewirkt und verstärkt sie, wenn sich die Gelegenheit bietet, um den natürlichen Verfall des Bauwerks zu beschleunigen.

Die magische Natur des Wachstums kann nur durch entsprechende Hellsichtzauber oder Rituale genauer erkundet werden.

Sinnenschärfe-Probe:

- ☞ 7 TaP*: Am Waldrand auf der anderen Talseite hat sich etwas im Unterholz bewegt (versteckte Goblins).

Sind die Helden gewarnt, können sie entsprechend ihrer Initiative reagieren, ansonsten haben die Wildschweinreiter die Überraschung auf ihrer Seite und schleudern im wilden Ritt ihre Speere, bevor sie im wilden Ansturm ihre schartigen Waffen auf die Helden niederfahren lassen.

Goblin-Wildschweinreiter

Schartiges Kurzschwert: INI 9+1W6 AT 12 PA 10

TP 1W6+3 (TP +3 bei einem Sturmangriff vom Wildschwein) DK N

Wurfspeer: INI 9+1W6 FK 16 TP 1W6+3

LeP 27 AuP 35 WS 6 RS 3 MR 3 GS 7

Relevante Eigenschaften: MU 10, GE 14, KO 12, KK 11

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 7 (10/14/14), Reiten 12 (10/14/11), Selbstbeherrschung 5 (10/12/11), Sinnenschärfe 10 (9/14/14)

Erfahrene Wildschweinreiter: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.

Sobald drei Goblins kampfunfähig sind, brechen sie ihren Angriff ab und versuchen, in den Wald zu entkommen.

KAPITEL III: PONS SIKRAMIS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während das steinerne Band des Aquäduktes in einem unterirdischen Kanal den Berg durchläuft, windet sich der Karrenpfad meilenweit herum, doch eure Mühen werden mit einem Anblick entlohnt, den man nicht alle Tage erlebt. In dunklem Grün erstrecken sich steil abfallend die Bergflanken in ein tiefes Tal, das vom silbern glitzernden Sikram in weiten Schleifen durchzogen wird. Doch als ihr um die nächste Kurve biegt, stockt euch der Atem. Wie von Götterhand erbaut, spannt sich in drei mächtigen Bogenreihen ein Aquädukt mehrere hundert Schritt messend über das gesamte Flusstal. Aus meterdicken schwarzen Basaltblöcken gesetzt und doch so anmutig, dass er scheinbar unmöglich von Sterblichen geschaffen werden konnte. Doch noch ist er nicht vollendet, riesige Holzgerüste umrahmen weite Teile, auf denen ein hölzerner Kran, angetrieben von langen Lederriemen, mannshohe Steinquader in schwindelerregende Höhen zieht. Die unterste Bogenreihe ist so breit, dass sie zusätzlich einem gepflasterten Weg als Brücke dient. Auf der anderen Seite wurde auf einem Plateau ein palisadenbewehrtes Lager errichtet, von dessen Wachtürmen man offenbar auch euch bemerkt hat. Schon machen sich zwei Legionäre in eure Richtung auf ...

Der folgende Teil des Abenteuers lässt den Spielern viel Freiraum im Handeln. Letztlich werden Sie in weiten Teilen auf die Ideen Ihrer Inspektoren reagieren müssen, die sich nach und nach mit den Geheimnissen der Baustelle am Pons Sikramis und den

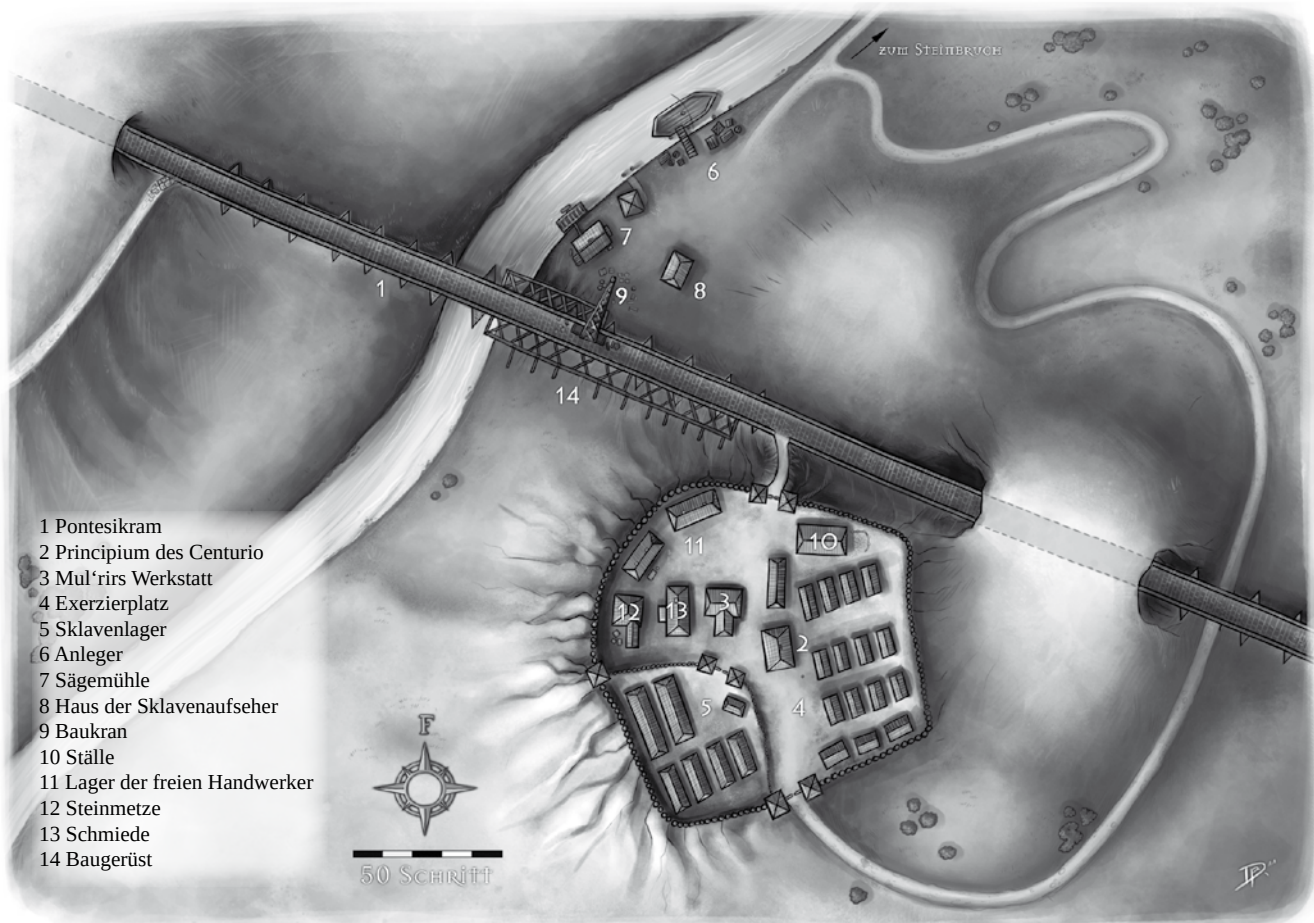
wichtigsten Persönlichkeiten vor Ort, insbesondere dem Centurio und dem Architectus primus auseinandersetzen werden. Zusätzlich unter Druck geraten die Helden und die Fertigstellung des Aquäduktes zum einen durch die zunehmenden Sabotageakte der Goblins und zum anderen durch die Sklaven, die von dem Hjäldinger Garald bis zu einem blutigen Aufstand angestachelt werden. Dieses Ereignis können Sie als Meister zeitlich flexibel benutzen, um die Handlung voranzutreiben, wenn der Spielfluss während der Untersuchung der Vorkommnisse ins Stocken gerät. Ohne dass die Inspektoren herausfinden, dass Bruton Persenna gezielt den Schutz des Bauvorhabens vernachlässigt, und ohne dagegen kurzfristig etwas zu unternehmen, wird es schwer werden, die Fertigstellung des Bauvorhabens und damit die Wasserversorgung Bosparans zu sichern.

Grundsätzlich wird sich das Vorgehen Ihrer Spielgruppe je nach Zusammensetzung und Temperament zwischen einem direkten, konfrontativen und einem eher stillen, nachforschenden, verhandelnden Ansatz bewegen. Danach wird sich auch die zeitliche Abfolge der beschriebenen Ereignisse richten. Hier ist Ihr flexibles Reagieren auf die Helden gefragt. Mitunter werden diese sich auch aufteilen, was Ihr Improvisationstalent noch mehr fordern wird.

Die Werte und weitere Informationen zu den Meisterpersonen finden Sie im **Anhang** auf Seite 31.

DER INTRIGANT

Drahtzieher der Verzögerungen am Pons Sikramis ist der intrigante Magier, Praefectus Annonae im Ältestenrat der Curia von Bosparan – Crisirius Numantis.



Dessen Ziel ist es, den Emporkömmling Jacudan Finatulis politisch kaltzustellen, bevor dieser allzu hohes Ansehen wie z.B. durch die Fertigstellung des Aquäduktes Pons Sikramis und die daraus resultierende, wieder ausreichende Wasserversorgung Bosparans erringen könnte. Dazu verfolgt Crisirius zwei Pläne. Erstens hat er den Centurio Bruton Persenna mit Hilfe eines Mittelsmanns (dem Alchimisten Retus) mit ausreichend Mibelsud (**ZooBotanica 251**) bestochen, damit dieser zwar nach außen für den Schutz des Aquädukts, insbesondere vor den ansässigen Goblinstämmen sorgt, aber durch seine militärische Strategie äußerster Brutalität deren Widerstand verstärkt und damit den Bau verzögert. Um ganz sicher zu gehen, hat der Censor jedoch noch eine weitere Intrige geplant. Unbemerkt hat er einen Hjaldinger unter die Sklaven am Pons Sikramis geschleust, dessen Freiheitsdrang nahezu zwangsläufig einen Sklavenaufstand provozieren wird (siehe **Der Hjaldinger** auf Seite 27). Der Praefekt will natürlich in keinem Fall dafür verantwortlich gemacht werden, dass in Bosparan die Menschen verdursten. Dass Centurio Bruton auch offiziell im Falle einer Aufklärung die Schuld daran trägt, ist diesem selbst relativ gleichgültig, ohnehin würde sich der Hass der Menschen eher gegen den verantwortlichen Curator Jacudan Finatulis richten und diesen sein Amt kosten. Um nicht selbst in Verdacht zu geraten, greift Crisirius nur über Mittelsmänner wie den Alchimisten *Retus* (45, rundlich, verschwitzt, fettige Haare) oder den bekannten Weinhändler *Tirotus* (47, Vollbart, extrem geizig, herausragender Sinn: Geschmack) ein. Er benutzt seine magischen Fertigkeiten nur dosiert und verzichtet auf den Einsatz von Dämonen, damit seine Spur nicht zurückverfolgt werden kann. Dies mag sich ändern, sobald die Helden ihm irgendwann auf die Schliche kommen.

DER CENTURIO

Die Intrige des Crisirius zeigt sich bisher erfolgreich. Brutons Legionäre gehen überall mit äußerster Härte gegen die Rotpelze vor, doch gibt es keine Befehle, die einen nachhaltigen, militärischen Erfolg bewirken (*Kriegskunst*-Proben) und eine gründliche Beseitigung der Gefahr bedeuten würden.

Brutons Mibelsucht ist bei Eintreffen der Helden kaum zu erkennen, da mit der Sklavenlieferung auch neuer Mibelabsud für Bruton gekommen ist, sodass er die nächsten Tage und Wochen jeden Tag schon bei Tagesanbruch mit einem dampfenden Tonbecher besten Mibeltees den Exerzierplatz begutachtet und die Tagesbefehle an seine Decurionen ausgibt. Einem sehr guten *Pflanzenkundigen* (mind. 10 TaP*) mag der Geruch durchaus bekannt vorkommen. Sollten sich ein oder mehrere Helden mit Legionären der Cohors prima anfreunden, sei es beim abendlichen *Zechen*, *Glücksspiel* oder *Raufen*, oder vielleicht sogar ihre Talente im *Betören* ausspielen, lässt sich schnell herausfinden, dass der „Alte“ besonders guter Dinge ist, weil sein Mibeltee gekommen ist. Bruton selbst wird auf direkte Ansprache gar nicht verhehlen, dass er diesem Gesöff erlegen ist, einzig bei der Frage, wie sich ein Centurio die tägliche Ration im Wert von 3 Aureal überhaupt leisten kann, wird er missmutig ausweichen, dass dies seine Angelegenheit sei. Um Bruton sein Geheimnis zu entlocken, bieten sich verschiedenste Wege an:

☞ Die Helden setzen Hellsicht-Magie ein (**BLICK IN DIE GEDANKEN**, **BANNBALADIN** ...).

☞ Die Helden stehlen seinen Mibeltee (Truhe im Principium, *Schlösser Knacken* +7) und erpressen ihn. Nach spätestens zwei Tagen setzt ein apathischer Zustand ein, in welchem Bruton alles für eine Tasse Tee ausplaudert. Damit würden sie sich allerdings einen nicht ganz ungefährlichen Feind machen.

Bei dieser Aktion können sie auch ein Auftragsschreiben in derselben Truhe finden:

IHR MACHT EURE AUFGABE GUT, CENTURIO. DIES IST DIE LETZTE LIEFERUNG. SIE MÜSSTE FÜR DEN SOMMER REICHEN. DANACH WERDEN DIE HERBSTMONDE WIEDER FÜR WASSER IN BOSPARAN SORGEN. SEID GEWISS, EINEM EINFLUSSREICHEN UND FREIGIEBIGEN PATRON ZU DIENEN.

☞ Sie machen Bruton ein höheres Angebot. Dazu müssten sie ihm mindestens 120 Aural bieten und glaubhaft versichern, in Bosparan über einen sehr hohen gesellschaftlichen Einfluss zu verfügen (SO 14+).

Sobald die Helden dahinter gekommen sind, dass der Centurio bestochen wurde, müssen sie sich überlegen, wie sie den Aquädukt ohne dessen Hilfe vor den Goblins und den Sklaven beschützen oder wie sie ihn dazu bringen können, dies zu tun. Auch hier sind verschiedene Möglichkeiten denkbar:

- ☞ Magieeinsatz
- ☞ Gegenbestechung
- ☞ Erpressung durch Drogenentzug
- ☞ Untergraben der Autorität (evtl. kann ein Held mit nötigem Prestige vorübergehend und inoffiziell den Befehl über die Kohorte übernehmen)
- ☞ Böartige Charaktere mögen vielleicht sogar einen Meuchelanschlag oder ähnliches planen.

Von dem eingeschleusten Unruhestifter Garald Grimson weiß Bruton nichts, dies ist aber aus Sicht des Censors Crisirius auch unnötig, da er einen Sklavenaufstand entweder brutal

niederschlagen würde oder eben die Sklaven siegreich aus der Auseinandersetzung gehen würden, was in beiden Fällen Crisirius' Zielen förderlich wäre.

DER HJALDINGER

Neben dem bestochenen Centurio hat der intrigante Crisirius Numantis noch ein zweites Eisen im Feuer. Über seine guten Verbindungen in Bosparan ist es ihm gelungen, einen Hjalddinger in den letzten Sklaventransport ins Sikramtal zu schleusen: Garald Grimson.

ALTERNATIVER HANDLUNGSVERLAUF FÜR INTRIGANTE HELDEN

Es ist natürlich denkbar, dass auch ihre Spielergruppe nichts von dem aufstrebenden Jacudan hält und sich lieber das Wohlwollen eines zwar noch unbekannten, aber offenbar einflussreicheren Patrons (Crisirius Numantis) sichern will. Dazu müssen die Helden aber auf jeden Fall Bruton Persenna beseitigen, um an seiner Stelle die Lorbeeren zu kassieren. Das Verschwinden eines so bekannten Centurios bedarf allerdings einer guten Erklärung. Nach Jacudans Versagen können die Helden nun im Auftrag Crisirius' den Ruhm für sich und ihren Patron gewinnen, indem sie öffentlichkeitswirksam den Aquädukt fertig stellen.

DER ARCHITECTUS PRIMUS

Der alte Grolm Mul'rir dient schon viele Jahre den Mächtigen Bosparans bei der Planung und Konstruktion imposanter Bauwerke, immer gegen einen unverschämten hohen Lohn. Zudem ist er ein übellauliger Zeitgenosse, den nichts mehr aufregt, als wenn er aus der konzentrierten Arbeit über seinen Konstruktionsplänen gerissen wird. Den menschlichen Steinmetzen und Handwerkern bringt er wenig Respekt entgegen und die Sklavenarbeiter sind für ihn nicht viel mehr als Arbeitstiere, die funktionieren müssen.

Der Grolm benutzt zur Fortbewegung ein magotechnisches Konstrukt (eine Art Rollstuhl mit Beinen), dass scheinbar mit seinem Körper verschmolzen ist. Die Helden empfangt der



Architectus Primus in einem kleinen Vorraum seines Holzhauses. Er verhält sich gewohnt übellaunig und wortkarg, da die Helden ihn – wie eigentlich alle – bei der Arbeit stören. Für die Bauverzögerungen macht er sowohl die faulen Sklaven, eingebildeten Handwerker und die Goblins als auch den „unfähigen“ Centurio verantwortlich.

Vielleicht gelingt es verschlagenen Helden, heimlich in den Arbeits- und Konstruktionsraum des Grolms vorzudringen, dessen eisenverstärkte Tür durch ein feinmechanisches Meisterwerk (*Schlösser Knacken* +15) gesichert ist. Zum *Schlösser Knacken* können mehreren Proben angesammelt werden. Zudem wirkt jedoch noch ein CLAUDIBUS (Variante Aktive Versiegelung), der jede Probe auf *Schlösser Knacken*, FORAMEN oder KK-Proben um 8 Punkte erschwert. Misslingt eine Probe, brechen nicht nur Dietriche und Sonden, sondern es wird noch ein LACHKRAMPF auf den Einbrecher ausgelöst, dessen schallendes Gelächter in 2W6 KR zwei Legionäre und Mul'rir auftauchen lässt.

Der fensterlose Arbeitsraum quillt über vor Pergamentzeichnungen, kleinen Holz- oder Steinmodellen von Kränen, Maschinen, Brücken und Aquädukten. Wer genau hinsieht (*Sinnenschärfe* +6), kann an den Holzbalken der Decke seltsame Kratzspuren im Holz erkennen. Diese stammen von der Laufapparatur, mit der sich der Grolm gelegentlich auch kopfüber fortbewegt, um seine Pläne von allen Seiten zu begutachten. Nach längerem, gezieltem Durchsuchen der Konstruktionszeichnungen lässt sich auch die Skizze einer sechsbeinigen Laufapparatur finden.

Mul'rir ist zwar mit Abstand die unsympathischste und geheimnistuerischste Gestalt im Lager, trägt aber nicht im Geringsten Schuld an der Verzögerung des Baus, sondern treibt im Gegenzug alles und jeden immer wieder herrisch zu besserer und schnellerer Arbeit an.

Seine wahre Gestalt können die Helden entweder durch Spionage oder durch eine gewaltsame Auseinandersetzung, zu der sie ihn allerdings zwingen müssten, aufdecken.

Sollte es den Sklaven gelingen, aus ihrem Lager auszubrechen, werden sich viele an dem Architectus rächen wollen. In diesem Kampf wird Mul'rir seine Tarnung fallen lassen müssen, um zu überleben und zu fliehen.

Mul'rir wird sich im Kampf in etwa so verhalten:

- ☛ Sich mit einem BLITZ DICH (wahlweise auch auf mehrere Gegner) Zeit verschaffen.
- ☛ Insgesamt sechs PLUMBUMBARUM-Spinnen-Konstrukte auf die Angreifer hetzen, die aus einem Sack an der Unterseite der Laufkonstruktion kommen (die „grolmenbeseelten“ kleinen Spinnenkonstrukte können einen gezielten PLUMBUMBARUM-Stich setzen).
- ☛ Die Beine der Laufapparatur (max. 2 pro KR) greifen an oder verteidigen Mul'rir.
- ☛ Mul'rir selbst hält sich Feinde mit seiner Eisenwalder vom Leib.

DIE SKLAVEN

Die etwa 300 Sklaven des Lagers stammen aus allen Teilen des Imperiums und sind von der Arbeit und den Schlägen der Aufseher hart gezeichnet. Die wiederholt nötig werdenden Ausbesserungsarbeiten an weit entfernten Abschnitten haben zudem den Arbeitsdruck nochmals erhöht, doch ihr freies Leben, wenn sie je eines hatten, ist lange her und so verharren sie in Apathie, bis der rotblonde Recke Garald aus dem Norden im Sklavenlager eintrifft.

DIE LEGIONÄRE

Die Legionäre der Cohors Prima der Legio XXII Avestana gelten als schlagkräftige Truppe. Von den insgesamt knapp 80 Mann patrouillieren stets zwei bis vier Gruppen von fünf Reitern in der Nähe des Aquäduktes, während der Rest das Lager, den Steinbruch und die Sklaven bewacht. Die Männer und Frauen mögen den Dienst, nicht zuletzt, weil der Centurio seine Legionäre nicht unnötig in Gefahr bringt. Die Zahl der Patrouillen ist zudem recht niedrig gehalten, sodass die Legionäre viel Zeit zum Würfelspiel, für Waffenübungen, Reden und gelegentlichen kleinen Goblinhatzen haben. Einige Legionäre sind inzwischen recht erfahren in diesem Vergnügen und bringen hin und wieder sogar mit Bäreisen gefangene Goblins für Zielübungen mit dem Wurfspeer oder andere Grausamkeiten mit ins Lager.

Legionäre

Kurzschrift+Schild: INI 9+IW6 AT 14 PA 15 TP IW6+3 DK NH

Wurfspeer: INI 9+IW6 FK 19 TP IW6+4

LeP 33 AuP 45 WS 8 RS 6 MR 5 GS 6

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 12, KO 12, KK 13

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Defensiver Kampfstil, Finte, Formation, Gezielter Stich, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 7 (13/14/12), Selbstbeherrschung 9 (13/12/13), Sinnenschärfe 6 (12/14/14)

Erfahrene Gegner: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.

DIE HANDWERKER

Die freien Handwerker im Lager bleiben meist unter sich bei ihrer Arbeit. Abends lässt sich aber mit ein wenig mitgebrachtem Brand oder Wein schnell am Lagerfeuer mit Schmieden, Steinmetzen und Zimmerleuten ins Gespräch kommen und einiges an Gerüchten aufsnappen, besonders auf Mul'rir sind die meisten sehr schlecht zu sprechen:

- ☛ „Der Architectus hat durch eine seiner Maschinen beide Beine verloren. Zum Glück, sonst würde er noch öfter selbst auf der Baustelle rumrennen und uns sagen, wie wir unsere Arbeit zu tun haben.“ (in gewisser Weise wahr)
- ☛ „Unter den neuen Sklaven ist jetzt so ein blonder Kerl, auf den sollten die Aufseher und Legionäre ein Auge haben, der guckt so verschlagen und senkt immer als letzter den Kopf.“ (wahr)
- ☛ „Mul'rir hat eine Vorliebe für Goblins, wenn ihr versteht, was ich meine.“ (unwahr)
- ☛ „Der Pons Sikramis ist der vielleicht größte Aquädukt, der jemals gebaut wurde, eigentlich schade, dass ihn nur die Rotpelze in großer Zahl bewundern können.“

DIE GOBLINS

Die ansässige Goblinsippe (knapp 100 Krieger + 200 Frauen und Kinder) lebt in den dichten Wäldern im Sikramtal und hat ihre größte Unterkunft in der ehemaligen Wohnhöhle eines großen Wolfsrudels, die noch zusätzlich ausgebaut, vertieft und erweitert wurde.

Die Sippe wird geführt von Matu, einer gutmütigen Schamanin der Mailam Rekdai, die, mit enormer Fruchtbarkeit gesegnet, immerzu schwanger ist und normalerweise ein gutes Dutzend Goblins pro Jahr gebiert (Goblins sind immerhin mögliche Spielerhelden).

Um das Goblinproblem zu lösen, könnten die Helden verschiedene Möglichkeiten in Betracht ziehen:

☛ Sie bringen den Centurio dazu, effektiv gegen die Goblins vorzugehen (siehe **Der Centurio** auf Seite 26).

☛ Sie versuchen, das Problem alleine zu lösen, indem sie sich mit mächtiger Magie etc. durch Massen von Goblins schlagen.

☛ Verschlagene Charaktere könnten auf die Idee kommen, die Schamanin oder den Anführer der Goblins gezielt zu meucheln. Eine solche Tat führt jedoch zu einem erbitterten und todesmutigen Angriff der Goblins auf die Baustelle am Pons Sikramis, durch den sie zwar selbst fast gänzlich vernichtet werden, der aber auch das Baugerüst in Flammen aufgehen lässt und den Aquädukt zu großen Teilen zerstört.

☛ Helden, die sich den Goblins verständlich machen können oder einen Übersetzer finden (z.B. einen der Träger-Goblins von Mul'rir, den dieser sich aber nur zu einem „grolmischen“ Preis abkaufen lässt), könnten versuchen, mit den Goblins zu verhandeln. Letztlich kann Matu ziemlich schnell überzeugt werden, den Aquädukt in Ruhe zu lassen, wenn die Helden garantieren können, dass die Legionäre keine Goblins mehr jagen und abschlachten und ihr Anführer sich entschuldigt und sein Schwert als symbolisches Friedensgeschenk überreicht. Weitere Nahrungsmittel, Werkzeuge und Waffen beschleunigen das Ganze und können als Argumente dienen. Wenn Sie die Begegnung noch ein wenig würzen wollen, kann Matu während der Verhandlungen den nächsten Wurf Goblins gebären, den sie dann wie selbstverständlich von Nabelschnüren befreit und nacheinander an den riesigen Brüsten stillt.

Der Centurio seinerseits wird, solange er nicht von den Helden „überzeugt“ wurde, nicht tatenlos zusehen, wie die Inspektoren die Pläne seines Auftraggebers stören, sondern verstärkt einige Patrouillen zur Goblinjagd entsenden, um die gefangenen Kreaturen möglichst grausam (z.B. das beliebte „Goblinwerfen“ vom Pons Sikramis auf einen Felsen im Fluss) hinzurichten, was die Verhandlungen auch im Nachhinein noch erschweren könnte.

Welchen Weg die Helden auch wählen, zunächst müssen sie die Goblins erstmal finden. Unter den Legionären wissen einige Goblinjäger von einer Furt durch den Sikram im Norden, die wohl auch die Goblins benutzen, um den Fluss zu überqueren, da sie hier schon öfters mal einen im Fangeisen hatten. Diese Furt befindet sich noch hinter dem Steinbruch. Von hier aus können Wildniskenner die Fährte der Goblins aufnehmen. Dazu kann jeder Held pro Stunde eine *Fährtsensuchen*-Probe ablegen, um tiefere Wildschweinspuren und ähnliches zu finden. Insgesamt müssen 25 TaP* angesammelt werden. Jede misslungene Probe führt zu Minuspunkten in Höhe des fehlenden Ausgleichs. Nach mehr oder weniger Stunden/Tagen/Nächten in der Wildnis erreichen die Helden das Lager der Goblins. Wie friedlich oder blutig die Begegnung mit den zwei

versteckten Goblinspähern in der Nähe der Höhlen endet, hängt ganz vom Vorgehen und Auftreten der Helden ab.

Goblinkrieger

Schartiges Kurzschrift: INI 9+1W6 AT 12 PA 10

TP 1W6+3 (TP +3 bei einem Sturmangriff vom Wildschwein) **DK** HN

Wurfspeer: INI 9+1W6 **FK** 16 **TP** 1W6+3

LeP 27 **AuP** 35 **WS** 6 **RS** 3 **MR** 3 **GS** 7

Relevante Eigenschaften: MU 10, GE 14, KO 12, KK 11

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 7 (10/14/14), Selbstbeherrschung 5 (10/12/11), Sinnenschärfe 10 (9/14/14)

Erfahrene Goblinkrieger: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.

MÖGLICHE HANDLUNGSVERLÄUFE

Wie das Abenteuer ausgeht, hängt stark von den Aktionen der Spielgruppe ab. Zur besseren Orientierung sind hier mögliche Ansätze zusammengefasst:

WASSER FÜR BOSPARAN!

Die Helden finden heraus, dass der Centurio Bruton Persenna bestochen wurde und durch sein brutales Vorgehen gegen die Goblins deren Widerstand gezielt provoziert.

☛ Sie bringen daher den Centurio dazu, seine Aufgabe richtig zu machen.

☛ Sie sorgen selbst (militärisch, Zauberei etc.) für die Sicherheit des Aquädukts.

☛ Sie einigen sich diplomatisch mit den Goblins und bringen den Centurio zum Einlenken.

WEITER DURST!

Folgende Aktionen der Helden führen dazu, dass man in Bosparan noch den ganzen Sommer über dursten wird, bevor Crisirius die Sache selbst weiterführt und als der große Gewinner dasteht:

☛ Sollten die Helden Mul'rir verdächtigen, den Bau zu sabotieren, im Laufe ihrer Nachforschungen nicht zu einem anderen Urteil gelangen und den Grolm bekämpfen oder verjagen, so haben sie endgültig für einen Baustopp gesorgt.

☛ Die Helden töten Matu oder Grusch und provozieren damit einen Vergeltungsangriff auf die Baustelle am Pons Sikramis.

☛ Die Helden unternehmen keine wirksamen Maßnahmen und bleiben nur passiv am Geschehen beteiligt.

☛ Die Helden schlagen sich auf die Seite von Crisirius und intrigieren nun gegen ihren ursprünglichen Auftraggeber.

KAPITEL IV: DER AUFGANG

Unabhängig davon, wie die Helden auf die erste Intrige, die Bestechung des Centurios, reagiert haben, müssen sie auch mit der zweiten fertig werden, dem eingeschleusten Hjäldinger Garald Grimson. Dieser beginnt, nachdem der IMPERAVI (siehe **Der Hjäldinger** auf Seite 27) von ihm abgefallen ist, damit, die Situation auszukundschaften und Vertraute unter den Sklaven zu gewinnen. Wie lange er dafür braucht, genü-

gend Männer zu überzeugen und seinen Befreiungsplan und Aufstand vorzubereiten, bleibt Ihnen als Meister überlassen. Dramaturgisch bietet es sich an, den Sklavenaufstand direkt nach dem vermeintlichen Triumph der Helden, z.B. wenn sie erfolgreich mit den Goblins verhandelt haben, ausbrechen zu lassen. Konnte Ihre Spielgruppe schon die erste Intrige nicht lösen, können Sie nun wenigstens wieder ein wenig Bewegung

ins Abenteuer bringen, an dessen Ende Ihre Spieler sich dann erfolgreich einreden dürfen, dass sie sowieso nichts hätten ausrichten können.

IN WEISER VORAUSSICHT

Die erfolgversprechendste Möglichkeit, Herr über den Aufstand zu werden, ist, schon frühzeitig über Garalds Vorgehen informiert zu sein und ihn zu beobachten. Eher feqzgefällige Helden können hier glänzen und sich unter die Sklaven mischen, Informanten aus den Reihen der Sklaven bestechen oder auf andere Weise die Umtriebe (Werkzeuge, improvisierte Waffen werden schon in der Zeit davor gesammelt und versteckt) der Sklaven verfolgen.

Sind die Helden informiert, können sie den Aufstand leicht ins Leere oder eine Falle laufen lassen. Ebenso wäre ein gezieltes Ausschalten des Hjäldingers mit Schwert oder Magie möglich, was den Aufstand ebenfalls verhindern würde.

ANHUNGSLOSE HELDEN

Haben sich die Sklaven erst einmal bewaffnet und den ersten Schritt getan, wird es weitaus schwieriger, des Aufstands Herr zu werden, ohne einen Großteil im Kampf zu töten und damit den Bau des Aquädukts unmöglich zu machen.

Garalds Plan sieht zunächst vor, möglichst unauffällig einige Werkzeuge von der Baustelle mit ins Lager zu schmuggeln, um mit deren Hilfe nachts die Sklaveneisen zu öffnen und weitere improvisierte Waffen herzustellen.

Der Aufstand wird in den frühen Morgenstunden beginnen. Unter Garalds Führung versuchen die Sklaven, zunächst Tor und Wachtürme des Sklavenlagers zu überrennen und sich dann aus dem Lager Richtung Baugerüst durchzuschlagen. Über dieses gelangen sie zum Ufer des Sikrams, um dort den Lastenkahn am Anleger zu entern und flussabwärts Richtung Meer zu fliehen. Sollte dies gelingen, könnten die Bosparaner ihnen nur schwerlich folgen, da keine Straße am Sikramtal entlang führt.

Wenn die Helden nichts von dem Aufstand ahnen, werden sie durch erstickte Alarmschreie der wachhabenden Legionäre des Sklavenlagers und das Bersten dessen Tores geweckt. Die Sklaven stürmen ins eigentliche Lager und rennen bereits Richtung Nordtor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Atemlos stürmt ihr nach draußen, wo heillooses Chaos vom Lager Besitz genommen hat. Überall laufen Sklaven mit Knüppeln, Werkzeugen und Fackeln umher. Ein größerer Mob bricht gerade die Tür zur Werkstatt des Architectus Primus auf, den ihr schon wenig später auf der Rückseite fliehen seht. Doch nicht seine Goblins tragen ihn, sondern sechs Beine aus Holz und Metall, die mit dem Rumpf des alten Grolms verwachsen sind. Einer greisen Spinne gleich schleudert Mul'rir seinen Verfolgern Flüche in einer seltsam kehligen Sprache entgegen, während er sechs kleinere Spinnenkonstrukte aus einem Ledersack entlässt, die sich sofort mit klappernden, geschwinden Beinchen auf die Gegner stürzen. Doch auch die Goblins haben sich kurzentschlossen dem Aufstand angeschlossen und bedrängen nun grunzend und fauchend ihren einstigen Peiniger.

Die Helden sollten den Architekten unterstützen, um ihm eine schnelle Flucht zu ermöglichen, damit seine wahre Identität nicht gelüftet wird und er weiter am Pons Sikramis arbeiten kann.

Tun sie es nicht, wird Mul'rir mit seinen scharfkantigen Konstrukteuren die Palisaden an beliebiger Stelle erklimmen und sich gleichzeitig mit seiner Eisenwalder allzu aufdringliche Sklaven schon von weitem vom Hals halten, um in die Wildnis zu fliehen.

Haben die Helden Mul'rir geholfen, wird der alte Kauz ihnen in Zukunft weitaus freundlicher begegnen, so z.B. als Lehrmeister in vielerlei handwerklichen Künsten, mitunter vielleicht sogar für grolmische Zauberfertigkeiten (natürlich nicht ohne eine finanzielle Gegenleistung).

Sklaven

Improvisierte Waffen/Werkzeuge: INI 7+1W6

AT 10 PA 10 TP 1W6+1 DK N

LeP 27 AuP 35 WS 6 RS 0 MR 2 GS 7

Relevante Eigenschaften: MU 9, GE 12, KO 12, KK 12

Sonderfertigkeiten: –

Besonderheiten: Körperbeherrschung 5 (9/13/12), Selbstbeherrschung 5 (9/12/12), Sinnenschärfe 4 (11/13/13)

FINALE ÜBER DEM SIKRAM

Sobald ein Held ein wenig Orientierung über das Geschehen bekommen hat und sich ein Bild der Lage machen kann (*Kriegskunst*-Probe), wird ihm ein Haufen Sklaven auffallen, der zielstrebig das Nordtor von innen öffnet und zudem mit Beutewaffen ausgerüstet ist. Flankiert von (Helden x 2) kräftig gebauten Sklaven ist ein blonder, bärtiger Recke kaum zu übersehen, der mal in Hjäldingisch, mal in Waldmenschen Sprache Kommandos brüllt.

Die einzige Möglichkeit, den Aufstand möglichst schnell und mit wenigen Toten zu beenden, ist, diesen Hünen auszuschalten und damit den aufgestachelten Sklavenmob der Führung zu berauben. Doch das ist schwerer als gedacht, da Garald sich keinem direkten Kampf stellen wird, sondern versucht, unter allen Umständen zum Lastenkahn durchzubrechen. Seine Begleiter bilden dabei eine Art Leibwache, die ihn vor Fernkampfangriffen deckt und im Nahkampf den Rücken freihält. Inszenieren Sie eine spannende Verfolgung über die hölzernen Gerüste und durch die steinernen Bögen des Pons Sikramis. Garald ist ein geübter Seefahrer, dem es ein Leichtes ist, sich an Tauen und Seilwinden der Lastenkräne herabzulassen und zu kämpfen.

Es bietet sich an, die Helden hier mit Eins-zu-eins-Situationen mit Gegnern und fordernden Kletter- und Balanceakten zu konfrontieren und in spannende Duelle auf Leben und Tod zu verwickeln, da ihre Kampfgefährten mitunter mehrere Gerüstebenen entfernt sind oder, auf einem Baukran balancierend, sich ebenfalls ihrer Haut erwehren müssen.

Machen Sie es den Helden nicht zu leicht, die Sklaven kennen sich auf der Baustelle bestens aus und sind im Zweifel um ein Vielfaches überlegen, da Garald und sein Trupp ja nur die Vorhut für fast 300 fliehende Sklaven bilden, die nun die Gerüste hinabklettern. Wenn Sie es dramatisch mögen, können Teile der Holzkonstruktion nicht mehr dem Gewicht standhalten, brechen zusammen und reißen Dutzende in den Tod.

Garalds Leibwache

Erbeutetes Kurzschrift: INI 10+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W6+3 DK HN

LeP 33 AuP 43 WS 9 RS 3 MR 4 GS 7

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 12, KO 14, KK 13

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 7 (14/14/12), Selbstbeherrschung 7 (14/14/13), Sinnenschärfe 6 (11/14/14)

MÖGLICHE ABENTEUERVERLÄUFE

☛ Sollte es Garald gelingen, den Lastenkahn zu erreichen, wird er mit einem Großteil der Sklaven entkommen, wobei sich Nachzügler noch während der Durchfahrt durch das Pons Sikramis an Bord fallen lassen.

☛ Wird Garald von den Helden erst am Kahn aufgehalten, werden es die Sklaven auch ohne ihn versuchen, jedoch an einem Pfeiler zerschellen und zuhauf in den Fluten des Sikrams ertrinken.

☛ Im besten Fall durchschauen die Helden den Plan Garalds, halten ihn schon frühzeitig auf und schneiden den Sklaven den Weg zum Lastenkahn ab. Ohne Garald werden sie es nicht mit schlagkräftigen Kämpfern, Legionären oder Zaubern aufnehmen.

ALTERNATIVER HANDLUNGSVERLAUF FÜR SKLAVENFREIHEIT

Vielleicht haben Sie es in Ihrer Spielgruppe ja auch mit Helden zu tun, die den Sklavenaufstand unterstützen, die Intrigen einfach nicht weiter beachten, sondern ihrem guten Gewissen folgen wollen. Das moralische Dilemma in der Abwägung von verdurstenden Bosparanern oder freien Sklaven mag in diesem Falle für durchaus reizvolles Rollenspiel sorgen. Die Helden könnten sich dann einem siegreichen Sklavenmob unter Garald anschließen, der plündernd in Richtung Küste ziehen will und alsbald von einigen Kohorten des Horas verfolgt wird, müssten aber Crisirius einen Erfolg zugestehen.

Wenn Sie diesen Handlungsfaden zu einer Kampagne ausbauen möchten, mag es den Helden sogar gelingen, weitere Lager zu befreien und mit Tausenden Sklaven selbst Teile Bosparans eine Zeit lang zu besetzen und zu plündern.

DER MÜHEN LOHN

Die Helden sollten am Ende des Abenteuers mit wenigstens **250 Abenteuerpunkten** belohnt werden. Einzelne Charaktere, die sich mit besonders cleveren Nachforschungen, Ideen oder kämpferischen Leistungen hervorgetan haben, können **50 bis 100 weitere Abenteuerpunkte** bekommen. Zudem sollten Sie **drei Spezielle Erfahrungen** für häufig genutzte oder in wichtigen Situationen entscheidende Talente vergeben.

ΑΠΗΛΛΗΓ: DRAMATIS PERSONAE

ΙΑΚΥΔΑΝ ΦΙΝΑΤΥΛΙΣ

Erscheinung: Schlaksig, arrogant, bemüht aristokratisch.

Hintergrund: Jacudan ist der erste in der Familie Finatulis, dem es gelungen ist, ein Amt als Curator in der Stadt zu erlangen. Zudem ist er mit dem Tod seines Vaters zum Pater Familias geworden, der seine Pflichten als Patron mehr als genau nimmt und versucht, eine größer werdende Klientel um sich zu scharen, um Einfluss und Macht in Bosparan auszubauen, höhere Ämter zu bekleiden und so in den Reihen der Patrizierfamilien aufzusteigen. Zu diesem Zweck hat er große Kredite bei einem (grolmischen) Geldverleiher aufgenommen, um mit einer aufwändigen Erweiterung des Aquaeductus Avestanus bis ins Quellgebiet des Sikrams die Wasserversorgung Bosparans entscheidend zu verbessern und damit Ansehen im Volk zu gewinnen.

Funktion: Auftraggeber der Helden.

Zitate: „Nun, seid unbesorgt, Bürger ...“

„Ihr habt Qualitäten, ich möchte euch den Vorschlag unterbreiten, euch zu meinen Clientes zu zählen.“

Alter: 28 Jahre **Größe:** 1,71 Schritt

Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** blau

Kurzcharakteristik: Ehrgeiziger, junger, kompetenter Politiker

Eigenschaften: MU 12, KL 14, IN 11, CH 13, FF 9, GE 11, KO 10, KK 10, SO 14; Eitelkeit 7, Arroganz 5

Talente: Staatskunst 12, Rechtskunde 10

Besonderheiten: Zahlreiche Verbindungen nach Meisterentscheid.

Jacudan Finatulis

Dolch: INI 8+1W6 AT 12 PA 12 TP 1W6+6 DK H

LeP 28 AuP 36 WS 5 RS 0 MR 4 GS 7

Sonderfertigkeiten: –

CRISIRIUS ΠΥΜΑΝΤΙΣ

Erscheinung: Wirkt alt und unheimlich, unstete Augen.

Hintergrund: Der greise Magokrat hat eine glänzende politische wie magische Karriere hinter sich, zählt zu den einflussreichsten Comes in der Curia Bosparans und ist ein Berater des Horas. Er ist zerfressen vom Ständesdünkel und fühlt sich als Bewahrer alter patrizischer Privilegien und Ansprüche, was er auch durchsetzt, und ist stets bemüht, Aufsteiger aus nichtaristokratischen Kreisen zu behindern. Seine tiefe Abneigung stammt noch aus seinen Tagen als Adept der Academia Arcomagica Horatiensis Imperatrique und den dortigen Auseinandersetzungen zwischen Patrizierkindern und magisch begabten Kindern aus dem Volk. Verstärkt wurde diese Rache noch durch intensive Studien zu Tyakramon und den Dämonen seiner Sphäre. (Inwieweit er dem Erzdämon der Rache verfallen ist oder sich nur der Dienste seines dämonischen Gefolges bedient, bleibt Ihnen als Meister überlassen).

Funktion: Der Politiker ist die graue Eminenz, die im Hintergrund die Fäden zieht und auf welche die Inspectores nur erste, wage Andeutungen erhalten.

Zitate: „Bei den Göttern, wie soll dieses Reich sich zu Höherem erheben, wenn niederes Volk sich selbst regiert!“

Alter: 82 Jahre **Größe:** 1,92 Schritt
Haarfarbe: weiß **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: Meisterlicher Magokrat und Intrigant
Eigenschaften: MU 16, KL 19, IN 13, CH 15, FF 10, GE 8, KO 8, KK 7, SO 18; Comes, Guter Ruf, Arroganz 10, Rachsucht 9, Lahm
Talente: Magiekunde 19, Rechtskunde 15, Staatskunst 18

Crisirius Numantis

Magierstab: INI 8+IW6 **AT** 11 **PA** 13 **TP** 1W6+1 **DK** NS
LeP 28 **AsP** 45 **AuP** 35 **WS** 4 **RS** 0 **MR** 8 (+7) **GS** 6
Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Eiserner Wille II, Höhere Dämonenbindung, Simultanzaubern, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle
Zauber: Meisterlich im Bereich Dämonologie und Beherrschung, diverse andere Sprüche nach Meisterwahl

BRUTON PERSEPPA

Erscheinung: Brutons kriegerischen, untersetzten Körper zieren zahlreiche Narben aus den Schlachten, die er als Centurio der Legio XXII Avestana für Horas und Reich geschlagen hat. Seinen massigen Schädel lässt er sich stets kahl rasieren und achtet auch sonst auf ein gepflegtes Äußeres, was ihn von den einfachen Legionären abhebt.

Hintergrund: Bruton ist ein Veteran vieler Schlachten, der jedoch seit geraumer Zeit seinen Dienst im Castrum Avestum in unmittelbarer Nähe zu Bosparan leistet und mit der Zeit tief in die politischen Machenschaften verschiedener Patrizier der Metropole hineingezogen wurde. Seine gleichgültige Grausamkeit rührt zum Teil aus der Wirkung des Mibelrohrs (**ZooBotanica** 251), dem er seit Jahren verfallen ist, um die Erlebnisse der Kriege, in denen er kämpfte, zu betäuben. Die hohen Kosten seiner Sucht machten ihn zu einem zutiefst korrupten Legionär.

So war es auch für Crisirius Numantis ein Leichtes, ihn zu bestechen. Der Plan sieht vor, dass Bruton den Widerstand der Goblins im Sikramtal und die damit erhofften Sabotageakte und Verzögerungen beim Bau des Aquäduktes durch übermäßige Brutalität gegen die ansässigen Goblins provoziert.

Funktion: Bruton ist der Schlüssel zur ersten Intrige des Crisirius Numantis (siehe **Der Intrigant** auf Seite 25) und er betrachtet die Inspectores daher mit Argwohn. Er wird sie mit allem gebührenden Respekt behandeln, auf Kritik hinsichtlich des Umgangs mit den Goblins jedoch auf seine langjährige Erfahrung verweisen. Die Helden sollten ihn als Gegner in einem offenen Gefecht zu Recht fürchten.

Zitate: „Knüpft die dreckigen Rotpelze am Kran auf!“

„Verzeiht, Inspectores, ich tue hier nur meine Pflicht.“

„Warum der Bau nicht vorangeht? Nun Goblins, Goblins und, verflucht nochmal, Goblins! Aber seid gewiss, meine Männer tun ihr Bestes, um der Lage Herr zu werden. Ihr könntet nicht zufällig in Bosparan noch Verstärkung anfordern?“

Alter: 49 Jahre **Größe:** 1,77 Schritt
Haarfarbe: kahlköpfig **Augenfarbe:** grau
Kurzcharakteristik: Grausamer und gleichgültig Centurio
Eigenschaften: MU 16, KL 11, IN 11, CH 10, FF 9, GE 13, KO 15, KK 16, SO 10;
Hohe Magieresistenz, Eisern, Zäher Hund, Albträume, Goldgier 8, Jähzorn 5, Sucht (Mibelsucht)
Talente: Kriegskunst 14, Wildnisleben 10

Bruton Persenna

Skorpionstachel (+Schild): INI 11+IW6

AT 18 **PA** 17/17 **TP** 1W6+5 **DK** N

Kurzsword (+Schild): INI 12+IW6

AT 18 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** NH

LeP 38 **AuP** 46 **WS** 10 **RS** 6 **MR** 7 **GS** 7

Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schildkampf II, Sturmangriff, Wuchtschlag

GARALD GRIMSON

Erscheinung: Rotblonder, stolzer, unbeugsamer Hüne

Hintergrund: Garald Grimson geriet vor einiger Zeit in die Sklaverei, als sein Schiff in der Nähe von Cuslicum auf Raubfahrt war und von einer horasischen Galeere aufgebracht wurde. Als Hjaldinger gilt er eigentlich als völlig ungeeigneter Arbeitssklave und sollte daher in der Arena des Olruk-Horas zum Vergnügen des Volkes sein Ende finden, doch Crisirius erwarb ihn und schleuste den Nordmann über Kontakte und Bestechungen in die nächste Lieferung Arbeitssklaven für den Bau des Aquädukts ein. Dabei zwang er den unbeugsamen Hjaldinger mit einem IMPERAVI (Variante Dauerhafter Diener) unter seinen Willen. Im Lager am Sikramtal angekommen, verliert der Zauber seine Wirkung und mit Garald gerät ein Kämpfer unter die Sklaven, der den Geist des Widerstandes mit Sicherheit hineinragen wird. Ob die erhoffte Revolte nun durch den unwissenden Centurio Bruton und seine Legionäre niedergemetzelt wird oder sich die Sklaven unter Garald sogar behaupten können, ist Crisirius letztlich egal. Der Bau des Pons Sikramis wird auf jeden Fall lange genug verzögert werden.

Funktion: Garald stellt manche Heldengruppe eventuell vor das Dilemma, entweder dem Auftrag zu folgen und dem dürstenden Bosparan zu helfen oder den Freiheitskampf der Sklaven zu unterstützen.

Zitate: „Dieser Fluss führt zum Meer – auf dem Meer werden wir frei sein!“

„Werft eure Fesseln ab und fangt wieder an, Menschen zu sein!“

Alter: 33 Jahre **Größe:** 1,92 Schritt
Haarfarbe: rotblond **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: Unbeugsamer Nordmann
Eigenschaften: MU 19, KL 12, IN 11, CH 13, FF 10, GE 13, KO 14, KK 16, SO 8; Raumangst 8, Vorurteile (Bosparaner) 8, Dunkelangst 6
Talente: Fesseln/Entfesseln 13, Boote fahren 14, Holzbearbeitung 9, Seefahrt 12
Besonderheiten: Eisern, Herausragender MU, Zäher Hund

Garald Grimson

Erbeutetes Kurzschwert: INI 11+IW6 AT 16 PA 14

TP 1W6+3 DK NH

Holzfalleraxt: INI 10+IW6 AT 17 PA 10 TP 2W6+3 DK N

LeP 36 AuP 49 WS 9 RS 1 MR 4 GS 8

Sonderfertigkeiten: Ausfall Befreiungsschlag, Finte, Gezielter Stich, Hammerschlag, Improvisierte Waffen, Niederwerfen, Wuchtschlag

MUL'RIR

Erscheinung: Runzliges Kind, das stets auf einer Sänfte von vier Goblinsklaven getragen wird, Glatze, auffällige buschige weiße Nasen- und Ohrenhaare, verschroben

Hintergrund: Der greise Grolm Mul'rir stammt aus Bin'Zaxl (sollte Ihre Gruppe wesentlich später in der Geschichte der Dunklen Zeiten unterwegs sein, ist er ein Nachkomme dieser Grolmensippe). Mul'rir ist in Wahrheit oberster Meister eines grolmischen Geheimkultes, der einer Wesenheit namens Agr'morx huldigt, er hat jedoch keine Ahnung, dass er schon lange einen minderen Pakt mit dem Erzdämonen Agrimoth eingegangen ist. Inzwischen ist er vollständig verwachsen mit einer magotechnischen, sechsbeinigen Laufapparat. Diese und seine grolmische Herkunft versucht er zu verbergen.

Funktion: Mul'rir dürfte ob seiner unfreundlichen und geheimnistuerischen Art bald ins Blickfeld der Inspektoren geraten. Er trägt jedoch keine Schuld an den Verzögerungen, sein Geheimnis erklärt lediglich die imposanten Ausmaße des Aquäduktes. Letztlich könnte er sogar zu einem Verbündeten der Inspektoren werden.

Zitate: „Faules Pack – an die Arbeit!“

„Diese so genannten Handwerker meinen, sie verstünden etwas von dieser Arbeit, dabei sind sie wie Tiere, die auch nur nach Gold gieren, um zu fressen und ihre hässlichen Weiber zu besteigen.“

„Jetzt nicht, ich hab zu tun. Irgendeiner muss hier ja arbeiten!“

Alter: 33 Jahre

Größe: 1,25 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: Extrem übellauniger, mürrischer aber auch brillanter Architekt und Mechanikus

Eigenschaften: MU 11, KL 17, IN 14, CH 8, FF 17, GE 10, KO 10, KK 8, SO 12;

Geiz 8, Goldgier 8, Randgruppe, Zwergenwuchs, Jähzorn, Neugier 8, Schlechter Ruf (nur als Grolm), Eiserner Wille II, Nachtsicht

Talente: Mechanik 21, Baukunst 22, Rechnen 18

Besonderheiten: Verwachsen mit sechsbeiniger, magotechnischer Laufapparat

Zauber: Alle grolmischen Grundzauberkenntnisse, dazu: GROLMENSEELE, CHAMAELIONI

Besonderheiten: Minderer Paktierer (Agrimoth)

Mul'rir

Beine der Laufapparat (3Aktionen/KR): INI 8+IW6

AT 15 PA 10 TP 1W6+4 DK N

Eisenwalder: INI 8+IW6 FK 19 TP 1W6+4

LeP 30 AuP 40 WS 5 RS 0 MR 6 (+7) GS 6

Sonderfertigkeiten: Scharfschütze, Schnellladen

Besonderheiten: **Laufapparat:** LeP 20 RS 4, kämpft auch ohne Besitzer weiter bis zur Zerstörung

6 Spinnenkonstrukte

PLUMBUMBARUM-Stachel: AT 12 PA 0

SP 1 und 10-MR des Opfers Erschwerung auf AT und INI

LeP 7 RS 2 GS 6

Matu

Erscheinung: Eine in wild zusammengeähte Fellfetzen gekleidete Schamanin mit ersten grauen Strähnen im fettigen Haar, stützt ihren fettleibigen und schwangeren Leib auf eine Knochenkeule und einige junge Goblins, von denen sie stets umgeben ist.



Mul'rir

Hintergrund: Matu sorgt sich mütterlich um das Wohl ihrer Sippe. Den Bau des Aquädukts beobachtet sie mit Argwohn und hätte es vorgezogen, sich tiefer ins Gebirge zurückzuziehen, hätte nicht Bruton dafür gesorgt, dass der Konflikt zu einem blutigen Krieg wurde. Ihre Strategie setzt auf gezielte Sabotageakte, indem sie mit M'CHAR UTRAK RIKAI-Ritualen (WdZ 160) den Aquädukt an mehreren Stellen immer wieder beschädigt.

Funktion: Matu ist Gegner und Verbündeter in einem, sie sabotiert zwar den Aquädukt, durch geschickte Verhandlungen kann jedoch mit ihrer Hilfe die erste Intrige des Censors Crisrius unterlaufen werden.

Zitate: „Mailam Rekdai segne deinen Schoß / deine Lenden!“

„Warum ihr nehmen Leben mit scharfem Eisen, wenn soviel Leben könntet schenken?“

„Lasst uns ein wenig gemeinsam in Erde suhlen, nahe bei Mailam Rekdai, das gut sein und helfen.“

Alter: 67 Jahre **Größe:** 1,45 Schritt

Fellfarbe: rot, grau meliert **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: Kompetente, gutmütige Stammesmutter der Goblins

Eigenschaften: MU 15, KL 13, IN 16, CH 13, FF 10, GE 7, KO 12, KK 8, SO 3; Herausragender Geruchssinn, Lahm, Magiegespür

Talente: Götter und Kulte 10, Pflanzenkunde 14, Tierkunde 10, Malen/Zeichnen 8, Heilkunde Wunden 12, Heilkunde Gift 13, Heilkunde Seele 15, Kochen (Tränke) 13 (15), Prophezeien 7

Besonderheiten: Schwanger

Matu

Knochenkeule: INI 7+IW6 AT 8 PA 12 TP 2W6 DK 5

LeP 33 AuP 39 AsP 34 WS 6 RS 0 MR 8 GS 5

Relevante Eigenschaften: MU 15, GE 7, KO 12, KK 8

Sonderfertigkeiten: –

Zauber: Matu ist kompetent in den vielen Ritualen der Goblinschamaninnen, verfügt jedoch im Kampf bis auf den Humusgeist über keine kurzfristig anwendbare Magie

Besonderheiten: Kommt es zu einem Kampf, wird sich die hochschwangeren Matu im Schutze ihrer Leibwache (6 Goblinskrieger, die für ihre Mutter in den Tod gehen) sofort zurückziehen und in Sicherheit bringen. Sollte es wirklich lebensbedrohlich für sie werden, wird sie zwei gebundene Humusgeister entfesseln, deren Dornenranken alle Angreifer attackieren.

Humusgeister

Rankenangriff: INI 9+IW6 AT 12 PA 6 TP 2W+1 DK HN

LeP 12 AuP - AsP 24 WS - RS 0 MR 7 GS 6

Besonderheiten: Immunität gegen alle Merkmale außer Schaden, Immunität gegen profane und geweihte Waffen, zusätzlicher Dienst: Heilung (kann seine LeP beliebig an Matu spenden)

GRUSCH

Erscheinung: Ungewöhnlich großer und kräftiger Goblin, der grimmig dreinblickt und es offenbar weniger mit Worten hat.

Hintergrund: Neben Matu ist Grusch der stärkste Goblin der Sippe und hat im Krieg mit Matus Einverständnis als Vertreter des Orvai Kurim momentan das Sagen. Er verlässt sich im Kampf gegen die Glatthäute auf seine Jagdinstinkte. Matu ist er völlig ergeben, und sollte sie vom Kriegspfad Abstand nehmen, wird er ihr wieder alle Entscheidungen überlassen.

Funktion: Im Gegensatz zu Matu verkörpert Grusch den kriegerischen Aspekt und macht deutlich, dass auch die Goblins eine ernstzunehmende Gefahr in der direkten Konfrontation sind.

Zitate: „... grunz ...“

„Orvai Kurim!“

Alter: 22 Jahre

Größe: 1,59 Schritt

Fellfarbe: rubinrot

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: Erfahrener Jäger und Stammeskrieger

Eigenschaften: MU 13, KL 9, IN 12, CH 8, FF 11, GE 15, KO 12, KK 13, SO 2,

Eisern, Gefahreninstinkt 7, zäher Hund, Bluttausch

Talente: Sich Verstecken 12, Schleichen 13, Sinnesschärfe 12, Fährtensuchen 15, Orientierung 13, Kriegskunst 5, Tierkunde 15

Grusch

Stoßspeer: INI 12+IW6 AT 16 PA 12 TP 2W6+2 DK 5

Wurfspeer: INI 12+IW6 FK 19 TP 1W6+4

LeP 33 AuP 39 WS 8 RS 4 MR 4 GS 7

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 15, KO 12, KK 13

Sonderfertigkeiten: Festnageln, Finte, Gezielter Stich

Besonderheiten: Körperbeherrschung 7 (13/14/15), Selbstbeherrschung 9 (13/12/13), Sinnesschärfe 12 (10/14/14)

DUNKLE GASSEN, SCHWIMMENDE STRAßEN

von Florian Mülbert

Stichworte zum Abenteuer: Die Suche nach einem finsternen Kult in Cuslicum und Calruna.
Ort: Cuslicum und Calruna

Zeit: 482 v.BF

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

„Die Ehre und die guten Sitten Bosparans müssen wiederhergestellt werden. Finstere Rituale, fremdländische Kulte, Dekadenz und

*Korruption, all das darf im Imperium keinen Platz mehr finden.“
—Dozman, Nautarch von Cyclopea*



EINLEITUNG

Während Bürgerkriege und Thronstreitigkeiten das Herz des Bosparanischen Imperiums erschüttern und die Provinzen als kaum mehr denn Sprungbretter für ehrgeizige Heerführer betrachtet werden, führt die Spur einer Gruppe Agenten Valtorons von Corapia die Helden ins Cuslicum der dunklen Zeiten.

Weswegen genau die Beauftragten des Trodinars von Corapia, der eine gewaltige Flotte aus ihm loyalen Legionären, Piraten, Priestern seltsamer Insektengötter und angeheuerter Waldmenschen zusammenstellt, in Cuslicum sind, ist unbekannt, aber der Griff Valtorons nach dem wichtigen Hafen an der Yaquiro-Mündung verheißt nichts Gutes. Die Suche nach Valtorons Anhängern führt die Helden nicht nur durch die Straßen und Gassen Cuslicums, sondern auch hinaus in das hölzerne Gewirr der Werftstadt Calruna, die sich vor Cuslicum aus dem Meer erhebt.

DIE HELDEN

Dunkle Gassen, schwimmende Straßen ist für etwas erfahrenere Helden geschrieben, etwa 3.000 Abenteurpunkte dürfen die Helden durchaus haben. Eine solche Einschätzung ist natürlich nur eine grobe Richtlinie. Da die Fähigkeiten von Helden, je nachdem, wie zielgerichtet die einzelnen Helden gesteigert wurden und welchen Professionen sie nachgehen, auch auf demselben Niveau an Abenteurpunkten stark schwanken

können, mag es sein, dass diese Einschätzung für Ihre Runde nicht zutrifft und der Schwierigkeitsgrad an manchen Stellen angepasst werden muss. Allerdings lässt sich recht sicher sagen, dass im Fall von frisch erschaffenen Helden die Werte der Gegner sicherlich gesenkt werden müssen.

Als Held ist jeder Bosparaner grundsätzlich geeignet, idealerweise auf einer der Seiten des Bürgerkrieges, ansonsten muss eben Geld als Motivation für einen oder mehrere der Helden herhalten. Exoten in der bosparanischen Gesellschaft sind zwar kein absolutes Hindernis, sollten allerdings nicht den Großteil der Gruppe stellen, da diese sich unter Bosparanern halbwegs zurecht finden sollte. Einer oder mehrere der Helden sollten zumindest etwas unter- und halbwelttauglich sein.

HINTERGRUND

WAS BISHER GESCHAH ...

Während der Hjäldinger Legatus legionum *Halmar* und der Belhankaner *Bender* auf dem Festland um den Horasthron streiten, sammelt *Valtoron*, der Trodinar von Corapia, im Süden Flotte und Heer, um selbst in den Krieg einzugreifen. An seiner Seite stehen neben den Legionären und Auxiliar-Truppen aus Corapia selbst die Reste des von Halmar vertriebenen Olrukidenhofes, insektenverehrende Waldmenschen und jene Piratenflotte, die sich aus den Nachkommen der desertierten Legio VIII Brabacia gebildet hat.

Der Einzige, der Valtorons Aufmarsch noch in den Weg kommen könnte, ist *Dozman*, der Nautarch von Cyclopea, der sich eben erst auf die Seite Bender-Horas' gestellt hat.

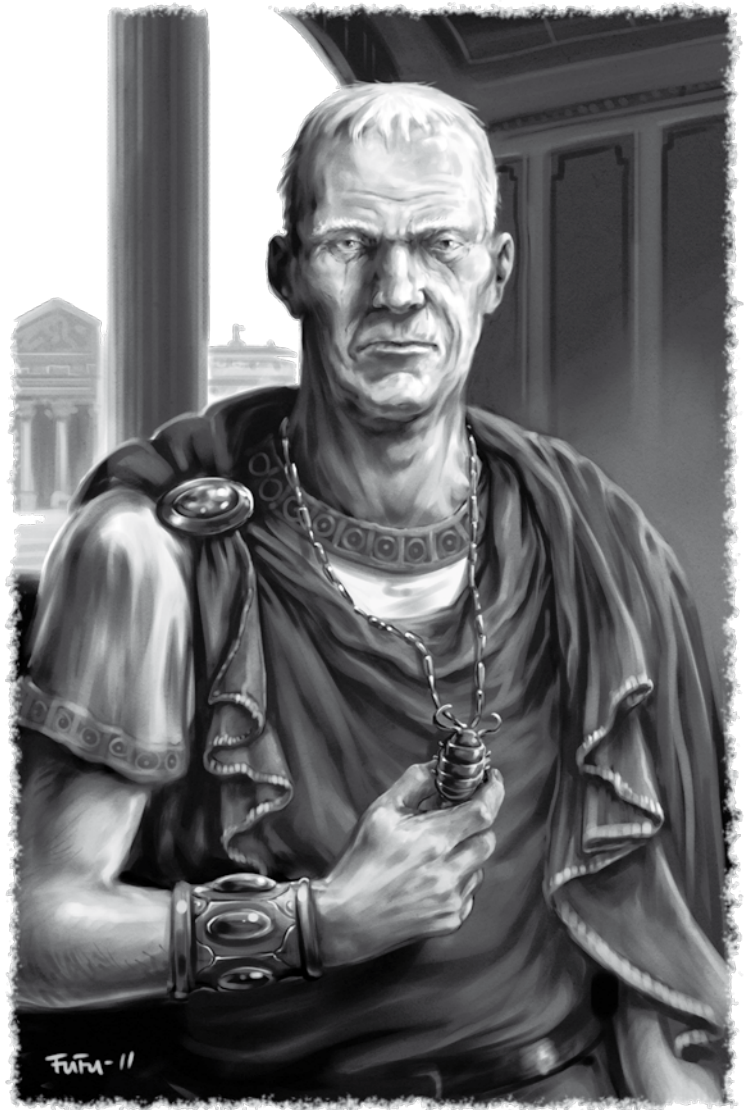
Die geflohenen Höflinge der Olrukiden haben unter anderen Dingen auch das Wissen über die Existenz des *Auges der Wirbel* mitgebracht, eines charyptiden Artefaktes, das durch große Menschenopfer in der Lage ist, ein Meeresgebiet mit gewaltigen Mahlströmen in Chaos zu versetzen und jedes Schiff in die Tiefe zu reißen. Nach allem, was Valtorons Gewährsmänner wissen, befindet sich das Artefakt gegenwärtig in der Hand eines geheimen Charypta-Kultes in Cuslicum, also wurde eine kleine Gruppe Agenten ausgesandt, um das Artefakt in die Hand zu bekommen. Immerhin hat man in Cuslicum noch Verbindungen zu einem ebenfalls im Geheimen operierenden Spinnenkult.

Auf der anderen Seite haben Dozmans Stab Berichte erreicht über eine Gruppe von Anhängern Valtorons, die nach Cuslicum aufgebrochen sind. Hinweise auf den Auftrag der Gruppe hat er allerdings nicht. Während der Nautarch selbst noch in Rethis verbleibt, entsendet er eine Gruppe seiner eigenen Getreuen, um die Agenten Valtorons aufzuhalten und, wenn möglich, den Plan des Gegenspielers zu enthüllen.

... UND NOCH GESCHEHEN KÖNNTE

Die Helden treffen in Cuslicum ein, ohne eine genauere Spur oder einen Hinweis auf den Plan von Valtorons Agenten zu haben. Sie besitzen lediglich eine grobe Beschreibung des Gesuchten und den Hinweis, dass es in Cuslicum vor Jahren einmal den Kult einer Spinnengottheit gab, der beim Sturz der Olrukiden einem Angriff der Braziraku-Anhänger zum Opfer fiel. Der erste Teil des Abenteuers ist freier Ermittlungsarbeit gewidmet und sehr offen gestaltet. An verschiedenen Orten können die Helden auf echte und vermeintliche Spuren stoßen. Letztendlich werden sie Hinweise finden, dass der Spinnenkult tatsächlich noch existiert und Valtorons Agenten vermutlich ebenfalls Kontakt mit den Kultisten gesucht haben. Die Spur führt über einen grolmischen Alchimisten und Giftmischer schließlich zum geheimen Kultplatz der Spinnenanbeter, der allerdings fast vollkommen verlassen ist. Nach einem kurzen Gefecht mit den verbleibenden Kultanhängern erfahren die Helden von einem der Überlebenden den gesamten Plan Valtorons und vom Versteck des Charypta-Kultes in Calruna, auf dessen heiliges Artefakt es seine Agenten abgesehen haben.

Den Unterschlupf der Charypta-Anhänger zu finden, ist leichter als erwartet, denn wenn die Helden in Calruna eintreffen, können sie aus einiger Entfernung kurz eine große Wasserfontäne aufsteigen sehen, die Teile eines bebauten Piers mit sich reißt und dann wieder in sich zusammenstürzt. Bis die Helden am völlig verwüsteten Kultplatz eintreffen, ist der Kampf bereits vorüber, die wenigen Charypta-Anhänger sind vollkommen überrascht und ausgelöscht worden. Dafür warten die Überreste des Spinnenkultes, angeführt von einem der Agenten Valtorons. Nach dem Kampf gilt es, den Anführer von Valtorons Agenten durch Calrunas Gewirr aus halbfertigen Rümpfen, Pieren und improvisierten Unterkünften zu verfolgen. Da diese auf ihrer Flucht jede Geheimhaltung aufgeben, können die Helden Valtorons Agenten mit dem dämonischen Artefakt



Valtoron

schließlich zum Kampf stellen. Während am Horizont bereits die flinke Galeere zu sehen ist, die die Feinde mit ihrer Beute aus der Stadt schaffen soll, kommt es zum dramatischen Endkampf zwischen den Helden und Valtorons Agenten.

EINSTIEG INS ABENTEUER

Der Einstieg der Helden in *Dunkle Gassen, schwimmende Straßen* kann auf verschiedene Arten vonstatten gehen.

☞ Es ist möglich, das Abenteuer als Teil einer Kampagne zu verwenden, die sich um den Krieg zwischen Halmar, Bender, Dozman und Valtoron dreht. In diesem Fall gehörten die Helden bereits zu Dozmans Truppen oder sogar seinen Vertrauten. Dann erhalten sie die Informationen, die sie auf die Spur von Valtorons Agenten führen, entweder von Dozman selbst oder vom Legaten Jelianus Visco, je nachdem, wie nahe die Helden dem Nautarchen selbst stehen.

☞ Sollten die Helden bereits einiges geleistet haben und im Ruf stehen, sich an ihre Vereinbarungen zu halten, ist der Legat inkognito allein auf dem Weg. Da Dozman befürchtet, dass Valtorons Agenten seine besten Männer kennen, hat er Jelianus entsandt, um kompetentes Personal von außerhalb anzuheuern. Hier können sowohl Geld als auch der Wunsch, eine Herrschaft des dekadenten Trodinars von Corapia zu verhindern, die Motivation der Helden darstellen, je nach den moralischen Grundsätzen der Helden.

☞ Wenn die Helden noch keinen Ruf genießen, der den Legaten dazu veranlassen könnte, gezielt nach ihnen zu suchen, ist der Legat zwar mit einem kleinen Trupp seiner besten Männer aufgebrochen, um Valtorons Agenten selbst zu jagen, allerdings wurde sein Schiff von einer von Valtorons Galeeren angegriffen. Jelianus hat als einziger überlebt, ist aber verwundet und weiß, dass Valtorons Agenten nach ihm Ausschau halten werden. In diesem Fall gibt es nahe Cuslicum ein zufälliges Zusammentreffen der Helden mit dem Legaten. Das mag direkt am Strand geschehen, an den der verwundete Legat gespült wurde, oder bei einer Fischerfamilie, die den Verwundeten gefunden hat und in deren Haus die Helden Quartier für die Nacht suchen.

ALTERNATIVEN

Die Ereignisse des Abenteuers sind für die Zeit der Kämpfe um den Horasthron geschrieben, an deren Ende Dozman den Horasthron besteigt, und gehen davon aus, dass die Helden als seine Agenten tätig werden. Diese beiden Grundparameter sind allerdings recht einfach zu verändern.

Sollen die Helden für einen der anderen Beteiligten des Krieges arbeiten, ist das nicht sonderlich schwer, das Artefakt, um das es geht, ist für alle Seiten von Interesse oder zumindest haben sie ein lebhaftes Interesse daran, dass der jeweils andere es nicht in die Hand bekommt. Die Helden könnten sogar für Valtoron selbst arbeiten, in diesem Fall wäre die andere Agentengruppe entweder Konkurrenz um die Gunst des Trodinars, oder man ersetzt sie durch eine Gruppe Agenten Benders. In diesem Fall würde man die Spinnenanbeter in Cuslicum durch eine Gruppe Kultisten des Namenlosen ersetzen (falls man Benders Verwicklung hier aufdecken will) oder einen Geweihten des Namenlosen den Kult verdeckt kontrollieren lassen.

Auch für andere Zeiten ist das Abenteuer recht leicht verwendbar zu machen, quasi jeder Konflikt um den Horasthron kann als Hintergrund dafür herhalten. Dabei ist hauptsächlich zu bedenken, dass der Braziraku-Kult in Kuslik nach Dozman-Horas keine große Rolle mehr spielt, sein Platz innerhalb des Abenteuers kann allerdings recht gut vom Effard-Kult übernommen werden. Sollte man die Handlung gegen Ende der Dunklen Zeiten ansetzen, könnten es die Kämpfe von Helden, Agenten und Kultisten sein, die den Untergang Calrunas besiegeln, womit das Finalgefecht am Ende des Abenteuers mitten im Todeskampf der untergehenden Werftstadt stattfände, was dem Finale natürlich eine besondere Bedeutung und Dramatik verleiht.

Wenn man vor 500 v.BF spielt, muss sich Golgor der Gelehrte noch nicht verbergen, da Grolme bis dahin normale Bürger der bosparanischen Gesellschaft sind.

ANKUNFT IN CUSLICUM

Was die Helden wissen, wenn sie die Stadt am Yaquirmund erreichen, ist, dass eine Gruppe von vier Männern auf Geheiß Valtorons über See nach Cuslicum aufgebrochen ist und die Stadt vermutlich bereits vor ihnen erreicht hat. Von Jelianus haben sie eine Beschreibung, die so gut ist, wie sie eben sein kann, wenn sie über zwei bis drei Mittelsmänner gelaufen ist. Einer der Männer ist ein Magier, nicht sonderlich groß und meist leicht geschminkt. Ein weiterer ist ein Hüne von einem Mann, der ein Bein leicht nachzieht. Über die beiden anderen konnten die Gewährsleute wenig sagen, den einen haben sie praktisch nicht zu Gesicht bekommen, da er sich stets unter ei-

nem langen Kapuzenmantel verborgen hielt. Von dem anderen glaubte man, dass es sich um einen Legionär handeln müsse. Er trug einen Armreif, auf dem das Zeichen der Legio II Cuslicana eingraviert war, und eine Spange der Prätorianergarde auf dem Brustpanzer. Zudem hat Jelianus auf die guten Verbindungen Valtorons zu verschiedenen Insektenkulten hingewiesen und auch darauf, dass der Braziraku-Kult in Cuslicum direkt nach dem Sturz der Olrukiden gegen einen Spinnenkult losgeschlagen und dessen Tempel in Brand gesteckt hat.

Da sich der Legat nicht sicher ist, auf welche Seite sich Cuslicum und die *Legio II Cuslicana* im Bürgerkrieg schlagen werden, wird er den Helden geraten haben, verdeckt zu agieren.

Zu guter Letzt hat Jelianus die Helden mit 40 Aureal versorgt, um mögliche Unkosten zu decken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem die letzte Windung des Yaquiros hinter euch liegt, erblickt ihr vor euch Cuslicum. Rund um die Stadt am Meer steht kein einziger Baum mehr. Man sieht dem Moloch stark an, dass die einst beschauliche Stadt unter Fran-Horas rasch angewachsen ist. An vielen Stellen stehen halbfertige Häuser, wohnen Menschen in Zelten und Baracken auf morschen Baustellen, überragt von der alten Stadtfestung. Nur sobald die Sonne durch die Wolken bricht, glitzert die silberne Kuppel des Heschint-Tempels aus der Trübsal auf.

Jenseits von Stadt und Hafen, bis weit aufs Wasser hinaus, erstreckt sich ein Gewirr aus hölzernen Inseln. Große Hallen spannen sich über halbfertige Rümpfe. Skelette gewaltiger Schiffe liegen zwischen verwaisten Pieren, während an anderer Stelle bunte Planen und schnell zusammengezimmerte Dächer davon zeugen, dass Teile der Werft mittlerweile zu Wohnstätten geworden sind.

Eine Nachfrage bei einer Stadtpatrouille ergibt, wie zu erwarten, keine Auskünfte über die Gesuchten, da Valtorons Agenten über den Hafen in die Stadt gekommen sind. Einmal in der Stadt, sollten sich die Helden vor allem fragen, wo sie Informationen über die Gesuchten erhalten können. Die offensichtlichsten Anlaufstellen dürften zuerst einmal der Hafen und der Heschint-Tempel sein. Der Hafen, da Valtorons Agenten vielleicht über ihn in die Stadt gelangt sind, der Heschint-Tempel, da er gleichzeitig Kultzentrum des Braziraku ist, der als Gemahl Heschints verehrt wird. Ansonsten wäre da natürlich noch die *Academia Magica Mutanda Forumque Metamorphoses Cusliciensis*, immerhin ist einer von Valtorons Agenten ein Magus, und natürlich die Halb- und Unterwelt Cuslicums.

ORTE DER SPURENSUCHE

In Cuslicum gibt es eine Reihe von Orten, an denen die Helden nach Spuren von Valtorons Agenten suchen können. In welcher Reihenfolge sie sich diese vornehmen, liegt an den Helden selbst.

TEMPEL DER WAHREN SCHLANGE

Der Tempel der Wahren Schlange mit den Hallen der Weisheit dominiert das Viertel Crebonis. Die Mauern und Säulen des Tempels umschlingen verschiedene Heschint-Darstellungen, darunter Nattern und Vipern, Kobras und Schleichen, aber auch Köpfe mit Schlangenhaaren sowie schlangenleibige Men-

schen, und an mancher Stelle starrt auch das gehörnte Gesicht Brazirakus hervor.

Im zentralen Tempelsaal steht die große Statue der Heschint gegenüber der des kriegerischen Braziraku. Die vor einigen Jahren erbaute große Kapelle des Braziraku ist wie der Heschint-Tempel selbst gut besucht. Neben Baumeistern (hier lässt Hesinde Federn!), Kriegern, Legionären und Gladiatoren kommen hauptsächlich Seeleute her, um Braziraku als Herrn der Schöpfer- und Naturgewalten zu verehren und um seinen Segen zu bitten.

Die Helden können sich hier bei den Priestern der Heschint und des Braziraku nach dem untergegangenen Spinnenkult erkundigen. Einige Fakten können sie von jedem der Geweihten und vielen der Novizen erfahren.

Der Tempel des Kultes, der Raxar die göttliche Spinne anbetete, befand sich am Rand der Oberstadt. Es handelte sich um ein eher flaches Gebäude, da ein großer Teil des Tempels unterirdisch lag. Die Gänge des Tempels waren dem Muster eines Spinnennetzes nachgebildet, in dessen Zentrum sich der Hauptkultraum und der Altar befanden.

Der Tempel ist kurz nach dem Fall des Olrukidenhofes von Anhängern Brazirakus gestürmt worden, die bereits mehrere Jahre einen unerklärten Krieg in den Schatten gegen die Raxar-Anbeter geführt hatten.

Der Kult betete die göttliche Spinne Raxar an, deren Netze das Gewebe der Magie und des Schicksals sind. Als er noch existierte, suchte der Raxar-Kult hauptsächlich nach magischer Macht und der Möglichkeit, Ereignisse mit Hilfe magischer Rituale nach ihrem Willen zu beeinflussen. Da dem Kult allerdings kaum ein Magier beitrug, hatte er lediglich einige wenige, nicht sonderlich mächtige Zauberpriester. Solange sie das Schicksal noch nicht mittels mächtiger Magie verändern konnten, griffen die Raxar-Anhänger daher hauptsächlich auf Giftmord zurück. Ansonsten versuchten die Spinnenanbeter in erster Linie, Informationen und magisches Wissen anzuhäufen.

Schließlich wird man die Helden an Narbod verweisen, den Hohepriester des hiesigen Braziraku-Kultes. Narbod hat vor etwa einem Jahr den Sturm der Kämpfer des Braziraku auf den Raxar-Kult angeführt. Grundsätzlich ist Narbod davon überzeugt, dass der Kult für immer zerschlagen ist, der Raxar-Tempel und sein unterirdisches Gewölbe wurden zum Einsturz gebracht. Auf genauere Nachfrage kann er allerdings noch einige Geschäftspartner des Raxar-Kultes nennen, die jedoch selbst nie Teil des Kultes und daher nicht Ziel seines Angriffes waren. Mit einem gewissen Unmut wird er irgendwann eingestehen, dass möglicherweise einige der Raxar-Anhänger entkommen sein könnten.

Ansonsten weiß Narbod vor allem noch von der Bewaffnung der Kultisten zu berichten. Zwar waren diese meist nur leicht gerüstet und mit Kurzscheren oder Dolchen bewaffnet, aber, wie er voller Abscheu erzählt, die meisten Waffen waren vergiftet.

Sollten die Helden nicht von sich aus auf die Idee kommen, danach zu fragen, kann Narbod nach einigem Nachdenken noch anfügen, dass er und seine Leute keinerlei alchemistisches Labor in der Tempelanlage finden konnten und auch unter den Geschäftspartnern des Kultes keiner war, der ihnen das Gift hätte liefern können.

Narbod wird die Helden auffordern, ihm Bescheid zu geben, wenn sie tatsächlich auf Reste des Raxar-Kultes stoßen, sollten diese noch aktiv sein.

HAFENPRÄFEKTUR

Die Präfektur im Hafen hat ihre besten Zeiten hinter sich. Das Gebäude zeigt Spuren von Vernachlässigung, ist stellenweise gar baufällig. Anscheinend dienen zwei Würfelspieler, die am Eingang herumlungern, dem Gebäude als Wache.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr geht den Haupttrakt der Präfektur hinab. Die Räumlichkeiten zu beiden Seiten sind oftmals leer, nur in wenigen Räumen erkennt ihr Schreiber und Priester der Heschint in Verhandlungen mit Kapitänen. Aus einem Raum dringt der Protest eines Kapitäns, der vermutlich aus den Nordprovinzen kommt und sich an den widersprechenden Einfuhrbestimmungen stört, die ihn zwingen, wochenlang im Hafen zu liegen. In einem anderen Raum reicht ein fatter Händler gerade einen klimpernden Beutel einem feixenden Schreiber, der diesem wiederum eine Schriftrolle übergibt, nachdem er das Säckchen in seiner grünen Tunika hat verschwinden lassen.

Versuchen die Helden hier, sich nach Reisenden aus dem Süden zu erkundigen, auf die die Beschreibung von Valtorons Agenten passt, so sehen sie sich bald mit dem schlimmsten Feind eines jeden Abenteurers konfrontiert: Bürokratie.

Man wird sie von einem Zimmer in ein anderes verweisen, erklären, für Schiffe aus dem Süden nicht zuständig zu sein oder sich zwar um Schiffe aus dem Süden, nicht aber um Passagiere zu kümmern etc. Erst wenn die Helden sich bereit zeigen, die Mühen der Bürokratie zu schmieren, werden die Angestellten der Präfektur entgegenkommender. Sobald einmal ein oder mehrere Aureal den Besitzer gewechselt haben, wird man sie zu Quintus Obranios schicken, dem Mann, der wohl tatsächlich zuständig ist. Sobald auch dieser etwas Geld aus der Hand der Helden entgegengenommen hat, wird er berichten, dass er sich zwar nicht an die beschriebene Gruppe erinnern kann, erklärt sich allerdings bereit, im Register nachzusehen, welche Schiffe in letzter Zeit den Hafen erreicht haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es dauert eine Weile, bis der schwächliche Quintus eine mächtige Schriftrolle aus einem der Regale gehievt und auf einem Tisch platziert hat, dann beginnt er leise murmelnd, die Einträge durchzugehen. An einer Stelle weit unten stutzt er und murmelt: „seltsam, seltsam, ich war sicher ...“

Eben in diesem Moment stürmt ein fatter Mann mit schütterem Haar und hochrotem Kopf in den Raum. Seine Kleidung ist überbordend verziert. Einen kurzen Moment schnappt er nach Luft, während er sich aufrichtet und zu wissen verlangt, was hier vor sich geht.

Bei dem Mann handelt es sich um den Hafenpräfekten Fortius Salva, der ein stattliches Sümmchen dafür erhalten hat, dass die *Valeria*, das Schiff, mit dem Valtorons Agenten in die Stadt gekommen sind, nicht im Register der Präfektur auftaucht. Egal, was die Helden als Begründung für ihr Interesse angeben, wird er ihnen erklären, dass die Präfektur derartige Auskünfte nicht erteile. Je nach sozialem Stand und Auftreten der Helden wird Fortius das mehr oder weniger höflich vortragen. Insistieren die Helden, droht er mit Gefängnis und ruft schließlich nach der Wache, die sich zwar nicht gerade aus Mustersoldaten zusammensetzt, aber dafür zwei bis drei zu eins überlegen anrückt, um die Helden aus der Präfektur zu schaffen.

Den Helden sollte klar sein, dass hier etwas im Argen liegt, und es gibt verschiedene Wege, der Sache auf den Grund zu gehen.

☛ Man wartet, bis Quintus Obranuis seinen Heimweg antritt, und versucht, die Informationen dann von ihm zu bekommen. Was mit 10 Aureal oder einer *Überreden (Einschüchtern)*-Probe+5 auch gelingt, ohne dass Quintus weitere Probleme machen würde.

☛ Man kann natürlich auch versuchen, den Hafenpräfekten Fortius Salva selbst anzugehen, was allerdings weit schwieriger ist. Salva ist gut bezahlt worden und hält die Leute für gefährlich, man müsste ihm schon 50 Aureal oder mehr bieten, bevor er redet. Ihn einzuschüchtern, ist gar nicht mal schwierig, solange man ihn schutzlos antrifft (*Überreden*-Probe+3), allerdings wird er danach die Wache alarmieren und die Helden als Verbrecher suchen lassen, falls die Probe nicht auch +12 gelungen wäre (dann ist er zu eingeschüchtert).

Quintus Obranuis wird den Helden berichten, dass ein Schiff, das er in das Register eingetragen hatte, aus diesem anscheinend entfernt wurde, die *Valeria* von Kapitän Marius. Er hatte die *Valeria* nicht inspiziert, da der Präfekt sagte, dass jemand anderes sich darum kümmern würde.

Fortius Salva wird zugeben, von einem der Passagiere der *Valeria* bestochen worden zu sein, das Schiff aus dem Register zu streichen. Die Beschreibung, die der Präfekt geben kann, passt auf den Magier in Valtorons Diensten.

Egal, von welchem der beiden man die Information erhält, der Name des Schiffes und seines Kapitäns macht die nachfolgenden Ermittlungen einfacher.

ACADEMIA MAGICA MUTANDA FORUMQUE METAMORPHOSES CUSLICIENSIS

Die Zauberschule befindet sich nicht weit vom Tempel der Wahren Schlange in Crebonis. Der Zugang zur Akademie ist recht streng geregelt und von Wächtern im Dienste der Akademie überwacht. Mit einem der Bediensteten zu sprechen, die Verhandlungen über magische Dienstleistungen führen, ist allerdings nicht weiter schwierig. Diese können den Helden jedoch nur sagen, dass niemand mit einem von ihnen gesprochen habe, auf den die Beschreibungen passen. Andere Ansprechpartner sind die Akademiewachen, die man mit etwas Geld oder einem Schlauch Wein ebenfalls aushorchen kann. Allerdings haben auch sie niemanden gesehen, auf den die Beschreibungen passen. Um weiter in die Akademie vorzudringen, brauchen die Helden schon einen triftigen Grund und gute Überredungskünste, allerdings wird ihnen das auch nicht viel mehr bringen als die Bestätigung, dass Valtorons Agenten nicht hier waren.

KASTELL DER LEGIO II CUSLICANA

Das Kastell der Legio II befindet sich außerhalb von Cuslicum in Yakhor. Die Quartiere der Legion sind entlang zweier Hauptstraßen angeordnet, die das quadratische Kasernengelände von West nach Ost und von Nord nach Süd durchlaufen. Eines der Tore des ummauerten Geländes führt in die Stadt hinein, die anderen ins Umland. Am zentralen Platz der Kaserne stehen das Quartier des Legaten und das Stabsgebäude. Der Rest des Kastells besteht aus Speicherhallen und langen Reihen der Barracken der Legionäre, schmucklose, braune Ziegelbauten, die sich wie ein Ei dem anderen gleichen. Die Quartiere sind nur teils bewohnt, da mehrere Kohorten der Legion an anderen Stellen des Reiches stationiert sind. Auch

der Legat und die Standarte sind momentan nicht in der Kaserne. Tatsächlich dürften die Offiziere der Legion auch weniger interessant sein. Vermutlich versuchen die Helden, in Erfahrung zu bringen, welche Legionäre zu den Prätorianern gewechselt haben.

Zum einen können die Helden natürlich versuchen, sich an den Zahlmeister zu wenden, was eine gelungene *Überreden*-Probe+3 und eine kleinere Bestechung erfordert. Hier bekommen sie eine Liste von fünf ehemaligen Legionären. (Belamira, Pher, Cessus, Lucianus und Palina)

Hören sich die Helden bei der Truppe um, wird eine *Gassenwissen*-Probe+5 fällig (nicht erschwert, wenn man bereits die Liste des Zahlmeisters hat). Gelingt die Probe, werden die Helden schließlich auf Pallo treffen, einen ehemaligen Kameraden Pher, der ihn tatsächlich einen Tag zuvor in Cuslicum getroffen hat und sich erinnert, dass Pher recht kurz angebunden und mit einigen „seltsamen Leuten“ unterwegs war.

SUCHE IN DER UNTERWELT

Hier benötigen die Helden vor allem etwas, das eigentlich ein sehr knappes Gut ist: Zeit. Wenn sie sich direkt mit nicht mehr als den Informationen, die sie von Jelianus haben, an die Suche machen wollen, so werden sie 50 ZfP* in *Gassenwissen* benötigen, wobei drei Proben pro Tag möglich sind. Die Regeln für die Zusammenarbeit mehrerer Helden kann hier voll angewandt werden (**WdS 15**), SO-Werte oberhalb von 6 sollten allerdings 1:1 als Erschweris auf die Probe aufgeschlagen werden. Bereits vorhandene Kontakte der Helden in Cuslicum, Bestechungsgelder oder kreative Ideen der Helden sollten nach Meistermaßgabe berücksichtigt werden und Erleichterungen zur Verfügung stellen.

Wenn die Helden mehr Informationen haben, sinkt die notwendige Menge an ZfP* für jede zusätzliche Information, da sie gezielter suchen können:

☛ Haben die Helden von den Braziraku-Priestern genauere Informationen über den Spinnenkult, benötigen sie 10 ZfP* weniger.

☛ Haben die Helden die Information über den ehemaligen Legionär Pher, der in Cuslicum nicht unbekannt ist, benötigen sie 5 ZfP* weniger.

☛ Wissen die Helden, mit welchem Schiff Valtorons Agenten in die Stadt gekommen sind, erspart ihnen das weitere 10 ZfP*. Sollten die Helden länger als zwei Tage nach Valtorons Agenten suchen oder einer der Helden bei einer der *Gassenwissen*-Proben patzen, so erfahren Yarindar und seine Begleiter, dass man ihnen nachspioniert, und sie heuern einige Leute an, um ihre Verfolger loszuwerden.

Schläger

Kurzwort: INI 8+IW6 AT 14 PA 11 TP IW6+2 DK HN

LeP 30 AuP 30 WS 7 RS 1 MR 3 GS 7

Relevante Eigenschaften: MU 12, GE 12, KO 13, KK 13

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 6 (12/14/12), Schleichen 7 (12/14/12), Selbstbeherrschung 6 (12/13/13), Sich verstecken 7 (12/14/12), Sinnenschärfe 6 (12/14/14)

Erfahrene Schläger: AT/PA +2/+1, LeP +3, AuP +3, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.

Die brutal wirkenden Schläger tragen ungewaschene Tuniken und sind mit schlechten Kurzschwertern bewaffnet. Sie versuchen, den Helden aufzulauern.

Die Anzahl der Schläger sollte sich etwas nach Zahl und Fähigkeiten der Helden richten, der Kampf sollte nicht darauf ausgelegt sein, die Helden bis zum Äußersten zu fordern, sondern von ihnen mit einigen leichteren Verletzungen gewonnen werden. Die Schläger ihrerseits sind auch keine Fanatiker und werden nicht bis zum letzten Mann kämpfen, sondern eher fliehen, sobald sie bemerken, dass das Kampfesglück nicht mit ihnen ist.

PROBLEME MIT DEM GESETZ

Sollten die Helden mit dem Gesetz in Konflikt geraten, haben sie neben Valtorons Agenten und deren Verbündeten noch ein weiteres Problem: die Stadtwachen. Bei kleinen Vergehen kommen die Helden mit einer Strafzahlung und ohne ernsthafte Konsequenzen davon, wenn sie beispielsweise in der Hafenpräfektur die Geduld verloren und einen Schreiber bedroht haben. Sollte allerdings Blut geflossen sein oder sollten die Helden den Hafenpräfekten selbst bedroht haben, so drohen ihnen längere Kerkerhaft oder zumindest gesetzliche Verwicklungen, die mehr Zeit kosten, als sie sich leisten können. In diesem Fall bleibt den Helden wohl nur unterzutauchen, was in Cuslicums Gassen nicht sonderlich schwer ist, in Calruna sogar noch einfacher. In jedem Fall sollte allerdings mindestens einmal eine Patrouille auf die Helden aufmerksam werden und versuchen, sie in Haft zu nehmen.

Die Wächter kämpfen nicht, um die Helden zu töten, und werden diese auch mehrfach auffordern, sich zu ergeben, außerdem haben Stadtwächter ihre Stellung nicht gerade, weil sie den Heldentod suchen. Wächter, die ein bis zwei Wunden erlitten haben oder deren LeP unter die Hälfte gefallen sind, sollten den Kampf abbrechen, und sobald das Zahlenverhältnis nicht mehr zu ihren Gunsten steht, ziehen sich die Wächter ohnehin zurück und rufen nach Verstärkung.

Stadtwache

Kurzsword und Schild: INI 6+1W6

AT 14 PA 14 TP 1W6+2 DK HN

LeP 30 AuP 30 WS 7 RS 5 MR 3 GS 5

Relevante Eigenschaften: MU 12, GE 12, KO 13, KK 13

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 6 (12/14/12), Selbstbeherrschung 7 (12/13/13), Sinnenschärfe 9 (12/14/14)

Erfahrene Wächter: AT/PA +2/+1, LeP +3, AuP +3, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.

Die städtischen Stadtwachen tragen lederne Rüstungen, Helme nach Legionärsart und sind mit Kurzschwertern und runden Holzschilden bewaffnet.

Auch hier sollte das Zusammentreffen die Helden nicht allzu sehr in Mitleidenschaft ziehen, allerdings können rasch eintreffende Verstärkungen den Helden signalisieren, dass es besser ist, schleunigst zu verschwinden und von den Patrouillen nicht mehr gesehen zu werden.

GIFT UND NETZE

Sobald die Ermittlungsarbeiten des vorangegangenen Teils abgeschlossen sind, im Wesentlichen heißt das, sobald die Helden die notwendigen TaP* durch ihre Gassenwissen-Proben angesammelt haben, werden sie letztendlich die Spur von Valtorons Agenten auffinden können, vor allem, da auch diese einen Kontakt zu dem angeblich untergegangenen Raxar-Kult gesucht haben.

TRAVINIUS' TABERNA

An der einen oder anderen Stelle wird man sich durchaus erinnern, dass jemand, auf den die Beschreibung des Magiers in Valtorons Diensten passt, sich nach dem Verbleib des Raxar-Kultes erkundigt hat. Ob er dabei Erfolg hatte, vermochten die Leute nicht zu sagen, man wird die Helden allerdings schließlich zur Taberna des Travinius nahe dem Hafen schicken, da man dort für den richtigen Preis wohl jede Information finden könne („Über manche Dinge findest du dort mehr Wissen als in den Hallen der Schlangenleibigen“).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach kurzem Herumfragen habt ihr Travinius' Taberna gefunden. Das breite Haus mit der etwas heruntergekommenen Fassade, deren Makel teilweise von Weinreben und anderen Kletterpflanzen verdeckt werden, die einen Wettkampf um die Hausfront zu führen scheinen, steht an einem der Seitenbereiche des Hafenbeckens. Lachen, etwas Musik und ein Gewirr von Stimmen dringen aus der Tür und den geöffneten Fenstern. Im Innern erwartet euch ein gut gefüllter Gastraum, der niemals leer zu werden scheint. Wenn jemand geht, kommt bereits die nächste Gruppe von Seeleuten, Tagelöhnern oder zwielichtigeren Bewohnern Cuslicums herein. Hinter einer breiten Theke steht ein stiernackiger Mann mit roten Wangen und einem mächtigen Bauch. Auf seinem Kopf führen einige wenige ergrauende Haare ein hoffnungsloses Rückzugsgefecht.

Travinius' Taberna ist eine der zentralen Anlaufstellen für Informationen, Gerüchte und auch das eine oder andere schwer zu beschaffende Gut. Der Wirt achtet dabei streng darauf, dass keine solche Ware jemals seine Taberna erreicht und dass kein Wächter für seinen Wein zahlen muss.

Travinius hat einige Informationen, die er sich allerdings bezahlen lässt und das nicht eben billig. Zweistellig sollte die Summe in Aureal schon sein, damit der geschäftstüchtige Wirt redet.

Ein Magus namens Yarindar, auf den die Beschreibung passt, war bei ihm und hat Informationen zum Raxar-Kult gesucht. Er hat auch noch versucht, etwas über einen versteckten Charpyta-Kult herauszufinden, allerdings konnte Travinius ihm dabei nicht helfen. Wo genau der Raxar-Kult sein Versteck hat, vermag der Wirt nicht zu sagen, aber einige der früheren Mitglieder des Tempels treiben sich ab und an in der Hafengegend herum, und er hat auch hier und da Gerüchte gehört, dass sich Leute in dunkle Geschäfte einmischen und jemand, der ihnen in die Quere kam, an Gift gestorben sein soll. Der Magus sei mit dem Hinweis auf den Hafen zufrieden gewesen und habe sich dann verabschiedet. Sollten die Helden hier nicht selbst

nach einem Giftmischer fragen, wird Travinius selbst fragen, ob sie vielleicht daran interessiert seien zu wissen, wo das Gift des Spinnenkultes herkommen könnte, und ihnen die Information für einige weitere Aureal verkaufen.

Er beschreibt den Helden den Weg zur Unterkunft eines geheimnisvollen Alchimisten, der sich selbst Golgor der Gelehrte nennt. Es habe ihn allerdings noch niemand von Angesicht zu Angesicht gesehen. Wenn man verbotene oder einfach nur billig am Zoll vorbeigebrachte Alchimika suche, sei man bei ihm richtig.

GOLGOR DER GELEHRTE

Golgors Unterschlupf liegt tatsächlich in Calruna, allerdings nicht sonderlich tief in der schwimmenden Werftstadt. An einem Pier, noch recht nah dem Ufer, hat Golgor einen beachtlichen Teil von etwas in Besitz genommen, das einst ein schmaler Schnellruderer für die Thalassion-Flotte werden sollte, der aber schon zu Beginn der Olrukidenzeit aufgegeben wurde.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lange Stege, manche so breit wie eine Prachtstraße, andere teilweise nicht mehr als dünne Bretterbahnen, verbinden die Werftstadt mit Cuslicum und dem Festland. Vor euch liegt ein Gewirr aus Masten, Kränen, offenen hölzernen Hallen, die sich über kleinere Docks spannen, halbfertigen Rümpfen von kleinen Schnellruderern bis zu den gewaltigen Okteren Fran Horas' und dazwischen eine Unzahl von Stegen, Gängen, Rampen und Laufwegen, die ein vielschichtiges Labyrinth bilden. Bunte Zeltplanen, Rauch, der hier und da von einem Kochfeuer aufsteigt, und an einigen Stellen erkennbare Hütten zeigen deutlich, dass die größtenteils aufgegebene Werft mittlerweile kolonisiert wurde und nun den Ärmsten Cuslicums und vielen, die vor dem Chaos in den Provinzen geflohen sind, als Unterkunft dient. Es gibt nur noch selten Arbeit an Schiffen der kaiserlichen Flotte oder einzelnen Handelsschiffen. Nicht allzu tief in dem Gewirr aus Holz und Leinwand findet sich der beschriebene Anlegekai, an dem der halbfertige Rumpf einer schmalen Galeere liegt. Die Ruderlöcher sind allerdings vernagelt worden und das kleine Schiff hat einige hölzerne Aufbauten, die wohl kaum so vorgesehen waren. Ein oder zwei Familien scheinen das Deck des Schiffes zu bewohnen. Von einer Kochstelle zieht der Geruch von Fischsuppe herüber. Die Bewohner beachten euch nicht, als ihr das Deck überquert und zur Tür der Kapitänskajüte im Heck geht. Auf das Klopfsymbol hin, das Travinius euch genannt hat, öffnet sich die Tür einen Spalt breit und ihr hört in leicht gebrochenem Bosparan: „Was ist euer Begehr?“

- ☞ Der Mann, der die Helden begrüßt, ist Anhe, ein Waldmensch und so etwas wie Golgors Hausdiener und Sprachrohr.
- ☞ Sollten die Helden gewaltsam eindringen, wird Anhe versuchen, seinen Herrn durch Rufe zu warnen, womit den Helden ein Wettlauf mit der Zeit bevorsteht, um den Grolm zu erreichen, ehe er mit einem Beiboot fliehen kann, ansonsten müssen die Helden mit einem eigenen Boot oder gegebenenfalls mit Magie Golgors habhaft werden.



- ☞ Behaupten die Helden, Kunden zu sein oder auch Informationen kaufen zu wollen, bittet Anhe sie herein und führt sie durch die Kapitänskajüte über eine nachträglich eingefügte Treppe hinab in den Ruderraum des Schiffes, den man durch einige Zwischenwände in mehrere Räume unterteilt hat.
 - ☞ Waren stapeln sich hier und untermauern Golgors Ruf nach Schmuggelgut und Diebesbeute.
 - ☞ Im nächsten Raum bittet Anhe die Helden, Platz zu nehmen, und weist auf einige niedrige Hocker, die um einen flachen Tisch herum angeordnet sind. Danach bittet der Moha um etwas Geduld und gießt einen aromatischen Tee auf, den er den Helden danach serviert. Auch wenn die Helden möglicherweise gewisse Ressentiments dagegen haben mögen, im Versteck eines Hehlers und Giftmischers ein Getränk anzunehmen, ist der Tee doch vollkommen harmlos.
- Golgor ist Geschäftsmann und tote Kunden sind selten gute Werbung. Sobald er den Tee serviert hat, nimmt Anhe neben einem Vorhang Aufstellung, der das gegenüberliegende Ende des Raumes abschließt. Kurz darauf kann man eine sonore Stimme hören, die von der anderen Seite des Vorhangs kommt und die Helden als geschätzte Kunden begrüßt.
- Wie auch immer sich das weitere Gespräch entwickelt, Golgor macht sehr gute Geschäfte mit dem Raxar-Kult und weiß um die Gefahr, die dem Kult und letztlich wohl auch ihm droht, sollten die Braziraku-Anhänger erfahren, dass noch einige der

Spinnenanbeter am Leben sind. Es bedarf schon einer *Überreden*-Probe+15, um dem Grolm weiszumachen, dass man dem Raxar-Kult nur Gutes will oder gar Teil eines ähnlichen Kultes aus einer anderen Stadt sei. Ansonsten wird Golgor abstreiten, etwas über den Kult zu wissen, behaupten, er habe die Raxar-Anhänger nur bis zum Angriff der Braziraku-Diener beliefert und wisse nichts von Überlebenden, oder sich schlicht weigern, etwas zu dem Thema zu sagen. Schließlich wird Golgor die Helden auffordern, sein Geschäft zu verlassen, dabei irgendwann sogar direkt abweisend und unfreundlich werden und den Helden sogar mit seinen guten Beziehungen oder Gift drohen. Den Helden sollte dabei früher oder später klar werden, dass die Drohungen des Grolms weitgehend aus der Luft gegriffen sind, denn je nervöser Golgor wird, desto schlechter lügt er. Früher oder später sollten die Helden schlicht versuchen, handgreiflich zu werden. Anhe ist hierbei kein Hindernis, sobald einer der Helden eine Waffe zieht, wird er sich auf der Stelle ergeben. Sobald die Helden den Vorhang beiseite reißen, finden sie dort einen recht überrascht wirkenden Grolm vor, der sie in prächtige Kleidung gehüllt von einem bequemen Sitzkissen aus erschreckt anblickt. Sollte er noch eine Chance zur Flucht sehen, wird Golgor versuchen, diese zu ergreifen, sollte allerdings nicht schwer zu fangen sein. Golgor ist zwar wie alle Grolme magiebegabt, allerdings ist er darin nicht sonderlich gut. Ein schwacher HORRIPHOBUS (3 bis 4 ZfP* vor dem Abzug der MR des Helden, verkürzt auf eine Aktion) mag einen der Helden noch kurz zurückzucken lassen, allerdings ist Golgor nicht in der Lage, ernsthaft Widerstand zu leisten. Sobald die Helden ihn in der Hand haben, wird er ihnen alles erzählen, was er weiß, dabei auch manche Gaunerei gestehen, an der die Helden vermutlich nicht das geringste Interesse haben, und unablässig um sein Leben flehen.

Von Yarindar oder seinen Begleitern hat Golgor tatsächlich nicht die geringste Ahnung, denn Valtorons Handlanger waren nicht bei ihm. Das neue Versteck des Raxar-Kultes kennt Golgor allerdings nur zu genau, immerhin hat Anhe regelmäßig Gift und einige andere Waren dorthin geliefert.

Das neue Hauptquartier befindet sich am Hafen in einer verlassenen Werkstatt, die über einen Hinterhof erreichbar ist. Der eigentliche Tempel befindet sich in den Kellerräumen.

Solange die Helden nicht gezielt danach fragen, wird Golgor nicht erwähnen, dass er einige Flaschen eines Prophylaktikums für das Gift besitzt, das er den Spinnenanbetern liefert. Sobald die Helden Anstalten machen, ihn zu töten, wird er es mit panikerfüllter Stimme im Tausch gegen sein Leben anbieten.

Das Elixier schützt für etwa einen Tag vor dem Gift, mit dem die Waffen der Spinnendiener behandelt sind, und zwar vollständig.

Was die Helden letztendlich mit Golgor tun, bleibt ihnen überlassen. Sollten sie ihn verschonen und laufen lassen, so wird einen Tag darauf die Geschichte von einem Grolm umgehen, der nahe dem Hafen mit einem Ruderboot gekentert sei, das so sehr mit Schmuggelgut und Gold beladen war, dass die erste höhere Welle es zum Sinken brachte.

DER UNTERSCHLUPF DER SPINNENDIENER

Von der Straße aus kann man einen heruntergekommenen Mietblock sehen, an dem eine kleine Gasse vorbei in einen von Unkraut überwucherten Hinterhof führt. Jenseits des Hofes steht ein zweistöckiges Gebäude, dessen unteres Stockwerk von einer stillgelegten Bäckerei eingenommen wird, wäh-

rend die oberen Stockwerke wohl früher einmal Wohnräume enthielten, heute allerdings verlassen und etwas baufällig wirken. Auf den ersten Blick hin verrät nichts den Unterschlupf der Raxar-Kultisten. Einer der Kultisten hält prinzipiell oben im Wohnbereich Wache, sodass es wenige Chancen gibt, den Hof unbemerkt zu überqueren (*Schleichen*-Proben+10 oder natürlich magische und karmale Methoden). Der wohl gangbarste Weg hinein führt über die Dächer der Nachbarhäuser, womit man von oben in den Unterschlupf eindringen und den Wächter überwältigen könnte.

Werden die Helden entdeckt, so werden die wenigen momentan noch in ihrem Unterschlupf befindlichen Kultisten ihnen einen Hinterhalt in der verlassenen Bäckerei stellen.

Es ist durchaus möglich, die Hilfe des Braziraku-Priesters Narbod in Anspruch zu nehmen, sobald die Helden wissen, wo sich der Unterschlupf der Raxar-Anhänger verbirgt. Narbod wird die Helden dann mit einem Dutzend weiterer Braziraku-Anhänger begleiten. Eine heimliche Annäherung fällt damit allerdings völlig flach. Die Raxar-Anhänger werden mit Blasrohren einige Giftpfeile aus dem Dunkel des Hauses abschießen und dann zum Angriff auf dem Hof übergehen. Der Kampf wird sich dann langsam ins Innere der Bäckerei verlagern. Narbod und seine Gefolgsleute sollen hier nicht dazu dienen, den Helden das Rampenlicht zu stehlen. Sind die Braziraku-Diener dabei, sollte man die Zahl der zurückgebliebenen Raxar-Kultisten erhöhen, den Kampf der beiden Gruppierungen allerdings eher erzählerisch im Hintergrund abhandeln, während die Kämpfe der Helden mit einigen der Kultisten und Priestern klar im Vordergrund stehen sollten. Hin und wieder mag einer der Braziraku-Anhänger in Bedrängnis geraten und die Hilfe eines Helden benötigen oder ein in schwerer Not befindlicher Held durch das Eingreifen Narbods oder eines seiner Getreuen gerettet werden.

Für den Kampf sollten die Raxar-Anhänger alle Möglichkeiten der dunklen Bäckerei mit ihren großen Öfen, Regalen für die Brote und Hunderten verschiedener Backwerkzeuge und Utensilien verwenden.

Die meisten Raxar-Anhänger werden bis in den Tod kämpfen, allerdings längst nicht alle, mindestens ein erst vor kurzem zu der Gruppe gestoßener Kultist wird sich ergeben.

Von dem gefangenen Kultisten können die Helden erfahren, dass Valtorons Agenten gemeinsam mit dem größten Teil der Raxar-Anhänger zu einem Angriff auf den Charypta-Tempel aufgebrochen sind. Außerdem kann er den Standort des Charypta-Tempels nennen.

Gegner der Helden

Die Helden bekommen es mit mindestens einem Zauberpriester und mehreren Raxar-Kultisten zu tun. Auch hier sollte der Kampf nicht allzu hart werden. Über den Daumen gepeilt sollten die Helden dabei etwa ein Viertel ihrer LeP/AsP und magischen Hilfsmittel (wie Artefaktladungen oder Heiltränke) einbüßen. Falls Sie befürchten müssen, dass Ihre Helden für den folgenden Kampf zu sehr angeschlagen sind, kann man im Tempel einen oder zwei Heiltränke finden.

Viele von Narbods Anhängern sind verwundet oder schlimmer noch vergiftet, auch der Braziraku-Priester selbst ist von einer solchen Zahl an Giftpfeilen getroffen worden, dass es ein Wunder ist, dass er noch auf den eigenen Beinen stehen kann. Den Rest des Weges werden die Helden also wohl allein gehen müssen.

DIE RESTE DES CHARYPTA-TEMPELS

Im Norden der schwimmenden Stadt, überspannt von einer großen hölzernen Halle, liegt der aufgegebene Bauplatz eines Handelsschiffes. Im bauchigen Rumpf des fast fertig gestellten Schiffes befindet sich der Kultplatz der Charypta-Anhänger.

☛ Während die Helden noch ein ganzes Stück davon entfernt sind, können sie in der Ferne auf einmal eine Wasserfontäne hochschießen sehen, die kurz darauf mit Gewalt wieder in die Tiefe stürzt. Ein leichtes Zittern geht selbst dort, wo sie sich befinden, noch durch die Planken und Bretter Calrunas. Selbst in höchster Eile werden die Helden noch mindestens eine halbe Stunde benötigen, um den Ort des Geschehens zu erreichen, allzu oft führen die Wege plötzlich zu einem toten Ende, allzu oft in die Irre.

☛ Der Anblick, der sich bietet, sobald man einmal in Sichtweite des ehemaligen Werftplatzes gekommen ist, wirkt erschreckend. Der Rumpf des Handelssglers ist geborsten, die eine Seite des Schiffes nahe dem Bug eingedrückt. In das Schiff dringt langsam Wasser ein. Zu beiden Seiten des Rumpfes treiben Leichen im Wasser, einige tote Raxar-Kultisten liegen auf dem Pier vor dem Schiff und auf dem Deck. Vom Heck des langsam sinkenden Schiffes kann man noch vereinzelte Kampfgeräusche hören. Sobald die Helden ins Innere des Schiffes eindringen, umfängt sie ein überwältigender Geruch von Fisch und Tang. Der Laderaum ist mit verschiedenen Krankendarstellungen geschmückt, im Zentrum befindet sich eine Art Altar, auf dem ein metallener Ständer steht, der leer ist. Hier hat der Kampf wohl am härtesten getobt, eine ganze Reihe toter Raxar-Kultisten und Charypta-Anhänger liegen auf dem Boden des Raumes. Einige noch lebende Raxar-Kultisten halten sich ebenfalls im Raum auf und werden die Helden angreifen, außerdem geben sie Alarm. Kurz danach wird Takate in den Kampf eingreifen und auch alle verbliebenen Raxar-Anhänger, die durchaus in Wellen im Altarraum ankommen können, sodass die Helden stets nur mit einigen von ihnen zu kämpfen haben. Sobald Takate klar wird, dass die Helden nicht so einfach zu überwinden sind, wird er versuchen, das Gefecht nach draußen zu verlagern.

☛ Ob einer der Raxar-Anhänger überlebt und befragt werden kann oder ob sie alle sterben, ist letztlich egal. Was klar werden wird, ist, dass von Valtorons Agenten nur Takate noch hier war und offensichtlich auf dem Altar der Charypta-Anhänger etwas fehlt. In einer der Seitenkammern kann man Aufzeichnungen der hiesigen Kultisten finden, in denen das *Auge des Wirbels* beschrieben wird. Eine tiefblaue Kugel, auf deren Oberfläche sich schwarze Schlieren stetig zu verschieben scheinen, eisig kalt, wenn man sie berührt, und von einem steten Geruch des Meeres begleitet. Das Artefakt soll in der Lage sein, ganze Flotten in die Tiefe zu reißen, wenn man nur die Herrin des Meeres anruft und ihr das Blut von einhundert Menschen opfert.

Gegner der Helden

Takate, der Blutkrieger, sowie eine Schar der überlebenden Raxar-Kultisten, möglicherweise auch einer oder mehrere der magiebegabten Priester treten den Helden entgegen. Auch hier sollte die Härte des Gefechtes durch die Fähigkeiten der Spielerhelden bestimmt werden, wobei Takate, der vor allem das Gewirr aus Kränen, schwebenden Bohlen, Dachstreben und sinkenden Schiffsresten zu seinem Vorteil benutzen kann, ein echtes Problem darstellen sollte. Greift man ihn nicht an, wird er versuchen, vergiftete Pfeile einzusetzen, setzt man ihm

nach, zieht er sich auf schmale Balken zurück, sodass nur ein einzelner Held ihn im Nahkampf attackieren kann und das zudem auf sehr unsicherem Grund. Raxar-Priester können teilweise ähnliche Taktiken benutzen, die normalen Kultisten sind dazu nur sehr eingeschränkt fähig.

FINALE

Zuerst sollte sich einmal die Frage stellen: Was nun?

☛ Offenbar sind Valtorons Agenten mit dem Artefakt entkommen und die Zukunft Dozmans sieht düster aus, wenn sein Gegner mit dem *Auge des Wirbels* bewaffnet zur Seeschlacht antreten sollte.

☛ Wenn Ihre Spieler nicht von allein darauf kommen, machen Sie sie darauf aufmerksam, wie gering der Vorsprung von Valtorons Agenten gewesen sein muss und dass sie möglicherweise nicht einmal sicher sein konnten, ob die Charypta-Anhänger nicht siegen und sie verfolgen würden.

☛ Tatsächlich, sobald man sich einmal auf die Spur der drei gesetzt hat, können viele Bewohner Calrunas von der eiligen Flucht eines Magiers und zweier kräftiger Männer berichten. Der Anmarsch der Raxar-Kultisten und der aufsehenerregende Kampf um den Charypta-Tempel sind den Wenigsten entgangen, sodass Yarindar den Komfort des Inkognitos vollkommen eingebüßt hat. Die Beschreibungen der Bewohner bringen die Helden auf die Spur in Richtung der südlichen Ausläufer Calrunas.

☛ Irgendwann können sie deutlich eine Lichtkugel in den Himmel steigen und in einem gleißend hellen Blitz vergehen sehen. Den Ausgangspunkt kann man durchaus sehen, denn der Heckaufbau einer teilweise fertiggestellten Oktere ragt deutlich über die restlichen Bauwerke im Süden Calrunas hinaus.

☛ Sobald die Helden das gewaltige Schiff erreichen, können sie eine Seilbrücke sehen, die quer zwischen dem Pier und einer offenen Luke an der Seite des Schiffes gespannt ist. Weiter im Süden nähert sich in der Mündung des Yaquiros eine rasche, schlanke Galeere, Yarindars Abholung.

☛ Sobald die Helden die Seilbrücke betreten, blockiert Yarindar die Luke mittels eines FORTIFEX und setzt dank eines IGNIFAXIUS-Doppelschusses die beiden Seilenden der Brücke, die am Pier befestigt sind, in Brand, sodass die Helden sich plötzlich auf einer brennenden Brücke wiederfinden.

(Den FORTIFEX wirkt er aus dem Schatten des Schiffes heraus, wobei er auf die Wortkomponente verzichtet, sodass lediglich Magiegespür oder eine aktive astrale Wahrnehmung wie beispielsweise der OCULUS eine Vorwarnung liefern können. Sollte einer der Spielerhelden ein Magier sein, der Yarindar zumindest den IGNIFAXIUS in gleicher Münze heimzahlen will, ist der Magier zu diesem Zeitpunkt von einem GARDIANUM (Zauberschild) mit einer Stärke von 20 Punkten umgeben.)

☛ Von der Brücke herunter gibt es eigentlich nur zwei Möglichkeiten: Einen beherzten Sprung in die Tiefe (1W3 SP bei misslungener *Körperbeherrschung*, gefolgt von einer erschwerten *Schwimmen*-Probe bei schwer gerüsteten Helden, bei einem positiven Talentwert *Schwimmen* nach BE ist keine Probe nötig, um den Pier zu erreichen.) oder ein Sprint durch die Flammen (*Selbstbeherrschungs*-Probe, um den Weg zu schaffen, und 1W6 SP durch Feuer)

☛ Nach diesem vermutlich gescheiterten Versuch, an Bord zu kommen, müssen die Helden einen neuen Weg suchen. Nor-

malerweise böten sich die Öffnungen für die Ruder des Schiffes an, durch die man in den Ruderraum gelangt, ansonsten kann man versuchen, sich an Seilen aufs Deck hinüber zu schwingen oder etwas zu finden, das man als Laufplanke hinüber zu der Luke verwenden kann. Ansonsten wird Ihren Helden sicherlich auch der ein oder andere Weg einfallen.

☛ Yarindars Anliegen bei der Seilbrücke war nicht einmal, seine Verfolger zu töten, der Magus versucht lediglich, Zeit zu gewinnen. Daher haben er und seine beiden Begleiter sich auch in das Achterkastell zurückgezogen. Pher und Myrdin verteidigen den Zugang zum Achterkastell, sodass lediglich zwei Helden gleichzeitig in den Nahkampf an sie herankönnen. Fernkampfattacken in ein solches Gefecht sind so gut wie unmöglich, da die eigenen Kameraden die Tür fast völlig ausfüllen und die beiden gegnerischen Kämpfer bereits jenseits der Tür stehen.

☛ Sobald man die beiden Kämpfer überwunden hat und das Innere des Achterkastells stürmt, wird Yarindar von der Treppe herab versuchen, einen stark verkürzten IGNIPLANO ins Innere des Raums zu werfen. Auf den direkten Schadenseffekt des Zaubers folgt noch mindestens 1W6 zusätzlicher Feuerschaden beim Durchqueren des nun in Flammen stehenden Innenraumes. Sobald man allerdings die Spitze des Achterkastells erreicht hat, verfügt Yarindar nicht mehr über sonderlich viel Astralenergie (er hat zu diesem Zeitpunkt einen aktiven GARDIANUM (Zauberschild) mit 15 Punkten Stärke, einen aktiven Armatrutz für 3 Punkte und 12 verbleibende Astralpunkte).

☛ Insgesamt verbleiben nun noch 4 Kampfrunden, bis der Schnellsegler nahe genug ist, dass Yarindar versuchen kann, mit einem Sprung zu entkommen (ein gewagtes und halsbrecherisches Manöver, aber vermutlich seine letzte Hoffnung). Das Artefakt trägt er in einen Beutel gepackt um die Schulter geschlungen. Yarindar wird in diesem Kampf nicht versuchen, die Helden zu töten, sondern lediglich, so lang wie möglich am Leben zu bleiben. Wer den Beutel bemerkt (*Sinnenschärfe* +3), kann im Kampf versuchen, ihn Yarindar mit einer Attacke +6 von der Schulter zu reißen/schneiden.

☛ Sollte es den Helden nicht gelingen, den Magier innerhalb von 4 Kampfrunden zu überwinden, so wird er in die Tiefe springen. In jedem Fall sollte er dabei seine Beute (so er sie noch hat) einbüßen. Sollten Sie keine konkreten Pläne haben, Yarindar noch einmal zu verwenden, sollte er sich bei dem Sprung den Hals brechen.

ПАХСПІЕЛ

Ob Yarindar von den Helden getötet wird, entkommt oder sich bei seinem waghalsigen Sprung den Hals bricht ist nur insofern von Bedeutung, als dass man den Magier möglicherweise noch einmal verwenden kann, beispielsweise falls Ihre Heldengruppe an der Seite des Nautarchen Dozman in das Seegefecht gegen Valtoron zieht.

Was genau mit dem *Auge des Wirbels* geschieht, liegt letztendlich bei Ihnen. Möglicherweise ging es in der Aufregung des Kampfes verloren oder es befindet sich in der Hand Ihrer Helden. Möglicherweise wird der Nautarch es dem Effard-Kult übergeben oder er ist tatsächlich skrupellos genug, es selbst gegen Valtorons Flotte zu verwenden. Das sei Ihnen und der Stimmung Ihrer Kampagne überlassen.

Der Brand, den Yarindar an Bord der Oktore gelegt hat, wird sich rasch ausbreiten und auch den Rest des Schiffes erfassen. Wenn sie möchten, können sie die Flucht der Helden von Bord noch ausspielen oder sie einfach erzählerisch zusammenfassen. Die Mannschaft der Galeere, die Yarindar abholen sollte, wird es jedenfalls nicht riskieren, ihr Schiff lange in der Nähe des brennenden Riesen zu halten.

Im Verlauf des Tages wird es den Bewohnern Calrunas gelingen, das brennende Schiff und seine Werft von der schwimmenden Stadt zu trennen, sodass das Feuer nicht weiter um sich greift.

Die Helden werden entweder von Jelianus Visco oder dem Nautarchen selbst belohnt.

DER MÜHE LOHN

Sollten Ihre Helden lediglich für Geld angeheuert worden sein, wird ihnen Dozman 100 Aureal pro Kopf auszahlen lassen und zudem für jegliche zerstörte oder beschädigte Ausrüstung der Helden aufkommen. Sollten die Helden aus Loyalität zu Dozman gehandelt haben oder bereits Teil seiner Truppen gewesen sein, wird die monetäre Belohnung geringer ausfallen, die Helden dafür deutlich im Ansehen des künftigen Horas steigen.

Insgesamt sollte das Abenteuer **400 Abenteuerpunkte** wert sein. **Spezielle Erfahrungen** (etwa drei an der Zahl) kann es auf *körperliche Talente*, *Gassenwissen*, *Überreden* oder auch *Götter/Kulte* geben.

АНАНГ: ДРАМАТИС PERSONAE

LEGAT JELIANUS VISCO

Erscheinung: Jelianus ist Anfang Vierzig, hat kurzgeschnittenes braunes Haar, ein glattrasiertes Gesicht, das einige leichtere Narben zieren, und strahlend blaue Augen. Selten ist der Legat in ziviler Kleidung anzutreffen und selbst die vermag er auf eine Art zu tragen, dass sie wirkt, als sei es eine Militärgewandung. Wenn Jelianus spricht, dann meist eher knapp und immer präzise. Auch wenn er die Helden mit den vor ihnen liegenden Aufgaben vertraut macht, wird er niemals abschweifen, sondern kurz und knapp alle Fakten darlegen.

Hintergrund: Der Legat ist einer der engsten Vertrauten Dozmans. Jelianus entstammt einer alten Comesfamilie und ist durchdrungen von den Idealen eines geordneten und zivilisierten bosparan-

nischen Imperiums, die Dekadenz des Olrukidenhofes war dem eher soldatisch veranlagten Jelianus deutlich zuwider.

Funktion: Jelianus Visco ist der direkte Auftraggeber der Helden, der sie mit allen Informationen über Valtorons Agenten vertraut macht, die Dozmans Stab gegenwärtig besitzt.

Zitate: „Eine Rückkehr zur Dekadenz des Olrukidenhofes muss zum Wohle Bosparans verhindert werden.“

Alter: 43 Jahre

Größe: 1,70 Schritt

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: Pflichtergebener Soldat

Eigenschaften: MU 16, KL 15, IN 16, CH 15, FF 12, GE 15, KO 13, KK 12, SO 12

Talente: Rechtskunde 14, Staatskunst 14

GOLGOR DER GELEHRTE

Erscheinung: Leichenblasse Haut, ein faltiges Gesicht und vom Alter schmal und gebrechlich gewordene Gliedmaßen, die allerdings meist in reich verzierter Kleidung stecken.

Hintergrund: Fast niemand kennt von Golgor mehr als die seidenweiche Stimme, die alle möglichen Waren aus seinem Sortiment anpreist und unnachgiebig um den Preis feilscht. Wenn man ihn enttarnt, wird man einen recht alten und etwas gebrechlichen Grolm vorfinden. Golgor hat sich vor zwei Jahrzehnten mit einer Reihe verbotener Waren und seinem Moha-Sklaven nach Cuslicum geschmuggelt und betreibt seither dort einen schwunghaften Handel mit Rauschmitteln und Giften. Eigentlich wollte er nur einige Geschäfte machen und dann zu seiner Sippe zurückkehren, Cuslicum erwies sich allerdings als einträglicher als erwartet und so ketten ihn gute Profite und seine eigene Gier seit Jahren an die Stadt.

Funktion: Alchimist, Giftmischer und Schmuggler, sobald die Spieler seiner habhaft werden unfreiwilliger Informant.

Zitate: „Werte Kunden, seid begrüßt im Emporium von Golgor dem Gelehrten, was auch immer ihr sucht, für den rechten Preis kann ich es beschaffen.“

Alter: 32 Jahre **Größe:** 0,91 Schritt
Haarfarbe: kahl **Augenfarbe:** milchig-grau
Kurzcharakteristik: Feiger Schmuggler und Giftmischer
Eigenschaften: MU 16, KL 17, IN 16, CH 14, FF 13, GE 13, KO 10, KK 10, SO 7
Talente: Handel 16, Heilkunde Gift 14
Zauber: Keine für das Abenteuer relevanten.

FORTIUS SALVA

Erscheinung: Salva ist beinahe grotesk fett, wenn er sich fortbewegt bricht ihm der Schweiß aus und die geringste Anstrengung verfärbt seinen, von stark ausgedünntem Haar bedeckten Kopf puterrot.

Hintergrund: Der Hafenpräfekt von Cuslicum ist ein wichtiger Mann, nicht so wichtig, wie er sich selbst nimmt, aber es kommt doch kein Schiff ohne seine Zustimmung in den Hafen oder hinaus. Eine Tatsache, die Fortius dazu nutzt, seine eigene Schatulle aufzufüllen, dafür scheinen immer weniger zollpflichtige Waren den Hafen Cuslicums zu erreichen.

Funktion: Bürokratisches Hindernis bei den Ermittlungen.

Zitate: „Bei Brajanos, wie könnt ihr es wagen, eine solche Forderung an einen ernannten Beamten des Horas zu stellen?“

Alter: 58 Jahre **Größe:** 1,78 Schritt
Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: Korrupter Beamter
Eigenschaften: MU 14, KL 15, IN 16, CH 15, FF 12, GE 10, KO 13, KK 12; fettleibig
Talente: Rechtskunde 12

NARBOD

Erscheinung: Narbods Körper ist von unzähligen Narben gezeichnet, die er im Dienste seines Gottes erworben hat, sowohl durch Kampf als auch durch rituelle Martern. Der Priester

ist Mitte Vierzig und bemerkt langsam, dass sein Körper den Höhepunkt wohl überschritten hat. Narbod spricht mit tiefer Stimme und meist begleiten kraftvolle Gesten das Gesagte. Wenn er in Erregung gerät, schlägt er auf den Tisch oder gegen eine Wand.

Hintergrund: Ein hochrangiger Braziraku-Priester in Cuslicum. Er hat bereits den Angriff auf den ersten Tempel des Raxar-Kultes angeführt. Narbod wird eine Gruppe der Anhänger des Stiergestaltigen in den Kampf gegen die Spinnenanbeter führen, wenn die Helden ihn um Unterstützung ersuchen.

Funktion: Informationsquelle und Verbündeter im Kampf gegen den Raxar-Kult

Zitate: „Bei den Hörnern des Gottes, stirb, Krabblerr!“

Alter: 43 Jahre **Größe:** 1,87 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: Erfahrener Kämpfer und Priester
Eigenschaften: MU 16, KL 13, IN 14, CH 14, FF 14, GE 15, KO 14, KK 15, SO 7; Jähzorn 7
Talente: Kriegskunst 13

RAXARS ANHÄNGER

Die Anhänger Raxars tragen dunkle Mäntel, darunter eher praktische, einfache Tuniken. Die Kleidung ist etwas dicker und bietet damit etwas Schutz gegen Schnitte, zudem tragen die meisten von ihnen lederne Arm- und Beinschienen, wenn sie Ärger erwarten. Priester und normale Kultisten tragen die gleiche Ausrüstung und sind daher im Gefecht kaum zu unterscheiden. Die meisten der Kultisten und alle Priester sind fanatische Anhänger ihres Kultes, die bis zum Tod kämpfen.

Raxar-Kultisten

Kurzwert: INI 14+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+2 DK HN
LeP 27 AuP 29 WS 6 RS 2 MR 3 GS 5

Relevante Eigenschaften: MU 12, GE 12, KO 11, KK 12

Sonderfertigkeiten: Finte, Standfest, Wuchtschlag

Besonderheiten: Klettern 6 (12/12/12), Körperbeherrschung 7 (12/14/12), Schleichen 10 (12/14/12), Selbstbeherrschung 7 (12/11/12), Sich verstecken 10 (12/14/12), Sinnenschärfe 8 (11/14/14)

RAXAR-PRIESTER

Der Raxar-Kult hat eine sehr rudimentäre Form der Ausbildung magischen Talents, somit bilden sich bei den ausgebildeten Raxar-Priestern immer bestimmte Formen aus, in denen sie ihre magische Kraft fließen lassen können. Von einer eigenständigen Repräsentation sind die Raxar-Priester allerdings weit entfernt, auch wenn ihr magisches Talent in gewissem Maße geschult und in eine bestimmte Richtung hin geformt wurde, sind sie regeltechnisch als Viertelzauberer und ihre Sprüche wie übernatürliche Begabungen zu handhaben. Jeder Raxar-Priester beherrscht einen bis fünf der folgenden Effekte auf dem genannten Wert:

SPINNENNETZ 8, SPINNENRUF 7, KRABELNDER SCHRECKEN 5, SPINNENLAUF 5, HEXENGALLE 7

Kurzsword: INI 14+IW6 AT 13 PA 10 TP IW6+2 DK HN
LeP 28 AuP 30 AsP 18 WS 6 RS 2 MR 4 (7) GS 5
Relevante Eigenschaften: MU 15, GE 13, KO 12, KK 11

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Eiserner Wille I, Finte, Gedankenschutz, Standfest, Wuchtschlag

Besonderheiten: Klettern 9 (15/13/11), Körperbeherrschung 8 (15/14/13), Magiekunde 7 (14/14/14), Schleichen 10 (15/14/13), Selbstbeherrschung 10 (15/12/11), Sich verstecken 10 (15/14/13), Sinnenschärfe 9 (14/14/14); Ausweichen insgesamt 12

*Die Waffen der Kultisten und Priester sind mit dem leicht lähmenden Gift Haphana bestrichen.

Haphana (3/EW)

Ein tierisches Gift, welches aus einer kleinen Asselart gewonnen wird. Die Giftwirkung baut sich nach einer Viertelstunde wieder ab. Bei jeder neuer „Einnahme“ des Giftes kann wieder der Effekt auftreten.

Wirkung: AT/PA/alle körperlichen Talente um 1 Punkt erschwert / keine Wirkung

Beginn: Sofort **Dauer:** 3 SR

Preis: 30D **Halbbarkeit:** IW6+6 Mon.

Herstellung: Alchimie oder Pflanzenkunde +6

Magierstab: INI 11+IW6 AT 9 PA 14 TP IW6+1 DK NS
LeP 28 AuP 30 AsP 49 WS 7 RS 0 MR 7 (10/14) GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I und II, Gedankenschutz, Hammer des Magus, Konzentrationsstärke, Kraftfokus, Kraftkontrolle, Matrixverständnis, Simultanzaubern, Zauberkontrolle

PHER

Erscheinung: Der mittlerweile knapp dreißig Jahre alte Pher ist ein gut trainierter Soldat und auch, wenn er während des Jahres am Hof etwas an Form verloren hatte, haben Flucht und Exil im Süden seinen Körper wieder gestählt. Er trägt noch das Kettenhemd eines Prätorianers, allerdings meist unter einem Mantel verborgen.

Hintergrund: Der ehemalige Legionär der Legio II hatte sich etwa ein Jahr vor dem Fall des Orlukidenhofes bis in die Reihen der Prätorianer hochgedient und das süße Leben in der Dekadenz des späten Orlukidenhofes schätzen gelernt. Als Orluk-Horas gestürzt wurde, floh Pher mit Teilen des Hofes in den Süden.

YARINDAR MYSOBIVS

Erscheinung: Der Anführer von Valtorons Agenten vereint in sich das Erbe eines bosparanischen Vaters und einer Waldmenschen-Mutter. Er ist eher klein gewachsen und von zierlicher Statur. Den von seiner Mutter geerbten dunkleren Teint versucht Yarindar, vor allem mit heller Schminke zu überdecken.

Hintergrund: Yarindar hat unter einem Lehrmeister in Corapia studiert, steht bereits seit einigen Jahren in Diensten des Trodinars Valtoron und hat für ihn schon mehrfach im Geheimen operiert. Er ist derjenige, der das Denken und Reden für die kleine Gruppe übernimmt. Den Rest der Agentengruppe betrachtet er im Zweifel als entbehrlich.

Funktion: Anführer von Valtorons Agentengruppe

Zitate: „Noch ist es nicht zu spät, wenn ihr euch jetzt für die richtige Seite entscheidet, würdet ihr reich belohnt. Nicht? Nun gut, IGNI...“

Alter: 37 Jahre

Größe: 1,62 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: Fähiger Magier, skrupelloser Agent
Eigenschaften: MU 15, KL 16, IN 15, CH 15, FF 13, GE 12, KO 13, KK 11, SO 8; Eitelkeit 10

Talente: Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung (Zauberkonzentration) 12 (14), Magiekunde (Zauberpraxis) 10 (12), Ritualkenntnis (Gül) 11

Zauber: FLIM FLAM 10, FORTIFEX 14, IGNIFAXIUS 15, IGNIPLANO 12, GARDIANUM 13, ARMATRUTZ 12, BLITZ DICH FIND 12, PLUMBUMBARUM 14, PARALYSIS 12

Besonderheiten: Ausweichen insgesamt 11



Yarindar Mysobius

Funktion: Yarindars Leibwächter, einer der Kämpfer unter Valtorons Agenten.

Zitate: „In Formation! Halten wir sie auf!“

Alter: 30 Jahre **Größe:** 1,78 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: Erfahrener Legionär
Eigenschaften: MU 15, KL 11, IN 15, CH 10, FF 12, GE 14, KO 15, KK 16, SO 6, Verschwendungssucht 7
Talente: Selbstbeherrschung (Wunden unterdrücken) 10 (12), Körperbeherrschung 10, Sinnenschärfe 8

Kentema+Legionärsschild:

INI 12+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W6+5 **DK** NS
LeP 38 **AuP** 35 **WS** 8 **RS** 7 **MR** 4 **GS** 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Binden, Finte, Gezielter Stich, Schnellziehen, Wuchtschlag

MYRDIN

Erscheinung: Myrdin ist ein Berg von einem Mann, mehr als zwei Schritt groß und muskulös wie ein Ochse. Sein Schädel ist vollkommen kahlgeschoren. In der Stadt trägt er normale Kleidung, im Kampf die Kleidung eines Gladiators.

Hintergrund: Bis vor zwei Jahren war Myrdin der unumstrittene Champion unter den Gladiatoren Corapias, bis sein Knie durch einen unglücklichen Treffer zerschmettert wurde und nie wieder richtig heilte. Myrdin hätte weiter im blutigen Sand kämpfen können, aber er wusste, dass er nie wieder der Beste sein würde, und so zog er sich aus der Arena zurück, um seinen Waffenarm an den Meistbietenden zu verkaufen. Und wer könnte mehr zahlen als der Trodinar?

Funktion: Der Mann fürs Grobe.

Zitate: „Ich habe den Sand der Arena mit dem Blut dutzender Männer getränkt, kommt nur her, wenn ihr glaubt, dass ihr besser seid!“

Alter: 34 Jahre **Größe:** 1,98 Schritt
Haarfarbe: kahl **Augenfarbe:** schwarz
Kurzcharakteristik: Erfahrener Gladiator
Eigenschaften: MU 13, KL 10, IN 14, CH 9, FF 10, GE 12, KO 17, KK 19, SO 5; Beidhändig, Eisern, Zäher Hund, Arroganz 7, Lahm

Talente: Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung (Wunden unterdrücken) 14 (16), Sinnenschärfe 10

Besonderheiten: Ausweichen insgesamt 16

2 Kurzscherwerer: **INI** 14+1W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK** HN
LeP 42 **AuP** 42 **WS** 10 **RS** 5 **MR** 4 **GS** 6

Sonderfertigkeiten: Binden, Doppelangriff, Finte, Meisterparade, Niederwerfen Schnellziehen, Wuchtschlag

TAKATE

Erscheinung: Takate ist nicht sonderlich groß oder stämmig, allerdings durchaus kräftig und beweglich wie eine Schlange. Ohne Gesichtsbemalung bekommt man den Krieger nie zu sehen. Während er sich in Cuslicum bewegt, hält sich der Wudu stets im Hintergrund und unter Mantel und Kapuze verborgen.

Hintergrund: Takate ist ein Blutkrieger der Wudu, einer aus einer ganzen Schar, die im Tausch gegen freiwillig überlassene Menschenopfer Valtoron zu Hilfe gesandt wurden.

Funktion: Yarindars lautloser Attentäter und akrobatischer Kämpfer.
Zitate: „...“

Alter: 24 Jahre **Größe:** 1,72 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz
Kurzcharakteristik: Akrobatischer Kämpfer
Eigenschaften: MU 15, KL 10, IN 14, CH 9, FF 14, GE 16, KO 15, KK 16, SO 3; Flink, Eisern, Herausragende Balance
Talente: Akrobatik 15, Klettern 13, Körperbeherrschung 14, Schleichen 10, Schwimmen 9, Selbstbeherrschung (Wunden unterdrücken) 14 (16), Sich Verstecken 10, Ritualkenntnis (Tapasuul) 10
Zauber: ARMATRUTZ 5, AXCELERATUS 8
Besonderheiten: Ausweichen insgesamt 21

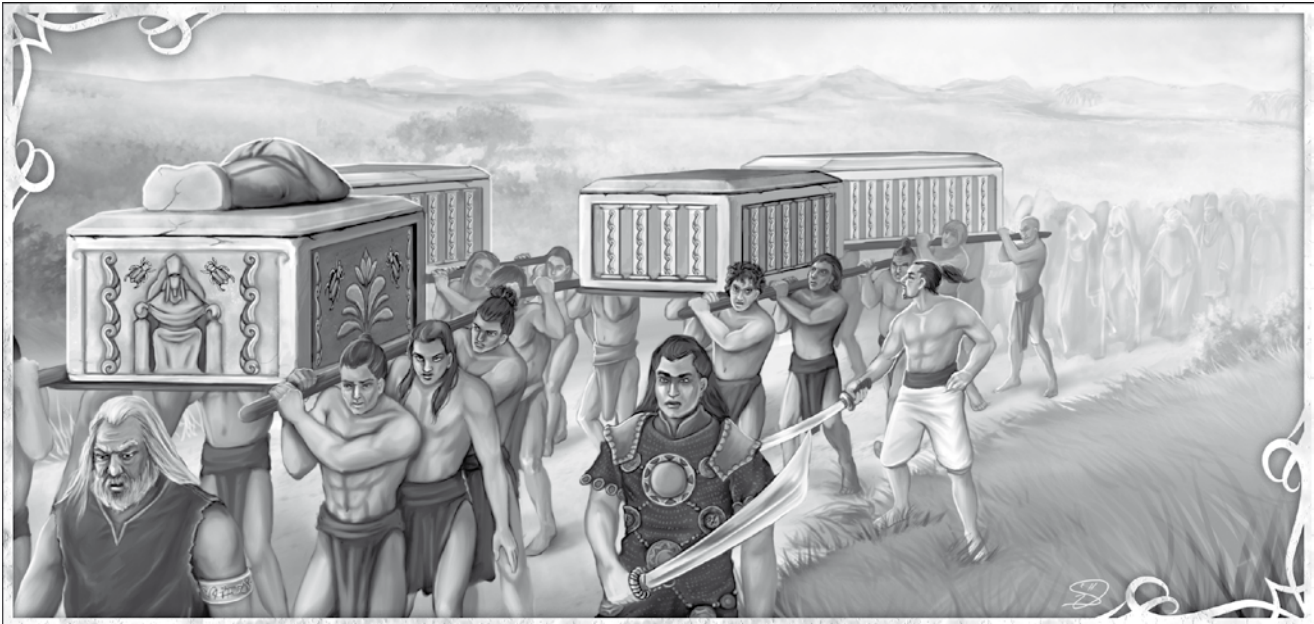
Baccanaq: **INI** 15+1W6 **AT** 19 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** N
Kurzbogen: **INI** 15+1W6 **FK** 25 **TP** 1W6+4
LeP 35 **AuP** 35 **AsP** 20 **WS** 10 **RS** 0 **MR** 2 **GS** 10
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Blut für Visar, Blutmagie, Finte, Kraft des Tapam, Meisterparade, Meisterschütze, Scharfschütze, Wuchtschlag

ASLABANS ERBE

von Michael Rost
mit Dank an Frank di Bartolo,
Dirk Piester und Kerstin Rost

Stichworte zum Abenteuer: Zwist zwischen den tulamidischen Magiertraditionen, Suche nach einem verschollenen Bruder, Tod eines Kophta-Meisters und Streit um sein Erbe.
Ort: Sultanat Thalusien

Zeit: Nahezu beliebig in den Dunklen Zeiten.
Komplexität: Spieler: mittel / Meister: hoch
Erfahrung (Helden): Erfahren



HINTERGRUND

WAS BISHER GESCHAH

In den **Dunklen Zeiten** herrscht erbitterte Feindschaft zwischen den magischen Traditionen im tulamidischen Raum. Während die Kophtanim kraft ihrer Persönlichkeit zaubern und herrschen, leben die Zaubertänzer und Artefaktmagier der Mudramulim eher zurückgezogen. Die Kophtanim unterrichten ihre Schüler meist persönlich, die Mudramulim haben ein Netz von Zauberschulen etabliert, um den Nachwuchs auszubilden. So herrscht auch im *Ongalotal* Konkurrenz zwischen der Mudramulim-Schule *Chamib Al'Mhamoud* in Yasra und dem am Oberlauf des Flusses ansässigen *Groß-Kophta Aslaban Sahil ibn Yasmal*. Dieser trachtet seit Jahren nach den Geheimnissen der Mudramulim und hat sich bereits einiges ihres Wissens angeeignet. Um Informationen über Aslaban zu sammeln und ihm letztendlich das Handwerk zu legen, sandte der Mudramul *Mustrabaal ibn Yalacham* von der *Chamib Al'Mhamoud* vor Jahren seine Zwillingssöhne *Selim* und *Sedef* aus, als sie das richtige Alter für eine magische Ausbildung erreicht hatten. Diese sollten zum Schein bei Aslaban die Ausbildung zum Kophta absolvieren. Während *Selim* ganz bei der Sache – der Spionage – blieb, begann *Sedef* bald die kophtanischen Traditionen über die mudramulischen Wurzeln seiner Familie zu stellen. Es gelang ihm, Aslabans Meisterschüler zu werden, während *Selim* – im Verborgenen weiterhin die mudramulische Magie studierend – nicht gerade zu Aslabans besten Schülern zählt.

Als der alternde *Aslaban* seinem Ende entgegensieht und einen würdigen Nachfolger küren will, entflammt der Zwist zwischen den Brüdern umso stärker. *Sedef*, mittlerweile ganz der Kophta-Tradition zugewandt, fürchtet, dass sein Bruder seinen Status als Meisterschüler und designiertem Nachfolger durch den Verrat ihres ursprünglichen Auftrags zunichtemachen wird. Er entschließt sich, seinen Bruder vorerst aus dem Weg zu räumen. Er stellt ihn mit Schlafgift ruhig, um ihn danach in den tiefen Kellern von Aslabans Palast einzusperren. Um das Verschwinden seines Bruders zu vertuschen, tritt er in dessen Maske auf und gibt vor, eine Expedition nach *Dhargun* zu organisieren. Dazu bedient er sich *Mhumads*, dem treuen Diener beider, der die Führung der kleinen Expeditionskarawane wenige Stunden nach dem Aufbruch übernimmt, während *Sedef* diese verlässt und wieder in den Palast zurückkehrt.

VERKNÜPFUNG ZUR GEGENWART

Das Abenteuer greift die Ereignisse aus **Das Vermächtnis der Kophtanim** aus dem Band **Grabräuber am Mhanadi** auf. Diese sind allerdings nicht ganz so verlaufen, wie die Überlieferungen und Vorkommnisse aus dem **Vermächtnis der Kophtanim** es vermuten lassen. Wenn Sie – mit zwei Heldengruppen – beide Abenteuer erleben wollen, sollten Sie die Ereignisse und Begebenheiten im Aventurien zur Neuzeit entsprechend den Handlungen Ihrer Helden in der Vergangenheit anpassen.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Die Helden reisen im Auftrag Mustrabaals zu Aslaban, um herauszufinden, warum Selim seit mehreren Monaten keine Informationen mehr liefert. Dort angekommen, treffen die Helden aber nur auf Sedef, der vorgibt, sein Bruder wäre zu einer Studienreise nach *Dhargun* aufgebrochen. Einigen Bewohnern von Aslabans Palast ist Sedefs Vorgehen jedoch nicht verborgen geblieben. Diese Ungereimtheiten sollten den Helden die Spur zu Selim weisen. Bei der Befreiung werden die Helden von Sedef überrascht, der im folgenden magischen Kräften messen außer Gefecht gesetzt werden kann. Um seine Tarnung nicht zu gefährden, nimmt nun Selim den Platz seines Zwillingbruders ein.

Kurze Zeit später verschlechtert sich Aslabans Zustand rapide und er möchte unverzüglich das VERMÄCHTNIS DER KOPHTANIM an seinem Szepter vollziehen, um es auf einen neuen Träger vorzubereiten. Er ruft den vermeintlichen Sedef und beginnt gemeinsam mit ihm mit der Durchführung des Rituals. Da es Selim an den nötigen Kenntnissen fehlt, misslingt das Ritual. Es kommt zu einem magischen Ausbruch der im Szepter gebundenen Artefakteseule, die den geschwächten Aslaban dahinrafft und Selim schwer verletzt.

Nach dem Tod des Groß-Kophtas entbrennt unter den verbliebenen Schülern der offene Kampf um die Nachfolge. Da sämtliche Versuche misslingen, sich das Szepter untertan zu machen, wird entschieden, es zusammen mit dem Meister zu begraben. Mit der Beisetzung scheint das Abenteuer vermeintlich beendet. Sofern Selim nicht die Macht im Palast mit ihrer Hilfe ergreifen konnte, sieht er in den Helden seine Chance, sich aus der Affäre zu ziehen, und will sie nach Yasra begleiten. Kurz vor ihrer Abreise sind jedoch erste Auswirkungen des Szepters auf

die Umgebung zu beobachten, die erneut das Eingreifen der Helden fordern. Die Helden erhalten den Auftrag, das Szepter zu bergen und einen sicheren Aufbewahrungsort zu finden.

Ein Wort zu den Helden

Grundsätzlich ist das Abenteuer für fast alle Heldentypen geeignet. Da in den Dunklen Zeiten der kulturelle Austausch zwischen den Tulamiden und dem Bosparanischen Reich kaum stattfindet, erregen bosparanische Helden im Sultanat Thalusa entsprechendes Aufsehen. Andererseits eignen sich gerade ortsfremde Helden, um von Mustrabaal beauftragt zu werden. In der Region exotische Gestalten wecken auch das Interesse von Aslaban und seinen Schülern, sodass der Zugang zum Palast – durch entsprechende Gegenleistungen in Form von Berichten aus der Ferne – durchaus erleichtert werden kann.

Ist unter Ihren Helden ein Kophta, so muss der Abenteuerverlauf angepasst werden, da die Helden sich wahrscheinlich nicht auf die Seite der Mudramulim stellen werden. Wählen Sie in diesem Fall einen alternativen Einstieg. Ihr Kophta-Held mag versuchen, die Macht nach Aslabans Tod zu übernehmen. In diesem Fall wird Selim nach der Bergung des Szepters mit diesem fliehen und es in den Höhlen im Aschubim verbergen.

Ort und Zeit des Abenteuers

Das Abenteuer spielt im Sultanat Thalusion in Yasra und im Palast des Kophtas Aslaban am oberen Ongalo. Zeitlich kann es nahezu beliebig in den Dunklen Zeiten angesiedelt werden. Nur während der Herrschaft des Mudramul *Al'Toghari* (IBdD 64) wäre es unpassend, da zu dieser Zeit der schwelende Konflikt zwischen Kophtanim und Mudramulim eher zu Gunsten der Al'Mhamoud steht und diese wohl nicht auf Hilfe von Helden angewiesen wären.

KAPITEL I: Ein Mudramul in Pöten

Die Anwerbung in Yasra

Das Abenteuer beginnt in Yasra, wohin die Helden eine Einladung von Mustrabaal ibn Yalacham von der Chamib Al'Mhamoud erhalten. Ob sich Ihre Helden in der Region bereits einen Namen gemacht oder aufgrund ihres Auftretens oder ihres Exotenstatus die Aufmerksamkeit des Mudramul erregt haben, hängt von Ihrer Spielgruppe ab. Im Gebäude der Mudramulim-Schule werden die Helden von Mustrabaal bei Tee und Reisküchlein empfangen. Er eröffnet ihnen, dass er den Kontakt zu seinem Sohn verloren hat. Als Mudramul kann er nicht offen vorgehen und hofft, dass die Helden in geeigneter Tarnung Ermittlungen zum Verbleib von Selim anstellen. Als Belohnung kann er den Helden neben Geld (bis zu 1.500 Shaykhal/Silbertalern) auch magische Artefakte aus dem Fundus der Schule anbieten (Vorschläge finden Sie am Ende des Abenteuers).

Der Weg zu Aslabans Palast

Das Gebiet am oberen Ongalo ist wildes Land ohne Herrschaftsstrukturen und steht oft nicht unter Kontrolle des Sultans in Thalusa. So können sich vereinzelte Potentaten – wie Aslaban – lokal zum Herrscher aufschwingen.

Von Yasra führt keine Straße ins Landesinnere. Wenn die Helden sich auf dem Landweg fortbewegen, müssen sie sich durch die Wildnis schlagen. Hier lauern Gefahren in Form von Kho-

Alternative Einstiege

Sollten Ihre Helden nicht den Leumund haben, um von Mustrabaal um Hilfe gebeten zu werden, bieten sich alternativen Einstiegsmöglichkeiten:

Die Helden können auf der Durchreise auf Aslabans Palast stoßen. Eingeladen vom Kophta werden sie von *Shalima* (siehe Seite 62) gebeten werden, das Schicksal ihres Geliebten aufzuklären, da sie nicht an seine Forschungsreise glaubt. Ebenso können sie in Nabathil auf den von Gewissensbissen geplagten Mhumad treffen, der sie bittet, sich Selims Schicksal anzunehmen.

Letztendlich können Sie die beiden Brüder auch in die Vorgeschichte Ihrer Helden einbinden oder diese in vorangehenden Abenteuern einführen. Eine Freundschaft der Helden mit Selim liefert auch eine gute Motivation, nach ihm zu suchen, während Sedefs Freunde das Abenteuer aus ganz anderem Blickwinkel erleben würden ...

ramsbestien, aggressiven Ongalobullen, Sandwölfen oder einer Maraske (*ZooBotanica* 120, 159, 188, 175), Werte finden Sie im Anhang.

In der Nähe des Flusslaufs können sie gelegentlich auf befestigte Siedlungen stoßen, in denen sie meist unter den Schutz

des lokalen Mächtigen gestellt werden – natürlich gegen entsprechenden Tribut.

Umgeht man die vereinzelt Siedlungen, muss man sich durch die steilen Ausläufer von Aschubim oder Stierbuckel schlagen. Hier leben einige wilde Ferkina-Sippen, die es nicht gerne sehen, wenn „zivilisiertes Volk“ sich durch ihr Stammesgebiet bewegt.

Ein weitaus bequemerer Weg zu Aslabans Palast führt auf dem

Wasserweg über den Ongalo. Die Helden müssen in diesem Fall einen Flussegler anmieten, da kaum ein Kapitän aus eigenem Antrieb von Yasra aus flussaufwärts fährt. Es bietet sich der heruntergekommene Flussegler *Baharat* an, dessen Kapitän *Rhukeyef* (43, hünenhaft, kleine Äuglein, mächtiger Vollbart) für die rund dreitägige Fahrt 50 Shaykhal nimmt. Diese Art zu Reisen ist sicher die angenehmere und schnellere, es sei denn, Sie inszenieren einen Überfall von Flusspiraten.

KAPITEL II: IM SERAIL AL-KEBÎR

Am Oberlauf des Ongalos liegt direkt am Ufer das *Serail al-Kebîr*, Aslabans Palast (etwa 20 Meilen flussabwärts des auf der Regionalkarte abgebildeten Ortes Sameach). Der Groß-Kophta kontrolliert das umgebende Land etwa 15 Meilen flussauf- und flussabwärts, sowie bis zu den Berghängen von Stierbuckel und Aschubim.

ANKUNFT

Von der Landseite kommend bewegen sich die Helden seit Stunden durch dünn besiedeltes Land. Alle paar Meilen stehen Gehöfte am Fluss, hinter denen sich Reisterrassen an die Berghänge schmiegen. Der staubige Weg endet an einer vier Schritt hohen Mauer, durch die ein großes, von zwei Türmen flankiertes **Tor (A)** führt. Zwei Wachen fragen nach dem Begehrt der Helden.

Per Schiff werden die Helden direkt an der Nordostseite der **Flusspromenade (F)** angelandet. Von hier aus bietet sich ein prächtiger Anblick des Gebäudes: Seicht steigt ein mit Mosaiken belegter **Platz (E)** zum Palast hin an, der sich kaum 20 Schritt vom Ufer entfernt erhebt. Ein offener Durchgang führt ins Innere, im Obergeschoss verläuft ein Arkadengang, der über zwei Treppen an den Gebäudeecken erklommen werden kann. Überall auf dem Platz stehen Kübel mit palmenartigen Pflanzen. Dazwischen lustwandeln mehrere Gruppen von Personen, beschirmt von Baldachin tragenden Sklaven. Am Kai halten zwei Uniformierte Wache.

Die Wächter lassen sich durch selbstbewusstes oder arrogantes Auftreten davon überzeugen, Einlass zu gewähren und Aslaban die Ankunft der Helden zu melden, der sie kurz darauf empfängt (*Überreden*-Probe +4).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einer der Wächter führt euch durch eine prächtige, mit weißen Marmorplatten ausgelegte Halle in einen Saal. Hier erhebt sich auf einem Sockel ein Thron, auf dem ein Mann von beeindruckendem Äußerem sitzt. Der Wächter spricht kurz mit einem weiteren, in eine blaue Pluderhose gekleideten Mann. Während der Wächter salutiert und daraufhin die Halle verlässt, bedeutet der Mann in der blauen Pluderhose euch, näher zu treten, und hebt an:

„*Salâm Fremde, dies ist der ehrwürdige Groß-Kophta Aslaban Sahil ibn Yasmal, mutiger Herr der Shaitanim und weiser Träger des Szepters von Yal-Burudh, in der 13. Generation gerechter Herrscher über das Ongalotal und wahrer Meister der sieben Wesen. Verneigt euch!*“

Zeigen die Helden nicht ein Mindestmaß an Ehrerbietung und deuten eine Verbeugung an, wirkt Aslaban im folgenden Gespräch spürbar verstimmt. Da er jedoch einen Ruf zu verlieren hat – seine weitgerühmte Gastfreundschaft, die er natürlich nur wichtigen Personen gewährt –, wird er seinen Ärger in Zaum halten. Der Wesir *Hashin* (53, kurze schwarze Haare, grüne Augen, hohe Fistelstimme) trägt bei Aslabans Titeln und Leistungen dick auf. Mit den „sieben Wesen“ weist er auf die sieben verschiedenen von Aslaban geschaffenen Chimären hin.

Sollten sich Helden von Stand nicht absolut daneben benehmen, werden sie zum Verweilen aufgefordert. Zauberkundige, Gelehrte oder Astrologen werden zur wissenschaftlichen Diskussion eingeladen, während von jeglicher Art von Schauspielern und Musikern beim nächsten Gelage ein Auftritt erwartet wird.

PALAST UND GÄRTEN

Serail al-Kebîr für den eiligen Leser

Bewohner: 130, davon 90 Sklaven

Tempel: Schreine von Bylmaresh und Korr

Garnison: 34 Gardisten (3 *Dathabam*) und 6 Haremswächter

Stimmung im Palast: Der Tod des Herrschers ist absehbar, der Kampf um seine Nachfolge zwischen den wenigen Mächtigen des Palastes hat im Verborgenen bereits begonnen. Frauen und Sklaven sind im Palast völlig rechtlos und werden in der Regel nicht beachtet.

Die Palastanlage ist von einer vier Schritt hohen Mauer umgeben, auf deren Oberkante spitze Tonscherben eingelassen sind. Am **Tor (A)** und auf der Flusseite halten ständig jeweils zwei Gardisten Wache, während vier weitere in der Umgebung und im Palast selbst patrouillieren. Das weitläufige Areal umfasst neben dem **Palast (B)** ein **Gestüt (C)**, in dem Tulamidenpferde gezüchtet werden. Im Norden liegen verdeckt von einer Reihe Palmen und Sträuchern die **Sklavenunterkünfte (D)**. Zwischen Palast und Ufer lädt der große **Platz (E)**, von dem die **Uferpromenade (F)** abzweigt, zum Flanieren ein. Gleiches gilt für die **Parkanlage (G)**, in der sich Gold- und Regenbogenfasane tummeln. Die Wege sind hier mit strahlend weißen Kieselsteinen belegt. Ein weiteres, in der Regel fest verschlossenes **Tor (H)** (KK-Probe +5) ermöglicht im Süden den Ausritt ins Umland.

Vom Haupttor führt ein mit Marmorplatten belegter Weg zum Haupteingang auf der Südostseite des Palastes. Die aus Zedernholz gefertigte und mit Blattgold belegte Tür leuchtet



dem Ankömmling in der Sonne entgegen. Das Untergeschoss des Gebäudes ist vier Schritt hoch, auf dem drei Schritt hohen Obergeschoss erhebt sich eine Brüstung, die den Dachgarten vor allzu neugierigen Blicken abschirmt. Überragt wird dieser von den beiden Türmen auf der Ostseite des Gebäudes mit 15 Schritt Höhe.

Fenster und Arkaden des Palastes sind mit Arabeskenornamenten verziert und lassen die meisten Räume des Bauwerks von angenehm kühlender Luft durchwehen. Die meisten Türen sind aus Zedernholz und mit Schnitzereien verziert. Viele Räume lassen sich durch luftige Stoffbahnen teilen oder vor Sonneneinfall schützen.

Die repräsentativen Räume sind ebenso wie Aslabans Gemächer prunkvoll ausgestattet. Wände und Böden sind mit Tulamidentepichen bedeckt. An vielen Stellen laden Polster zum Ruhen ein und allerorten anwesende dienstbare Geister bieten Erfrischungen an.

Die Räumlichkeiten der Gäste stehen ebenso wie der Harem diesem Luxus kaum nach, ohne jedoch übertrieben zu wirken. Die Räume der freien Bediensteten sind weitaus einfacher eingerichtet.

Zugang zum Obergeschoss bieten die breiten Treppen der Eingangshalle und die Arkadentreppen an der Westseite des Palastes. Aslaban nutzt stets eine Treppe, die den Raum hinter dem Audienzsaal sowohl mit dem Obergeschoss als auch mit dem Keller verbindet. Für die Gardisten steht ein eigener Aufstieg zur Verfügung und auch die Diener und Sklaven verfügen über eine eigene Wendeltreppe, damit ihr Anblick Bewohnern und Gästen erspart bleibt.

Die repräsentative **Eingangshalle (1)** erstreckt sich über beide Stockwerke. Weiße Marmortreppen führen auf die Galerie zum Innenhof im ersten Stock. Den Boden der Halle zieren farbenprächtige Mosaiken. Die Eingangstür im Osten wird von zwei hohen Bogenfenstern flankiert. Im Norden und im Süden gibt es jeweils eine breite, zweiflügelige Tür, während der Durchgang zum Innenhof offen ist.

Der **Innenhof (2)**, der rundherum von Säulenarkaden flankiert ist, bietet durch mehrere mit Schnitzereien verzierte Türen Zugang zu verschiedenen Räumlichkeiten des Palastes. In seinem Zentrum plätschert leise ein kleiner Brunnen, der in

den heißen Mittagstunden Kühlung verschafft. An vielen Stellen sind Kübel mit Pflanzen platziert.

Den südlich der Eingangshalle gelegenen **Audienzsaal (3)** haben die Helden gerade kennen gelernt. Hinter seidenen Vorhängen führt ein Durchgang zu Aslabans **Treppenkammer (4)**, von der er direkten Zugang zu seinen Gemächern und zum Keller hat, sowie ein Durchgang zum Trakt der *Baloth* (Gardisten) mit der **Wachstube (5)** und dem **Quartier der Wächter (6)** und des Aghas *Ismail ibn Yakuban (7)*. Im Wächterquartier befindet sich auch ein kleiner Altar des Korr.

Der im Erdgeschoss nur auf Süd und Westseite umlaufende **Arkadengang (8)** mit seinen beiden **Außentreppen (8a, 8b)** bietet Zugang zu den Repräsentations- und Lehrräumen.

In der Südwestecke liegt der Lehrtrakt. Hier lernen Aslabans Schüler im **Lehrsaal (9)** oder in den **Studierzimmern (10a, 10b)**, die für Einzelunterricht genutzt werden. Lehrsaal und Studierzimmer sind mit mehreren niedrigen Tischchen und Sitzpolstern ausgestattet. An den Wänden hängen prachtvolle Teppiche, durch große Fenster flutet Sonnenlicht den Lehrsaal. Jeder der jüngeren Scholaren bewohnt eine eigenen **Kammer (11a-g)**, hinter den Studierzimmern schließen sich die **Kammern der Ulam (12)** für zeitweilig anwesende Lehrmeister an.

Für Feiern, Versammlungen und rauschende Feste stehen die Räumlichkeiten im Nordosten zur Verfügung. Diese sind allesamt mit edlen Hölzern vertäfelt und mit plüschigen Sitzgruppen und kleinen Tischchen ausgestattet. Große Fenster lassen viel Licht und Luft in die Räumlichkeiten. Auch im **Speisesaal (13)** sind niedrige Tischchen aufgereiht, an denen bequeme Polster zum Niederlassen einladen. Während die weiblichen Bewohner und Gäste im **Frauenzimmer (14)** verweilen, wird das **Herrengemach (15)** mit dem anschließenden **Rauchsalon (16)** nur von männlichen Bewohnern und Gästen genutzt. Im Rauchsalon steht eine stattliche Zahl von Wasserpfeifen nebst üppigen Tabakvorräten bereit. In warmen Nächten wird auch der nach Westen offene **Salon (17)** für Feierlichkeiten genutzt.

Im Nordosten, angeschlossen an die Räumlichkeiten der Herrschaften, findet sich der Wirtschaftstrakt. Hier befinden sich die **Gemächer des Wesirs (18)**, **Lagerräume (19)** und

die **Küche (20)**. Alle herrschaftlichen Räume lassen sich vom Wirtschaftstrakt durch geschickt verborgene Türen erreichen (*Sinnenschürfe* +4), um Speisen und Getränke aufzutragen.

Für die wenigen freien Bediensteten stehen eigene Räume zur Verfügung (**21a-h**), die eher ärmlich ausgestattet sind und kaum mehr als eine Schlafstatt und eine Truhe für persönlichen Besitz bieten.

Das gesamte Obergeschoss wird von einem **Arkadengang (22)** umsäumt, der Ausblick auf Palastgärten und Umgebung bietet. Der Bereich vor Aslabans Gemächern und dem Harem ist durch Türen abgetrennt. Neben einem kleinen **Vorraum (23)**, seinem **Ankleidezimmer (24)** und seinem **Schlafgemach (25)** erstreckt sich über den Großteil der Südfront Aslabans pompös eingerichteter **Wohnraum (26)**.

In seinem privaten **Studier- und Arbeitszimmer (27)** empfängt Aslaban seine Schüler oder auch gelehrte Gäste zur Diskussion. Über das **Schreibzimmer (28)** oder direkt aus dem umlaufenden Arkadengang erreichbar ist die **Bibliothek (29)**. Hier stapeln sich vor allem Papyrusrollen und Pergamente zu magischen Themen.

Ein Durchgang führt von Aslabans Schlafgemach direkt in den Haremstrakt, der aus einem **Wohnraum (30)** und jeweils einem **Raum für die Gemahlinnen (31a-d)** besteht. Dem Harem ist der **Frauenhammam (32)** angeschlossen.

Im Zentrum nach Westen ausgerichtet erstreckt sich die sowohl zum Innenhof als auch zum Fluss offene Galerie.

Die **Gästequartiere (33-38)** umfassen jeweils einen **Wohnraum (a)** und ein **Schlafgemach (b)**. Jedem ist eine **Kammer (c)** für ein bis zwei Diener angeschlossen, die weitaus karger eingerichtet ist. Das westliche Gastgemach (33) wird zurzeit von Sedef bewohnt. Hier lädt das **Hamam der Männer (39)** zur Entspannung ein.

Der südliche Turm wird von Aslaban als **Sternenturm** genutzt und ist deshalb nicht frei zugänglich ist, während der nördliche als **Aussichtsturm** dient, auf dem stets ein Gardist die Umgebung beobachtet. Hier kann man aber auch oft Bewohnern und Gästen begegnen, die die Aussicht genießen.

Der aus dem Gestein gehauene Keller des Palastes ist in zwei Teile gegliedert. Im nördlichen Bereich befinden sich Lager- und Abstellräume. Von der Treppe im Wirtschaftstrakt gelangt man direkt in den großen **Lageraum (K1)**, von dem nach Osten und Westen vier **Vorratskammern (K2a-d)** abgehen, in denen die Lebensmittelvorräte gelagert werden. Von hier gelangt man auch in den **Brunnenraum (K3)**, der die Wasserversorgung des Palastes auch in Trockenzeiten sicherstellt.

Sowohl vom Lageraum als auch von den **Kammern des Bastra-Zul (K5)** (tul. *edles Blut*) erreicht man den **Balsamieraum (K4)**, in dem zwei Steinpodeste Platz für einzubalsamierende Tote bieten. Vielerlei Krüge mit exotischen Salzen und duftenden Ölen reihen sich an den Wänden auf. Hinter einem Durchgang im Norden verbirgt sich der **Aufbahrungsraum (K6)**, in dem die Toten der Niederen gelagert werden, hier ruhen zurzeit die Mumien zweier Verstorbener und die Überreste eines von Sandlöwen getöteten Hirten. In den Kammern des Bastra-Zul dagegen bahrt Rashamanu die Überreste der Höhergestellten auf. Hier ruht seit acht Jahren die Mumie von Aslabans verstorbener Erstfrau *Hanjabith*.

Ein kurzer Gang führt vom Balsamieraum zum **Andachtsraum (K7)**, in dem sich ein kleiner Altar und eine Statue des Bylmaresch erheben. Hinter dem Altar versteckt sich eine ge-

heime Steintür, die nur von dem darin gebundenen Erzdschinn *Ramanlyr* geöffnet werden kann. Dazu muss dessen Wahrer Name in Erfahrung gebracht werden. Er kann aus Aslabans Aufzeichnungen in 4W20 ZE erforscht (Spezialisierung auf Elementarmagie in *Magiekunde* halbiert die Zeit) oder per Zufall gefunden (1 auf W20) werden. Hinter der Tür liegt Aslabans **Schatzkammer (K8)**. Aufgereiht an den Wänden stehen mehr als 20 Krüge mit Goldmünzen (**IBdD 14**) und mehrere Truhen enthalten 30 Beutel mit Edelsteinen (je 5W6 Steine). In einer großen Truhe lagern darüber hinaus Schmuck und Geschmeide.

(Um den genauen Inhalt zu bestimmen, können Sie die Tabellen in **Katakomben 186** verwenden.)

All dies reicht aus, um die Ausgaben von Aslaban mehrere Jahre zu finanzieren – sollten die Abgaben seiner Untergebenen einmal ausbleiben. Der Gegenwert beträgt mehr als 10.000 Aural/Dukaten.

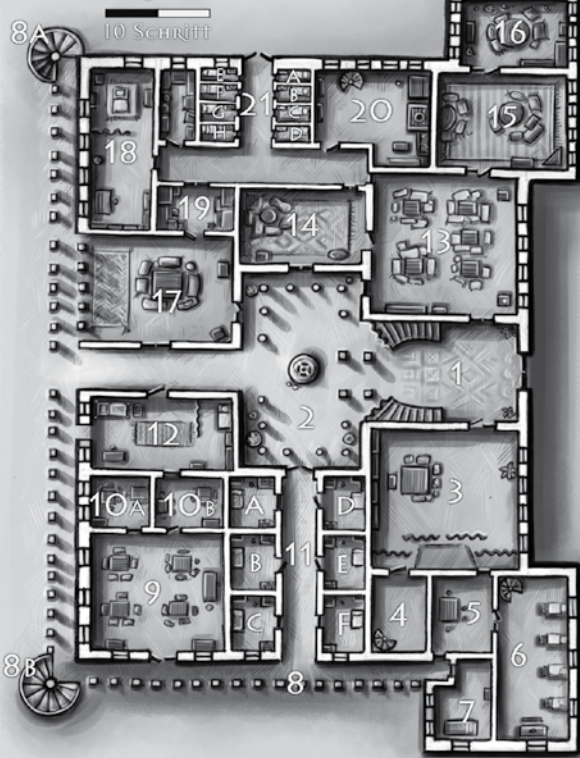
Der südliche Bereich des Kellers wird von Aslabans Forschungs- und Arbeitskammern eingenommen. Dieser Teil ist nur wenigen Bewohnern bekannt und kann über Aslabans Privatreppe und von der Wächterkammer aus erreicht werden. Aslaban hat diese Bereiche seit geraumer Zeit nicht mehr betreten, da sein Forschungsinteresse eingeschlafen ist, was seinem fortgeschrittenen Alter geschuldet ist. So kann Sedef hier nach Belieben schalten und walten. Zwischen den beiden Kellerbereichen gibt es nur den Gang, den der Balsamierer nutzt, um in die Kammern der Bastra-Zul zu gelangen. Außerdem existiert noch ein **Gang (K9)**, der vom **Labor (K10)** in Richtung Süden zum Gestüt führt. Dieser geht in eine Rampe über, die an einer verborgenen Holzklappe in einer nicht genutzten Pferdebox endet. Sie wurde auch genutzt, um Kreaturen für Aslabans Forschungen unbemerkt in den Keller zu bringen.

Aslabans Labor liegt umgeben von **Beschwörungsraum (K14)**, **Chimärenstall (K11)**, **Zellentrakt (K15)** und **Paraphernalienlager (K12)** im Zentrum des südlichen Kellerteils. Es dient nicht nur alchimistischen Zwecken, sondern auch den Experimenten mit Chimären und Golems. Hier findet sich eine beeindruckende Laborausrüstung, mehrere steinerne Podeste, Tische und Regale, bis unter die Decke angefüllt mit Ingredienzien und Zutaten. Im westlich angrenzenden Chimärenstall sind an der Wand sechs Käfige aufgereiht. Hier pflegte Aslaban die Ergebnisse seiner Forschungen zu halten ebenso wie die ‚Rohstoffe‘ für neue Experimente. Zurzeit sind nur drei Käfige belegt: In einem lebt ein Pärchen katzenartiger Wesen, die jedoch von einer Schuppenhaut bedeckt sind. Aslaban erschuf seine „Schuppenpanther“ – Wesen aus Höhlenpanther (**ZooBotanica 146**) und Höhlenechse (**Katakomben 98**) –, um eine gepanzerte Raubkatze zu erhalten. Die Hoffnung auf Nachwuchs haben ihm die Tiere bisher nicht erfüllt. In zwei weiteren Käfigen lebt jeweils eine Geierhyäne, Kopf und Hinterbeine sind von Khoramsbestien, während Flügel und Klauen vom Khômgeier stammen (**ZooBotanica 120, 101**). Die monströsen Wesen sind misslungene Experimente Aslabans, ihre aggressive Wesensveränderung ließ sich nicht kontrollieren und sie sind zu schwer zum Abheben. In einer Ecke stehen vier wachversiegelte Krüge, in denen jeweils 6W6 Skorpionschrecken leben. Sedef kümmert sich regelmäßig um die Chimären und versorgt sie mit Futter.

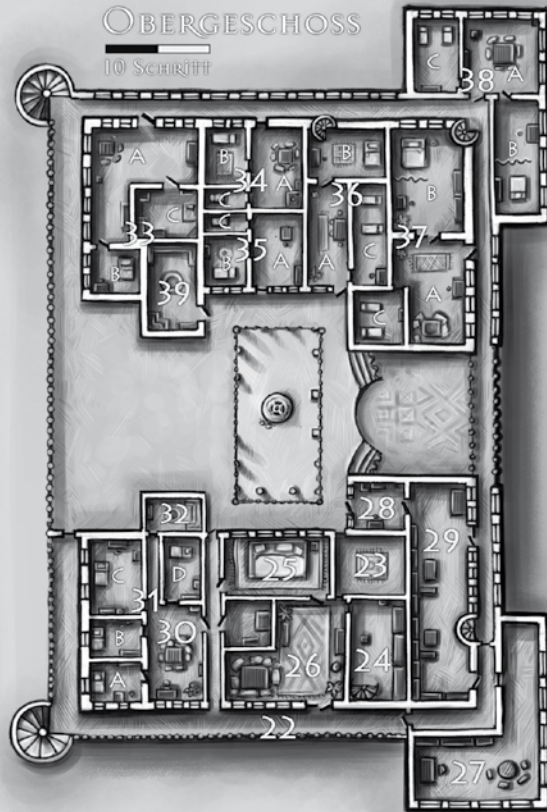
Im Beschwörungsraum östlich des Labors sind neben Wachsresten auf dem eingelassenen Heptagramm keine Spuren zu finden.

ASLABANS PALAST

ERDGESCHOSS



OBERGESCHOSS



Der Paraphernalienraum ist vollgestopft mit Krügen, Tiegeln und Töpfen. Daneben stapeln sich Körperteile von unterschiedlichsten Wesen, getrocknete Pflanzen und weitere Objekte. Alles, was irgendwie einmal Verwendung finden könnte, wurde hier eingelagert.

Die acht Kammern des Zellentraktes (**K15a-h**) sind bis auf zwei leer und ausgefegt. In der südwestlichen (e) ist Selim eingekerkert. Eiserne Hals- und Handfesseln hindern ihn am Zaubern (**WdZ 31**). In der unverschlossenen Zelle gegenüber (a) lebt der Sedef ergebene Sklave *Abu* (62, kahl, faltig), der für Sauberkeit sorgt und Selim versorgt.

Die Tür vom Aufgang der Wächter (**K13**) zum Zellentrakt ist ebenso wie der Durchgang zwischen Labor und Kammern

des Bastra-Zul stets verschlossen (*Schlösser Knackten*-Probe+6, **FORAMEN**+2). Sedef persönlich trägt die Schlüssel stets bei sich (*Taschendiebstahl*+9).

Das **Gebäude des Gestüts** im Süden des Anwesens bietet Platz für fast 40 Pferde, derzeit ist jedoch nur die Hälfte der Boxen besetzt. Hier gibt es auch einige vergitterte Kammern, in denen harmlosere Geschöpfe für und aus Aslabans Chimären-Forschung eingepfercht werden können. Seit langer Zeit stehen diese aber leer.

Die **Skavenunterkünfte** bestehen aus vier einfachen Hütten, die mitsamt dem schmutzigen Hof im Nordosten von einem Zaun umschlossen sind. Hier müssen die fast 90 Sklaven hausen, sofern sie nicht ihrer Arbeit nachgehen.

KAPITEL III: DAS SCHICKSAL NIMMT SEINEN LAUF

Sobald die Helden im Palast als Gäste aufgenommen wurden, können sie beginnen, Informationen über den Verbleib von Selim zu sammeln. Verwenden Sie die Personen im Anhang, um dem Palast Leben einzuhauchen.

Je nachdem, wie die gesellschaftliche Stellung der Helden beurteilt wird, bekommen sie Gästezimmer (ab SO 9), Kammern beim freien Personal oder im Zimmer ihres ‚Herrn‘ (ab SO 4) oder ein Lager im Sklavenquartier (bis SO 3) zugewiesen.

Im Palast herrscht tagsüber reges Treiben. Gäste und Bewohner flanieren in den Arkaden und im Park. Im Lehrtrakt findet Unterricht statt. Diener und Sklaven versorgen alle mit Speisen und Getränken und erledigen andere anfallende Arbeiten. Dabei nutzen sie die getarnten Türen und die Gänge des Wirtschaftstraktes, um den hohen Herrschaften möglichst wenig unter die Augen zu treten.

Zwei Stunden nach Sonnenaufgang und zum Sonnenuntergang treffen sich in der Regel alle hohen Herrschaften im Speisesaal, um gemeinsam Frühstück und Abendmahl einzunehmen. Frauen speisen derweil im Frauengemach.

Zumindest einmal während des Aufenthaltes der Helden sollte eine Feier oder ein großes Fest stattfinden. Inszenieren sie ein tulamidisches Märchen mit erlesenen Speisen und Tänzerinnen. Das Fest endet – natürlich getrennt nach Frauen und Männern – im Frauensaal bzw. im Herrensaal und Rauchzimmer, wo ein Haimamud bis spät in die Nacht Märchen darbietet.

ERMİTTLUNGEN

Die folgenden Informationen können die Helden bei ihren Ermittlungen erhalten. Dabei sind die Informationen gekennzeichnet, ob sie der Wahrheit (+) entsprechen oder als Fehlinformationen (–) einzustufen sind. Am Ende sind die jeweiligen Quellen angegeben.

- ☛ Selim ist auf Forschungsreise nach Dhargun. (–, viele Augenzeugen seiner vermeintlichen Abreise)
- ☛ Selim hat oft Reisen in die Umgebung unternommen (+, Schüler und Kollegen), um sein Wissen zu erweitern. (+, allerdings Mudramulim-Wissen, Shalima)
- ☛ Im Gegensatz zu Sedef ist Selim ein schlechter Zauberer. (–, er beherrscht nur die kophtanische Repräsentation nicht, Bakzum oder Nebahath)
- ☛ Sedef und Selim hatten oft Streit. (+, beliebige Bewohner)
- ☛ Sedef schickt *Farah* (Zuleyas Schwester, 13, schwarze verfilzte Haare) oft in die Hänge des Aschubim, um verschiedene

Wurzeln zu suchen. (+, Alraunen und Vragieswurzeln (*Pflanzenkunde* +8) für das Schlafgift)

☛ Selim hat ein Verhältnis mit einer der Frauen Aslabans. (+, Zuleya)

☛ Selim hat einen geheimen Unterschlupf in einer Höhle auf der anderen Seite des Ongalos. (+, Zuleya, Shalima)

☛ Auf Nachfrage berichtet Thargon, dass Selim mit ihm nicht über die bevorstehende Reise gesprochen hat. (+)

☛ Die Sklavin Zuleya verschwand vor einigen Monaten und ward nicht mehr gesehen. (+, beliebige Sklaven)

☛ Gelingt es den Helden, Kontakt zu Shalima herzustellen, so kann sie berichten, dass ihr Geliebter nichts von einer Forschungsreise erwähnt hat. (+)

☛ Die Sklavin *Belizeth* (22, anmutig schwarzes langes Haar) bringt jeden Tag Essen und rohes Fleisch in den Keller, dort wird es in den Kammern von Bastra-Zul abgelegt. (+, Essen für Selim und Abu, Nahrung für die Chimären)

☛ Einmal in der Woche erhält Belizeth ein kleines Fläschchen von Sedef, das sie mit dem Essen im Keller ablegt. (+, es enthält die Wochenration Schlafgift für Selim).

☛ In Aslabans Bibliothek (in die nur Gelehrte oder Kophtanim Einlass erhalten) kann nach mehrtägiger Recherche (20 ZE – übrig behaltene Punkte einer KL-Probe) in Erfahrung gebracht werden, dass Aslaban seit mehreren Jahrzehnten Mudramulim-Geheimnisse erforscht.

☛ Reisen die Helden Selim nach, so können sie Mhumads Spur bis nach Nabathil verfolgen. Dort können sie den treuen Diener mit schlechtem Gewissen finden. Der offenbart ihnen den Auftrag Sedefs, einige Wochen weg zu bleiben und dann von Selims Tod zu berichten. Er bittet die Helden, nach Selims Verbleib zu forschen, und schwört, dass Sedef mit ihm losgezogen ist und ihn nach wenigen Stunden wieder verlassen hat. Zum Palast traut er sich erst zurück, sobald Sedef ausgeschaltet ist.

SELİMS BEFREİUNG

Die Hinweise sollten die Helden darauf schließen lassen, dass Selim mitnichten auf einer Forschungsreise ist, sondern von seinem Bruder aus dem Weg geräumt wurde. Das völlige Fehlen von Forschungs- und Lagerräumen für Chimärologie und Alchimie in den Obergeschossen des Palastes legt die Existenz solcher Räumlichkeiten im Untergrund nahe – eine Möglichkeit, Sedef verschwinden zu lassen.

Im Wirtschaftsteil des Kellers sorgen Öllampen für ein wenig Helligkeit. Die anderen Bereiche liegen in tiefer Dunkelheit, sodass die Helden selbst für geeignete Beleuchtung sorgen müssen.

Der einfachste Weg in den Keller ist der Zugang über die Lager Räume, obwohl hochgestellte Helden im Wirtschaftstrakt auffällig sind (*Sich Verstecken/Schleichen* +5, Tarnzauber oder eine gute Ausrede). Ein kämpferischer Held könnte sich mit den Wächtern verbrüdern und über den Zugang im Zellentrakt eindringen. Hier ist der Weg ebenso wie an den Kammern von Bastra-Zul durch eine verschlossene Tür versperrt (*Schlösser Knacken* +8). Die Schlüssel verwahrt Sedef am Körper (*Taschendiebstahl* +8) bzw. nachts in seinem Gemach (*Schleichen* +5).

Es ist nicht schwer, Selim in seiner Zelle zu finden, doch Abu treibt sich in diesem Kellerteil herum (vergleichende *Schleichen*-Proben gegen Abus *Sinnenschärfe* TaW 5, Proben auf 11/12/12). Falls Abu heimlich oder auf der Flucht entkommt, wird er Sedef warnen, was etwa zwei Spielrunden dauert. Selim ist nach der Befreiung stark geschwächt. Er wird den Helden kurz die vergangenen Geschehnisse berichten, bevor sein Bruder auf den Plan tritt:

Sedef ist entweder durch den Diebstahl der Schlüssel, den entkommenen Abu oder durch einen Gardisten oder Diener auf die Aktivitäten der Helden aufmerksam geworden. Er verfolgt sie in den Keller (*Sinnenschärfe* +12 oder *Gefahreninstinkt* +6, um dies zu bemerken).

Sedef wird, wenn es ihm möglich ist, die Chimären aus dem Stall befreien und die Mumien aus Aufbahrungsraum und Kammern des Bastra-Zul beleben, um sie in den Kampf zu führen. Das Labor mit seinen Hindernissen und Unmengen an brennbaren Stoffen bietet sich als Schauplatz des Kampfes an. Besiegen die Helden Sedef und die von ihm kontrollierten Kreaturen, so wird Selim dessen Rolle im Palast einnehmen, um seine Tarnung zu wahren.

Falls notwendig eignen sich die Balsamierungskammern, um sowohl Sedefs als auch Abus Überreste verschwinden zu lassen, oder die Helden werfen sie den Chimären vor. Auch wenn dies Selim nicht behagt, sieht er die Notwendigkeit, die Spuren des Kampfes zu verwischen.

Sollte es den Helden nicht gelingen, Sedef zu überwinden, so muss der folgende Verlauf angepasst werden. Treten die Helden mit Selim die Flucht an, so können sie die weiteren Ereignisse von außerhalb des Palastes verfolgen und gegebenenfalls eingreifen. Sedef wird dann das Ritual mit seinem Meister durchführen, welches aufgrund seiner Schwächung durch die Konfrontation mit den Helden misslingt. In den folgenden Machtkampf können die Helden eingreifen und das Blatt möglicherweise noch zu ihren Gunsten wenden.

ASLABANS ENDE

»Benutze Deyne Kraft und Deyn Bluth, damit nach deynem Tode eyn Teyl von Dir im Szepter der Macht erhalten bleybe, das Du Deynem Schueler übergibst. Achte auf die Konstellation der Sterne und bereyte die Paraphernalia, welche seyen assoziiert mit Deynen Zielen. Warte auf die Nacht und begib Dich unter freyen Himmel. Das Madamal strahle hell. Es ist von Vorteyl, die Hilfe des zukunfftigen Trägers zu suchen. Bereite Dich auf den Verlust eines Teyls Deiner KRAFT vor [...]«

—Steintafeln des Af'Ryad, verbreitete Niederschrift der zehn bekannten Kophta-Rituale, Tafel XXIV Bezug nehmend auf das VERMÄCHTNIS DER KOPHTANIM. Übersetzt ins frühe Garethi

In einer der Nächte nach Selims Befreiung wird dieser von Aslaban, der ihn natürlich für Sedef hält, aufgefordert, ihm beim VERMÄCHTNIS DER KOPHTANIM behilflich zu sein, um sein Szepter auf die Übergabe vorzubereiten. Während des gemeinsamen Rituals wird Aslaban gewahr, dass ihm Selim und nicht Sedef gegenüber sitzt, und so kommt es zur Katastrophe: Aslaban verliert die Kontrolle über das Szepter, seine restliche Kraft reicht zusammen mit der des geschwächten Selims nicht aus, das Ritual zu stützen. *Verbotene Pforten* tun sich auf und das misslungene Ritual verzehrt Aslabans restliche Lebenskraft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Nacht reißen euch kreischende Geräusche aus dem Schlaf. Schlaftrunken stolpert ihr zur Tür eures Quartiers. Schnell erkennt ihr, dass die Spitze des Sternenturmes die Quelle dieser Lichterscheinung ist. Sie wird von violetter Feuer umspielt, grüne Blitze zucken weit nach oben in die sternenklare Nacht. In diesem Moment stürmen Bakzum und Nebahath an euch vorbei.

Sofern die Helden den beiden Schülern folgen, fahren Sie fort (wenn nicht, müssen Sie den Handlungsverlauf entsprechend anpassen):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hetzt die Treppe nach oben und erreicht endlich die Spitze des Sternenturmes. Hier unter Vollmond und Sternen herrscht absolutes Chaos: Im Zentrum der Plattform schwebt in einer knisternden, violetten Aureole Aslabans Szepter, darunter liegt der Groß-Kophta selbst, daneben der vermeintliche Sedef. Aslabans Überreste sehen grauenhaft aus, der Körper ist ausgetrocknet, die Haut größtenteils grau verfärbt. Das eingefallene Gesicht ist zu einem schmerzverzerrten Grinsen verzogen. Der Meister ist tot. Auch Sedef – von dem nur ihr wisst, dass es Selim ist – sieht nicht gut aus, er liegt seltsam verkrümmt am Boden und ist bewusstlos. Langsam nehmen die magischen Erschütterungen ab ...

☞ Aslabans Tod ist für die meisten im Palast trotz seines lang erwarteten Ablebens ein Schock. Da der vermeintliche Sedef durch das misslungene Ritual verletzt ist (LeP 4, AeP 2), versucht zunächst Bakzum, die Führung zu übernehmen. Er organisiert den Abtransport von Aslabans Überresten und lässt Rashamanu benachrichtigen.

☞ Der Einbalsamierer beginnt sofort, Aslabans Mumie zu präparieren. Mittels der magischen Öle und Salze in der Balsamierkammer wird er Aslabans Überreste in eine prächtige Mumie verwandeln. Ebenso wird er mit Aslabans Gemahlinnen verfahren – als Drittfrau Aslabans droht auch Shalima in den nächsten Tagen der Tod. Dies ist natürlich weder in ihrem noch in Selims Sinn.

☞ Indem man Rashamanu einschüchtert (*Überreden* +5), mit Geldmitteln (ab 500 Shaykal) oder mit dem Versprechen lockt, seiner Tochter Aisha die Freiheit zu schenken, lässt er sich jedoch überzeugen, „Shalimas Mumie“ anderweitig zu präparieren.

☞ Da kaum jemand im Palast ihr Gesicht kennt, ist es ein leichtes, sie als jemand anderen auszugeben. Meriban lässt sich dagegen nicht davon abbringen, mit ihrem geliebten Gemahl beigesetzt zu werden, während Isha sich nur durch intensive Gespräche (*Heilkunde Seele*-Probe +8) davon abhalten ließe.

☞ Aslabans bereits vor Jahren verstorbene vierte Gemahlin haben die Helden während Selims Befreiung vielleicht schon kennen gelernt.

☞ Die Einbalsamierung der anderen Toten nimmt aufgrund des Klimas und der speziellen Technik nur wenige Tage in Anspruch, sodass die Beisetzung keine Woche nach Aslabans Tod stattfinden kann.

MACHTKAMPF IM PALAST

Zwischenzeitlich kommt es im Palast zum Machtkampf. Neben dem vermeintlichen Sedef machen sich vor allem Bakzum und Jalif Hoffnungen auf die Nachfolge des Meisters. Bakzum setzt dabei vor allem auf Magie und Einschüchterung, was aber nur die wenigsten Bewohner beeindruckt, zumal seine Kräfte limitiert sind. Inszenieren Sie Machtdemonstrationen mittels Magie und Einschüchterungen von Kritikern:

☞ Das Rufen eines Dämons, Untoten oder Dschinns kann Konkurrenten einschüchtern oder gar ausschalten.

☞ Möglicherweise stellen sich auch zwei Erben einem magischen Duell.

☞ Giftmord oder angeworbene Attentäter eignen sich ebenfalls für die Machenschaften unter den Erben.

☞ Die Helden sollten dabei jeweils involviert werden und einer Seite beistehen.

Jalif versucht, mit finanziellen Mitteln Leute auf seine Seite zu ziehen.

Die folgenden Personen können die Nachfolge Aslabans beeinflussen. Es ist jeweils markiert, ob sie tendenziell (S)edef/Selim, (B)akzum, oder (J)alif unterstützen, einige sind auch (u)nentschlossen und lassen sich noch beeinflussen.

☞ Ismail (S), Rashman (u), Deniz (J), Neriman (u) und die Gardisten sind der größte Machtfaktor im Palast. Dem Agha ist Aslabans Wunsch, Sedef möge ihm nachfolgen, bekannt und er akzeptiert ihn. Offenbart sich Selim, so bedarf es einiger Überzeugungsarbeit (*Überzeugen* +4 oder *Überreden* +6), um ihn auf Selims Seite zu ziehen. Deniz lässt sich schnell durch Jalifs finanzielle Anreize auf dessen Seite ziehen. Die beiden anderen werden in ihrer Unentschlossenheit am ehesten ihrem Agha folgen.

☞ Haidan und die Haremswächter (u) verhalten sich neutral, zumal es keinen Harem mehr zum Bewachen gibt. Durch Argumente (*Überzeugen* +4), Geld oder Versprechungen für die Zukunft (*Überreden* +6) können sie von einem der Aspiranten überzeugt werden.

☞ Der Gesandte Thargon (J/später der aussichtsreichste Kandidat) gibt sich zum Schein unentschlossen. Er unterstützt zunächst heimlich Jalif, den er für den schwächsten aller Aspiranten hält, um später leichtes Spiel mit ihm zu haben. Kristallisiert sich ein anderer Sieger im Machtkampf heraus, wird er aber schnell sein Fähnchen in den Wind hängen, um nicht in Ungnade zu fallen.

☞ Diener und Sklaven (u) stellen eigentlich keinen Machtfaktor dar. Falls es überhaupt gelingt, sie zu mobilisieren, können sie den Tagesablauf im Palast stören, indem sie ihre Aufgaben nicht wahrnehmen.

☞ Zuleya (u) kann, sofern sie freigelassen wird, bis zu 30 Ferkinakrieger ihres Stammes mobilisieren. Dazu muss sie jedoch überzeugt sein, dass nicht Sedef, sondern Selim vor ihr steht.

☞ Nebelhath (B/u) wird sich, sobald Bakzums magische Mittel zur Neige gehen oder ihm jemand demonstrativ überlegen ist, schnell von seinem einstigen Kameraden abwenden und nach kurzer Unentschlossenheit auf die Seite des Siegers stellen.

☞ Hamil (u) hält sich aus dem Machtkampf heraus. Das Vorgehen Bakzums wird ihm jedoch zusehends ein Dorn im Auge, und so wird er beginnen, ihm Steine in den Weg zu legen, sofern er die Möglichkeiten dazu hat.

☞ Ramanlyr (u), der Erzdschinn aus der Schatzkammer, bietet sich als Verbündeter für Elementarzauberer an. Dämonenbeschwörer wie Bakzum sind seine bevorzugten Feinde. Ramanlyr kann als Türwächter aber auch zum direkten Kampf eingesetzt werden.

Ob die Helden sich aktiv am Machtkampf beteiligen, eine Partei unterstützen oder ihre Dienste dem Sieger anbieten, müssen sie selbst entscheiden. Sollte es zum offenen Konflikt kommen, so können Sie im Palast einen ‚Häuserkampf‘ inszenieren, bei dem die Parteien jeweils um einzelne Räume kämpfen, bis eine die Oberhand gewinnt.

Sie können auch ein Magierduell zwischen Bakzum und Selim oder einem Heldenzauberer inszenieren. Der Sieger wird traditionsgemäß als Herrscher anerkannt.

Parallel dazu versucht Bakzum, sich das Szepter untertan zu machen, scheitert aber am Widerstand der Artefaktseele, die auf Sedef/Selim fixiert ist. Natürlich kann auch ein Kophta unter Ihren Helden versuchen, das Szepter zu übernehmen. Die Bindung des Szepters (OIC 59) ist allerdings zusätzlich zu den üblichen 16 (3 + 13 aus den pAsP) um weitere 6 Punkte aus der Magieresistenz der Artefaktseele erschwert. Letztendlich wird nach einer Untersuchung des Szepters durch Hamil beschlossen, das machtvolle Artefakt Aslaban entgegen der Tradition mit ins Grab zu geben.

DIE BEISETZUNG DES MEISTERS

Nach wenigen Tagen sind die Vorbereitungen für Aslabans Beisetzung abgeschlossen. Alle Würdenträger und Gäste versammeln sich zu einem Zug, der die Sarkophage von Aslaban und seinen vier Gemahlinnen zum Grabmal begleitet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Trauerzug hat einen langgezogenen Hügel etwa zwei Meilen östlich von Aslabans Palast zum Ziel. Zwischen zwei monumentalen Obelisksen führt eine Treppe in die Tiefe, an deren Fuß eine von mehreren Balken offen gehaltene Tür ins Innere führt. Shirkan betritt, gefolgt von sechs Sklaven, die Aslabans Sarkophag tragen, das Grab, während die Gäste vor dem Grabmal warten. Nach einiger Zeit erscheinen sowohl Shirkan als auch die Sklaven im Eingang, um nacheinander die vier Särge von Aslabans Gemahlinnen zu holen. Danach tragen die Sklaven zwei über 10 Schritt lange Balken aus dem Grab und gehen wieder hinein. Als Shirkan das Grab endgültig verlässt, ist er allein, Blutspritzer beflecken seine Beinkleider. Er entfernt die Balken am Eingang und zwei schwere Felsblöcke gleiten von rechts und links donnernd vor den Zugang und verschließen das Grab für alle Zeit. Die Prozession bewegt sich langsam zurück zum Palast.

SCHON DAS ENDE?

Mit der Beisetzung des Meisters und der Ausschaltung Sedefs scheint der Auftrag der Helden erledigt zu sein. Wenn Sie mögen, können Sie bereits hier einen Teil der Abenteuerpunkte vergeben.

Dennoch ist dies nicht das Ende des Abenteuers, denn das Szepter beginnt, aus dem Grab heraus seine Macht zu verbreiten. Die ersten Berichte stammen von Reisbauern auf einem Gehöft östlich des Palasts. Kurz nach der Beisetzung beobachten sie Unmengen von Spinnen in ihren Feldern. Auch werden sie Opfer des Angriffs von großen Spinnen. Spätestens am dritten Tag nach der Beisetzung erscheint ein wütender Mob aus Bauern vor dem Tor des Palastes und verlangt die Beseitigung der Spinnenplage.

Schenken die Helden den Vorkommnissen weiterhin keine Beachtung, so treten diese in immer geringerer Entfernung zum Palast auf. Schließlich erfolgt ein direkter Angriff der Spinnen. Verwenden Sie Vogelspinnen, Marasken, Höhlenspinnen und Skorpione (**Zoo-Botanica 174-178**), um Schrecken unter den Bewohnern zu verbreiten. Werte der Kreaturen finden Sie im Anhang.

Sowohl Selim als auch die anderen zauberkundigen Palastbewohner berichten, dass das Szepter bereits in der Vergangenheit gelegentlich Spinnen angelockt hat. Auch wenn es damals nicht derartige Mengen waren, liegt der Schluss nahe, dass das Szepter der Ursprung der Vorkommnisse ist. Bei erneuter Annäherung an das Grab werden die Anhäufungen von Spinnen immer deutlicher. Der Hügel selber ist übersät von den Krabbeltieren, direkt am Eingang hat sich eine fette Maraske niedergelassen.

KAPITEL IV: IM GRAB DES MEISTERS

Sobald die Helden erkennen, dass die magischen Störungen von Aslabans Szepter herrühren, sollte ihnen klar werden, dass das Artefakt geborgen und gesichert werden muss. In ein Magiergrab einzudringen, ist natürlich keine Kleinigkeit. Die Helden sollten sich deshalb gut vorbereiten. Im Palast lässt sich allerhand Nützliches finden (Beleuchtung und Werkzeug). Eine Recherche in Aslabans Aufzeichnungen zu seinem Grabmal (1 ZE/Information) fördert, ebenso wie die Befragung der Palastbewohner, allerlei Wissenswertes zu Tage:

- ☞ Das Grab ist mit Fallen gesichert. (+)
- ☞ Im Grab soll es Wächter geben. (+)
- ☞ Das Grab erstreckt sich sechs Stockwerke in die Tiefe. (–)
- ☞ Nach der Beisetzung wurde das Grab vom nahen Ongalo aus unter Wasser gesetzt. (–)
- ☞ Das Grab ist nur ein Scheingrab (+/–), Aslabans Mumie wurde heimlich an anderer Stelle beerdigt. (–)
- ☞ Im Grab sind ungeheure Reichtümer angehäuft. (+/–)
- ☞ Alle Sklaven, die an Bau und Beerdigung beteiligt waren, wurden getötet. (+)

☞ Aslabans Golemforschung diente nur dem Zweck, Wächter für das Grab zu erzeugen. (+)

Detaillierte Informationen können die Helden von Baumeister Shirkan erhalten. Leider ist dessen Exekution für den nächsten Tag angesetzt. Verhelfen ihm die Helden zur Flucht, wird er Details über das Grab verraten, aber – in der Hoffnung, dass sie das Grab nicht lebend verlassen – einige Fallen ‚vergessen‘. Stellen Sie den Helden nach eindringlicher Befragung des Baumeisters einem rudimentären Grundriss des Grabes zur Verfügung (siehe Seite 94).

Gelingt es den Helden, aus Aslabans Aufzeichnungen und den Beschreibungen Shirkans auf die Anwesenheit von Golems im Grab zu schließen, kann Selim Abhilfe schaffen. Er hat in monatelanger Arbeit ein Artefakt zum Bannen von Golems erstellt. Ursprünglich war dieser pyramidenförmige, mit Zauberzeichen übersäte Stein zu seinem eigenen Schutz gedacht, falls Aslaban Golems gegen ihn selbst einsetzen würde.

IN DIE TIEFE

Die Treppe zum Eingang des Grabmals wird flankiert von zwei mächtigen Obelisksen, sie ist über und über mit krabbelnden Spinnenleibern bedeckt, die versuchen, in das Grab zu gelangen. Helden mit entsprechenden Ängsten müssen um fünf Punkte erschwerte Proben ablegen, um die Treppe überhaupt betreten zu können. An ihrem Fuß führt der Weg durch das massive **Steintor (1)** in das Grabmal.

Das **Obergeschoss** des Grabes wurde als Scheingrab gestaltet, um Plünderer davon abzuhalten, in das wahre Grab im Untergeschoss vorzudringen. Die Gänge sind hier trapezförmig und breit genug, um den Wächtergolems Platz zu bieten. An keiner Stelle unterschreitet der Abstand der Wände zwei Schritt. Die Höhe beträgt etwa drei Schritt. Die weiteren Maße finden sich auf dem Plan. Auffällig an diesem Teil des Grabes ist das vollständige Fehlen von Verzierungen und Wandmalereien.

Hinter dem Eingangstor beginnt der **Hauptgang (2)**. Die Luft ist trocken, der Boden besteht aus poliertem Sandstein. Nach acht Schritt zweigen vom Hauptgang nach rechts und links Gänge ab, die in die **nördliche** und **südliche Wächterkammer (3, 4)** führen. Der Hauptgang selbst endet nach wenigen Schritt in der **Zentralkammer (5)**.

IM INNEREN DES GRABMALS

Die gesamte Anlage ist direkt aus dem Kalksandstein gehauen. Bedenken Sie, dass es im Grab dunkel ist, falls die Helden keine geeignete Beleuchtung mitführen (AT+8/PA+8). Öllampen (Beleuchtungsstärke 4, AT+3/PA+3) und magische Beleuchtung (Beleuchtungsstärke variabel 1 bis 9) bieten Abhilfe. Auch Fackeln bieten sich an (Beleuchtungsstärke 6, keine Beeinträchtigung im Kampf).

DIE TÜREN DES GRABMALS

Shirkan hat beiderseits der Türen schiefe Ebenen konstruiert, auf denen Felsblöcke ruhen. Während des Baus wurden die beiden Blöcke durch Holzbalken abgestützt. Zum Öffnen reicht es, die beiden Blöcke ein wenig auseinander zu hebeln und in den entstehenden Spalt immer größere Keile zu schieben. Hierbei können maximal vier Personen gleichzeitig hebeln. Diese müssen bei KK-Proben zusammen 14 Punkte übrig behalten. Für geeignetes Werkzeug in Verbindung mit einer *Mechanik*-Probe können TaP*/2 Punkte Bonus angerechnet werden.

In den **Wächterkammern (3/4)** reihen sich an den Wänden jeweils neun Wächtergolems auf. Selims Pyramidenstein ermöglicht es, die Golems aus einem der Räume kalt zu stellen. In einem Umkreis von sechs Schritt werden die Golems zur Untätigkeit verdammt. Aufgrund der begrenzten Reichweite werden die Wächter im anderen Raum nicht beeinflusst. Fünf der Golems in der anderen Kammer sind allerdings sehr träge, sodass sie erst bei längerem Aufenthalt in unmittelbarer Nähe erwachen (bestimmen Sie für jeden Golem mit W6 die Anzahl der Spielrunden, nach denen er erwacht), die anderen vier reagieren deutlich flinker, greifen Eindringlinge beim Betreten sofort an und folgen auch in die anderen Räume des Grabes.

Wächtergolem

Faust: INI 6+1W6 **AT** 6 **PA** 2 **TP** 2W6+3 **DK** HN

LeP 90 **AuP** 300 **WS** – **RS** 5 **WS** 12 **GS** 3 **MR** 15 **GW** 13

Besondere Kampfregelein: Niederwerfen, immun gegen Feuer, Stiche und das Merkmal Form, Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte (Ingerimm)

Von der **Zentralkammer des Obergeschosses (5)** führen Gänge in alle vier Richtungen. Der Raum selbst ist leer.

Im nördlichen **Gebeinraum (6)** stapeln sich an den Wänden Überreste von mindestens 100 Menschen. Es sind die Sklaven, die das Grabmal vor einigen Jahren errichtet haben. Sie wurden getötet, um die Geheimnisse des Baus zu wahren. Ganz oben liegen die blutigen Überreste der sechs Sklaven, die Aslabans Sarkophag getragen haben.

Der südliche **Reliquienraum (7)** beherbergt eine Vielzahl versiegelter Amphoren und Krüge. Die Gefäße enthalten bis unter den Rand verschiedene getrocknete Wesen. Hier wurden die experimentellen Wesen Aslabans ‚entsorgt‘.

Der von der Zentralkammer ostwärts verlaufende **Gang (8)** endet vor einer weiteren Steintür. Hinter ihr liegt die große **Fallenkammer (9)** des Scheingrabes. Der Boden des Raumes ist als Auslöser der Falle konstruiert. Wird er mit mehr als 50 Stein belastet, so beginnt die Decke des Raumes sich abzusenken. Zu erkennen ist die Falle an den umlaufenden Fugen sowohl am Boden als auch an der Decke (*Sinnenschürfe*-Probe +2 für die Bodenfuge, +6 für die bewegliche Decke). Während der Bauphase und der Beisetzung Aslabans wurde der Boden dieses Raumes durch die beiden langen Balken überbrückt, die nach der Beisetzung aus dem Grab getragen wurden. Die Falle kann mit Keilen blockiert werden (*Mechanik* +8, mit geeignetem Werkzeug +2).

Die **Illusionstreppe (10)** ist eine perfide Falle, die beim Betreten des Ganges einmal pro Tag für eine halbe Stunde eine in die Tiefe führende Treppe vorgaukelt. Eigentlich befindet sich an dieser Stelle jedoch eine sieben Schritt tiefe Grube mit eingelassenen Klingen am Boden (7W6–7 SP für den Sturz, *Körperbeherrschung*-Probe, um dem Sturz abzufangen und 4W6 SP für die Klingen). Es sind drei Ladungen in der Schwelle der Tür enthalten. Bei Helden mit *Gefahreninstinkt* sollten Sie mit einer verdeckten Probe prüfen, ob sie die Gefahr bemerken.

Südlich der Fallenkammer schließt sich der **Beigabenraum (11)** an. Der Großteil der Beigaben ist wertloser Tand, es finden sich billige Teppiche, einige alte Möbel aus Aslabans Palast und vergoldete Bleistatuen, die etwaigen Grabräubern reiche Beute vorgaukeln sollen. Der Gesamtwert der Beigaben des Scheingrabes beträgt etwa 500 Shaykhal.

Ein kurzes leeres Gangstück führt in das **Scheingrab (12)**. In der Mitte des kreisrunden Raums erhebt sich, flankiert von vier Statuen, ein Steinsarkophag. Die Statuen zeigen *Ankhatop* als Gottesanbeterin aus Sandstein, *Korr* als Mantikor aus schwarzem Marmor, *Bylmaresh* als aufrecht stehenden Skorpion und ein unförmiges, baumartiges Gebilde, das über und über mit Bienen besetzt ist, aus gelbem Speckstein (*Mha Qasha*).

Der Deckel des Sargs lässt sich mit einer einfachen Körperkraft-Probe abheben. Das Innere ist angefüllt mit Unmengen von Aslabans Skorpionschrecken, Chimären aus Gelber Heuschrecke und Gelbschwanzskorpion (*ZooBotanica* 171, 174). Die Tiere sind bis zu fünf Finger lang und in der Lage, Gegner aus bis zu vier Schritt Entfernung anzuspringen. Dabei setzen sie im Sprung ihren Stachel ein, Werte finden Sie im Anhang. Viele von den Chimären sind erstickt oder haben sich gegenseitig zerfleischt. Dennoch springen bis zu 3W20 der Tiere aus dem Sarg und gehen zum Angriff über.

Bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass der Sarg auf einer drei auf vier Schritt großen Bodenplatte ruht (*Sinnenschürfe*-Probe oder gezieltes Absuchen des Bodens). Der Sarkophag ist nicht fest mit dem Boden verbunden und lässt sich zur Seite schieben (KK-Proben, bis zu vier Personen müssen insgesamt 12 Punkte übrig behalten). Die darunter liegende Steinplatte lässt sich jedoch nicht einfach anheben. Sie ist mit einem Riegelmechanismus gesichert, der mit den vier Statuen verbunden ist. Die Riegel lösen sich, wenn die Statuen mit ihrer Front zur Wand gedreht werden. Geeignete Beleuchtung gibt den Blick auf den 12 Schritt darunter liegenden Boden frei. Zum Abseilen kann ein Seil an einer der Statuen befestigt werden, was den Abstieg mittels einer einfachen *Klettern*-Probe (bei Misslingen: 6W6–6 SP durch einen Sturz aus halber Höhe) oder das simple Abseilen der Helden (einfache KK-Proben der abseilenden Helden) ermöglicht.

Im **Untergeschoss** sind die Wände mit Reliefs überzogen. Sie zeigen Szenen aus dem Leben Aslabans, aber auch mythische und religiöse Motive. Die Gänge sind schmaler (1,5 Schritt) als im Obergeschoss und die Decken nur 2,5 Schritt hoch.

Der Schacht führt mittig in die **Zugangskammer (13)**, die den gleichen Grundriss hat wie das Scheingrab. Auch hier ist der Sandsteinboden poliert, die Wände zieren vor allem Bildreliefs. Neben dem Durchgang im Osten sind in Zelemja und Ur-Tulamidy Warnungen in den Fels gemeißelt, die Totenruhe des Kophtas nicht zu stören. Hinter dem Durchgang beginnt ein nach Osten führender **Gang (14)**. Auf halbem Weg zur nächsten Tür befindet sich eine Speerfalle, die durch eine im Boden eingelassene Platte ausgelöst wird. Wer von den Speeren, die von der linken Wand in den Gang schießen, getroffen wird, erleidet jeweils 1W+3 TP (jeweils 2 übrig behaltene Punkte einer *Ausweichen*-Probe ermöglichen es, einem der vier Speere zu entkommen). Um die Falle zu entdecken, ist eine *Sinnenschürfe*-Probe +4 (Bodenplatte) oder +2 (Speerlöcher) notwendig.

Hinter der Tür bietet sich ein beeindruckender Anblick der **Zentralkammer (15)**. Der Raum ist mit vergoldeten und bemalten Reliefs ausgestattet. Im Norden schließt sich die **Kammer der Gemahlinnen (16)** an. Hier sind in vier Steinsarkophagen – jeweils zwei rechts und links neben der Tür – Aslabans Gemahlinnen beigesetzt.

In der südlich gelegenen **Gabenkammer (17)** lagern die Grabbeigaben Aslabans. Von Truhen, prächtigen Teppichen über Möbelstücke bis hin zu Amphoren und Urnen – gefüllt mit Insekten – findet sich hier alles, was ein Kophta im Leben nach

dem Tod brauchen könnte. In der Mitte der Kammer thront eine direkt aus ihrem Sockel gearbeitete große verzierte Truhe, die eine trickreiche Falle darstellt. Der Inhalt – Münzen und Edelsteine – ist genau austariert mit einem im Sockel versteckten Gegengewicht. Wird etwas entfernt, so setzt sich ein quaderschwerer Steinblock in Bewegung, der die Türöffnung verschließt (*Sinnenschärfe*-Probe+4 zur Entdeckung dieser Falle). Einmal abgesenkt, bewegt sich der Block nicht wieder nach oben. Jede Handvoll entnommener Schatz verschließt die zwei Schritt hohe Öffnung um einen Spann. Durch geschicktes Ausbalancieren kann der Inhalt der Truhe jedoch gegen andere Gegenstände ausgetauscht werden (je Griff in die Truhe FF-Probe+2, je eine Handvoll Reichtümer im Wert von 2W6*10 Shaykhal; sollten Sie die Art der Schätze auswürfeln wollen, so können Sie hierzu auf die Zufallstabellen in **Katakomben 186** zurückgreifen). Goldgierige Helden werden auf eine harte Prüfung gestellt (*Goldgier*-Probe–5, um nicht planlos in der Truhe zu wühlen).

Ein kurzer **Gang (18)** führt von der Zentralkammer weiter. Der Boden dieses Ganges unterscheidet sich von den vorherigen: Hier sind schwarze Marmorplatten mit eingravierten Symbolen verlegt. Es handelt sich um die Zeichen der vier oben genannten Götter (stilisierte Symbole: Skorpionschwanz für Bylmaesch, Löwenkopf für Korr, Biene für Mha Qasha und Gottesanbeterin für Ankhatap). Auch wenn es den Eindruck erweckt, erfüllen die Bodenplatten keine spezielle Funktion – hier existiert keine Falle.

Der Sarkophag in **Aslabans Grabkammer (19)** enthält seine Mumie. Inschriften und Reliefs an den Wänden preisen Aslaban als begnadeten Chimärenmeister und Golembauer. Sie berichten ebenfalls von seinem mächtigen Szepter.

Der Sarkophag ist geschlossen. Der Deckel ist nicht besonders schwer (KK-Probe). Nach dem Öffnen schlagen den Helden angenehme Gerüche nach Ölen und Parfümen entgegen. Im Innern ruht Aslabans Mumie, die Hände über der Brust verschränkt, das Szepter ruht in seiner rechten Hand.

KAPITEL V: EIN SZEPTER ZU BÄNDIGEN

Nach der Bergung des Szepters schlägt Selim vor, es sicher in der Nähe seiner Studierstube in den Höhlen des Aschubim zu verbergen. Keiner der anwesenden Kophtanim vermag das Artefakt ob seiner Machtfülle an sich zu binden und eine Entzauberung ist gegen den Willen der Artefaktseele sehr schwierig. Selim wird eine Truhe aus einem seltenen Gestein aus dem Norden (Koschbasalt) besorgen, die die Wirkung des Szepters abschirmen wird. Das Versteck liegt tief in einer Höhle im Aschubim.

Aslabans Grab wird Selim wieder verschließen lassen, um die Ruhe des Meisters zu wahren und die Szepterseele vom Geist ihres Herrn abzuschirmen. Dabei wird er die Versiegelung des Sarkophages mit Zauberzeichen sichern und eine vor dem Szepter warnende Inschrift in der Grabkammer anbringen. Sofern es möglich ist, wird er auch die ausgelösten Fallen wieder instand setzen, was aber nicht bei allen möglich ist. Diese Aufgaben können auch von den Helden übernommen werden.

DER LOHN DER MÜHEN

Gelingt es den Helden, das Schicksal von Selim aufzuklären und ihn aus den Klauen seines Bruders zu befreien, so sollten Sie dies mit **300 Abenteuerpunkten** belohnen. Kümmern Sie sich danach auch noch um den Verbleib des Szepters und sorgen für den sicheren Verbleib, kommen weitere **100 Abenteuerpunkte** dazu. Sollten die Helden sogar das Machtspiel im Serail für sich entscheiden, verdient dies sicher weitere **100 Abenteuerpunkte**. **Spezielle Erfahrungen** können Sie auf häufig verwendete Kampffertigkeiten und Zauber sowie *Menschenkenntnis*, *Magiekunde* und *Überreden/Überzeugen* verteilen.

An weltlichen Belohnungen können die Helden einige Beiga-

DER ZUSTAND DES GRABES

Sollten Ihre Helden anders vorgehen und Sie wollen im Anschluss mit Ihren Spielern **Das Vermächtnis der Kophtanim** spielen, ist dies nicht weiter schlimm: Das Szepter wird in den folgenden 1.000 Jahren seinen Weg in das vorgesehene Versteck finden, um für die Ereignisse nach 1020 BF zu sorgen. Ebenso können Fallen im Grabmal, die die Helden geschickt umgangen haben, von anderen Grabräubern in den in der Neuzeit anzutreffenden Zustand versetzt werden. Einzig von den in den Dunklen Zeiten von den Helden entfernten Schätzen müssen Sie Abschied nehmen und diese im **Vermächtnis der Kophtanim** streichen.

ben aus dem Grab des Aslaban erbeuten und die Belohnung von Mustrabaal einstreichen. Er bietet Ihnen neben Heilartefakten (2 bis 4 Ladungen BALSAM oder eine wöchentliche Nutzung) vor allem einige interessante Artefakte, mit denen sich der Zeitlauf manipulieren lässt (einmalig Verlangsamung des Zeitlaufs für 3W6 KR, der Anwender ist ausgeschlossen, TEMPUS STASIS, oder Beschleunigung des Zeitverlaufs für den Anwender um 200% für 3W6 KR, REVERSALIS, TEMPUS STASIS).

Haben die Helden die Macht im Serail übernommen oder Selim dazu verholfen, so können sie es als Basis für weitere Abenteuer im Diamantenen Sultanat nutzen. Ob sie sich dem Sultan von Thalusa unterwerfen oder auf Konfrontationskurs gehen ist, eine andere Geschichte ...

АПНАПГ

BEWOHNER UND BESUCHER DES PALASTES

Die folgenden Personen halten sich zurzeit in Aslabans Palast auf. Bei jeder einzelnen sind jeweils ihre persönlichen Ziele und

ihr üblicher Aufenthaltsort angegeben ((m)orgens, (n)achmittags, (a)bends, (na)chts). Sofern vorhanden, sind Verbündete und Feindschaften beschrieben. Neben einigen weniger wichtigen, freien Personen ist der Palast von über 90 Sklaven bevölkert, die den Haushalt führen, den Garten bewirtschaften und

sonstige Arbeiten verrichten. Typische Namen dieser Bewohner sind Alef, Faizal, Halel, Nazir, Rafid (m) und Abrizah, Buhrami, Halifa, Omjabeth (w). Grundsätzlich werden alle höhergestellten Persönlichkeiten – auch die Helden, sofern sie entsprechend auftreten – zuvorkommend und mit Respekt behandelt. Diener und Sklaven werden dagegen nicht beachtet und in der Regel nur angesprochen, um ihnen Befehle zu erteilen. Wie im Tulamidschen üblich, ist die gesellschaftliche Stellung der Frauen sehr niedrig angesiedelt. Sie dürfen sich in der Öffentlichkeit nicht zeigen. Sollten sie als arbeitende Sklavinnen doch dazu gezwungen sein – oder wie im Fall von Aslabans Gemahlinnen einen gewissen gesellschaftlichen Status haben –, so treten sie stets tief verschleiert auf.

ASLABAN

Aslaban ist in seinem kleinen Reich der absolute Herrscher. Das Leben des über 80-jährigen Kophtas neigt sich langsam dem Ende zu. Seinen körperlichen Verfall tarnt er seit einigen Jahren mittels geschickt angewandter Illusionsmagie, sobald er in der Öffentlichkeit auftritt. Sein wahres Aussehen – eingefallen und mit müden Augen, dünne Gliedmaßen und verhärmter Körper – werden die Helden vermutlich nicht zu Gesicht bekommen. Aslabans Augenlicht beginnt langsam zu schwinden, sodass er oft auf unauffällig gewirkte Hellsichtmagie angewiesen ist.

Aslaban tritt stets würdevoll auf und ist in edle Gewänder gekleidet. Er spricht gestelztes Tulamidya, mit Kollegen unterhält er sich auch gern in Zelemja oder Zhayad. Mit anderen – insbesondere Niederen, Dienern oder gar Sklaven – pflegt er keine Konversation.

In den letzten Jahren galt sein Interesse den Geheimnissen der Mudramulim. Er stellte Forschungen zu Golems und Zauberzeichen an und erzielte Fortschritte. Die Erkenntnisse nutzte er, um sein Grab mit Wächtergolems auszustatten.

Kurzcharakteristik: Vollendeter Kophta, meisterlicher Herrscher und Kenner der Repräsentation der Mudramul.

Ziele: Seine Macht auf seinen Nachfolger übertragen.

Aufenthalt: Seine Privatgemächer (m), Arbeitszimmer (n, a), Arbeitszimmer oder Schlafgemach, eventuell Haremsräume (na).

Szepter: INI 7+IW6 AT 8 PA 9 TP IW6+2 DK N
LeP 28 **AuP** 22 **AsP** 64 **WS** 5 **MR** 8 **GS** 4 **RS** 1
Eigenschaften: MU 14, KL 17, IN 18, CH 18, FF 11, GE 9, KO 10, KK 9, SO 16; Arroganz 7, Höhenangst 8

Sonderfertigkeiten: Zauberzeichen, Repräsentation Kophta und Mudramul
Talente: Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 16, Sinnenschärfe 8, Überzeugen 12, Magiekunde 17 (Chimärologie), Staatskunst 13, Tierkunde 14.
Zauber: ATTRIBUTO 13, CHIMAEROFORM 19, ELFENSTIMME 15, ENTFESSELUNG DES GETIERS 12, HERR ÜBER DAS TIERREICH 17, HORRIPHOBUS 14, IMPERAVI 16, IMPERSONA 15, KRABBELNDER SCHRECKEN 11, LEIB AUS 1000 FLIEGEN 9, MANIFESTO 11, SPINNENRUF 8, TOTES HANDLE! 11

Besonderheiten: Neben seinen eigenen AsP stehen ihm 65 AsP in seinem Szepter zur Verfügung.



SEDEF SÂL ASLABAN

Sedef sâl Aslaban (22, schwarze schulterlange Haare, meist ölig zurückgekämmt, Kophta-Kinnbart), Aslabans Meisterschüler und designierter Nachfolger ist nach ihm die höchstgestellte Persönlichkeit im Palast. Der machtgierige Schüler hat die kophtanischen Traditionen und Verhaltensweisen vollständig verinnerlicht, dabei auch Aslabans Erforschung der Mudramulim-Geheimnisse verdeckt unterstützt, soweit dies seine Kenntnisse erlaubten. Sedef kleidet sich wie sein Meister in edle Stoffe und tritt vor allem gegenüber Niederen noch herrischer auf. Er schreckt auch nicht davor zurück, sie vor aller Augen zu züchtigen, wenn sie aus seiner Sicht Fehlverhalten zeigen.

Kurzcharakteristik: Kompetenter Kophta, erfahrener Spion und Intrigant.

Ziele: Aslabans Macht übernehmen.

Aufenthalt: Mit Literatur auf der oberen Galerie oder gelegentlich beim Ausritt (m), beim Unterrichten im Lehrsaal (n), bei Aslaban zur wissenschaftlichen Diskussion oder in seinem Gemach (a, n)

Krummdolch: INI 8+IW6 AT 10 PA 9 TP IW6+2 DK H
LeP 31 **AuP** 30 **AsP** 42 **WS** 6 **MR** 6 **GS** 6 **RS** 1
Eigenschaften: MU 13, KL 14, IN 14, CH 15, FF 13, GE 12, KO 12, KK 11, SO 13; Machtgier 8, Herrschsucht 8, Arroganz 7, Astralmacht 3
Sonderfertigkeiten: Repräsentation Kophta

Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 8, Überreden (Lügen) 8, Magiekunde 9

Zauber: ARCHOSPHAERO 8, GRANIT UND MARMOR 7, HERR ÜBER DAS TIERREICH 12, HEXAGRAMMA 11, HORRIPHOBUS 11, IMPERAVI 12, TOTES HANDLE! 6

SELIM IBN MUSTRABAAL

Äußerlich ist Selim ibn Mustrabaal kaum von seinem Zwilingsbruder zu unterscheiden. Einzig an einer kleinen Narbe über dem linken Auge, die er sich in der Kindheit zuzog, kann man ihn zweifelsfrei identifizieren.

Vor Sedefs Komplott war Selim ein durchschnittlicher Schüler Aslabans und wurde von diesem nur wegen seiner Verbindung zu Sedef geduldet. Seine mangelnden kophtanischen Zauberkennnisse beruhen auf seinen Wurzeln. Der Mudramul hat sich einige Meilen nördlich des Palastes in einem Höhlensystem im Aschubim eine geheime Studierstube eingerichtet. Hier erforscht und lernt er in den Zeiten, in denen er vorgibt, Entdeckungsfahrten in die Umgebung zu machen, Mudramulim-Magie.

Der selbstbewusste, aber zurückhaltende Selim ist nach der Befreiung zunächst geschwächt, erholt sich aber schnell.

Kurzcharakteristik: Durchschnittlicher Mudramul und kompetenter Spion

Ziele: Seinem Bruder das Handwerk legen und nach Aslabans Tod mit seiner Geliebten (Shalima, siehe Seite 62) fliehen. Wenn er die Chance sieht, die Macht im Palast zu übernehmen, wird er dies tun und anschließend versuchen, den Einfluss der Mudramulim auf den oberen Ongalo auszudehnen.

Aufenthalt: Zelle in den Katakomben

Krummdolch: INI 9+IW6 AT 11 PA 9 TP IW6+2 DK H

LeP 31 AuP 31 AsP 39 WS 6 MR 5 GS 6 RS 1

Eigenschaften: MU 14, KL 14, IN 13, CH 14, FF 13, GE 13, KO 12, KK 11, SO 13; Gutes Gedächtnis, Begabung für Objektmagie

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Mudramul, Zaubersprüche nach Maßgabe des Meisters

Talente: Geographie 11, Körperbeherrschung 9, Magiekunde 12, Götter und Kulte 8, Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 9, Überzeugen 7

Zauber: ANIMATIO 11, APPLICATUS 9, ATTRIBUTO 12, CLAUDIBUS 9, DSCHINNENRUF 12, FORAMEN 7, ODEM 11, TEMPUS STASIS 9, ZAUBERKLINGE 7

BAKZUM AL HASHID IBN HALEL, SCHÜLER

Bakzum al Hashid ibn Halel (17, spärlicher Bart, stets mit übermäßigem Turban gekleidet) ist einer der Schüler Aslabans kurz vor dem Abschluss seiner Ausbildung. Der blasierte Jüngling ist Abkömmling einer bekannten Kophta-Dynastie aus Khunchom. Auf diese Herkunft bildet er sich einiges ein und meint, nach Aslabans Tod seine Nachfolge antreten zu können.

Bakzum tritt herrisch auf, kleidet sich ebenfalls in edelste Gewänder und schmückt sich mit protzigem Goldschmuck. In seinem Turban versteckt er üblicherweise allerlei Gegenstände, in erster Linie Waffen, Tränke und Artefakte, die ihm in der jeweiligen Situation nützlich erscheinen.

Kurzcharakteristik: Durchschnittlicher Kophta und unerfahrener Intrigant

Ziele: Nach Aslabans Tod die Macht im Palast ergreifen. Machtgier und Arroganz verleiten Bakzum dabei zu unüberlegten Aktionen.

Aufenthalt: Im Lehrsaal (m, n), speichelleckend bei seinem Meister (a), eigene Gemächer (10b, na)

Krummdolch: INI 10+IW6 AT 12 PA 10 TP IW6+2 DK H

Wurfdolch: INI 10+IW6 FK 14 TP IW6+2

LeP 28 AuP 30 AsP 37 WS 6 MR 5 GS 5 RS 1

Eigenschaften: MU 14, KL 12, IN 11, CH 13, FF 11, GE 12, KO 12, KK 12, SO 12; Arroganz 7, Herrschsucht 8

Sonderfertigkeiten: Astrale Regeneration II

Talente: Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 7

Zauber: ATTRIBUTO 7, ELFENSTIMME 6, HORRIPHOBUS 4, MANIFESTO 8, SPINNENRUF 4

Besonderheiten: Zwei Wurfdolche im Turban

NEBAHATH IBN MUAMMAR, SCHÜLER

Nebahath, Aslabans zweiter Schüler im Abschlussalter (18, zierlich, Brandnarben im Gesicht, bartlos), schätzt seine Chancen realistischer ein und wird sich dem offensichtlichen Nachfolger des Groß-Kophta anbieten. Seit einem Unfall in seiner Kindheit leidet er unter entstellenden Brandnarben und neuerdings unter seiner daraus resultierenden Bartlosigkeit. Deshalb hat er seine Studien in Richtung Illusion vorangetrieben, um sich in entscheidenden Situationen ein ansprechendes Äußeres zu geben. Auf diesem Gebiet sind seine magischen Fähigkeiten beeindruckend, dennoch verwendet er oft einen falschen Bart, um mit seiner Kraft hauszuhalten.

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Kophta

Ziele: Wissen ansammeln, um sich dauerhaft ein vorteilhafteres Aussehen zu geben.

Aufenthalt: Lehrsaal oder Studierzimmer (m, n), sein Scholarenzimmer (10g, a, na)

Krummdolch: INI 7+IW6 AT 10 PA 7 TP IW6+2 DK H

LeP 27 AuP 28 AsP 38 WS 5 MR 5 GS 6 RS 1

Eigenschaften: MU 12, KL 13, IN 13, CH 14, FF 12, GE 11, KO 11, KK 9, SO 12; Arroganz 7, Eitelkeit 7, Obrigkeitsgläubigkeit 8, Angst vor Feuer 6

Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 7

Zauber: ATTRIBUTO 8, HERR ÜBER DAS TIERREICH 8, HORRIPHOBUS 6, IMPERAVI 4, IMPERSONA 8, MANIFESTO 7 (kein Feuer)

HAMIL IBN CHAREF, KOPHTA

Gelegentlich lehrt ein weiterer Kophta im Palast, um das Magiespektrum der Schüler zu erweitern. Zurzeit wird diese Position durch Hamil ibn Charef aus Rashdul (62, graue Haare und Kophta-Bart, weite orange Gewänder), einem alternden Meister und ehemaligen Studienkollegen Aslabans wahrgenommen. Er bewohnt die Kammern der Ulam im Erdgeschoss.

Kurzcharakteristik: Meisterlicher Kophta und Lehrer

Ziele: Sich aus den Wirren um Aslabans Nachfolge heraushalten und seine Lehrmeisteraufgaben erfüllen.

Aufenthalt: Beim Unterricht im Lehrsaal (m), Einzelunterricht im Studierzimmer (n), in seinen Gemächern (a, na)

MERIBAN, HAUPTFRAU

Aslabans derzeitige Hauptfrau Meriban (61, stets in edle Schleier gehüllt, herrisch gegenüber Sklaven) ist ihrem Gemahl treu ergeben. Sie folgt Aslaban ohne zu zögern in den Tod, um mit ihm bestattet zu werden.

Kurzcharakteristik: Kompetente Haremsdame und Tänzerin
Ziele: Ihr Leben ehrenvoll an der Seite ihres Gemahls beenden und mit ihm prunkvoll beigelegt werden.

Aufenthalt: Haremsräume, gelegentlich im Park (m/n/a), Haremsräume oder Aslabans Gemach (na)

İSHA, ZWEITE FRAU

Isha (35, gebeugt, in unordentliche Schleier gehüllt), die zweite Gemahlin Aslabans, hat mit dem Leben abgeschlossen. Nachdem sie ihrem Meister mehrere Male nicht zu Willen gewesen ist, hat er sie einige Wochen in den Katakomben einsperren lassen. Nur dank Shalimas Fürsprache wurde sie wieder im Harem aufgenommen, darf diesen aber nicht verlassen. Der Kerker hat aus der einst stolzen Isha eine gebrochene Frau gemacht, die keiner Wendung ihres Lebens etwas entgegenzusetzen hat. So wird auch sie sich widerstandslos mit Aslaban beisetzen lassen.

Kurzcharakteristik: Ehemals meisterliche Verführerin

Ziele: Keine

Aufenthalt: Haremsräume

SHALIMA, DRITTE FRAU

Shalima, Aslabans dritte Gemahlin (26, zierlich, lange schwarze Haare) wurde mit 13 Jahren nach dem Tod ihrer Eltern von ihrem Onkel an Aslaban verschachert. Bis zum Erscheinen Selims haderte sie sehr mit ihrem Schicksal, dann aber entwickelte sich zwischen den beiden in den letzten Jahren eine geheime Beziehung.

Außerhalb des Harems tritt sie, sofern sie ihn überhaupt verlässt, in blaue oder türkisfarbene Seide verschleiert auf. Shalima ist magiebegabt, was Aslaban aufgrund seiner Nichtbeachtung von Frauen bisher jedoch nicht bemerkt hat. In den letzten Jahren hat sie sich heimlich mit Hilfe von Aslabans Bibliothek und Selim fortgebildet und ist eine ganz passable Magiewirlerin geworden.

Kurzcharakteristik: Durchschnittliche Magiedilettantin und meisterliche Verführerin

Ziele: Die Bindung an Aslaban lösen und mit ihrem Geliebten fliehen.

Aufenthalt: Haremsräume/gelegentlich im Park (m, n, a), selten in Aslabans Schlafgemach (na)

Dolch: INI 8+IW6 AT 9 PA 10 TP IW6+I DK H

LeP 25 **AuP** 27 **AsP** 24 **WS** 5 **MR** 3 **GS** 7 **RS** 0

Eigenschaften: MU 14, KL 13, IN 15, CH 15, FF 14, GE 13, KO 10, KK 9, SO 11; Gutaussehend

Sonderfertigkeiten: Finte

Talente: Betören 14, Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 11, Sinnenstärke 9, Tanzen 13, Taschendiebstahl 9, Musizieren 12

Zauber: ATTRIBUTO 8, MOTORICUS 6, ODEM 7, ZAUBERKLINGE 4

ZULEYA, FERKINA-SKLAVIN

Zuleya (19, schwarze Locken, dunkle Augen, wild), eine geraubte Ferkina aus dem Stierbuckel, kam als Sklavin in den Palast und erregte vor einigen Monaten Sedefs Aufmerksamkeit. Weil ihm die Ferkina nicht freiwillig zu Willen war, belegte er sie mit einem Beherrschungszauber (derzeit IMPE-RAVI, Variante *Dauerhafter Diener* mit 8 ZfP*, ein BEHERRSCHUNG BRECHEN ist um 12 Punkte erschwert), der erst

nach seinem Tod von ihr abfällt. Dann kann sie für die Helden, sofern sie sie in Sedefs Räumen befreien, eine wertvolle Verbündete sein, die sich in den Bereichen der Sklaven und Diener bestens auskennt.

Kurzcharakteristik: Erfahrene Wildniskundige

Ziele: Flucht und Rückkehr zu ihrem Stamm.

Aufenthalt: Angekettet in der Kammer von Sedefs Gemach

Dolch: INI 11+W6 AT 13 PA 12 TP IW+I DK H

LeP 31 **AuP** 35 **WS** 7 **MR** 4 **GS** 8 **RS** 0

Eigenschaften: MU 13, KL 11, IN 12, CH 13, FF 12, GE 13, KO 11, KK 11, SO 1

Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 8, Sinnenstärke 7

Sonderfertigkeiten: Gezielter Stich, Schmutzige Tricks

İALİF İBN KALKARİB, ASLABANS GROßNEFFE

Jalif (34, fettleibig, schwarze Haarsträhnen, schwitzt ständig) ist Aslabans Großneffe zweiten Grades. Er trägt weite weiße Gewänder und wird stets von zwei Sklaven begleitet, die ihm Luft zufächeln. Der magisch völlig Unbegabte macht sich Hoffnungen auf Aslabans Erbe. Seine Ambitionen reichen nach Aslabans Tod soweit, dass er versucht, die Baloth mit Geld auf seine Seite zu ziehen. Leider sind seine finanziellen Mittel begrenzt ...

Kurzcharakteristik: Meisterlicher Taugenichts und Draufgänger

Ziele: Aslabans Macht nach dessen Tod übernehmen.

Aufenthalt: Speisesaal (m, a), irgendwo im luftigen Schatten (na), sein Gästequartier (na)

HASHİN, WESİR

Hashin der Wesir dient Aslaban bereits seit mehr als 20 Jahren. Der ehemalige Haremswächter zeigte Organisationstalent, sodass Aslaban ihn vor einigen Jahren kurzerhand zum Nachfolger seines verstorbenen Wesirs ernannte. Viele Diener und Sklaven schauen mit Neid auf seinen Aufstieg, darauf reagiert er mit entsprechender Härte gegenüber den Neidern.

Kurzcharakteristik: Brillanter Wesir und kompetenter Organisator

Ziele: Machterhalt auch nach Aslabans Ende.

Aufenthalt: Der Wesir kann zu jeder Zeit überall auftreten, da die Organisation des Tagesablaufs alle Palastbereiche betrifft. Als Eunuch hat er auch Zugang zum Harem und kennt selbst Aslabans geheime Zugänge zum Kellergeschoss.

İSMAIL İBN YAKUBAN, HAUPTMANN

Der alternde Ismail ibn Yakuban (57, schwarze von grauen Strähnen durchzogene Haare, linker Arm hängt leblos herab) musste seine Stellung bei den Kataphrakten (IbdD 50) in Rashdul aufgeben, nachdem er aufgrund einer Armverletzung die Hauptwaffe der schweren Reiterei – die zweihändig geführte Lanze – nicht mehr führen konnte. Er fand eine Anstellung als Agha von Aslabans Gardisten.

Ismail tritt stets in seinem schweren Schuppenpanzer und mit Baburiner Hut auf. Sofern er das Palastgebäude verlässt, trägt er in einer Schärpe stets seinen prächtig verzierten Krummsäbel.

Kurzcharakteristik: Brillanter Kämpfer und meisterlicher Strategie

Ziele: In würdiger Stellung seinen Lebensabend verbringen.

Aufenthalt: Zu verschiedenen Tageszeiten auf Kontrollgang, sonst in seinem Quartier

Khunchomer: INI 12+IW6 AT 18 PA 17 TP IW6+5 DK N
LeP 43 AuP 45 WS 8 MR 4 GS 3 RS 6
Eigenschaften: MU 16, KL 13, IN 14, CH 12, FF 11, GE 12, KO 15, KK 15, SO 9
Talente: Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfgespür, Kampfreflexe, Reiterkampf, Kriegersreiterei, Wuchtschlag

SHIRKAN IBN HAROS, BAUMEISTER

Shirkan (59, grauer Vollbart, weiter grüner Kaftan) war einst ein gefragter Baumeister in Yol-Fessar, der von Aslaban angeworben wurde, um sein Grabmal zu planen. Dass dies sein letzter Auftrag werden würde, ahnte er zu diesem Zeitpunkt nicht. Als er gewahr wurde, dass Aslaban ihn mit den Geheimnissen des Grabes niemals ziehen lassen würde, unternahm er einen Fluchtversuch, der jedoch misslang. Aslaban stellte ihn daraufhin unter Beherrschungsmagie, die eine erneute Flucht verhindert. Shirkan trägt ein Armband aus Mindorium, das ihn am Verlassen des Palastes hindert. Er ahnt, dass er Aslaban nicht lange überleben wird. Bisher hatte er sich in sein Schicksal gefügt, nun da Aslabans Ende näher rückt, wächst seine Angst vor dem Tod. Um seinem Schicksal zu entgehen, wird er jeden Strohhalme ergreifen ...

Kurzcharakteristik: Meisterlicher Baumeister

Ziele: Überleben und Flucht aus Aslabans Herrschaftsbereich

Aufenthalt: Sein Quartier im Wirtschaftstrakt

RASHAMANU, BALSAMIERER

Aslaban leistet sich den Luxus eines Balsamierers, der die Toten der Umgebung vor ihrer Beisetzung in Mumien verwandelt. Er erließ ein Gesetz, das die Beerdigung ohne Balsamierung untersagt. Die Aufgabe wird von Rashamanu (42, Halbglatze, eingefallene Wangen) übernommen, einem Bewohner eines nahe gelegenen Gehöfts. Der wahre Hintergrund ist, dass Aslabans durch seine Anordnung die Kontrolle über die Körper aller Verstorbenen in seinem Machtbereich erhält. Er hat damit genügend Material für seine Forschungen. Rashamanu beseitigt die Überreste, sobald Aslaban mit den Körpern fertig ist. Manchmal nutzt er zur Ergänzung fehlender Körperteile auch Tierkadaver oder im Innern der Mumie befindet sich letztlich gar ein anderer Toter.

Kurzcharakteristik: Kompetenter Reisbauer und meisterlicher Balsamierer

Ziele: Keine im Zusammenhang mit Aslaban, Rashamanu ist allerdings sehr goldgierig und möchte seine Tochter *Aisha*, die als Sklavin im Palast lebt, befreien.

Aufenthalt: Nur zum Einbalsamieren im Palast.

THARGON AN'HORR, NEKROMANT

Thargon an'Horr (uralte, eingefallene Gesicht, das an einen Totenschädel erinnert, Handschuhe verbergen seine linke skelettierte Hand, ein Dämonenmal) gibt vor, Gesandter des benachbarten Reichs Dhargun zu sein, ist in Wirklichkeit jedoch ein von den dortigen Totenbeschwörern gedungener Spion. Er benötigt keinen Schlaf mehr, sodass er jederzeit im Palast angetroffen werden kann.

Kurzcharakteristik: Vollendeter Totenbeschwörer, brillanter Diplomat und Intrigant

Ziele: Aslabans Machtposition ausspionieren und die Lage für eine Machtausdehnung Dharguns ins Ongalotal prüfen.

Aufenthalt: Abgesehen von Aslabans Privatgemächern und dem Harem jederzeit überall dort, wo er seiner Spionagetätigkeit nachgehen und Informationen beschaffen kann.

Szepter: INI 7+IW6 AT 11 PA 10 TP IW6+3 DK N
LeP 27 AuP 33 AsP 60 WS 5 MR 9 GS 5 RS 1
Eigenschaften: MU 16, KL 16, IN 13, CH 12, FF 11, GE 12, KO 14, KK 13, SO 14; Schlaflosigkeit, Unansehnlich, Wesen der Nacht (3)
Sonderfertigkeiten: Nekromant, Kophta-Rituale nach Maßgabe des Meisters
Talente: Körperbeherrschung 9, Magiekunde 16, Menschenkenntnis 13, Selbstbeherrschung 19, Sinnenschärfe 4
Zauber: DESINTEGRATUS 12, ECLIPTIFACTUS 10, INVOCATIO MINOR 14, MAGISCHER RAUB 11, NUNTIOVOLO 9, SKELETARIUS 17, TOTES HANDLE! 18
Besonderheiten: Thargunitoth-Paktierer im 3. Kreis der Verdammnis (Paktgeschenke: Untote erheben, Todeshauch)

WACHEN UND SKLAVEN

Die Führer der drei *Dathabam* der Baloth, **Rashman** (24, muskulös, gestutzter Vollbart), **Deniz** (34, Pferdeschwanz, schwarze Haare und Augen) und **Neriman** (29, ständig nervös, Haken-nase, krause Haare) stehen in freundlicher Konkurrenz um die Position von Ismail ibn Yakuban. Dennoch sind Rashman und Neriman ihrem Agha treu ergeben, nur Deniz ist durch Gold leicht beeinflussbar. Die gesamte *Baloth* ist mit Spiegelpanzern, Khunchomern, Speeren und Schilden ausgerüstet. Die schwere Bewaffnung wird aber nur im Ernstfall angelegt, sodass die Wachen im Normalfall ohne Speer und Schild im Palast patrouillieren.

Die sechs Haremswächter – allesamt Eunuchen – halten sich vornehmlich im ersten Stock auf. Hier bewachen stets zwei von ihnen die Eingänge zum Frauentrakt. Sie tragen blaue Pluderhosen und einen freien Oberkörper. Bewaffnet sind sie mit mächtigen Echsenpaltern (Große Sklaventode, OIC 46). Ältester und Anführer der kleinen Schar ist **Haidan ibn Gassir** (32, haar- und bartlos, muskulös, Fiselstimme).

Der oberste Sklave **Shabob** (56, kahl, graue Kittelschürze) ist ein Speichellecker und bei seinen Untergebenen unbeliebt.

DAS SZEPTER VON YAL-BURUDH

Das Szepter ist ein etwa drei Stein schwerer und drei Spann langer Stab aus tiefschwarzem Holz. Am oberen Ende wird eine über und über mit gravierten Zeichen des Zelemja bedeckte, goldene Sphäre von einer dreifingrigen Klaue gehalten. Am unteren Ende reckt sich eine ebensolche kleine goldene Krallenhand aus dem Stab. Teile des Stabes sind mit goldfarbenem Draht umwickelt, um einen festen Griff zu bieten. Es kann im Kampf wie ein Streitkolben eingesetzt werden.

Vor Aslaban besaßen insgesamt zwölf andere Kophtanim das Szepter. Dies erklärt sowohl die ungewöhnliche Machtfülle als auch die Eigenwilligkeit des Artefaktes. Jeder Besitzer hat kurz vor seinem Tod einen Teil seiner magischen Macht und seiner Persönlichkeit in das Szepter gebunden. Der Ursprung des Namens Yal-Burudh ist über die lange Zeit in Vergessenheit geraten. Regeln zum Kophtanim-Szepter finden Sie auf Seite 65 in OIC.

Kurzcharakteristik: Von vielfältigen Schlechten Eigenschaften zerrissene, verwirrte Artefaktseele

Herausragende Eigenschaften: MU 12, KL 6, IN 9, CH 9, MR 6, Angst vor Schlangen 5, Arroganz 8, Eitelkeit 8, Größenwahn 5, Herrschsucht 7, Jähzorn 6, Meeresangst 12, Neugier 9, Raumangst 6, Vorurteile gegen Frauen 7, Vorurteile gegen Mudramulim 5, Vorurteile gegen Sklaven 9

Bekannte Zaubersprüche: CHIMAEROFORM, ENTFESSELUNG DES GETIERS, FAVILLUDO, HORRIPHOBUS, IMPERAVI, LEIB AUS 1000 FLIEGEN, STEIN WANDLE!, MENETEKEL, ODEM, SKELETTARIUS (nur Mumi- en), SPINNENRUF, VOCOLIMBO

Besonderheiten: Das Szepter verfügt über 65 AsP, die Regeneration erfolgt mit 13 AsP/Tag. Auf ihm liegen die Kophta-Rituale BINDUNG, GO-LEMDIENER, HERRSCHER DER IFRITIM, KRAFT DER KOPHTANIM, SCHUTZ DER AHNEN, STIMME DER MACHT, WAFFE DES GEISTES

Das Szepter als Waffe:

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	INI	WM	DK
1W6+3	12/3	110	75	0	-1/-2	N

Nach Aslabans Tod ist die Artefaktseele verwirrt und wird zunächst unkontrolliert agieren. Wenn der „Verräter“ Selim in der Nähe weilt, wird sie, versuchen diesem aktiv zu schaden. Kreieren Sie ein Feuerwerk an magischen Effekten: Flammende Zeichen (MENETEKEL) und Stimmen aus dem Nichts (VOCOLIMBO), verschreckte Gegner (HORRIPHOBUS) oder die Selbstverwandlung des Trägers in Fliegenschwärme (LEIB AUS 1000 FLIEGEN). Als Nebeneffekt bricht die Magie aus dem Artefakt und belebt oder verwandelt alle möglichen Gegenstände und Wesen in der Umgebung (CHIMAEROFORM, STEIN WANDLE!, SKELETTARIUS). Gestalten Sie den Umgang mit dem Szepter abwechslungsreich und bizarr – wirklich bedrohlich sollten die Effekte nur werden, wenn die Ängste des Szepters angesprochen werden (zum Beispiel bei einer Seefahrt) oder die Effekte direkt gegen Selim gerichtet sind.

VERBÜNDETE, GEGNER UND KREATUREN

Ramanlyr

Ramanlyr ist einer der wenigen Dschinne, die sich dazu überreden lassen, längere Aufgaben zu übernehmen. Er wurde bereits von Aslabans Vorgänger in die Tür zur Schatzkammer gebunden. Nach dem Erlöschen der Kophta-Dynastie am oberen Ongalo wird er Jahrhunderte später seinen Dienst als Torwächter in der *Chamib al'Padjashtra* in Rashdul antreten.

Faust*: INI 10+1W6 AT 15 PA 4 TP 4W6+6 DK N

Angriff mit Erz:** INI 10+1W6 FK 15 TP 2W6+12

LeP 30 AuP unendlich AsP 60 WS - RS 8 MR 15 GS 5

*) Im Nahkampf mit Ramanlyr müssen Bruchtests abgelegt werden, wenn mit Erz-/Metallwaffen Angriffe des Dschinns pariert werden.

) Wie ZORN DER ELEMENTE mit 3 Schritt Reichweite. Zusätzlich zu den TP wirken elementare Sekundärschäden (WdZ 384**)

Vor- und Nachteile: Durch Erz gehen, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, gegen Erz, gegen profane und geweihte Angriffe, gegen alle Merkmale außer Schaden und Elementar (Luft); Arroganz 8, Empfindlichkeit (dämonische Objekte), Verwundbarkeit (Luft, dämonisches Erz), Selbstgespräche

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Klingenturm, Klingentwand, Wuchtschlag,

Zauber: ADAMANTIUM, ARCHOFAXIUS, ARCHOSPHAERO, GRANIT UND MARMOR, KRAFT DES ERZES, MALMKREIS, METAMORPHO FELSENFORM, WAND AUS ERZ (es wird jeweils mit W20 auf den Wert 12 gewürfelt)

Rashman, Deniz und Neriman

Khunchomer: INI 13+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+4 DK N

LeP 34 AuP 35 WS 6 RS 4 MR 4 GS 4

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 13, KO 14, KK 15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 10 (14/14/13), Selbstbeherrschung 9 (14/14/15), Sinnenschärfe 7 (11/14/14)

Balothim

Khunchomer: INI 11+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+4 DK N

LeP 31 AuP 32 WS 6 RS 4 MR 4 GS 4

Relevante Eigenschaften: MU 12, GE 13, KO 13, KK 13

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 8 (12/14/13), Selbstbeherrschung 8 (12/13/13), Sinnenschärfe 7 (12/14/14)

Haremswächter

Echsenspalter: INI 14+1W6 AT 17 PA 11 TP 1W6+7 DK NS

LeP 33 AuP 36 WS 7 RS 1 MR 4 GS 6

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 14, KO 14, KK 15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Hammerschlag, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 11 (14/14/14), Selbstbeherrschung 10 (14/14/15), Sinnenschärfe 8 (12/14/14)

Ferkinas von Zuleyas Stamm

Steinspeer: INI 10+1W6 AT 14 PA 8 TP 1W6+4 DK S

Steinaxt: INI 9+1W6 AT 15 PA 9 TP 1W6+3 DK N

LeP 33 AuP 38 WS 7 RS 1 MR 2 GS 7

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 14, KO 13, KK 12

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 9 (13/14/14), Selbstbeherrschung 11 (13/13/12), Sinnenschärfe 7 (10/14/14)

Skorpionschrecken

Die Skorpionschrecken sind Chimären aus Gelber Heuschrecke und Gelbschwanzskorpion (**Zoo-Botanica 171, 174**). Aslaban erschuf sie vor vielen Jahren und gab ihnen die Fähigkeit zur Fortpflanzung. Die Tiere sind bis zu fünf Finger lang und in der Lage, Gegner aus bis zu vier Schritt Entfernung anzuspringen. Dabei setzen sie im Sprung ihren Stachel ein.

Stachel: INI 12+2W6 AT 12 PA 4 TP 1W3+1+(Gift)* DK H

Sprungangriff: INI 12+2W6 AT 14 PA 4 TP 1W3+1+(Gift)* DK NS

LeP 2 AuP 10 RS 1 WS 2 MR 9/3 GS 1/4 (Krabbeln/Springen) GW 5

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (10), Winziger Gegner (AT+6)

***Gift:** Beginn: sofort; Dauer: max. 10 KR; Wirkung: 3x 1W6 SP/1W3 SP in der 1., 4. und 10. KR; Stufe: 3 (tierisches Gift)

Schuppenpanther

Diese Chimäre aus Höhlenpanther und Höhlenechse war ursprünglich als Auftragsarbeit von Aslaban erschaffen worden. Die Tiere geben hervorragend gerüstete, aggressive Wächter ab, die auch lange Zeit in dunklen Gängen leben können. Leider un-

terließ Aslaban bei der Auswahl der Ursprungswesen ein Fehler, sodass er zwei weibliche Tiere erschuf. Da sich der erhoffte Nachwuchs nicht einstellte, nahm der Auftraggeber die Wesen nicht an, und so fristen sie ihr karges Leben im Keller des Palastes.

Pranken: INI 11+IW6 AT 12 PA 10 TP IW6+2 DK H
Biss: INI 11+IW6 AT 12 PA 10 TP IW6+4 DK H
LeP 38 **AuP** 30 **RS** 4 **WS** 7 **MR** 0/7 **GS** 11 **GW** 10
Besondere Kampffregeln: Anspringen (7, Verbeißen), Gezielter Angriff (Doppelangriff Pranken und Biss)
Besonderheiten: Die beabsichtigte Fortpflanzungsfähigkeit existiert durchaus, jedoch hat Aslaban unbemerkt zwei Weibchen erzeugt.

Geierhyäne

Die Geierhyänen erschuf Aslaban als Hilfe bei der Großwildjagd. Die aggressiven Wesen wurden eingesetzt, um das Wild aufzuspüren und zu stellen. Da Aslaban selber schon lange nicht mehr an Jagdvergnügen teilnimmt, niemand anders die Wesen aber zu beherrschen vermag, haben die Tiere lange kein Tageslicht mehr gesehen.

Biss: INI 8+IW6 AT 12 PA 8 TP IW6+4 DK N
Klauen: INI 8+IW6 AT 12 PA 8 TP IW6+2 DK N
LeP 29 **AuP** 75 **RS** 2 **WS** 7 **MR** 4/8 **GS** 12 **GW** 8
Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff (Verbeißen oder Verkrallen, Niederwerfen, 2)

Weitere Kreaturen

Mumie

Hände: INI 11+IW6 AT 7 PA 6 TP IW6+5 DK H
LeP 40 **RS** 2 **WS** 7 **MR** 15 **GS** 5 **GW** 12
Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff, Niederwerfen, 2, Resistenz gegen profane Waffen, Verwundbarkeit durch Feuer

Khoramsbestie

Biss*: INI 9+IW6 AT 13 PA 8 TP IW6+5 DK H
LeP 27 **AuP** 60 **RS** 2 **WS** 8 **MR** 1 **GS** 18 **GW** 6
Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff (Verbeißen, Niederwerfen, 2)
Anmerkung: **Bei mehr als 10 SP aus Bissen: 5%-Chance, an Wundfieber (1-6), Schlachtfeldfieber (7-14), Raschem Wahn (15-17), Lutas (18-19) oder Tollwut (20) zu erkranken, falls die KO-Probe nicht gelingt.

Sandlöwe

Pranken: INI 10+IW6 AT 14 PA 9 TP IW6+5 DK H
Biss: INI 10+IW6 AT 14 PA 9 TP 2W6+2 DK H
LeP 48 **AuP** 45 **RS** 2 **WS** 8 **MR** 0/8 **GS** 16 **GW** 12
Besondere Kampffregeln: Anspringen (10, Verbeißen), Gezielter Angriff (Doppelangriff, Pranken und Biss), Hinterhalt (4)
Ongalobullen
Stoß: INI 6+IW6 AT 8 PA 4 TP IW6+2 DK H
Trampeln: INI 6+IW6 AT 9 TP 3W6 DK H
LeP 58 **AuP** 40 **RS** 3 **WS** 9 **MR** 0/8 **GS** 9 **GW** 12
Besondere Kampffregeln: Großer Gegner, Niederwerfen (6, Stoß), Trampeln, Überrennen (7, 2W6+2)

Maraske

Stachel: INI 7+IW6 AT 10 PA 5 TP IW6+4(+Gift)* DK HN
LeP 41 **AuP** 40 **RS** 4 **WS** 10 **MR** 14 **GS** 4 **GW** 11
Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP)
***)Gift:** Beginn: sofort; Dauer: 4 KR; Wirkung: IW6 / IW3 SP pro KR; Stufe: 4 (tierisches Gift)

Vogelspinne

Biss: INI 3+2W6 AT 12 PA 2 TP IW3+1(+Gift)* DK H
LeP 6 **AuP** 25 **RS** 0 **WS** 6 **MR** 8 **GS** 2 **GW** 2
Besondere Kampffregeln: Angriff (SP statt TP), Winziger Gegner (AT+5)
***)Gift:** Beginn: sofort; Dauer: einmalig; Wirkung: IW6 SP / IW3 SP; Stufe: 1 (tierisches Gift)

Höhlenspinne

Biss: INI 7+2W6 AT 8 PA 5 TP IW6+2(+Gift)* DK H
LeP 25 **AuP** 20 **RS** 2 **WS** 7 **MR** 9/8 **GS** 5 **GW** 5
Besondere Kampffregeln und Manöver: Hinterhalt (6), Netz (4)
***)Gift:** Beginn: 3 KR; Dauer: Regeneration mit 1 Punkt/Tag; Wirkung: AT/PA/GE/KK-1 / keine Wirkung; Stufe: 4 (tierisches Gift)

Feuerskorpion

Stachel: INI 5+IW6 AT 12 PA 0 TP IW3(+Gift)* DK H
LeP 1 **AuP** 10 **RS** 1 **WS** 6 **MR** 8/3 **GS** 1 **GW** 2
Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (8), Sehr kleiner Gegner (AT+8),
***)Gift:** Beginn: sofort; Dauer: IW6*IW6 KR/IW3*IW3 KR; Wirkung: wie HÖLLENPEIN, IW6/IW3 AuP/KR, Stufe: 8 (tierisches Gift)

Wüstenskorpion

Stachel: INI 5+IW6 AT 13 PA 0 TP IW3+2(+Gift)* DK H
LeP 4 **AuP** 15 **RS** 2 **WS** 6 **MR** 8 **GS** 2 **GW** 5
Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (12), sehr kleiner Gegner (AT+4)
***)Gift:** Beginn: sofort; Dauer: 2 SP/1 SP pro KR bis Wirkung komplett; Wirkung: IW20/2W6 SP, Stufe: 4 (tierisches Gift)

ZEITLEISTE

Ausgehend von Aslabans Todestag (X) bietet die folgende Zeitliste einen Überblick über die Geschehnisse:

- ☞ **X—etwa zwei Monate:** Sedef schaltet Selim aus.
- ☞ **X—einige Wochen:** Anwerbung der Helden
- ☞ **X—10–20 Tage:** Ankunft der Helden in Aslabans Palast
- ☞ **X—7 bis X–1** Befreiung Selims und Tod Sedefs
- ☞ **X: (Vollmondnacht)** Aslaban stirbt bei seinem Versuch, das VERMÄCHTNIS DER KOPHTANIM zu wirken, Selim wird schwer verletzt.
- ☞ **X+1:** Einbalsamierung von Aslaban und seinen Gemahlinnen. Beginn des Machtkampfes im Palast.
- ☞ **X+2:** Bakzum versucht, sich das Szepter untertan zu machen, und scheitert.
- ☞ **X+4:** Aslabans Beisetzung
- ☞ **X+7 (spätestens):** Als die magischen Effekte des Szepters überhand nehmen, beschließt man, das Szepter aus Aslabans Grab zu bergen.
- ☞ **X+8 (spätestens):** Die Helden dringen in Aslabans Grab ein.
- ☞ **X+9:** Verwahren des Szepters im Höhlensystem

VITIS SHINXIRIS

von Marie Mönkemeyer

Mit Dank an Valeria und Arresius.

Stichworte zum Abenteuer: Ein Artefakt eines Shinxir-Kultes, Anhänger verschiedener Kriegsgötter, die sich und den Helden feindlich gegenüberstehen.

Ort: Beliebiger in den bosparanischen Kernprovinzen.

Zeit: Beliebiger in den Dunklen Zeiten bis ungefähr zur Schlacht auf den Bluthügeln.

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: hoch

Erfahrung (Helden): Mittel

»Vitis, f.: Rangzeichen und Züchtigungsinstrument bosparanischer Centurionen und höherer Offiziere, Vorläufer des heutigen Feldherrnstabs. Knapp einen Schritt langer Holzstab, teilweise mit

Einlegearbeiten aus Edelmetall (vermutlich rangabhängig).«
—aus der nie vollendeten Encyclopedia militaria des Acano ya Torese

HINTERGRUND

WAS BISHER GESCHAH ...

Kurz vor Beginn des Abenteuers traf die Legio VII Tulamidia auf ein übermächtiges Heer der Tulamiden und wurde aufgerufen. Als die Legatin der Legion, *Lavinia Pyritia*, erkannte, dass sie unterliegen würden, beauftragte sie einen ihrer treuesten Centurionen, *Cassilerius* mit Namen, ihre Vitis zum Legionspraefecten *Shakir Okaldios* zu bringen. Dieser ist einem Lager der Legio XI in der Nähe einer größeren Stadt in den Kernprovinzen stationiert. Zusätzlich ist er, wie auch *Lavinia Pyritia*, Priester des Shinxir, und die Vitis ist ein heiliges Artefakt ihres Glaubens, das nicht in die Hände der Ungläubigen fallen soll. *Cassilerius* weiß nicht, was ihm da anvertraut wurde, aber er wird alles daran setzen, seine Legatin nicht zu enttäuschen. Sie hat ihm erzählt, *Shakir* sei ihr Bruder, was nur im übertragenen Sinne stimmt, er aber so weitergeben wird.

Cassilerius trug die Vitis zwar in seinem Gepäck, aber nicht weiter versteckt. Deshalb kam es vor, dass sie aus dem Rucksack ragte und bei dem Karnothius-Priester *Vitus* Begehrlichkeiten weckte, während beide im gleichen Gasthaus übernachteten. Er beobachtete den Centurio ein paar Tage versteckt und begann zu ahnen, dass dieser ein für den Shinxir-Kult bedeutendes Artefakt bei sich hat, und beschloss, die Vitis an sich zu bringen.

Vitus und seine beiden Begleiter, seine diebische Schülerin *Carilia* und der starke, aber dumme *Maldorius*, haben ihrerseits Verfolger: *Braskaia* und *Rakuia*, Kultschwester aus dem Kult des Brazirakus und erbitterte Gegnerinnen von *Vitus*. Sie wissen zwar nicht, was der Karnothiusanhänger vorhat, wollen aber seine Pläne durchkreuzen.

Währenddessen hat ein anderer Überlebender aus der Legio VII, der lieber desertierte, als zu sterben, weitererzählt, dass die Legatin jemanden mit einem Gegenstand losgeschickt hat. Er glaubte eigentlich eher an die Legionskasse, aber einer seiner Zuhörer hatte eine andere Idee. Bei diesem handelte es sich um *Leotius*, einen Diener des schwarzen Löwen und Kriegsgottes Handrakor, der weiß, dass *Lavinia Pyritia* Shinxir-Priesterin war. Und *Leotius* machte sich auf die Suche nach ihrem Boten.

Vitus ist mittlerweile der Meinung, dass es Zeit wird zu handeln. Er besorgt giftige Pilze, die *Carilia* in einem unbeobachteten Moment in das Essen des Centurios mischt, kurz bevor die Helden auftauchen.



ANMERKUNG:

Es kann reizvoll sein, das Abenteuer kurz nach der Schlacht auf den Bluthügeln (siehe **SüB 43**) stattfinden zu lassen. Dann hat Lavinia Pyritia Cassilerius gegen Ende jener Schlacht losgeschickt. Außerdem sollten in diesem Fall bei Leotius' Gott Handrakor die Kor-Aspekte etwas hinter die Rondra-Aspekte zurücktreten.

Es ist nicht festgelegt, wo genau Shakir Okaldios zu finden ist, Städte wie Firdana, Cuslicum oder auch Bosparan selbst bieten sich an.

Findige Helden könnten auf die Idee kommen, die Vitis zu zerbrechen und jeder der streitenden Parteien ein Stück zu geben. Das wird auf unterschiedliche Reaktionen stoßen: Braskaia und Rakuia finden die Lösung ausgezeichnet, Shakir wird sie schweren Herzens akzeptieren, Leotius und Vitus dagegen finden sie vollkommen lächerlich.

MUSIKAUSWAHL:

Es passt ausgezeichnet, jeder der Parteien ein eigenes Thema zu geben.

Passende Musik findet sich z.B. in den Soundtracks zu „Der Adler der neunten Legion“ (Atli Örvarson), „Tristan und Isolde“ (Anne Dudley), „Gladiator“ (Hans Zimmer), der HBO-Serie „Rom“ (Jeff Beale) oder zu den Computerspielen „World of Warcraft“ oder „Guild Wars“ oder auf dem Album „Into the Red“ von Erdenstern.

... UND GESCHEHEN KÖNNTE

Die Helden sind unterwegs und erreichen ein kleines Dorf namens *Maleria* (das sie beliebig verorten können). Dort wollen sie in der Gaststätte zum *Fliegenden Hasen* übernachten und in dem Moment, als sie es betreten, verlassen Vitus, Maldorius und Carilia das Haus.

Kurze Zeit später beginnt das Gift zu wirken. Wenn alle abgelenkt sind, huscht Carilia wieder ins Innere, nimmt ihren

absichtlich vergessenen und fallengelassenen Mantel und die Vitis aus Cassilerius' Rucksack. Dabei wird sie von den Dorfjugendlichen bemerkt, die dem Ganzen aber keine Bedeutung beimessen.

Wenn die Helden Cassilerius retten können, ist er stark geschwächt, sonst stirbt er am Gift. In jedem Fall bittet er die Helden inständig, die Vitis wiederzubeschaffen und, im Falle seines Todes, zu Shakir Okaldios zu bringen.

Die Helden können Vitus und seine Gefährten einholen, treffen aber vorher auf Braskaia und Rakuia, die ihnen ihre Hilfe anbieten, aber dabei auf eine Gelegenheit warten, selbst an sich zu reißen, was ihr Feind so begehrt hat.

Währenddessen erreicht Leotius das Gasthaus und verlangt von Cassilerius die Herausgabe des durch die Legatin anvertrauten Gegenstandes. Als dieser sich weigert, fordert Leotius den Centurio zum Duell. Cassilerius nimmt an, überlebt aber nicht.

Dafür treffen die Helden dann, hoffentlich im Besitz der Vitis, auf Leotius.

Welchen Weg die Helden nehmen, bleibt ihnen überlassen, es gibt keine Ideallösung. Deshalb wird Wert darauf gelegt, die beteiligten Parteien zu charakterisieren und ein paar Wegmarken zu beschreiben. Je nach Vorgehen der Helden kann das Abenteuer eine Flucht, verfolgt von den Anhängern verschiedener Kriegsgottheiten, eine Intrige, in der jeder gegen jeden ausgespielt wird, oder ein eher komisches Hin- und Hergehehle werden.

HELDEN

Passend sind natürlich Helden, die sich gut in den bosparanischen Kernprovinzen bewegen können, also weniger Wudu, Alhanier oder Elemiten. Kämpfer können nützlich sein, sind aber nicht notwendig. Wichtiger ist es, dass die Helden zu ihrem Wort stehen und gute Ideen haben.

Es kann reizvoll sein, Shinxir-Gläubige unter den Helden zu haben, für die das Abenteuer schnell eine sehr persönliche Angelegenheit werden kann.

KAPITEL I: BOTEN UND DIEBE

IM „FLIEGENDEN HASEN“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne steht kurz über dem Horizont, ein Spätsommertag neigt sich dem Ende zu, ihr habt Hunger und vor allem Durst nach der Reise auf der staubigen Straße. Da kommt euch das kleine Dörfchen an der Kreuzung zweier Wege gerade recht.

Glücklicherweise hat es auch ein Gasthaus, über dessen Eingangstür das Bild eines geflügelten Hasen baumelt.

Beim Eintreten kommen euch drei Gestalten entgegen, zwei Männer, einer davon sehr groß und stark, und eine Frau. Sie wollen offenbar heute noch weiter und die letzten Stunden des Tageslichts nutzen.

Dann kommt der Wirt auf euch zu. „Seid begrüßt, was wünschen die Herrschaften?“

Das kleine Dörfchen *Maleria* können Sie beliebig verorten. Außer etwa 300 Einwohnern und dem Gasthaus hat es nicht

sonderlich viel zu bieten. Es könnte z. B. an der Grenzregion zu Al'Mada liegen und Vitus und seine Gefährten sind ebenfalls hier abgestiegen, weil es auf dem Weg zum Zielort liegt.

Die Gaststube des fliegenden Hasen ist noch größtenteils leer, an einem Tisch in der Ecke sitzen fünf Dorfjugendliche und sprechen dem Alkohol zu. Cassilerius sitzt alleine und isst.

Meridus, der Wirt (39, erzählt gerne Geschichten, neugierig), bemüht sich, die Wünsche seiner Gäste zu erfüllen, bringt ihnen Getränke und, wenn sie Hunger haben, etwas von seiner ausgezeichneten Pilzpflanze. Außerdem fragt er nach Neuigkeiten, der bisherigen Reise und dem Ziel.

Sollten sich die Helden für Cassilerius interessieren, kann ihnen der Wirt erzählen, dass dieser vielleicht eine Stunde vor ihnen ankam und ein Legionsveteran ist. „Er hat zwar nichts gesagt, aber es ist doch vollkommen offensichtlich, der Haarschnitt, die Haltung, der Ring ...“

Cassilerius selbst wird den Helden gegenüber höflich sein, ist aber an einem Gespräch nicht sonderlich interessiert. Außerdem beginnt das Gift zu wirken.

GIFT!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich wird der vermeintliche Veteran bleich. Er steht auf, schwankt, versucht, sich am Tisch festzuhalten und fegt dabei seinen fast leeren Teller herunter, der mit lautem Krachen zerbricht. Der ganze Körper des Mannes zittert unkontrolliert, und seine Beine drohen, jeden Moment unter ihm nachzugeben.

Innerhalb der nächsten Augenblicke bricht Cassilerius zusammen, auch wenn er versucht, sich zusammenzureißen. Natürlich können die Helden versuchen, ihn aufzufangen oder zu stützen, damit er nicht auf den Boden aufschlägt (KK-Probe). Cassilerius wurde mit falschem Pfeiferling vergiftet, einem Pilz, der kaum vom ungiftigen braunen Pfeiferling zu unterscheiden.

Falscher Pfeiferling (7/E)

Dieses pflanzliche Gift ist ein giftiger Pilz, der kaum vom ungiftigen, braunen Pfeiferling zu unterscheiden ist und in den Wäldern der Gegend vorkommt (**ZooBotanica 217** und **220**).

Wirkung: 1 W6 SP/SR (Zittern, Schweißausbrüche, Koordinationsstörungen)

Beginn: 1 SR

Dauer: 12 SR (davon 3 bereits vergangen)

GIFTBEHANDLUNG:

Heilkunde Gift: Erkennungsprobe: 1-3 TaP* Vergiftung, 4-6 TaP* Vergiftung durch Einnahmegift, vermutlich pflanzlich, 7-9 TaP* Vergiftung durch Pilze (ab 5 TaP* auch mit Pflanzenkunde TaP* kombinierbar)

Behandlungsprobe: +7, Erbrechen und Neutralisierung mit Holzkohle und Milch (beides im Gasthaus zu bekommen)

Pflanzenkunde: 6 TaP* auf die Überreste von Cassilerius' Mahlzeit, um den Pilz zu identifizieren

KLARUM PURUM: +7, 7 AsP

DIEBE!

Sobald Cassilerius wieder etwas klarer im Kopf ist, oder, wenn ihm die Helden nicht helfen können, zu einem dramatisch passenden Zeitpunkt, wird er in seinem Rucksack nach der Vitis suchen (oder einen Helden darum bitten). Dann wird er zu seinem großen Entsetzen feststellen, dass sie fehlt.

Sobald deutlich ist, dass die Vitis wirklich verschwunden ist, wird Cassilerius die Helden anflehen, die Diebe zu finden und die Vitis wieder zu beschaffen. Er erzählt auf Nachfrage sogar,

wieso er sie dabei hatte und auch, zu wem er sie bringen soll.

Selbstverständlich weiß er auch, wie die Vitis aussieht.

Anbieten kann er den Helden nichts außer seiner Dankbarkeit, aber er ist sich sicher, dass der Legionspraefect sie großzügig belohnen wird.

DIE SPUR DES GIFTES

Meridus ist entsetzt über den Vorfall, betont aber, mit dem Gift nichts zu tun zu haben. Drohung, Bestechung oder Freundlichkeit bringen ihn schnell dazu, die Fragen der Helden zu beantworten.

Das Essen kocht seine Frau *Xaviera* (38, energisch, etwas beleidigt, unglücklich mit ihrer Kinderlosigkeit) in der Küche, sie hat ebenfalls nichts mit dem Gift zu tun. Es war auch kein Gast in der Küche.

Der Wirt hat weder Teller noch Becher zwischendurch unbeobachtet stehen lassen. Ein bisschen Nachhaken ergibt, dass er das Essen für den Centurio und den „reisenden Gewürzhändler“ (Vitus) gleichzeitig aus der Küche in den Schankraum gebracht hat und den Teller für Cassilerius noch in der Hand hatte, als ihn der „reisende Gewürzhändler“ in ein Gespräch verwickelt hat.

AUF DER SPUR DER DIEBE

Weitere Hinweise auf die Diebe ergibt ein Gespräch mit der Dorfjugend (diese sind am empfänglichsten für Freundlichkeit, Flirten, ein absichtlich zu ihren Gunsten verlorenes Würfelspiel oder einen Becher Wein). Hier können Sie Proben auf *Zechen* oder *Überreden* verlangen, um etwas aus den jungen Malerianern herauszubekommen. Sie haben gesehen, dass „die Kleine von dem Kerl, der da gegangen ist“, später (zu einem passenden Zeitpunkt, als die Helden alle abgelenkt waren) nochmal kurz reinkam und mit ihrem Mantel unter dem Arm wieder ging. Ob sie die Vitis gestohlen hat, haben sie nicht gesehen, sie waren zu beschäftigt mit ihrem Würfelspiel.

Anmerkung: Sollten es sehr viele Helden sein oder nicht alle sich für Cassilerius interessieren, hat Carilia die Vitis natürlich schon früher gestohlen, direkt vor dem Verlassen des fliegenden Hasen. Die Jugendlichen haben dann bemerkt, dass sie ihren Mantel fallen ließ und ihn recht umständlich wieder aufhob.

In welche Richtung das Trio das Dorf verlassen hat, ist relativ einfach von einigen Bauern zu erfahren. Sie schienen es eilig zu haben, aber der Vorsprung ist nicht allzu groß.

Vitus plant, bis kurz vor Mitternacht zu marschieren, dann zu rasten und in der Morgendämmerung weiterzuziehen. Wählen Sie als Meister eine Reiserichtung aus. Es sollte nicht dieselbe Richtung sein, in die Cassilerius unterwegs war und in die Ihre Helden später mit der Vitis reisen werden.

KAPITEL II: ZWISCHEN DEN FRONTEN

VERBÜNDETE?

Etwa eine halbe Stunde vom Dorf entfernt können die Helden links der Straße Feuerschein erkennen. Beim Näherkommen wird deutlich, dass dort jemand ein Nachtlager aufgeschlagen hat. Dabei handelt es sich jedoch nicht um die Gesuchten, sondern um Braskaia und Rakuia, die den Helden zuerst mit Neugier und leichtem Misstrauen begegnen.

Doch sobald klar ist, hinter wem die Helden her sind, haben sie zwei potentielle, neugierige Verbündete. Zumindest für eine Zeit.

Die beiden Braziraku-Priesterinnen werden die Helden dazu drängen, möglichst schnell etwas zu unternehmen, weswegen es spätestens jetzt Zeit wird, sich über das weitere Vorgehen Gedanken zu machen.

MÖGLICHE VORGEHENSWEISEN

Um Vitus zu finden, muss den Helden eine *Fährtsuche*-Probe gelingen oder sie müssen sich überlegen, wie sie ihn ausfindig machen können.

☞ Die Helden konfrontieren Vitus direkt, dabei kommt es vermutlich zum Kampf, denn der Karnothius-Priester ist nicht bereit, seine Beute wieder herzugeben.

☞ Nächtlicher Überfall oder Diebstahl, z.B. mit Ablenkung durch die beiden Braziraku-Priesterinnen.

☞ Maldorius ist zwar dumm, aber nicht so dumm, wie Vitus ihn behandelt. Er bemerkt sehr wohl, dass Carilia dem Priester deutlich mehr wert ist als er. Einem Helden, der ihn davon überzeugen kann, dass er ihm eine bessere Zukunft bietet, wird er mit hündischer Anhänglichkeit folgen, aber immer wieder an sein Versprechen erinnern.

Egal wie, letzten Endes sollten die Helden die Vitis erringen. Aber damit haben sie sich noch lange nicht sicher. Bei einer passenden Gelegenheit werden ihnen Braskaia und Rakuia in den Rücken fallen.

Und wenn die Helden ihn nicht getötet, kampfunfähig gemacht oder gut getäuscht haben, kann Vitus plötzlich zum potentiellen Verbündeten werden oder sich hasserfüllt an ihre Fersen heften.

ZURÜCK IM „FLIEGENDEN HASEN“

Wenn die Helden wieder im fliegenden Hasen ankommen, wird der Wirt sie sehr zuvorkommend begrüßen.

So die Helden Cassilerius retten konnten, wird der Wirt ihnen mitteilen, dass er nicht mehr da ist. Ein großer Mann mit schwarzer Lockenmähne habe vor einigen Stunden nach ihm gefragt, und kurze Zeit später haben sie zusammen das Gasthaus verlassen. Seitdem wurden beide nicht wieder gesehen. Wenn er es ihnen nicht gesagt hat, wird Cassilerius den Helden eine Nachricht hinterlassen, schlicht und einfach den Namen des Empfängers der Vitis.

Auf ihrem weiteren Weg können die Helden Cassilerius noch einmal sehen, beziehungsweise das, was von ihm übrig geblieben ist. Außerhalb des Dorfes, einige Schritte vom Straßenrand entfernt, haben er und Leotius sich duelliert. Das Gras ist zertrampelt und blutig, Cassilerius sterbliche Überreste liegen noch immer dort. Er hat zahlreiche Wunden, offenbar hat er sein Leben teuer verkauft. Seine Leiche wurde aber weder verstümmelt noch ausgeraubt, sogar seinen Centurionenring trägt er noch. Nur seine Waffen fehlen, die hat Leotius als Opfergaben mitgenommen.

Sollte Cassilerius bereits tot sein, wenn die Helden den fliegenden Hasen erreichen, wird Meridus ihnen mitteilen, dass jemand nach dem Centurio und dann nach ihnen gefragt hat. In diesem Fall ist Leotius noch da und wartet auf die Helden. Sonst kommt er kurz nach ihnen in den fliegenden Hasen zurück, erschöpft und verletzt vom Duell mit Cassilerius.

Braskaia und Rakuia



ОН ПЕІП, ПІСНІ ПОСН ЕІПЕР!

Leotius will die Vitis. Er weiß von Meridus, dass die Helden mit Cassilerius zu tun hatten, und geht davon aus, dass sie sie jetzt haben. Er geht auch davon aus, dass die Helden nicht genau wissen, was sie da haben. Zuerst versucht er es mit Freundlichkeit, ist aber nicht bereit zu verzichten.

Natürlich können die Helden auch von sich aus an ihn herantreten, schließlich hat der Wirt des fliegenden Hasen ihn beschrieben und er ist noch immer verletzt vom Kampf mit Cassilerius (natürlich nicht, wenn dieser am Gift starb).

Nachdem er sich versichert hat, dass die Helden wirklich diejenigen sind, die mit Cassilerius gesprochen haben und damit vermutlich die Vitis besitzen, kommt er zum Punkt:

„Ihr habt etwas, das euch nicht gehört. Es macht euch eine Menge Ärger. Ich kann euch helfen, wenn ihr wollt. Ich kaufe es euch ab.“

Er kann den Helden helfen, die Diener der Stiergötter, die ihnen noch auf den Fersen sind, loszuwerden, wird es vielleicht sogar als seine Pflicht sehen, mit ihnen zu kämpfen (wenn ihm das richtig nahe gelegt wird).

Sollte sich in der Heldengruppe kein Kämpfer befinden, wird Leotius nicht von sich aus ein Duell fordern, um die Besitzla-

ge zu entscheiden. Er wird aber nicht ablehnen, wenn ihn ein offensichtlicher Nichtkämpfer herausfordert.

Unter Umständen können die Helden ihn davon überzeugen, mit zu Shakir zu kommen und die Angelegenheit dort zu regeln, was diesen allerdings nicht erfreuen wird.

Sollten die Helden Leotius die Vitis verkaufen, im Kampf an ihn verlieren oder sie unter anderen Umständen an ihn abtreten, bedeutet das nicht, dass Vitus oder Braskaia und Rakuia davon wissen und plötzlich aufhören, die Helden zu verfolgen.

Die weitere Reise sollte von dem Gefühl geprägt werden, dass jemand hinter den Helden her ist. Machen Sie ihnen Angst! Die Helden wissen nicht unbedingt, wer noch auf ihren Fersen ist und wer nicht.

Weder Vitus noch die beiden Braziraku-Priesterinnen werden einfach aufgeben, wenn die Helden sie nicht mit sehr guten Ideen in die Irre geführt, abgelenkt oder durch Kämpfe verfolgungsunfähig gemacht haben.

Außerdem ist da noch Leotius, der den Helden ebenfalls das Leben schwer machen wird, wenn sie ihm die Vitis nicht übergeben.

Aber irgendwann sollten sie ihr Ziel erreichen. Das Legionslager, in dem sich Shakir Okaldios als Teil des Stabes aufhalten sollte, liegt am Stadtrand, ist also nicht zu übersehen.

ENDLICH! DAS ZIEL IST NAHE!

Der Posten am Legionslager teilt den Helden mit, dass der Praefect nicht im Lager weilt, sondern in seinem Privathaus. Er kann ihnen auch den Weg dorthin beschreiben.

Wenn sie an der Eingangstür des stattlichen Atriumhauses anklopfen, öffnet ihnen der Haussklave *Tiros* (44, säuerlich dreinblickend, pedantisch) und fragt sie nach ihrem Begehrt. Er teilt ihnen mit, sein Herr erwarte keinen Besuch, und will die Helden nicht einlassen. Wenn sie erklären, dass sie etwas von Shakirs Schwester bringen, teilt ihnen der Sklave mit, sein Herr habe gar keine Schwester.

Jetzt ist es an den Helden, sich nicht verwirren zu lassen und ihr Überredungsgeschick anzuwenden, um trotzdem vorgelassen zu werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der säuerlich dreinblickende Haussklave führt euch ins Atrium. Dort sitzt an einem Tisch ein einzelner, für einen Patrizier schlicht gekleideter Mann und führt einen langsamen Zug auf einem Spielbrett. Als er euch kommen hört,

wendet er den Blick von seiner einsamen Partie zu euch. „Ich bin Shakir Okaldios. Ihr wollt zu mir?“

Shakir erhebt sich nicht, sondern bittet die Helden, bei ihm Platz zu nehmen, und hört sie in aller Ruhe an, stellt Nachfragen und bedauert Cassilerius' Tod.

Einem Helden mit einem Wert in *Brett/Kartenspiele* über 5, der sich für das Spielbrett interessiert, wird deutlich, dass die einsame Partie des Praefecten sehr kompliziert und strategisch ausgeklügelt ist.

Sollte Leotius oder einer der anderen Kriegsgottpriester dabei sein, wird Shakir, sobald er diese erkennt, harsch eine Erklärung verlangen und dann seine Sklaven anweisen, die Priester der Konkurrenz aus dem Haus zu werfen. Natürlich werden weder Leotius noch Vitus oder Braskaia und Rakuia sich das bieten lassen und den Praefecten zum Duell fordern.

Dann ist es an den Helden, die Wogen zu glätten oder selbst zur Waffe (sei sie aus Wort, Stahl oder Magie) zu greifen.

Shakir selbst wird bei einem weiteren Eskalieren der Situation seinen Sklaven seine Waffen holen schicken und gegen den feindlichen Priester vorgehen, auch wenn er in seiner Beweglichkeit durch seinen Hüftschaden deutlich eingeschränkt ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr geendet habt, sieht der Praefect jeden von euch lange an. „Ich danke euch. Was ihr getan habt, war nicht selbstverständlich“, sagt er leise. „Bitte entschuldigt mich einen Augenblick. Tiros!“, ruft er dann nach seinem Sklaven. „Die Herrschaften sind meine Gäste, kümmer dich um sie.“

Er erhebt sich schwerfällig und geht zu dem Hausschrein, der in einer Ecke des Atriums steht. Erst jetzt bemerkt ihr, dass euer Gastgeber hinkt.

Während Tiros die Helden bewirtet, bringt Shakir ein Rauchopfer dar und lässt seiner Trauer freien Lauf.

Danach setzt er sich wieder zu den Helden, plaudert mit ihnen, fragt sie nach ihrer Reise und ihren aktuellen Plänen. Und selbstverständlich bietet er ihnen auch eine Belohnung an.

DER LOHN DER MÜHEN

Shakir kann den Helden Geld geben, als Praefect verfügt er jedoch auch über Kontakte und Einfluss.

Außerdem haben sich die Helden **200 Abenteuerpunkte** und **Spezielle Erfahrungen** in *Götter/Kulte* und einem oder zwei weiteren, zur Lösung passenden Talenten verdient.

АПНАНГ I: DRAMATIS PERSONAE

CASSILERIUS

Erscheinung: Der hagere Centurio hat die Fünfzig bereits überschritten, hält sich aber immer noch so aufrecht, wie man es ihm in den ersten Tagen in der Legion beigebracht hat. Das graue Haar trägt er in einer kurzen Bürste, nur den Bart hat er in den letzten Tagen nicht mehr rasieren lassen.

Cassilerius tarnt sich mit ziviler Kleidung. Er trägt am rechten Mittelfinger einen Bronzering mit der Aufschrift CEN LEG VII (Centurio in der siebten Legion), der seinen Rang angibt. Sollte er gefragt werden, was er ist, gibt er sich als Legionsvete-

ran aus, da er vermeiden will, als Deserteur vor dem Kriegsgericht zu landen (schließlich kann niemand mehr überprüfen, ob er wirklich weggeschickt wurde), bevor er die Vitis übergeben hat.

Hintergrund: Cassilerius stammt aus einer Soldatenfamilie und trat als Jugendlicher in die Legion ein, wo der gradlinige Mann zum Centurio aufstieg. Seine Loyalität gilt nicht so sehr dem Shinxir-Kult als vielmehr Lavinia Pyritia, von deren Tod er ausgeht (und diesen zutiefst bedauert). Er weiß nicht, wie hoch der Wert seiner Fracht wirklich ist.

Funktion: Auftraggeber

Zitate: „Bitte helf mir! Ich flehe euch an, findet die Vitis!“

„Ich habe sie enttäuscht und versagt. Wieso habe ich nicht besser aufgepasst?“

Alter: 54 Jahre **Größe:** 1,76 Schritt

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** blau

Kurzcharakteristik: Treuer Soldat

Eigenschaften: MU 13, KL 11, IN 13, CH 12, FF 12, GE 12, KO 14, KK 13, SO 8; Autoritätsgläubig 8

Talente: Kriegskunst 12, Selbstbeherrschung 13

LAVINIA PYRITIA

Erscheinung: Lavinia Pyritia war eine große, muskulöse Frau mit grauem Haar, die für fast jeden ein freundliches Lächeln hatte. Gekleidet war sie im Feld üblicherweise in Rüstung und die Insignien der Legatin der VII. Legion.

Hintergrund: Obwohl die fast sechzigjährige Legionslegatin der Schicht der Patrizier entstammte, nahm sie, für die Shinxirs oberstes Prinzip die Gemeinschaft war, stets Anteil an dem Leben ihrer Untergebenen, was ihr große Beliebtheit und Loyalität einbrachte. Sie war Mitglied und Oberhaupt einer Kultgemeinschaft von Shinxir-Gläubigen, die vor allem aus Offizieren besteht. Zu der Gemeinschaft gehört auch Shakir Okaldios, in dem Lavinia Pyritia großes Potential als Priester sah: der Grund, ihn zu ihrem Nachfolger als Kultführer zu benennen, indem sie ihm die Vitis schickt.

Funktion: Auftraggeberin

Zitate: „Wir werden hier siegen oder sterben!“

„Streitender Shinxir, steh uns bei!“

Anmerkung: Zu Beginn des Abenteuers ist sie bereits tot.

SHAKIR OKALDIOS

Erscheinung: Shakir hält sich immer sehr aufrecht und ist bemüht, sich seine Gefühle nicht ansehen zu lassen, auch wenn er nicht vermeiden kann, ernst und mitunter sogar melancholisch zu wirken. Für einen Patrizier kleidet er sich ausgesprochen schlicht, das Haar trägt er militärisch kurz, den Bart abrasiert.

Hintergrund: Er trat bereits in jungen Jahren der Legion und der Kultgemeinschaft des Shinxir bei. Ursprünglich war er ein junger Offizier voller Ehrgeiz und Karrieredrang, bis in einer Schlacht sein Pferd getötet wurde und ihn unter sich begrub. Danach verbrachte er viele Wochen auf dem Krankenbett und musste das Laufen neu erlernen. In der Zeit, als jeder Tag Überwindung der eigenen Grenzen bedeutete, fand er wahrhaft zu Shinxir. Er ist ein Mystiker und sucht Shinxirs Willen in der Strategie zu ergründen.

Seine Qualitäten als Strategie und auch der Einfluss seiner Familie und seiner Kultgeschwister haben dafür gesorgt, dass er Legionspraefect ist, trotz seines Hüftschadens und seiner relativen Jugend (mit Mitte 30). In der Legion gilt er als fähig und pflichtbewusst, aber schwer zugänglich.



Cassilerius

Andere Kulte betrachtet er meist mit großer Toleranz, den Dienern anderer Kriegsgötter gegenüber wahrt er von sich aus einen Waffenstillstand. Sein Ziel ist es, Shinxirs Willen so gut wie möglich zu ergründen.

Funktion: Empfänger der Vitis

Zitate: „Diese Vitis ist für unsere Gemeinschaft von größerer Bedeutung als ihr wisst.“

„Himmlicher Feldherr, gib mir Weisheit, deinen Willen zu erkennen, und Kraft, ihn auszuführen.“

Alter: 36 Jahre

Größe: 1,78 Schritt

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: Nachdenklicher Shinxir-Mystiker

Eigenschaften: MU 14, KL 13, IN 13, CH 13, FF 11, GE 10, KO 14, KK 12, SO 11; Lahm

Talente: Götter/Kulte 13, Kriegskunst (Strategie und Taktik) 14 (16), Selbstbeherrschung 10

Besonderheiten: Shakir ist Shinxir-Geweihter und verfügt entsprechend über Karmaenergie.

LEOTIUS

Erscheinung: Leotius ist ein wahrer Hüne an Gestalt mit einer wilden schwarzen Lockenmähne, die in alle Richtungen absteht. Sein ganzes Äußeres ist kriegerisch, nicht ungepflegt,

strahlt aber eine gewisse Achtlosigkeit gegenüber Belanglosem und Weltlichem aus. Über seinem Kettenhemd, in dem er fast alles tut, trägt er einen Mantel mit einem Bild seines Gottes, damit jeder erkennen kann, was er ist. Sein Blick ist stolz und zeigt deutlich sein strotzendes Selbstbewusstsein.

Hintergrund: Leotius fand als Zwölfjähriger zu seinem Gott und verbrachte seine Jugend mit einem Wanderpriester. Er weiß, Handrakor ist nur mit den Starken, und er ist stark. Wenn Nichtkämpfer sich für andere Götter entscheiden, ist ihm das egal, aber ihm fehlt das Verständnis, wie sich ein Kämpfer freiwillig gegen Handrakor entscheiden kann. Wer sich nach einer genauen Predigt über den schwarzen Löwen immer noch gegen diesen entscheidet, ist ein Ketzer. Und Ketzer müssen sterben, egal, wen sie anbeten. Er wahrt dabei durchaus Duellregeln, würde nur in den seltensten Fällen einen offensichtlichen Nichtkämpfer fordern und nie eine Leiche schänden. Aber letztlich ist er von sich selbst überzeugt und will sich vor seinem Gott beweisen, dessen Blick natürlich auf ihm ruht.

Funktion: Gegenspieler, potentieller Verbündeter

Vorgehen: Leotius ist recht direkt, zuerst wird er versuchen, die Helden zu überreden, dann ihnen die Vitis abzukaufen und schließlich wird er ihnen drohen. Gegebenenfalls wird er sich mit den Helden duellieren, im schlimmsten Fall einen Dieb anheuern. Als Einzelperson verfügt er allerdings nur über begrenzte finanzielle Mittel.

Gegen die anderen Parteien würde er prinzipiell natürlich kämpfen, aber momentan ist sein eigentliches Ziel die Erlangung der Vitis. Sollten ihn die Helden aber geschickt davon überzeugen, dass er sich die Vitis bei jemand anderem holen muss, wird er die Helden in Ruhe lassen.

Zitate: „Handrakor, schwarzer Löwe, sieh mich an!“

„Wie könnt ihr es wagen, euch Handrakor zu verweigern? Ihr seid ein Kämpfer!“

„In Shinxirs Heerscharen ist kein Platz für die Taten eines Einzelnen. Aber Ihr seid ein einzelner Mann und vollbringt als Einzelner Großartiges.“

Alter: 24 Jahre

Größe: 1,96 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: Von sich selbst überzeugter Prediger und kompetenter Kämpfer

Eigenschaften: MU 13, KL 11, IN 13, CH 12, FF 10, GE 13, KO 14, KK 15, SO 6; Arroganz 6

Talente: Überzeugen 12

Besonderheiten: Leotius kann nach Meisterentscheid Geweihter sein.

Leotius

Zweihandschwert: INI 12+1W6 AT 15 PA 11 TP 2W6+4 DK NS

LeP 32 (26, wenn er sich mit Cassilerius duelliert hat) **AuP** 30

WS 7 **RS** 3 **MR** 3 **GS** 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (langes Kettenhemd), Wuchtschlag

BRASKAIA

Erscheinung: Braskaia ist eine sehnige Frau mit praktischem, schulterlang geschnittenem Haar, deren Gesichtsausdruck mit ihren Gefühlen schlagartig wechseln kann. Über ihr äußeres

Erscheinungsbild macht sie sich nicht allzu viel Gedanken, sehr wohl aber über den Zustand von Waffe und Rüstung.

Hintergrund: Braskaia wuchs in einem Dorf in einer Kultgemeinschaft des Braziraku auf, zu der ihre Eltern gehörten. Für sie ist der Stierhäuptige Herr des Kampfes, des Rausches, aber auch der Fruchtbarkeit. Sie ist schnell, manchmal auch vorschnell, mit Entscheidungen bei der Hand und liebt alle Arten von Rauschmitteln (mit denen sie sich auch entsprechend auskennt).

Männern gegenüber ist Braskaia sehr misstrauisch. Sie zieht die Gesellschaft von Frauen vor. Wie auch ihre Kultschwester ist sie den anderen Kriegsgottkulten gegenüber eigentlich tolerant, nur mit den Anhängern des Karnothius verbindet beide eine leidenschaftliche Feindschaft. Schließlich verehren diese den falschen Stierhäuptigen, dessen Wildheit nicht Rausch, Fruchtbarkeit und Sieg bringt, sondern nur Tod und Gemetzel. Und gegen den wollen und werden sie vorgehen.

Funktion: Gegenspielerin, potentielle Verbündete

Vorgehen: Die beiden Kultschwestern werden den Helden ihre Hilfe gegen Vitus anbieten, da sie diesen hassen. Um die Vitis, deren wahren Wert sie nicht kennen, selbst zu bekommen, scheuen sie sich nicht, ihr Wort zu brechen, den Helden in den Rücken zu fallen, diese zu verführen, unter Drogen zu setzen, zu bedrohen oder ihnen einen Hinterhalt zu legen. Ein direkter Weg passt zu ihnen ebenso wenig wie Außenstehende hineinanzuziehen (außer um eine Drohnachricht zu überbringen).

Zitate: „Hier, probier mal.“

„Wenn wir den Kerl erwischen, kann er was erleben.“

Alter: 26 Jahre

Größe: 1,73 Schritt

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: Sinnenfrohe Kämpferpriesterin, die nicht lange nachdenkt und gerne austeilt

Eigenschaften: MU 13, KL 11, IN 14, CH 11, FF 12, GE 12, KO 13, KK 13, SO 5; Impulsiv

Talente: Zechen, Heilkunde Gift, Pflanzenkunde

Besonderheiten: Braskaia kann nach Meisterentscheid passende Rauschkräuter (keine Gifte!) dabei haben. Braskaia würde Rakuia niemals zurücklassen.

Braskaia

Säbel: INI 9+1W6 AT 13 PA 13 TP 1W6+3 DK N

LeP 30 **AuP** 31 **WS** 9 **RS** 2 **MR** 4 **GS** 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Wuchtschlag

RAKUIA

Erscheinung: Wie auch Braskaia sieht man Rakuia an, dass sie viel Zeit im Freien verbringt, anders als ihre Kultschwester achtet sie jedoch auf ihr Aussehen. Ihr langes Haar hält sie mit einem Zopf aus dem Gesicht, in das sich mitunter nachdenkliche Züge schleichen. Um den Hals trägt sie ein vom Hohepriester gesegnetes Amulett, das sie vor allem möglichen schützt.

Hintergrund: Rakuia stammt aus dem gleichen Dorf wie Braskaia, sodass die beiden Frauen das gleiche Bild ihres Gottes haben und auch als Kämpferinnen gut aufeinander eingespielt sind. Rakuia ist besonnener als ihre Kultschwester, die sie allerdings meistens erfolglos zu bremsen versucht. Anders

als Braskaia mag sie Männer sehr gerne, hat aber auch keine Hemmungen, Frauen Ratschläge zu geben, damit diese mehr Spaß haben.

Funktion: Gegenspielerin, potentielle Verbündete

Vorgehen: siehe Braskaia

Zitate: „Was? Du bist noch Jungfrau? Du hast ja keine Ahnung, was du verpasst.“

„Der Karnothius-Prediger macht alles falsch. Er versteht einfach nicht, dass der Stierhüptige Fruchtbarkeit und Freude bringt. Und einen falschen Namen gibt er ihm auch.“

Alter: 28 Jahre

Größe: 1,81 Schritt

Haarfarbe: hellbraun

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: Sinnenfrohe Kämpferpriesterin, die weiß, dass sie die Wahrheit kennt

Eigenschaften: MU 13, KL 12, IN 13, CH 12, FF 10, GE 14, KO 12, KK 12, SO 5; Aberglaube 7

Talente: Betören 11, Überreden 12

Besonderheiten: Rakuia würde Braskaia niemals zurücklassen.

Rakuia

Säbel: INI 9+IW6 AT 13 PA 13 TP IW6+3 DK N

LeP 30 AuP 31 WS 8 RS 2 MR 3 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Wuchtschlag

Vitus

Erscheinung: Vitus hat ein gepflegtes Äußeres und begegnet allen, auch seinen Feinden, mit ausgesprochener Höflichkeit, die allerdings herablassend wirken kann. Im Ganzen wirkt er nicht wie ein Kämpfer, sondern „nur“ wie jemand, der sich im Zweifelsfall wehren kann.

Hintergrund: Vitus war ursprünglich ein Söldner, bis er nach einer Niederlage die Macht Karnothius' erkannte, mit dessen Hilfe er seine Feinde besiegen konnte und zum Priester wurde. Er hat den Dienern der anderen Kriegsgötter den Krieg erklärt, schließlich hat Karnothius das auch, und sieht es als ruhmvolles Ziel, dem Stierhüptigen möglichst viele feindliche Priester und Kultgegenstände darzubringen. Natürlich hofft er dabei auch auf Belohnungen seines Gottes.

Seine Schülerin Carilia mag er aufrichtig. Er war es, der ihr Karnothius' Macht gezeigt hat und fühlt sich für sie verantwortlich wie ein Vater. Maldorius dagegen ist für ihn nur ein Werkzeug.

Funktion: Gegenspieler, potentieller Verbündeter

Vorgehen: Vitus' Weg ist der effektive und dabei ist es ihm fast egal, wie dieser aussieht. Aber wenn dabei eine Menge Blut fließt, umso besser. Er scheut sich nicht, die Helden von Carilia bestehlen zu lassen, sie zu bedrohen, zu erpressen oder am liebsten mit ihnen zu kämpfen und sie zu töten.

Carilia wird er zu schützen versuchen, Maldorius wird er, wenn es ihm nützt, wie einen heißen Stein fallen lassen.

Zitate: „Blutsaufender Stier, dies ist für dich!“

„Ihr unterstellt mir einen Diebstahl? Wie kommt ihr zu dieser Schnapsidee?“

Alter: 39 Jahre

Größe: 1,74 Schritt

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: Blutdürstiger, zielorientierter Kämpfer mit höflich-kühler Maske und unerwarteten Vatergefühlen

Eigenschaften: MU 14, KL 12, IN 13, CH 13, FF 9, GE 12, KO 15, KK 13, SO 6; Blutdurst 6, Bluttausch, Grausamkeit 8, Jähzorn 7

Talente: Überreden (Einschüchtern) 12 (14)

Besonderheiten: Vitus verfügt durch seinen Minderpakt über die Schwarze Gabe *Lähmende Furcht* (WdZ 244), ein Geschenk Karnothius' an ihn.

Vitus

Schwert: INI 11+IW6 AT 16 PA 12 TP IW6+4 DK N

LeP 33 AuP 33 WS 10 RS 0 MR 5 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Sturmangriff, Wuchtschlag

CARILIA

Erscheinung: Carilia hält sich meistens im Hintergrund, oft mit leicht eingezogenem Kopf, bemüht, nicht aufzufallen. Ihr dunkelblondes Haar trägt sie kinnlang, sodass es ihr manchmal in die Augen hängt.

Hintergrund: Die gerissene Jugendliche wurde von Vitus aus einer Straßenbande rekrutiert, auf Karnothius' Weg geführt und spielt ihm die Tochter vor. Sie hatte eine Menge über das Diebeshandwerk gelernt, bevor Vitus beschloss, aus ihr seine Schülerin zu machen, und hat noch immer geschickte, schnelle Finger. Letztlich ist sie sich selbst die Nächste, sodass sie unter Umständen Vitus im Stich lassen würde, wenn sich das Blatt gegen ihn wendet. Und damit ist sie schon weiter auf Karnothius' Weg gegangen, als Vitus weiß und wahrhaben wollen würde.

Maldorius behandelt sie wie einen Gegenstand und wäre ihn lieber heute als morgen los.

Funktion: Gegenspielerin, potentielle Verbündete

Zitate: „Ich hab damit nichts zu tun.“

Alter: 17 Jahre

Größe: 1,69 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: Jugendliche Diebin, der andere wenig bedeuten

Eigenschaften: MU 12, KL 11, IN 12, CH 11, FF 14, GE 13, KO 12, KK 11, SO 4; Goldgier 8

Talente: Schleichen 11, Taschendiebstahl 11

Besonderheiten: Carilia wird im Zweifelsfall die Flucht ergreifen.

Carilia

Schwert: INI 11+IW6 AT 11 PA 9 TP IW6+4 DK N

LeP 29 AuP 32 WS 6 RS 0 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Waffenloser Kampfstil Gossenstil

MALDORIUS

Erscheinung: Maldorius ist groß und stark und hat oft einen leicht verständnislosen Gesichtsausdruck, wobei seine blauen Augen noch größer wirken.

Hintergrund: Vitus hat Maldorius vor ein paar Jahren aus der Gosse gezogen, gab ihm genug zu essen und beschützte ihn.

Das reichte Maldorius so lange, bis er sah, dass zwischen Vitus und Carilia echte Bande entstanden. Er begreift, trotz seiner eher kindlichen Dummheit, dass er benutzt wird, womit er unglücklich ist. Es fehlt ihm aber an Entschlusskraft und Möglichkeiten, von sich aus etwas daran zu ändern, denn er hat große Angst davor, plötzlich allein auf sich gestellt zu sein. Die Tatsache, dass Vitus ihn für stohdumm hält, hat den Priester bisher davon abgehalten, Maldorius seinen Gott nahezubringen, was dazu führt, dass Maldorius sein eher sanftes Gemüt bewahrt hat.

Carilia mag er weitaus weniger als Vitus, schließlich ist sie daran schuld, dass Vitus ihn nicht mehr so gerne mag.

Funktion: Gegenspieler, potentieller Verbündeter

Zitate: „Das versteh ich nicht.“

„Früher war Vitus viel netter zu mir. Aber seit er Carilia hat, mag er mich nicht mehr.“

Alter: 33 Jahre

Größe: 1,89 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: Schlichter, starker Mann mit eigentlich eher sanftem, etwas vertrauensseligem Gemüt

Eigenschaften: MU 11, KL 8, IN 12, CH 10, FF 11, GE 12, KO 13, KK 15, SO 3

Talente: Athletik 11

Besonderheiten: Falschheit und Lüge sind Maldorius unverständlich.

Maldorius

Waffenlos: INI 9+IW6 AT 11 PA 11 TP IW6+1 DK H

LeP 31 AuP 30 WS 9 RS 0 MR 2 GS 8

Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil Gossenstil

АПНАП II: АРТЕФАКТЕ

Die Vitis Shīpxirīs

Die Vitis ist etwa 0,8 Schritt lang und läuft zu einem Ende hin leicht zu. Viele Hände haben das dunkle Holz und die drei goldenen Bänder um das dickere Ende gegriffen.

In der Shinxirkultgemeinschaft aus Legionsoffizieren, der sowohl Shakir Okaldios als auch Lavinia Pyritia angehören, ist sie das Zeichen des Führers der Gemeinde. Damit hat sie einen hohen Symbolgehalt. Ein karmales Artefakt ist sie nicht (nach Meisterentscheid kann sie das aber natürlich sein).

AUF ANPEPFADEN

von Christian und Judith Vogt

Dank an die Testspieler Alexandra Prima, Alexandra Secunda, Anne, Christoph, Dietmar, Klaus, Lydia, Marc, Nils, Stefan, Tobias.

Stichworte zum Abenteuer: Vermächtnisse der Al'Hani und des Satu-Kults, Praetorianer, Bosparan, zwei Zeitebenen mit zwei Heldengruppen

Ort: Bosparan, Zyklopeninseln

Zeit: 385 v.BF, ca. 1034 BF

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: hoch

Erfahrung (Helden): Erfahren

„Magna Mater Serpentis, nimm dieses Leben an dich – doch wie die Schlange nur die Haut abstreift und nicht ihr Leben, wie die Schlange nach der Starre des Winters zu neuem Leben erwacht, so hüte auch Clavias Leben. Hüte es in Stille und Verschwiegenheit, bis der Winter unserer dunklen Zeit vorüber ist. Hüte es vor den Ratten, die die Schlängeneier stehlen und verzehren. Hüte es vor der Sonne, die den noch zarten Leib der sich häutenden Schlange zu verbrennen sucht.

Mokoscha, Herrin des Schwarms, die du dein Leben gabst, um als

Funke in jedem von uns zu wachen – setze deinen Funken wie einen Stachel in die Herzen dieser Menschen. Der Stachel soll tief sitzen und über Jahre und Jahrhunderte, durch Winter und Sommer und wieder Winter von Mutter zu Sohn, von Vater zu Tochter gegeben werden, bis die Schlange erneut erwacht und eine neue Zeit heranzieht.

Ich, Sahina Veneta, besiegle diese Worte – besiegle diese Taten – besiegle euren Schwur. Die Schwarmseele zeichnet euch – solange ihr lebt und darüber hinaus.“



EINLEITUNG

Das vorliegende Abenteuer bildet eine Brücke zwischen dem gegenwärtigen Aventurien und den Dunklen Zeiten. Es eignet sich daher hervorragend als Einstieg in diese Epoche. Innerhalb einer in der aventurischen Gegenwart (z.B. im Jahr 1034 BF) angesiedelten Rahmenhandlung erfahren die Helden von ihrem in die Wiege gelegten Schicksal, welches es nun zu erfüllen gilt.

Die Spieler führen im eigentlichen Abenteuer die Urannen ihrer Helden im Jahr 385 v.BF, um das Erbe zweier dem Un-

tergang geweihter Kulte für die Zukunft zu bewahren. Mit minimalen Änderungen kann die Handlung aber auch in einem beliebigen anderen Jahr der Dunklen Zeiten während oder vor der Regierungszeit Jel-Horas' angesiedelt werden.

Wenn Ihre Spieler schon etablierte Helden für die Dunklen Zeiten besitzen oder kein Interesse am Spiel im gegenwärtigen Aventurien besteht, ist es ohne weiteres möglich, auch die Rahmenhandlung während der späteren Dunkleren Zeiten anzusetzen oder ganz entfallen zu lassen. Sie bietet allerdings zusätzlichen Reiz und Motivation für die Spieler.

Dieses Abenteuer ist sehr offen strukturiert und lässt bis auf wenige Einschränkungen viele Handlungsoptionen zu, um den Ausgang der Geschichte aus den Entscheidungen der Helden folgen zu lassen. Von Ihnen, werter Spielleiter, wird daher etwas Eigenleistung und Improvisation verlangt. Auch von den Spielern wird ein gewisses Maß an Initiative gefordert, um die zahlreichen Optionen überhaupt nutzen zu können. Sie und Ihre Spieler werden eine sich frei entfaltende Handlung jedoch sicher zu schätzen wissen.

Die Handlung während der Regierungszeit von Dalek-Horas I. ist lose mit den beiden Romanen **Herr der Legionen** und **Herrin des Schwarms** verknüpft, welche einige Hintergründe der Geschichte näher beleuchten. Das Abenteuer kann natürlich vollständig losgelöst von diesen Romanen gespielt werden.

HELDENAUSWAHL

Für den Gegenwartsteil sind im Prinzip alle Heldentypen geeignet. Es gibt allerdings die Einschränkung, dass fanatische Hexenverbrenner oder ähnliche „Lausbuben“ in Konflikt mit anderen Gruppenmitgliedern geraten könnten, wenn es um die Bergung satuarischer Relikte geht. Eine wichtige Einschränkung betrifft die Nichtmenschen: Während es in über 40 Generationen leicht möglich ist, dass ein Halbork oder Hjaldinger der Urahn eines Moha, Bornländers oder gar Elfen sein könnte, ist dies Zwergen schlicht nicht möglich. Dieser Heldentyp erfordert daher, dass sein Urahn ebenfalls ein Zwerg gewesen sein muss.

Die Ahnen der Helden sind nur in insofern eingeschränkt, dass keine Gegner des Satu-Glaubens zugelassen sind und Exoten zur Zeit von Dalek-Horas I. deutlich stärker hervorstechen, wobei hier z.B. auch Zwerge und Tulamiden zu dieser Gruppe zählen. Grolme scheiden als Helden leider aus, es sei denn, man möchte in der Zukunft ebenfalls einen Grolm spielen. Wir empfehlen zudem, einem erstellten Ahnen 1.000 AP zur Verfügung zu stellen.

Vorgefertigte Helden für die Dunklen Zeiten finden Sie z.B. im **AB 148**.

Wenn Sie Ihre Spieler mit dem Zeitsprung der Handlung überraschen wollen, können Sie einige geeignete Heldentypen im Vorfeld ausdrucken und zur Auswahl stellen.

Ein Wort zur Stimmung

Das Abenteuer lebt vom Flair des hunderttürmigen Bosparan. Um dieses zu vermitteln, können Sie als Meister einige Hilfsmittel verwenden: Das Licht und der Geruch von Öllampen passen sehr gut, ebenso mediterrane Fingerspeisen (insbesondere an dem Spielabend, an dem die Orgie stattfinden soll). Reichen Sie Mulsum, einen einfach herzustellenden historisch-römischen Aperitif, oder die Käsepaste Moretum. Rezepte dazu bietet das Internet. Ihre Spieler werden das sehr zu schätzen wissen. Musikalisch empfehlen sich die lateinischen Songs der Gruppen FAUN und OMNIA sowie der Soundtrack zur HBO-Serie „Rome“.

HINTERGRUND

PER OCVLOS YMRAE

Das Bosparanische Reich nach dem Tod des *Fran-Horas* befindet sich in einem Zustand innerer und äußerer Schwäche. Korruption und Dekadenz prägen das Leben der Hauptstadt, während die Provinzen des Reichs im Chaos versinken. Bald wird *Jel-Horas* Bosparan von plündernden Hjaldingern befreien und später die Kultur der Al'Hani unter den Caligae der Legionen zertreten.

In dieser Zeit wird auch der karmale Zweig des Satu-Kultes, die Erdruferinnen, von namenlosen Einflüsterungen unterwandert, woraufhin sich die magisch begabten Schwestern, die Satutöchter, gezwungen sehen, die Erdruferinnen zu jagen und auszulöschen (siehe dazu **SüB 23**). Auch der Satu-Kult wird einst von Dienern des Brajanos ins Verborgene getrieben werden. Norbarden und Hexen werden die Erben der einst mächtigen Gestürzten sein, doch viele ihrer Geheimnisse werden verloren gehen.

Dieses düstere Schicksal wird von der alhanischen Zauberpriesterin und Prophetin *Melea* im Tanz der Bienen vorausgesehen. Die Vision betrifft nicht nur den Untergang des eigenen Volkes, sondern auch den Satu-Glauben, der manche Ähnlichkeit mit der matriarchalisch geprägten Religion der Al'Hani aufweist. Daher strebte die sich als wohlhabende bosparanische Patrizierin ausgebende Alhanierin nicht nur danach, das Ohr des Horas zu gewinnen, um eine Verschonung ihres noch starken und stolzen Volkes zu erreichen, sie wandte sich auch an die Satu-Priesterschaft. Ihre Vorstellung von einer gemeinsamen Schutzgöttin und ihre Warnungen finden aber nur bei einer Minderheit der Erdruferinnen Gehör.

Gemeinsam stiften Melea und eine Schlangen-Sekte der Satu-Priesterschaft in der Hunderttürmigen, die zahllose Schreine beherbergt, einen kleinen Tempel, der ihren beiden Göttinnen, der geachteten Satu und der verbotenen Heshinja, geweiht sein soll: Den Tempel der Magna Mater Serpentis. Hier sollen beide Kulte gemeinsam unter dem Schutz ihrer Muttergöttin, die zwei und doch eins ist, für ihr Überleben beten können.

Im Jahre 385 v.BF, währen der Regierungszeit des dekadenten *Dalek-Horas I*, dient im wenig bekannten Magna-Mater-Serpentis-Schrein nur noch die junge Erdruferin *Clavia* gemeinsam mit wenigen Tempelhelfern ihrer Göttin. Als Clavia erfährt, dass die meisten Erdruferinnen nicht nur dem Gott ohne Namen verfallen, sondern für diesen Frevel von den Satutöchtern fast ausgerottet worden sind, beschließt Clavia, ihr Wissen um die Geheimnisse des karmalen Zweigs, beispielsweise das Ritual zur Weihe neuer Erdruferinnen, später als Primärliturgie der Satuaria bezeichnet, sicher zu verwahren und in weniger unsicheren Zeiten den Erben ihres Kultes zu schenken.

Da ein solches Vorhaben aber ihre Kräfte übersteigt, bittet sie die Patrizierin *Sahina von den Venetern*, die Enkelin von Melea und inzwischen mehr Bosparanerin als Alhanierin, um ihre Unterstützung. Clavia gelingt es, Sahina davon zu überzeugen, den Körper der Erdruferin und damit ihr Wissen mumifiziert zu bewahren und gemeinsam mit alhanischen Rollsiegeln und Schriftzeichen sowie Zaubern der Satu auf einer der zahlreichen Insel Cyclopeas zu verstecken. Dazu benötigt Sahina aber ein Artefakt der Al'Hani, welches sich in der Hand des Praefect-Magus der Praetorianer befindet. Und um dieses zu erlangen, sind echte Helden vonnöten ...

... ΕΙΠΕΝ WIMPERNSCHLAG SPÄTER

Während einer bosparanischen Orgie werden die Helden beauftragt, die Schwarmseele (siehe **Anhang II** auf Seite 90) vom Praefectus-Magus der Praetorianergarde zu stehlen. Dies stellt den Hauptteil des Abenteuers dar. In der Wahl ihrer Mittel haben die Helden von einem Einbruch über einen Überfall bis zu einer Intrige freie Hand. Gleichzeitig schmiedet der Kult des Namenlosen eine Intrige gegen Clavia und versucht, die Helden für seine Zwecke einzuspannen. Sollte dies den Kultisten nicht gelingen, wird Clavia von den Helden und Sahina in einem Ritual mumifiziert und in einer sicheren Zuflucht auf Cyclopea eingeschlossen werden. Die Helden werden das Wissen um den Ort durch ihre Ahnen in die Zukunft weiter geben bis in eine Zeit, zu der es wieder sehr geschätzt werden wird.

PER OCVLOS FATAS

Im gegenwärtigen Aventurien erreichen die Helden, einem inneren Drang folgend, die Zyklopeninsel und bergen die Mumie (natürlich nur, wenn sie Clavia auch in der Vergangenheit geholfen haben). In der Ruhestätte kommt es allerdings zu einem Konflikt mit zwei weiteren Parteien – einem Hexenzirkel als Erbe der Satutöchter und einer Dienerin des Namenlosen samt untoten Zyklopen – und zu einem chaotischen Finale. Sollten die Helden bestehen, bleibt zu entscheiden, was mit dem eventuell bedeutsamen Wissen aus der Vergangenheit nun zu tun ist.

PRÆLUDIVM – DIE GEGENWART

Je nachdem, ob die Helden bereits alte Bekannte sind oder Fremde, reisen sie gemeinsam oder auf unterschiedlichen Wegen, wahrscheinlich auf Booten, zu einer kleinen Zyklopeninsel nahe Païlos.

Ein Bienengeist, auf den später noch genauer eingegangen wird, weckt in den Helden einen inneren Drang, diese Insel aufzusuchen, dem sie unbewusst folgen. Magische Untersuchungen zeigen keine Anzeichen von Beherrschungsmagie.

Das Abenteuer beginnt am Strand der Insel, mitten im Geschehen der Handlung. Ob überhaupt und wie sie die Anreise für Ihre Gruppe gestalten, wissen Sie am besten. Während der Anreise träumen die Helden allerdings immer wieder von einer Biene, von einer antiken Großstadt – offenbar Bosparan – und von einer Insel, was eine Folge der rituellen Beeinflussung ihrer Ahnenlinie durch alhanische Zauberei ist.

Sollte es sich bei den Helden um alte Bekannte handeln, erklären Sie die Bekanntschaft ihrer Urahnen nicht als unwahrscheinlichen Zufall, sondern deuten Sie eine schicksalhafte Verbundenheit der Gruppe aufgrund der Ereignisse der Vergangenheit an.

Im anderen Fall wissen die Helden zunächst nicht, warum sie sich hier mit Wildfremden eingefunden haben.

Warum entscheidet der Bienengeist, genau jetzt das Geheimnis des Verstecks zu lüften? Auch wenn es die Helden nie erfahren werden, nehmen wir hier an, dass die Ereignisse um Borbarad und die Heptarchien ein Wiedererlangen des Wissens einerseits nötig machten, andererseits der Zeitgeist wieder aufgeklärt genug ist, dass das Wissen nicht zwingend als Ketzerei vernichtet werden wird. Sehen Sie für Ihre Gruppe allerdings individuelle Gründe, sind diese sicher vorzuziehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Küste einer unbenannten Insel im Südosten des stolzen Païlos. Ihr seid hier versammelt, am Ziel eurer Reise, einer Reise, deren Grund euch nicht bewusst ist. Ihr betrachtet das Madamal in der sternklaren Vollmondnacht und wartet darauf, dass Mada euch den Weg zu eurem Ziel weisen wird. Manche von euch kennen sich bereits, andere haben sich nie zuvor gesehen. Aber ihr seid alle aus demselben Grund an diesem Ort. Und die Ereignisse, welche zu eurer Anwesenheit hier führten, liegen fast anderthalb Jahrtausende zurück – in Bosparan 385 Jahre vor seinem Fall. Und diese Ereignisse wollen wir genauer beleuchten ...

DIE ΔΥΠΚΛΕΠ ΖΕΙΤΕΝ – ΑΠΠΟ XVI ΔΑΛΕΚΙ (385 v.BF)

Eine weitere Person befindet sich bereits hier am Strand: Chasina, die Nachfahrin des Mironos, deren Hintergründe im Postludium verdeutlicht werden (siehe Seite 86).

ΔΙΕ ΑΗΠΕΝ

Wenn Ihre Spieler noch nie während der Dunklen Zeiten gespielt haben, geben Sie ihnen eine kleine Einführung: Erwähnen Sie Fran-Horas und die erste Dämonenschlacht mit ihren Folgen, den Limitantes, die Dekadenz und das römische Flair Bosparans. Die Helden sollten in jedem Fall eine Verbundenheit mit oder Abhängigkeit vom Satu-Kult, der Familie der Veneter oder dem Volk der Al'Hani aufweisen (Verwandtschaft mit Clavia, Freundschaft, Lebensschuld, Geldschulden, Verpflichtungen). Dies lässt sich gerade bei einem Neueinstieg leicht in den Hintergrund integrieren. Aber auch für alte Hasen lässt sich ein Heldenhintergrund subtil nachträglich anpassen. Im Fall einer bereits zusammengeschweißten Gruppe reicht es vollkommen aus, wenn einer der Helden eine solche Verbundenheit verspürt. Eine Satu-Priesterin als Heldin sollte von vornherein eine Freundin Clavias sein und noch nichts vom Verderben der Erdruferinnen wissen oder dies zumindest

in Clavias Fall anzweifeln. Exoten wie Tulamiden, Hjäldinger, Mohas, Elfen oder Zwerge werden von Sahina unter ihren Schutz genommen. Eine Plakette um den Hals ist zwar entwürdigend, weist sie aber als Sahinas Schützlinge aus, womit sie in der Stadt mehr oder weniger sicher sind vor Sklavenfängern, die interessante Objekte für Arena oder Theater suchen. Selbst horastreue Helden sollten keine Scheu haben, den Praetorianer zu bestehlen, denn diese von Fran-Horas ins Leben gerufene Leibgarde ist zu Daleks Zeiten ohnehin als korrupt und nicht vertrauenswürdig verschrien (im Zweifel kann diese Information durch Kontakte oder eine einfache *Staatskunst-* oder *Geschichtswissen*-Probe erlangt werden).

In diesem Kapitel werden auch die Ahnen als Helden bezeichnet.

FAMILIΕΠΝΑΜΕΝ ΙΜ ΒΟΣΠΑΡΑΝΙΣΧΕΝ ΡΕΙΧ

Je nach Familie und Zeit war es üblich, sich entweder einen direkten Nachnamen zu geben (Veneta), oder sich der gesamten Familie zu zuordnen (von den Venetern). Dementsprechend sind beide Formen gültig und werden von den Bosparanern unterschiedlich benutzt.

KAPITEL I: ES BEGANN MIT EINER ORGIE

„Immer noch keiner nackt?“

—der Grolm Gelnok beim Eintreffen auf einer Orgie

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Abend ist bereits hereingebrochen, und die Straßen Alt-Bosparans werden für Fuhrwerke freigegeben. Ihr überquert das Forum des Seneb-Horas, das etliche, bunt bemalte und prunkvoll mit Gold verzierte Militärstatuen schmücken. Wenige Straßenzüge weiter, so verrät es die Einladung, steht das Stadthaus der Familie Veneta. Das großzügige Gebäude mündet auf die Straße in einer blau gestrichenen Tür, auf der kürzlich erst einige obszöne Krakeleien überpinselt wurden. Ein muskulöser Wächter lässt euch ins Innere des Hauses ein – ins Atrium, das von einem Zimmerbrunnen geziert wird. Es duftet bereits nach erlesenen Speisen und Honig. Stimmengewirr schlägt euch aus dem Speisesaal (*Triclinium*) entgegen. Sofort empfängt euch Sahina, eine hochgewachsene, schlanke Mittvierzigerin mit schwarzen Locken, die jeden einzelnen von euch, allerdings mit einem prägnanten Augenmerk für die richtige Reihenfolge, erfreut an den Schultern fasst und auf die Wangen küsst. Sie führt euch herein – das Festmahl hat bereits begonnen.

Diese Szene dient vor allem dazu, die Helden mit Bosparan und dem Zeitgeist vertraut zu machen. Zur Ausgestaltung der Stadt Bosparan legen wir Ihnen das entsprechende Kapitel aus **SüB 51ff.** ans Herz.

Die Helden sind entweder aufgrund einer Einladung der Matriarchin der Familie Veneta, Sahina, oder der Satu-Priesterin Clavia auf der Feier. Da Sahina Clavias Anliegen nicht den Respekt zollt, der ihm zusteht, gleichzeitig ihre Orgie aber mit interessanten und ungewöhnlichen Gästen hervorheben will, wählt sie diese Gelegenheit, Mercenarii für Clavias Vorhaben zu gewinnen und einzuweisen. Sahina sind daher exotische und damit interessante Helden, Gladiatoren, Bestienjäger aus den Provinzen, Elemiten oder gar Zwerge oder Elfen zum Herumzeigen sehr willkommen. Clavia hingegen ist über Ort und Zeit für den Beginn ihres bedeutenden Vorhabens sichtbar unglücklich. Sahina tritt als selbstsichere, charmante und bestimmte Gastgeberin auf, während Clavia unsicher und verloren wirkt.

Die Feier spielt sich in einem großen Festraum ab, der von zahlreichen Kohlebecken und Öllampen erleuchtet wird. Ein prunkvoller Hausaltar wird von Figuren der Hausgötter geschmückt, denen ebenfalls Essen dargereicht wird. Domina Sahina ist unangefochtene Herrin der Familie, ihr Mann und ihre zwei anwesenden Söhne sind dem Familienoberhaupt wie in Bosparan üblich zu absolutem Gehorsam verpflichtet.

Um Ihre Spieler in die Lebenswelt Bosparans eintauchen zu lassen, bietet es sich an, die Orgie zunächst mit Hilfe der folgenden Szenen auszugestalten:

☞ Überall herumhuschende Sklaven versuchen, es den Gästen an nichts fehlen zu lassen, werden dabei aber, wie im Bosparanischen Reich üblich, wie Tiere behandelt oder bestenfalls ignoriert.

☞ Grolme sind nicht mehr gut gelitten in Bosparan zu dieser Zeit. Nichtsdestotrotz unterhält Sahina Geschäftsbeziehungen

zu einem dieser Geschöpfe und zeigt ihn auf der Orgie herum. Sprechen Sie naseelnd langgezogen und sparen Sie nicht mit spöttischen und anzüglichen Kommentaren.

☞ Speisen werden liegend eingenommen. Serviert werden Speisen wie Moretum und Olivenbrot zu verdünntem Wein (unverdünnter Wein gilt als unkultiviert) und Mulsum, kandierte Blüten, Gänsestopfleber und Hasenschulter, Austern und Singvögel in Mulsum, zum Nachtschisch ein gewaltiger Schichtkuchen mit gezuckerten Bienen.

☞ Bedeutende Patrizier finden in den Helden je nach ihrem Sozialstatus interessante Gesprächspartner, vulgäre Bürger oder schillernde Ausländer, die den Mächtigen kurz im steten Kampf gegen die Langeweile eine Stütze sein könnten. Übliche Gesprächsthemen sind beispielsweise das jüngste Verbot der Nekromantie, die Vorliebe des Horas für dunkelhäutige Sklavinnen, die Erfolge der Legio V in Garetia, die Eigenheit der Hjaldinger, Hosen zu tragen, die beunruhigenden Ambitionen des Praefectus-Magus der Praetorianer, die Unübersichtlichkeit der vielen Kulte in der Hunderttürmigen oder der schlechte Zustand der Thermen.

☞ Eine leicht bekleidete Tänzergruppe, verkleidet als Nymphen und widdergestaltige Leuthansjünger, spielt auf Harfen und Doppelflöten das Stück „Paranja im Garten“.

☞ Gerüchte von den tollen Zauberweibern der Al'Hani und den schrecklichen Praktiken von Tulamiden und Wudu machen hinter vorgehaltener Hand die Runde.

Ein Volk zu Bewahren

Sobald Sahina Zeit findet, also bevor Ihre Spieler beginnen, sich zu langweilen, lädt die Zauberpriesterin die Helden und Clavia sowie deren Vertrauten Mironos in einen Nebenraum, der von Dutzenden Kerzen erleuchtet wird, die hinter den maskenhaften Gesichtsabdrücken der Ahnen Sahinas flackern und dadurch den Raum in eine erhabene, aber auch bedrohliche Atmosphäre tauchen.

Sahina verlangt einen Schwur von den Helden, über das Gesagte Stillschweigen zu wahren. Danach klärt Clavia die Helden als Freunde des Satuglaubens oder als Verbündete der Al'Hani über die Hintergründe der Prophezeiung von Sahinas Großmutter und den Magna-Mater-Serpentis-Tempel auf. Sie berichtet von ihrem Plan, Artefakte und niedergeschriebene Riten der beiden Kulte sowie ihren eigenen Körper und Geist für die Zukunft zu bewahren. Sahina Veneta sei in der Lage, einen Zauber zu wirken, der dieses Vorhaben gelingen lassen kann. Für diesen Zauber jedoch benötigt Sahina ein Artefakt ihres Volkes, einen Teil der Schwarmseele (siehe Seite 90). Dieser befindet sich aber als Magierstab im Besitz des Präfekten der Praetorianer. Und hier kommen die Helden ins Spiel.

Die etwas abwesend wirkende Sahina will ihre Orgie nicht zu lange unbeaufsichtigt lassen, bietet den Helden aber zusätzliche 20 Aureal pro Person, ein kleines Vermögen in dieser Zeit, als Belohnung, die Hälfte im Voraus. Zusätzlich verspricht sie großmütig den Dank des Satu-Kultes sowie der Familie Veneta.

Clavia verschweigt bei ihren Ausführungen die Unterwanderung ihres Kults durch das Rattenkind, um kein unnötiges Misstrauen bei den Helden zu wecken.

DIE HERRIN DER LUST

Danach mögen sich die Helden noch auf der Orgie vergnügen, so lange sie wollen. Nachdem statt des geladenen Horas allerdings nur ein äußerst beliebter Ausrufer der Feier die Ehre erweist, gibt die übel gelaunte Sahina einer Sacerdos des Bel'Quelel-Kults freie Hand, die Orgie zu einem unvergessenen Abend werden zu lassen. Clavia und Mironos nehmen zunächst auch am zügellosen Rausch teil, ziehen sich aber vor den größten Ausschweifungen zurück. Bald gerät das Gelage allerdings völlig außer Kontrolle:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der feiste Ausrufer kriecht, völlig betrunken, auf allen Vieren durch den vergossenen Wein, die Scherben der luxuriösen Gläser und zertretene Austern. Angetrieben wird er mit einer Gerte von der Priesterin der Bel'Quelel, die alle nur Domina nennen. Er stößt Laute aus, die sich irgendwo zwischen Lust und Angst befinden, sein Blick irrt über euch hinweg und jagt euch einen Schauer über den Rücken ...

- ☞ Die Paktiererin und, da das Silem-Horas-Edikt noch nicht erlassen ist, anerkannte Sacerdos (Priesterin) ruft die Macht ihrer dunklen Herrin, um alle Hemmungen der Gäste abzustreifen.
- ☞ Eine Geweihte der Gyl dara verlässt daraufhin empört die Villa.
- ☞ Tänzer und Sklaven werden von Patriziern missbraucht.
- ☞ Eine Raubkatze, eigentlich zur Unterhaltung hier, fällt die Gäste an.

Fleckenpanther

Prankenrieb: INI 12+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W6+2 DK H

Biss: INI 12+1W6 AT 15 PA 11 TP 2W6+1 DK H

LeP 40 AuP 45 WS 7 RS 2 MR 1/6 GS 16

Besondere Kampfregelein: Anspringen (8) ,Hinterhalt (10) / Gezielter Angriff/Doppelangriff (Prankenrieb und Biss), Verbeißen

Es bleibt den Helden überlassen, das Schauspiel zu genießen oder das unmoralische Treiben zu beenden. Eventuell wurde



Clavia

durch die Ausschweifungen ja auch ein erster Zweifel an der Rechtmäßigkeit des Vorhabens von Sahina und Clavia gesät, was später noch von Bedeutung ist.

KAPITEL II: IM PANTHERBAU

„Die Garede stirbt, aber sie ergibt sich nicht. Bosparan Victor!“
—Praetorianer Triburia vor einer Schlacht in Garetia

In diesem Abschnitt werden die Helden (hoffentlich hoch motiviert aufgrund ihres Hintergrundes) versuchen, einem der mächtigsten Männer der Stadt, dem Praefect der Praetorianer, den Magierstab zu entwenden. Sie sollten Ihren Spielern hierfür recht freie Hand lassen, da viele Wege zum Ziel denkbar sind. An dieser Stelle werden wir Ihnen alle nötigen Informationen zum Alltag und zur Bedeckung des Praefectus-Magus Maximus Ancernius zur Verfügung stellen, die für den vorliegenden Abschnitt notwendig sind. Außerdem werden wir auf einige Möglichkeiten zum Diebstahl des Stabs hinweisen. Die Details überlassen wir Ihrer kundigen Ausgestaltung. Ancernius und seine Bedeckung sind allerdings sehr erfahren, machen Sie es Ihren Helden also nicht zu leicht.

Beachten Sie, dass die Praetorianergarde einen eigenen, abgeschlossenen und verschworenen Mikrokosmos darstellt.

In der Garde ist man kein Bürger und kein Legionär mehr, sondern Praetorianer. Man lebt und stirbt für den Horas, solange man sich verpflichtet hat – ein entbehrungsreiches, manchmal erniedrigendes, aber stets stolzes Leben.

Eine Heirat ist ebenso wenig erlaubt wie ein ausgeprägtes Privatleben. Die Praetorianer sind die besten Kämpfer des Reichs, sein dunkler Glanz, sein Ruhm, seine Blüte.

Als höchster Gott der Praetorianer gilt der blutige Kor, aber auch andere Götter werden in Ehren gehalten, darunter heimlich der in Bosparan als Insektenkult bereits geächtete Hornisengott Shinxir.

Die unter Fran-Horas gegründete Leibgarde des Kaisers gilt im Volk als brutal, rücksichtslos und unbeirrbar. Niemand kann sie aufhalten. Die Praetorianer tragen dunkelrote Mäntel und

schwarze Halstücher. Jede Decurie wird von einem Centurio-Magus geführt. Weitere Details finden Sie in **SüB 15**. Zu den Schattenseiten der Garde gehört allerdings auch, dass sie immer wieder in Umtriebe zum Sturz eines Horas verwickelt sind und daher nicht in der Gunst des jetzigen Kaisers stehen.

DER PRÄFEKT

Ancernius Martianus Ancernitus, Praefectus-Magus, hält sich für gewöhnlich im Kastell seiner Garde auf, dem Castrum Travinum im Norden jenseits des Yaquiros (siehe V4 auf der Bosparankarte in **DDZ**). Das Lager gruppiert sich um einen Schrein Travinas, der Schutzgöttin des Hügels Travian, und umfasst verschiedene Wirtschaftsgebäude, Ställe, die Kommandantur und vor allem Quartiere. Es ist durch Erdwälle und gut bemannte hohe Mauern aus Stein gesichert. Aufgrund seiner vielen Feinde rechnet Ancernius mit einem Attentat oder gar mit einem bewaffneten Machtkampf um sein Lager. Daher ist ein Einbruch nur unter äußerst widrigen Bedingungen durchzuführen (was sich durch Proben auf *Gassenwissen* oder *Kriegskunst* in Erfahrung bringen lässt). Sollten sich die Helden trotz der verschworenen Praetorianergesellschaft hinter gut bewachten Mauern von Einbruch oder Infiltration des Castrums nicht abbringen lassen, legen wir die Ausgestaltung aufgrund des zur Verfügung stehenden Rahmens dieses Bandes in die Hände des Meisters. Gehen Sie hierbei davon aus, dass sorgfältige Kontrollen von Warenlieferungen, regelmäßige Patrouillen auf den Mauern und Bluthunde, die aufgrund ihres feinen Geruchsinns darauf abgerichtet worden sind, visuelle magische Verschleierungen aufzudecken, von den Helden überwunden werden müssen. Die Praetorianer haben viele Geheimnisse, die sie zu schützen wissen.

Vielversprechender sind folgende Taten:

F: 1) Ein Überfall außerhalb der Mauern

Ancernius ist mit ganzem Herzen Soldat, aber als Anhänger des Brazirakus auch weltlichen Freuden nicht abgeneigt. Viel verwundbarer als im Castrum ist er an den Orten seiner Vergnügungen und auf den Wegen dorthin. Alle W3 Tage sucht er einen der folgenden Orte auf:

👁️ **Lupanarium** (bosparanische Bezeichnung für Bordell) „Speercenturio“. Dort erfreut er sich gerne an Huren in Legionärsrüstungen (die beachtlich viele Lücken in ihrem Schutz aufweisen). Hier wartet seine Bedeckung üblicherweise vor der Tür.

👁️ **Gladiatorenkämpfe im Olrukeum (B24)**. Hier kommentiert er gerne spöttisch möglichst blutige Schauspiele. Obwohl er das Spektakel in Begleitung seiner Bedeckung in einer eigenen Loge verfolgt, ist ein unauffälliges Annähern in der Menschenmenge und ein Erklettern der Loge von unten (*Klettern* +4 ohne Hilfsmittel) möglich.

👁️ **Thermen der Isiz-Horas (B21)**. Hier debattiert er gerne mit Gleichgestellten über Politik. Der Eintritt ist nur freien Bürgern erlaubt.

👁️ Er wird des Öfteren in die Aula Horasis gerufen, den Palast des Horaskaisers (**Z9**). Dort ist ein Überfall wohl nur auf dem Weg möglich. Da er Sänften als verweichlichend ansieht, reitet er mit seiner Bedeckung stets rücksichtslos und, wenn es die Wegsamkeit erlaubt, auch zügig durch die Straßen der Hunderttürmigen.

Er nutzt die ersten drei genannten Örtlichkeiten gerne zur entspannten und geheimen Unterhaltung mit seinen Verbündeten. Diese sind daher also auch von großer Bedeutung für die weiteren Lösungswege.

F: 2) Eine politische Intrige

Durch Einschmeicheln, Erpressen, das Einfordern von Gefallen oder Bestechung versucht Ancernius, möglichst viele Beamte und Militärs auf seine Seite zu ziehen sowie den Horas wegen seiner Unfähigkeit im Befrieden der Provinzen und der Abwehr der Hjdinger-Plage zu diskreditieren. Dadurch strebt er langsam seinem Ziel entgegen, Horas anstelle des Horas zu werden. Der Präfekt schickt dazu immer wieder Boten zu verbündeten Patriziern oder Offizieren in den Legionen oder besucht diese selbst. Schriftliche Botschaften, belauschte Gespräche oder unstimmige Soldlisten können Beweise sein, die Ancernius' Verhaftung und grausamen Tod als Hochverräter nach sich ziehen. Während dieser Wirren ist es beispielsweise durch Bestechung eines Zeugnsworts deutlich einfacher, an die Schwarmseele zu gelangen.

Dazu müssen diese Beweise aber erst einmal erlangt werden. Tito, der Sklave und Schreiber des Präfekten, könnte solche Beweise sicher besorgen, wenn die Bestechungssumme hoch genug ist (einige Dutzend Aureal). Boten können abgefangen, Komplizen verhört oder Gespräche (geeignete Orte finden sich oben) belauscht werden. Die Helden könnten sich auch als mögliche Unterstützer seiner Pläne ausgeben und ihm so eine Falle stellen.

Da aber ohnehin Gerüchte über die Umtriebe des Präfekten im Umlauf sind, könnten auch einfach Beweise gefälscht und den richtigen Händen übergeben werden. Sahinas Kontakte zu den Comites könnten bei dieser Intrige hilfreich sein.

Wenn Sie und Ihre Spieler Freude daran haben, könnten die Helden durch ihre Intrige gar einen bewaffneten Machtkampf in den Straßen Bosparans zwischen horastreuer Sonnenlegion und aufständischer Praetorianergarde auslösen, bei dem die Helden tatkräftig einschreiten können.

F: 3) Erpressung

Mit erlangten Beweisen könnte Ancernius auch durch Erpressung zur Herausgabe des Stabes gezwungen werden. Hierbei wird er aber nicht ruhen, bis er seine Erpresser zur Rechenschaft gezogen hat.

F: 4) Magischer Zwang

Ein begabter Beherrschungsmagier könnte dies wagen. Allerdings sind die Leibwächter des Ancernius darin geschult, eine entsprechende Zauberhandlung zu entdecken und gewaltsam zu verhindern.

Praetorianer

Speer und Schild: INI 12+1W6 AT 16 PA 18 TP 1W6+4 DK S

Kurzsword und Schild: INI 16+1W6

AT 17 PA 18 TP 1W6+3 DK HN

LeP 34 AuP 40 WS 9 RS 6 MR 4 GS 5

Relevante Eigenschaften: MU 16, GE 15, KO 16, KK 17

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 10 (16/14/15), Selbstbeherrschung 16 (16/16/17), Sinnenschärfe 8 (11/14/14), Eisern, Zäher Hund

Werte von gewöhnlichen Legionären und anderen Antagonisten, die während des Diebstahls auftauchen könnten (z.B. Gladiatoren), finden Sie in **HdG 29**.

Sollte sich ein Praetorianer unter Ihren Helden befinden, haben sie deutlich leichteres Spiel. Allerdings könnte dieser mit seiner Treue und seinem Gewissen zu kämpfen haben bei der anstehenden Aufgabe. Sollte sich abzeichnen, dass dieser die Treue seiner Garde gegenüber höher erachtet als die Treue zum Satu-Kult, scheuen Sie nicht, den Präfekt als skrupellosen Schinder darzustellen, dessen Ambitionen die Garde in den Untergang zu reißen drohen.

DIE BEDECKUNG

Ancernius' Bedeckung außerhalb des Castrums besteht immer mindestens aus vier persönlichen Leibwächtern aus den Reihen der Praetorianer. Sie ist aber nicht ohne Schwächen, was die Helden ausnutzen können. Da sind im Detail: *Claudella* (27, schwarzhaarig, recht hübsch, hat hohe Spielschulden), *Arn* (38, feist, kahl, große Kopfnarbe, Sadist und Grobian), *Jelianus* (19, blond, unerfahren, treu und unglaublich pflichtbewusst), *Brava* (32, kurzhaarig, kantige Athletin, sehr shinxirgläubig). Ancernius' Schicksal, Leben oder Tod, ist für den weiteren Verlauf der Geschichte nicht relevant. Mit ihm oder im Falle seines Ablebens mit seinem Nachfolger haben sich die Helden einen mächtigen Feind gemacht.

PACHSPIEL

Die Helden finden sich wieder in Sahinas Stadtvilla ein, um ihr die Schwarmseele zu übergeben, welche sie ehrfurchtsvoll – ganz untypisch für die spöttische Patrizierin – entgegen nimmt. Beim Verlassen der Villa können die Helden bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +8 feststellen, dass die Villa von einer fliegenden menschlichen Gestalt beobachtet wurde, die sich

KAMPFTAKTIK DER PRAETORIANER

Legionäre werden nicht im Einzelkampf, sondern in der Schlachtreihe für den Krieg ausgebildet. Daher werden sie stets versuchen, wenn möglich mit ihren Legionärschilden eine schützende *Formation* um den Präfekten zu bilden, welcher sich selbst aus der zweiten Reihe heftig mit Zaubern zur Wehr setzen wird. Dort werden die Gardisten einen Angriff zunächst abfangen, um dann ihre Kurzschwerter in schneller Folge am rechten oder oberen Rand ihrer Schilde vorbei aus der Deckung Richtung Eingeweide oder Schulter ihrer Gegner zu stechen.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass sie zunächst *Meisterparaden* einsetzen, von der ihre Nachbarn in der Formation ebenfalls profitieren, um dann mit *Finten* und *Gezielten Stichen* zu kontern.

Wahrscheinlich sind die Gardisten den Helden im Waffenhandwerk überlegen, was die Kreativität Ihrer Spieler ankurbeln sollte.

nun schnell entfernt und auch für fliegende Helden aufgrund ihres Vorsprungs wohl nicht mehr einzuholen ist. Es handelt sich um *Mane*, die jüngste der weiter unten thematisierten Satutöchter, die Clavias Verbündete beobachten und damit ihren Schlag gegen die Erdruferin vorbereiten. Mane wird so auch auf die Helden aufmerksam.

An anderer Stelle ist je nach Ihren Vorlieben und nach bisheriger Dreistigkeit beim Vorgehen der Helden ein Racheakt oder ein Anschlag zum Wiedererlangen der Schwarmseele durch Ancernius oder seine Verbündeten in der Garde möglich – besonders, wenn sich die Helden offen in der Stadt zeigen oder anderweitig unvorsichtig verhalten.

KAPITEL III: DIE RUFERIN DER LEERE

„Nur noch ein Buchstabe ...“

—*Sinenomina, Auge des Namenlosen*

In diesem Kapitel wird die Unterwanderung der Erdruferinnen durch den Namenlosen thematisiert. Details zum entsprechenden Hintergrund finden Sie in **SüB 23**.

Als eine der letzten Erdruferinnen, die in den Visionen ihrer Göttin noch Satus Stimme und nicht die des Rattenkinds hört, ist Clavia den Kultisten ein Dorn im Auge. Außerdem haben die Kultisten durch einen Spitzel unter den Besuchern des Magna-Mater-Serpentis-Tempels davon erfahren, dass sich Clavia die Unterstützung der Helden gesichert hat und ein Vorhaben anzustreben scheint, das den karmalen Satukult noch retten könnte. Obwohl die Diener des Namenlosen nicht genau wissen, worin dieses Vorhaben besteht, suchen sie dieses um jeden Preis zu verhindern. Es könnte eine ernste Gefahr für ihre Unterwanderung der Erdruferinnen darstellen.

In der Wahl ihrer Mittel sind die Kultisten aber sehr eingeschränkt: Der Magna-Mater-Serpentis-Tempel steht unter dem Schutz der Wachen des mächtigen Leuthan-Tempels, was eine Erstürmung unmöglich macht. Clavia ist aus Angst vor ihren magisch begabten Schwestern zudem kaum außerhalb des Tempels anzutreffen, was eine Entführung oder ein Attentat erschwert. Zudem sähen die Hohepriester des Rattenkin-

des Clavia auch lieber korrumpiert als tot, da dieses Vorgehen mehr Möglichkeiten für eine weitere Unterwanderung des Satu-Kultes bietet.

Unter diesen Voraussetzungen sehen die Anführer der Kultisten nur eine reizvolle Möglichkeit, ihre Pläne zu verwirklichen: die Helden.

SAMMELN DER GABEN

Nach dem Abliefern des Stabs benötigt Sahina einige Zeit zur Vorbereitung, sie spricht von mindestens einer None (9 Tage), um die Schwarmseele zu untersuchen und Ingredienzien für das Ritual zu besorgen.

Dabei ermuntert sie die Helden, auch etwas von sich, ihrer Familie oder ihrer Kultur durch das anstehende Ritual für die Nachwelt zu bewahren. Dies stellt zudem eine zusätzliche Motivation für die Spieler dar.

Denkbar sind einfache Andenken, Schriftrollen (beschrieben mit Poesie, Geschichte oder Philosophie), Prophezeiungen, schnödes Gold, Waffen, und, besonders interessant, fixierte Zaubersprüche, sowie alles, was den Spielern noch so einfallen könnte.

DIE BOOTSCHAFT EINES FREUNDDES

Wenn die Helden während oder nach ihren Vorbereitungen noch einmal zusammen stehen, in einer Taberna bei einem



verdünnten Wein sitzen oder in den Thermen entspannen, werden sie Opfer eines Anschlags. Ein Stein wird unter sie geschleudert, trifft bei 17 bis 20 auf dem W20 sogar einen der Helden mit 1W6 TP (wobei ihm eine Ausweichen-Probe zusteht). Mit einer Kordel an den Stein gebunden ist eine Wachstafel, die bei Aufprall zerbricht. Wenn die beiden Teile zusammengefügt werden, ergibt sich folgender Text:

NARREN,
EVRE ZIELE SIND ZVM
SCHEITERN VERVRTEILT.
CLAVIA BETRIT DIE VIA
ABYSSI. VM MEHR ZV
ERFAHREN, KOMMT IN
DIE GELB ANGESTRICHENE
INSVLA MIT DEM ABBILD
DER GEFIEDERTEN
SCHLANGE AM PORTICVS,
DIRECT HINTER DEM
SIMINIA-TEMPEL.
EIN FREVND

Götter und Kulte-Probe+3: Via Abyss: Weg des Abgrunds. Nach Lehre des Brajanos' die Anbetung dunkler Mächte bzw. das Voranschreiten in den Kreisen der Verdammnis während eines Dämonenpaktes.

Der Werfer, ein Bettler, ist bei den meisten Lokalitäten auf ein Fenster angewiesen, da er nicht hineingelassen wird. Sollte sich einer der Helden sofort an die Verfolgung des Steinewerfers machen, sind *Gassenwissen*- und *Athletik*-Proben (erschwert um bis zu 6 je nach Umgebung, z.B. in den Thermen oder auf einem Markt) notwendig, um den Werfer zu erreichen. Es handelt sich um einen glatzköpfigen und bärtigen Mittdreißiger mit schlechtem Atem und einem fehlenden Zeh. Sein Name ist Ludius und er diente tatsächlich einst in der Legion. Nun ist er aufs Betteln angewiesen. Unter Androhung von Gewalt behauptet er, für den Steinwurf von einer schönen Patrizierin mit einem Silberstück bezahlt worden zu sein. Er beschreibt Sahina, um die Helden zu verwirren. In Wirklichkeit ist er dem Rattenkind verfallen und handelte auf Geheiß von dessen Kultisten. Dies wird er aber nur unter Folter verraten.

Sollte ein Held Ludius heimlich folgen, sind dafür mehrere *Schleichen*- und *Gassenwissen*-Proben mit einer Erschwernis von bis zu 8 Punkten notwendig.

Sollte eine dieser Proben misslingen, wird Ludius versuchen, in der Suburbia, einer Arena oder im Gewühl eines Marktes unterzutauchen. Wenn der Held nicht auffällt, wird Ludius zu einem unscheinbaren Haus am Hafen wandern, von außen anscheinend ein Lagerhaus am Fischmarkt (**H5**), wenn auch für jedermann zugänglich. Im weihraucherfüllten Innern offenbart sich ein Altar mit der Statue eines gesichtslosen Gottes dahinter, ein Tempel des Namenlosen. Die in Purpur gefüllte

Priesterschaft wird allerdings danach trachten, allzu neugierige Besucher mundtot zu machen (oder sie irgendwie abzuwimmeln – notfalls auch mit Gewalt).

Auf die Botschaft angesprochen, wird Clavia (ehrlich) antworten, nichts von dem Urheber des Schreibens zu wissen und die Helden bitten, der Aufforderung nicht nachzukommen, um sich nicht zu gefährden. Außerdem fürchtet sie zu Recht, dass ihr Geheimnis, das Wissen um den Fall der Erdruferinnen, Gefahr läuft, gelüftet zu werden.

EINE INSEL IN DER UNTERSTADT

Sollten sich die Helden entscheiden, der Einladung nachzukommen, müssen sie sich durch das Gewühl der Suburbia drängen. Zwischen den Insulae, meist drei- bis vierstöckige Wohnkasernen, die vor allem durch Spucke und festen Glauben zusammengehalten werden, drängen sich Tagelöhner, Händler, Bettler und die Schläger der Verbrecherbanden. Unter den von schmucklosen Säulen gestützten Vordächern, Portici, sind zahlreiche Stände aufgebaut, die Dinge des täglichen Bedarfs, Nahrung (meist Brot und Fisch), billigen Wein, Opfertiere oder tönernen Figuren von Göttern und Hausgeistern feilbieten. Auch allerhand Handwerker preisen ihr Können an.

Die rötlich oder gelblich bestrichenen Wände zeigen allerhand Bemalungen, meist raia- oder leuthangefällige Szenen. Wie irdische Graffiti reichen diese von obszönen Schmierereien bis zu bunter Kunst. Oft wird hiermit auch auf die Qualitäten von Huren und Lustknaben oder deren Mängel und die Namen der zugehörigen Lupanaren hingewiesen.

Das Ziel der Helden in der Nähe des kleinen, aber mit kunstvollen Handwerksarbeiten verzierten Siminia-Tempels (S5) lässt sich zunächst nicht leicht ausmachen, da viele Häuser Bemalungen aufweisen. Schließlich sollte nach kurzer Suche eine handgroße gefiederte Schlange, mehr Skizze denn Kunstwerk, zu finden sein.

Die Tür zum Innenhof der Insula ist offen und unbewacht. Von dort führen verschiedene Treppen und Türen zu den Wohnstätten der hier lebenden Familien. Momentan ist diese Insula augenscheinlich bewohnt, aber verlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Durchgang zum Innenhof baumeln Amulette und krusche Schutzzeichen – ihr wischt sie mit den Händen beiseite und betretet die Insula, den Lärm der belebten Straße hinter euch lassend. Kahl und schweigsam ragen Treppentritten auf, auf einer davon hockt eine schwarze Katze und blickt euch unverwandt an, ab und an faul zwinkernd. Neben dem großen Tisch im Innenhof steht ein kleinerer für die Hausgeister, vor den Figuren liegt eine kleine Schale. Es riecht nach dem Hausstall, der unter einer der Treppen untergebracht ist und in dem mehrere schwarze Schweine quieken.

In einer der Wohnstätten haben sich drei Satutöchter eingerichtet und einen kleinen Hausaltar, mit verschiedenen Tierfigürchen aus Ton und allerhand Obst geschmückt, errichtet. Das Trio ist eine von vielen ländlichen Gruppen, die gemeinsam auf die Jagd nach den Erdruferinnen gehen, den späteren Hexenzirkeln nicht unähnlich. Nun sind sie Clavia auf der Spur und dabei auch schon auf die Helden aufmerksam ge-

worden. Die Diener des Rattenkindes kennen die drei Jägerinnen bereits aus früheren Konfrontationen und sehen nun eine Möglichkeit, sich ihrer und Clavias gleichzeitig zu entledigen. Dafür lassen sie auch den Dreien eine anonyme Warnung zukommen (die entsprechende Wachtafel befindet sich noch in Vespers Umhängetasche), dass Clavia sie bald umbringen lassen wird. Dass nun die Helden, Clavias Verbündete, eventuell misstrauisch mit gezogenen Waffen ihre Heimstatt betreten, lässt bei den Jägerinnen keinen Zweifel mehr an deren Niedertracht. Sie greifen die Helden aus dem Hinterhalt heraus an. Genau darauf haben die Kultisten des Gottes ohne Namen gesetzt. Ihr Plan sieht vor, dass die sicherlich kampferprobten Helden die Gefahr abwenden und eine überlebende Hexe befragen. Diese wird natürlich das Geheimnis der namenlosen Unterwanderung der Erdruferinnen preisgeben. Aus ihrem Mund in dieser Situation ist die Information absolut glaubhaft, im Gegensatz zu einem plumpen Brief mit demselben Inhalt an die Helden, geschrieben durch namenlose Hand.

Nun werden die Helden nicht lange zögern und Clavias Plan nicht mehr unterstützen, was die Priesterin in ihrer Hoffnungslosigkeit in die Arme des Rattenkindes treiben wird. Oder die Helden werden sie sogar eigenhändig verbrennen an der Seite der Satu-Priesterinnen, was auch ein akzeptables Ergebnis für die Kultisten wäre.

Ob dieses Ende so eintritt oder nicht, hängt ganz von der Einstellung der Helden, ihrer Begabung, die Intrige zu durchschauen, und dem bisherigen Verlauf des Abenteuers ab.

Den Namen des Drahtziehers der Ränke lassen wir hier offen. Bei Bedarf können Sie einen generischen Bösewicht mit niederhöllischem Lachen und verschlagenem Blick einführen.

Momentan jedenfalls lauern die Jägerinnen den Helden, vermeintlichen Feinden, auf und versuchen, sie mit einem Überraschungsangriff zur Strecke zu bringen. Um niemand Unschuldigen zu gefährden, haben sie die Bewohner der Insula vor einigen Stunden fortgeschickt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch noch zögernd umblickt, seht ihr eine Bewegung in der Höhe des ersten Stocks. Eine alte, magere Frau kriecht wie eine Spinne aus einem Fenster, zieht sich mit ruckartigen Bewegungen ein wenig tiefer und speit dann, knapp über euren Köpfen, eine Ladung Speichel aus ihrem zahnlosen Mund in eure Richtung. Beißend und brennend landen die Tropfen auf bloßer Haut, und mit einem markerschütternden Schrei springen nun zwei weitere Gestalten hinab in den Innenhof.

„Mögen eure Zungen verdorren!“, kreischt eine der beiden, und zu eurem Entsetzen merkt (Name eines magiekundigen Helden), dass genau das zu geschehen scheint! Nun geht das Trio mit seinen Schlangenszeptern auf euch los...

Die drei Jägerinnen, eine Greisin (*Vesper*, der Abend), ein Mädchen von vielleicht 16 Sommern (*Mane*, der Morgen) und eine Frau von vielleicht 30 Sommern (*Meridies*, der Mittag), sind alle in leichte, schwarz gefärbte Tuniken gekleidet. Bewaffnet sind die beiden jüngeren mit speerartigen Schlangenseptern. In diesen sind nach Meisterentscheid Strafen (Flüche) gespeichert. Zudem sind die Priesterinnen in der Lage, auf den Septern zu fliegen. Die Alte trägt eine Kräutersichel bei sich.

Die Jägerinnen, Satutöchter, Mane, Meridies, Vesper

Schlangenzepter/Kräutersichel: INI 10+1W6

AT 12/15/10 PA 10/12/9 TP 1W6+5/1W6+5/1W6+2 DK S/S/H

LeP 26/31/23 AsP 32/33/38 AuP 28/32/25 RS 0 WS 5/6/4

MR 6/6/9 GS 7/7/4

Sonderfertigkeiten (Meridies): Ausfall, Finte, Gezielter Stich

Zauber (Auswahl): BLICK IN DIE GEDANKEN 6, EINFLUSS BANNEN 8, GROSSE GIER 8, HEXENGALLE 10, HEXENSPEICHEL 12, RADAU 7, SATUARIAS HERRLICHKEIT 12, SPINNENLAUF 5, SPINNENNETZ 9, TIERRUF 5, VERWANDLUNG BEENDEN 7

Besonderheiten: jeweils W6 Aural, einen Heiltrank (Stufe D) und einen Astraltrank (Stufe C), Kräuter nach Meisterentscheid, Wachstafel mit einer Warnung vor den Helden in Vespers Umhängetasche, *Familiar:* Eidechse, Katze, Eule

Zu Beginn versuchen sie, einen magiekundigen Helden mit einer *Zunge Lähmen*-Strafe zu behindern und einen Waffenkundigen durch *Hexengalle* und *Spinnennetz* von Vesper, die knapp außer Waffenreichweite an der Wand hängt, auszuschalten. Um an Vesper heranzukommen, müssen eventuell Fernkampfaffen oder das Talent *Klettern*, zahlreiche Vorsprünge und Fenstersimse nutzend, eingesetzt werden.

Sollten die Jägerinnen den Helden überlegen sein, versuchen sie, die Helden gefangen zu nehmen, um an weitere Informationen zu gelangen. Wenn sie von der Aufrichtigkeit der Helden überzeugt werden können, bieten die Jägerinnen ihnen eventuell ein Bündnis an, auf das die Helden ehrlich oder nur zum Schein eingehen können.

Niemals werden die Priesterinnen Clavia vertrauen, egal, was die Helden sagen. Sie werden versuchen, die Erdrufin zu töten, sollten die Helden ein Treffen forcieren.

GEHEIMNISSE

Clavia befindet sich, wie den Helden bekannt ist, im Magna-Mater-Serpentis-Tempel auf dem Avestan, in den Gärten zwischen Leuthan-Tempel und dem Tempel des Aves (E1). Konfrontiert mit dem Geheimnis der Erdrufinnen zeigt sie sich schockiert und ertappt, begeht den Fehler, erst alles abzustreiten, und lenkt schließlich doch ein. Sie beteuert immer wieder ihre Unschuld und ihre Standhaftigkeit. Ihre Unehrlichkeit begründet sie mit der Angst, die Unterstützung der Helden zu verlieren, vielleicht sogar in die Hände ihrer magisch begabten Schwestern zu fallen.

Sie weiß nicht, wie viele Erdrufinnen schon korumpiert sind. Sie kennt aber keine weitere Standhafte. Daher ist es aber umso wichtiger, dass ihr Plan Erfolg hat, ihr Wissen nicht verloren geht.

Überlassen Sie Ihren Spielern die Entscheidung, ob sie Clavia weiterhin vertrauen wollen. Einzig göttliches Wirken ähnlich der Liturgie SEELENPRÜFUNG, auf die sich Clavia natürlich einlassen wird, kann eindeutig beweisen, dass sie immer noch Satu und nicht dem Namenlosen dient. Clavia ist verzweifelt und wird alles versuchen, die Helden auf ihre Seite zu ziehen. Sollte die Intrige der namenlosen Kultisten offenbar geworden sein, stehen Clavias Chancen wohl relativ gut. Wenn keines ihrer Argumente fruchtet, wenn sie ihre Unschuld nicht beweisen kann, wird sie notfalls mit Bestechung (bis 500 Aural) oder der Macht ihrer Göttin (GÖTTLICHEN WILLEN ERZWINGEN) die Beteiligung der Helden zu erzwingen versuchen, was aber die Chancen, in der Zukunft von den Ahnen der Helden gerettet zu werden, mindern wird.

Die Entscheidungsfreiheit der Helden sollte nichtsdestotrotz ständig gewahrt sein. Sollten die Helden trotz allem Clavias Plan nicht weiter unterstützen, akzeptieren Sie das und gestalten Sie das Ende, wie im Postludium für diesen Fall vorgeschlagen. Die Helden dürfen hier also auch durchaus scheitern.

KAPITEL IV: MIT DEN SEGELN SATINAVS

„Du bist der Schwarm, der Schwarm sind wir, wir sind du.“
—aus einem formalisierten Gebet an Mokoscha

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Innenraum des Tempels wird schützend von einem Gang umrahmt, der nach allen vier Seiten wie gespiegelt wirkt. Hier findet ihr Kontemplation, die in allen vier Himmelsrichtungen gleichen Muster und Bildnisse an der Wand wenden euren Geist hin zu Heshinja, Heshint, Satu, Tsatuar oder wie die Großen Mütter der Schlangen heißen mögen. Durch eine niedrige Türöffnung und über eine hohe Schwelle steigt ihr ins Allerheiligste des Tempels. Weihrauchduft empfängt euch, doch nicht schwer und betäubend wie während der Orgie. Schlangen winden sich in einer Grube um den Altar – Sahina, Mironos und Clavia beugen sich zu ihnen hinab und halten Zwiesprache mit der allweisen Mutter.

Wie im Traum nehmt ihr Positionen um den Altar ein, Clavia umarmt euch alle, Tränen laufen ihr über die Wangen, als sie sich auf den Altarblock legt. Die Schlangen zischen aufgeregt, hinein mischt sich das Summen der Bienen, die Sahina nun in einem Korb hereinbringt.

In einem komplizierten Ritual, bei dem Sahinas ZauberpPENDel und die errungene Schwarmseele die wichtigsten Komponenten sind, wird Clavia nun auf ihren Tod vorbereitet. Die Bienen fliegen um den bebenden Körper der Erdrufin herum, während Sahina den Geist der Gemeinschaft in die Helden hineinruft, die nun wie in Trance sind. Einem Helden wird ein Bronzedolch gereicht, mit dem er Clavias rituellen Tod herbeiführen sollte (dies liegt allerdings noch im persönlichen Ermessen des Helden – sollten alle Helden zögern, wird der offen weinende Mironos den Tod der Gefährtin herbeiführen). Während Sahina die Erdrufin mit Honig, Ölen und Schlangenhäuten mumifiziert und weiter rituelle Trauergesänge anstimmt, gleiten die Helden in eine Traumwelt, die sie gemeinsam erleben. Hierin sehen sie sich selbst an Bord eines Schiffs in der Finsternis – doch statt dem Rauschen des Meeres vernehmen sie summende Bienen.

Sahinas Ritual, noch nicht ganz beendet, ruft die Helden jedoch zurück in die Gegenwart. Clavia wird in einem schlichten Steinsarg für die kommenden Jahrhunderte konserviert – einzig einige Schutzzeichen weisen auf dessen besonderen Inhalt hin.

Um das Ritual abzuschließen, ihm die nötige ideelle Kraft zu geben und die Teilnehmer fest in der Gemeinschaft zu veran-

kern, fordert Sahina Mironos und die Helden noch auf, etwas von sich (etwa Blut oder Haare) in einen mit wilden Tieren verzierten Kessel zu opfern. Erschöpft sinken alle Teilnehmer schließlich zusammen. Die Helden haben alles gegeben, mehr von sich selbst, als sie beabsichtigt hatten.

Der Traumgeist

Ablauf und Wirkung des Rituals ähneln späteren Zibilja-Ritualen (siehe **WdZ 146ff.**): *SCHWARMSEELE* zum Einrichten einer Gemeinschaft; *SIEGEL DER EWIGEN RUHE* und *WACHSHAUT*, um Clavias Mumie für die Zukunft zu konservieren; *BIENENTANZ*, um den Helden in der Zukunft den Weg zur Ruhestätte Clavias zu weisen, sowie *TRAUMWISSEN* zum Erhalt der Erinnerung über die ganze Ahnenlinie hinweg. Das Pendelritual *BLUT DER SIPPE* (**OiC 63**) hilft, die Verwandtschaft von Ahnen und Nachfahren in der Zukunft festzustellen. Beim Ritus werden starke magische Energien frei, was sich in der Manifestation von elementaren Erscheinungen durch Mindergeister (Windstöße, Vereisungen, kleine Flammen) äußert.

In den rauschhaften Träumen während des Rituals entsteht aus dem Geist der Gemeinschaft der Helden eine Art eigenständiges Wesen, mit einem Ahnengeist vergleichbar, wie er von Schamanen gerufen werden kann. Dieser haust in den Träumen eines zufälligen lebenden Nachfahren jedes Helden, bis er entscheidet, dass die Zeit reif ist für die Wiederkehr des Wissens. Beim Tod eines kinderlosen Nachfahren geht er auf jüngere Geschwister über und verschwindet erst beim Aussterben der ganzen jeweiligen Ahnenlinie.

Der Traumgeist erscheint alle paar Jahre in den Träumen der Nachfahren als Biene.

TERRA CYCLOPEA

Der Sarg sowie zahlreiche Artefakte, darunter der Tierkessel, Schriftrollen der Satu-Priesterschaft und der Al'Hani sowie die Gaben der Helden an ihre Nachfahren werden in Holzkisten zwischen Tuchbahnen versteckt und auf eine Handelsgaleere gebracht. Sahina verabschiedet sich noch herzlich von den Helden und wünscht ihnen den Segen Heshinjas, zahlt den versprochenen Lohn und erinnert sie an ihren Schwur, ihre Identität als Zauberpriesterin niemandem gegenüber aufzudecken. (*Menschenkenntnis*-Probe+3: Die Helden haben den Verdacht, dass sie eigentlich nicht an den Erfolg dieser Reise durch die Zeit zu glauben scheint. Sahina will aber wohl nichts unversucht lassen, ihrem Volk über sein düsteres Schicksal hinweg zu helfen.)

Das von Mironos bezahlte Schiff sticht in Richtung Cyclopea in See. Wenn Sie die Fahrt ausschmücken wollen, bietet sich ein Angriff durch Hjäldinger an oder aufziehende Stürme, die einer für Küstengewässer gebauten Galeere auf offenem Meer sehr gefährlich werden können.

Am Ziel ankernd, verläßt die Galeerenbesatzung Sarg, Kisten und Helden mit einem Beiboot am Ufer einer winzigen Insel im Südosten von Pailos, und wartet dort, ohne weitere Fragen zu stellen, auf die Rückkehr ihrer Passagiere.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Klang des Hammers ist euch schon von Weitem an die Ohren gedungen, als ihr, geführt von Mironos, die versteck-

te Höhle eines gewaltigen einäugigen Schmieds betretet. Mironos bedeutet euch zu schweigen, denn das Ungetüm scheint in einen Vorgang vertieft zu sein, der ihn höchste Konzentration kostet: Eine schmale, gekrümmte Klinge liegt fertig in seiner massigen Hand, schwarz ist sie vom Feuer, während er sie zum Härten in einen Trog taucht, dessen Inhalt zischend protestiert. Mit einem sonoren Singen, das aus der Erde selbst zu kommen scheint, wartet er einige Momente, um die Klinge dann, Zauberverse in einer Sprache mit dem Klang eines Erdrutsches murmelnd, nahe des Feuers abzulegen.

Der Zyklop K'Tong spricht einige wenige Worte in der Sprache der Cyclopäer. Als Freund aus Kindertagen des Mironos, Diener einer auch von Zyklopen respektierten Erdgöttin, Schwester des Feuergottes Ingrasch, erklärt sich K'Tong bereit, Clavias Mumie und die mitgebrachten Schätze in einer erstaunlich großen, etwa halbkugelförmigen Nebenhöhle seiner Schmiede von etwa neun Schritt Radius zu verstecken. Als besondere Belohnung für die Taten von Mironos' Begleitern wird er eine, und nur eine, Waffe nach Wahl der Helden für deren Nachfahren schmieden und in der Schatzkammer nach ihrer Fertigstellung zusammen mit dem Rest versiegeln.

BEWAHRT FÜR DIE EWIGKEIT

Zusätzlich zu den Gaben der Helden an ihre Nachfahren haben die Priester des Magna-Mater-Serpentis-Tempels einige Schätze für die Zukunft verwahrt.

☞ Rollsiegel mit Zaubern in alhanischer Repräsentation (Thesisqualität je 11): *BIENENSCHWARM* (Variante von *LEIB AUS TAUSEND FLIEGEN*), *SCHLANGENRUF*.

☞ Schriftrollen mit Zaubern in satuarischer Repräsentation (Thesisqualität je 9): *SPINNENRUF*, *SPINNENNETZ*.

☞ Alle bei den Al'Hani verbreiten Zauberzeichen genannt in **OiC 65**.

☞ Viele Schriften zu Geschichte, Kultur und Religion der Al'Hani (ein wahrer Schatz für Geschichtskundler aller Zeitalter).

☞ Liturgische Schriften des Satu-Kults (ohne Liturgien im regeltechnischen Sinne zu beinhalten, diese Form des karmalen Wirkens ist noch nicht bekannt.)

☞ Gold im Wert von 300 Dukaten.

☞ Einen Kessel mit einem Schritt Durchmesser, verziert mit allerhand satugefälligen Tiersymbolen, welcher *Kochen*-Proben zur Trankherstellung um 3 Punkte erleichtert.

☞ Die Waffe von Zyklopenhand, ein wurmbuntes Muster auf Klinge oder Blatt durch Ätzung sichtbar gemacht, perfekt ausgewogen und geschliffen, Griff oder Parierstange aus Bronze mit Wellenmustern schlicht, schön, perfekt ausgearbeitet; nur die winzige Prägung eines einzelnen Auges auf der Klinge zeugt von ihrem Schöpfer. Die Grundwerte der Waffe werden folgendermaßen modifiziert: TP + 3, BF -6, WM +1/+2 – die Waffe wird dem Hort später beigelegt.

Hier sind nur Zaubern aufgeführt, die in der aventurischen Gegenwart nicht mehr bekannt sind. Sie können noch beliebig bekannte Zaubern oder Zauberzeichen ergänzen, wenn Sie diese den Helden zukommen lassen wollen.

DER MÜHE LOHN

Mironos bleibt als Letzter noch kurz in der Höhle, um sich zu verabschieden und die Versiegelung für Jahrhunderte ab-

zuschließen. Er folgt den Helden schließlich in Richtung des wartenden Schiffs, einem neuen Leben entgegen.

Als Erinnerung übergibt er jedem Helden je eine kleine Stein-
tafel mit der darauf gehauenen Inschrift **VELUM SATINAVI**,
das Segel Satinavs. Zerbricht diese Tafel, werden die anderen
Mitglieder der Gemeinschaft intuitiv wissen, dass sich einer
der ihren oder dessen Nachfahre in großer Not befindet und
auch die Himmelsrichtung zu seinem Aufenthaltsort errahnen.
Da dies ja sicher nicht die einzige bedeutende Tat der Ahnen
unserer Helden gewesen sein wird, vergeben Sie an jeden Hel-
den aus den Dunklen Zeiten **400 Abenteuerpunkte** und je eine
Spezielle Erfahrung auf *Menschenkenntnis*, *Gassenwissen*, *Über-
reden*, *Geschichtswissen*, *Götter und Kulte*, *Magiekunde*. Je nach
Relevanz eventuell auch ein häufig verwendetes *Waffentalent*,
Etikette, *Schleichen* und verwendete *Zauber*.

UND DAS RATTENKIND?

Die Pläne der Kultisten des Namenlosen Gottes sind selbst
dann nicht vollständig gescheitert, wenn Clavia in ihrer Grab-
kammer ruht.

Die letzte wahre Erdruferin ist verschwunden und aus dem
Spiel um die Herrschaft über den Satukult in Aventurien ge-
nommen.

Außerdem wird eine ungünstige Laune des Schicksals den
Dienern des Rattenkindes eine weitere Gelegenheit geben,
Clavias Erweckung im Wege zu stehen.

POSTLUDIVM – DIE GEGENWART

Zunächst einige Hinweise, wie Sie (oder Satinav) Paradoxa bei
einem Abenteuer auf zwei Zeitebenen verhindern können.

☞ Sollten einer oder gar alle Ahnen während der Dunklen
Zeiten in die Hallen ihres favorisierten Totengottes eingezo-
gen sein, wurden Blut, Haare oder ein persönlicher Gegen-
stand von Mironos geborgen und in das Ritual eingebunden.
Dadurch sind ihre Nachfahren am Abenteuer in der aventu-
rischen Gegenwart beteiligt. Hierbei muss aber davon ausge-
gangen werden, dass die Ahnen zum Zeitpunkt ihres Todes,
mit oder ohne ihr Wissen, einen Nachkommen gezeugt haben.
Gerade bei Heldinnen muss der Hintergrund notfalls entspre-
chend angepasst werden.

☞ Beim Tod Clavias oder einer Weigerung der Gruppe, diese
zu unterstützen, hat wohl nur ein Wink Satinavs, ein Echo des-
sen, was hätte sein können, die Helden an den Strand der Insel
geführt, und diese zerstreuen sich nun unverrichteter Dinge.

DIE SAAT DES BÖSEN

Die raue Matrosin Chasina, Nachfahrin des Mironos, befindet
sich bei Ankunft der Helden ebenfalls am Strand der Insel. Sie
stammt aus Grangor und verdient ihr Geld in der Mannschaft
eines Handelsseglers. Bei einem Landgang auf Pailos stahl sie
eine Jolle und segelte mit dieser allein zur Küste.

Die Mittdreißigerin wirkt mit ihrer wettergegerbten Haut,
strähnigen aschblonden Haaren und schlechten Zähnen wenig
ansprechend. Sie gebärdet sich gegenüber den fremden Hel-
den, deren Ahnen sie nur aus Träumen kennt, dennoch offen
und kumpelhaft, sofern dies der Standesunterschied zulässt.

Die Helden ahnen wohl nicht, dass Chasina eine überlebende
Anhängerin einer Namenlosen-Sekte in Grangor ist, die vor
einigen Jahren von Streibern der Zwölf ausgehoben wurde.
Dies zwang die ehemalige Stadtbüttelin Chasina zur Flucht

durch Anheuern auf einem Segler. Die Jahre auf See haben ih-
rer Gesundheit und ihrem Äußeren keinen Gefallen getan. Sie
hadert mit ihrem Los, sieht aber in der schicksalhaften Fügung
ihrer Ahnenlinie nun eine Möglichkeit, sich vor ihrem Gott
zu beweisen, indem sie die erwachte Clavia in die Arme des
Rattenkindes treibt oder notfalls tötet, um das Werk der Ver-
nichtung der Erdruferinnen nicht zu gefährden.

Ob es sich bei dieser unglücklichen Verwicklung von Mironos'
Nachfahrin um eine namenlose Intrige, einen Streich Satinavs
oder nur um einen fatalen Zufall handelt, wird wohl nie aufge-
deckt werden können und bleibt Ihnen als Spielleiter überlas-
sen. Vom Bienegeist bleibt Chasinas Absicht aber unerkannt.
Chasina wird erst einmal versuchen, die ahnungslose Erwählte
zu spielen (obwohl sie sich an viele Details aus der Vergangen-
heit erinnert), und dann zuschlagen, wenn sich eine Gele-
genheit ergibt, um die Helden zu töten und sich des Schatzes
sowie Clavias Körper zu bemächtigen. Diese Gelegenheit bie-
tet sich in der Ruhestätte der Satu-Priesterin. Dort nutzt sie
ihren größten Trumpf: ein unscheinbares Tongefäß mit einem
gebundenen Nephazz. Sie zerschmettert das Gefäß und er-
weckt somit das Zyklopen-Skelett K'Tongs zum Unleben.

Chasina, Kultistin des Rattenkindes

Dreizack: INI 11+IW6 **AT** 17 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** S
Schwerer Dolch: INI 11+IW6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 32 **AuP** 34 **RS** 0 **MR** 5 **GS** 7 **WS** 7

Relevante Eigenschaften MU 14, GE 13, KO 14, KK 12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gezielter Stich

Besonderheiten: Körperbeherrschung 7 (14/13/13), Selbstbeherrschung
11 (14/14/12), Sinnenschärfe 8 (12/13/13), Überreden 11 (14/13/12)

Nach diesen einleitenden Worten endlich zum Ziel der Helden:

EINEN SCHATZ ZU HEBEN

Während der Überfahrt zur Insel und in den Wochen davor
erleben die Helden immer wieder Träume von einer Biene und
Bosparan, Eindrücke aus der Vergangenheit.

Gerufen vom Bienegeist drängen sich dann Erinnerungsfet-
zen bei der Landung auf der Insel in den Verstand der Helden.
Sie erinnern sich bruchstückhaft und verschleiert an die Erleb-
nisse ihrer Urahnen zwischen dem Beginn der Orgie und kurz
vor dem Aufbruch von der Insel. Wenn Unklarheit darüber
besteht, ob sich ein Held an eine bestimmte Gegebenheit erin-
nern kann, kann dies mit einer IN-Probe festgestellt werden.
Nur einen kleinen Fußmarsch entfernt finden die Helden die
in einen Vulkan gehauene Höhle des Zyklopen verlassen.
Nichts ist von seiner Schmiede übrig geblieben außer wenigen
Rußspuren an der Decke. Der Zugang zur Nebenhöhle wur-
de wohl durch einen gewaltigen Stein verdeckt, der aber mit
schweren Werkzeugen in Stücke gehauen wurde.

IM INNEREN DER HÖHLE

Nach einem grob behauenen Gang von etwa fünf Schritt Län-
ge ins Innere des Berges hinter der Wohnhöhle blockiert eine
massive stählerne Tür den Weg. Das von fremdartiger Zyklo-
penmagie (*ANALYS+12*: sie weist Züge des *ADAMANTIUM*
auf, zeigt aber auch Einflüsse des *BLUT DER SIPPE*-Pen-
delrituals) durchwirkte massive Hindernis trotz allen profa-

nen und magischen Versuchen, es zu beseitigen. Mironos und K'Tong müssen hier noch eine zusätzliche Barriere errichtet haben. Kein Schloss befindet sich dort, das sich knacken oder verzaubern ließe. Umgeben ist die Tür von massivem Stein, der anscheinend ebenfalls durch einen Zauber gestärkt wurde. Die Eindringlinge scheinen hier aufgegeben zu haben, was verrostete Reste zerstörter Spitzhacken beweisen.

Die Tür ist glatt bis auf das stilisierte Relief eines Segelschiffs und einer eingelassenen Schale darunter. Gibt ein Nachfahre der Helfer Clavias aus der Vergangenheit Blut, Haare, Speichel in die Schale oder legt nur seine Hand herein, schwingt die Tür lautlos auf und offenbart den Blick in Clavias Ruhestätte. Die Fackeln der Helden beleuchten eine grob behauene halbkugelförmige Nebenhöhle von etwa neun Schritt Radius. In dieser liegt der Sarg mit Clavias Mumie und scheinbar alle Schätze, wie die Ahnen sie verlassen hatten. Allerdings befindet sich hier auch das konservierte Skelett des Zyklopen. *Heilkunde Wunden +3* oder *Anatomie* verrät zahlreiche Verletzungen an seinen Knochen. Er muss die Höhle vor gierigen Grabräubern verteidigt und sich dann schwer verletzt ins Innere zum Sterben zurückgezogen haben. Sein riesiger Schmiedehammer liegt noch neben ihm. Wer dann den Stein vor den äußeren Eingang gerollt und wer genau ihn dann wieder beseitigt hat, bleibt ungeklärt.

DAS ERWACHEN

Clavia ist mumifiziert und hat die Jahrhunderte als Leichnam überstanden. Erweckt werden kann sie nur durch einen Nachfahren des Mitglieds der Gemeinschaft, der sie zum Schlaf gebettet hat. Ein Kuss, eine Umarmung, ein Schütteln oder ein Wort reichen dafür aus (was notfalls mit einem *ANALYS* festgestellt werden kann). Langsam beginnt ihr Körper wieder, warm zu werden, ins Leben zurück zu gleiten, zu atmen. Viele Augenblicke vergehen, bis sich Clavia zu regen beginnt. Und Stunden werden vergehen, bis sie sich erheben wird.

INVOCATIO CHAOS

Während der folgenden Szene werden verschiedene Parteien gleichzeitig versuchen, sich mit allen Mitteln Clavias Erbe zu bemächtigen. Dies wird in einem heillosen Chaos enden. Sie, werter Meister, sollten davor nicht zurückschrecken, sondern die Umstände nutzen, um einen ungewöhnlichen und spannenden Kampf zu präsentieren, während dem die sich wandelnde Umgebung und immer wieder überraschend auf-

tauchende Gegner oder Verbündete in Duellen mit Schwert oder Wort neue Herausforderungen für die Helden bieten. Die Helden beobachten Clavias Erwachen oder sichten bereits die Schätze, als drei Hexen in schwarzen Tuniken in die Höhle stürmen.

Einer alter Überlieferung folgend, die auf die Satu-Priesterinnen zurückgeht, mit welchen sich bereits die Ahnen der Helden auseinandersetzen mussten, gilt die versiegelte Höhle hinter der Zyklopentür bzw. das Wesen in der Höhle als großes Verderbnis für die Schwesternschaften Satuaris, ohne dass jedoch irgendwelche konkreten Hinweise außer der Ort der

Bedrohung bekannt sind. Der Vertraute einer der Hexen, eine alte Krähe, beobachtete die Ankunft der Helden und alarmierte gleich seine Herrin.

Die greise Hexe (Mneme) ruft zwei Zirkelschwestern, ihre Tochter (Melete) und ihre Enkelin (Aoide), um der Bedrohung im Innern ein schnelles Ende zu setzen, bevor sie erwachen kann.

Nutzen Sie die auf Seite 84 angegebenen Werte der Jägerinnen für diesen Kampf, allerdings verwenden die Hexen Stäbe und keine Szepter und verfügen über den *KRÄHENRUF* statt des *TIERRUFS* und des *SPINNENNETZES*.

Die alte Hexe spricht eine nur auf vulkanisches Gestein verwendbare Variante des *PANDAEMONIUM* in die Höhle, bei der anstatt Mäuler und Klauen rotschwarze Feuerzungen durch sich öffnende und schließende Erdspalten brechen. Der gesamte Raum ist hiervon betroffen. Jede Runde werden die Kämpfenden bei einer 1 auf dem W6 von einer Feuerzunge getroffen, die 2W6 TP verursacht, der aber ausgewichen werden kann. Die Hexen stürzen sich daraufhin mit Zaubern und Stäben in den Kampf.

Diese Ablenkung nutzt Chasina, um durch das Zerschmettern des Tongefäßes den machtvoll verstärkten Nephazz zu befreien. Dieser fährt sogleich in das Skelett K'Tongs. Allerdings benötigt Chasinas Dämon 1W6 Kampfrunden, um den Zyklopen zum Unleben zu erheben. Dann stellt das Skelett mit seinem unbarmherzigen Schmiedehammer eine große Gefahr für Helden und Hexen dar.

Chasina wird sich aus den Kämpfen herauszuhalten und ihr Eingreifen darauf beschränken, Clavias Leiche so lange an Ort und Stelle zu halten, bis der Zyklop ihre Feinde vernichtet hat. Droht dieser zu unterliegen, wird Chasina versuchen, Clavia durch einen Stich ins Herz zu töten, was es für die Helden zu verhindern gilt.

So beginnt ein Kampf der drei Parteien: Chasina samt Zyklop, Hexen und Helden. Je nach Kampfstärke ihrer Truppe können Chasina mit ihrem untoten Zyklopen und die Gruppe der Hexen gleichzeitig gegen die Helden oder gegeneinander vorgehen.

Im Chaos des erbarmungslos zuschlagenden Zyklopen, der



gekreuzten Klingen und der Feuer könnten innovative und im *Überreden* und in der *Menschenkenntnis* begabte Helden daher versuchen, die Hexen durch hastige Erklärungen auf die eigene Seite ziehen, was Chasina durch Lügen zu vereiteln versuchen wird. Wenn Sie dieses Wortduell nicht nur durch Rollenspiel klären wollen, lassen Sie *Überreden*-Proben +6 (+/-3 je nach Qualität der Argumente) durch einen Helden und Chasina würfeln. Jede Probe benötigt drei Aktionen, die aber nicht unmittelbar aufeinander erfolgen müssen (wenn z.B. zwischendurch einem Hammer ausgewichen werden muss). Freie Aktionen reichen hierfür nicht.

Wer zuerst 21 TaP* ansammelt, zieht die Hexen auf seine Seite. Würfeln Sie aus, auf wen der von niederhöllischer Zerstörungssucht getriebene Zyklop als nächstes losgeht. Nach W3 Kampfunden wechselt er sein Ziel. Chasina wird er natürlich immer verschonen.

Beachten Sie auch, dass der Kampf wahrscheinlich nur vom Schein heruntergefallener Fackeln und der Feuerzungen erleuchtet wird (AT und PA je -3 für nicht-dunkelsichtige Teilnehmer, der Zyklop ist nicht betroffen).

Dadurch sollte der Kampf sehr unvorhersehbar werden. Da die Szenerie nicht für alle Helden überblickbar ist, können Sie das Vorgehen der verfeindeten Parteien jederzeit ändern und gegen Antagonisten lenken, um die Tödlichkeit für die Helden abzumildern.

K'Tongs Skelett, untoter Zyklop

Schmiedehammer: INI 10+1W6 AT 11 PA 5 TP 4W6+6 DK HN

Fäuste: INI 10+1W6 AT 11 PA 5 TP 3W6+4 DK HN

LeP 65 **AuP** - **WS** 12 **RS** 4 (durch Nephazz)

MR 5/13 **GS** 5 **WS** 6

Besondere Kampfbregeln: Angriffe mit dem Schmiedehammer werden oft zum *Niederwerfen* (+4) ausgeführt; Großer Gegner; Schwerter, Säbel und Stäbe richten nur den halben Schaden an, Dolche, Fechtwaffen, Speere, Bolzen und Pfeile überhaupt keinen.

RUHE

Sobald der Kampf durch reine Waffengewalt oder auch Verhandlung beendet ist, können sich die Helden daran machen, durch Feuerzungen in Brand geratene Schatzkisten zu löschen

oder eine eventuell schwer verletzte Clavia mit Magie, Liturgie oder profan von Golgaris Schwingen zu stoßen.

Nach einem von Chasinas Hand geführten Stich ins Herz befindet sich Clavias Lebensenergie auf -4.

DER MÜHE LOHN

Sollte Clavia überleben, wird sie sich von ihren Bandagen befreien und ein blasses Schattendasein als Wiedererweckte fristen, nicht tot, aber auch nicht ganz lebendig – ihr Körper ist geschwächt und ihr Geist hat viel vergessen. Clavia wird sich in einer neuen Welt zurecht finden müssen und benötigt dazu die Hilfe der Helden. Bedenken Sie, dass Clavia ausschließlich Bosparano spricht. Als Dank für Erweckung und Hilfe kann sie den Helden nur die Gaben zur Verfügung stellen, die in den Dunklen Zeiten in der Höhle versiegelt wurden.

Stellen Sie Ihren Spielern frei, ob sie Clavia weiter unterstützen wollen, was als Aufhänger für weitere Abenteuer dienen kann. Da die Primärliturgie im offiziellen Aventurien verloren ist, sollten Sie als Spielleiter selbst entscheiden, ob Clavia eines Tages mit der Rekonstruktion Erfolg haben wird oder ob sie gar während ihres langen Schlafes doch noch vom Namenlosen korruptiert worden ist.

Auf jeden Fall hat sich jeder Held **100 Abenteuerpunkte** verdient sowie je **eine Spezielle Erfahrung** auf *Geschichtswissen* und auf die *höchste Eigenschaft*, die der Ahn des jeweiligen Helden aufgewiesen hat (frei wählbar, wenn dies mehrere sind). Außerdem kann natürlich noch der deponierte Schatz geborgen und aufgeteilt werden. Wenn Beutestücke nach Ihrem Ermessen das Gleichgewicht der Runde stören, werden Teile des Erbes den Flammen während des Kampfes zum Opfer gefallen sein oder haben die lange Zeit im Grab nicht überstanden: Schriftrollen zerfallen, Goldstücke wurden von Feenwesen geraubt, Klingen sind völlig verrostet.

Besonders ideelle Gaben wie Familienerbstücke oder Botschaften der Ahnen sollten die Fahrt mit Satinavs Segeln aber überstanden haben.

Beim Erlernen von Zaubern aus der Vergangenheit ist zu beachten, dass Hexen weniger Probleme mit der satuarischen und Gildenmagier mit der güldenländischen Repräsentation haben sollten. Nach Meisterentscheid sind diese Zauber gar keine oder nur eine statt zwei Spalten erschwert zu lernen. Die Schriftstücke sind allerdings alle auf Bosparano.

АПНАП I: DRAMATIS PERSONAE

САНИПА ВОП ДЕН ВЕПЕТЕРП, АУСЧ САНИПА ВЕПЕТА ГЕПАППТ, ПАТРИЗИЕРИП УПД ВЕРДЕКТЕ ЗАУБЕРПРИЕТИП ДЕР АЛ'НАПИ

Erscheinung: Eine hochgewachsene, schlanke, makellose Frau mit wechselnden Haarfarben (dank aufwändiger Perücken). Ihre Kleidung zeugt von Reichtum.

Hintergrund: Hinter der Maske einer Patrizierin verbirgt sich eine alhanische Zauberpriesterin, die dem drohenden Ende ihrer Kultur im Geheimen entgegen zu wirken versucht. In ihrer Rolle als dekadente Patrizierin droht sie allerdings, ihre Wurzeln als Al'Hani zu vergessen und ihre Aufgabe unter kleinlichen Intrigen und Fehden zu vernachlässigen.

Sahinas Hintergrund wird in den Romanen **Herr der Legionen** und **Herrin des Schwarms** ausführlicher beleuchtet.

Funktion: Auftraggeberin und Schüssel zum Schwarmritual

Zitate: „Ich fürchte, all diese jungen Leute langweilen sich auf deiner Feier gerade ganz entsetzlich!“

„Was dem Schwarm nicht nützt, das nützt auch der einzelnen Biene nicht.“

Alter: 45 Jahre **Größe:** 1,85 Schritt

Haarfarbe: wechselnde Perücken **Augenfarbe:** grau

Kurzcharakteristik: Matriarchin der Familie Veneta, vollendete Infiltratorin der bosparanischen Kultur, dekadente Patrizierin, meisterliche Intrigant und Zauberpriesterin

Eigenschaften: MU 15, KL 15, IN 16, CH 16, FF 12, GE 11, KO 12, KK 11; Gutausschend, Arroganz 8, Eitelkeit 9, Gefahreninstinkt 8

Besonderheiten: Zauber wie SCHLANGENRUF, BIENENSCHWARM und die meisten Pendelrituale der Zauberpriesterinnen (Pendel: Granat) sind ihr bekannt.

CLAVIA, ERDRUFERIN UND TEMPELVORSTEHERIN

Erscheinung: Clavia ist eine hübsche, leicht pummelige Frau mit langen dunkelblonden Locken und großen, graublauen Augen, die sie naiv und unschuldig erscheinen lassen.

Hintergrund: Clavia ist eine der letzten karmal geweihten Priesterinnen der Satu, deren Kult, die Erdruferrinnen, von den Dienern des Namenlosen unterlaufen wurde. Sie strebt danach, nach ihrem Tod durch ihre Mumifizierung ihr Wissen in eine Zeit zu transportieren, in der ihr Kult die Fesseln des Namenlosen abgeschüttelt hat. Sie ist jung und unerfahren und aufgrund des Geheimnisses, das sie hütet, ziemlich allein.

Funktion: Maid in Nöten und Wächterin über das Vermächtnis des Satu-Kults.

Zitate: „Wir dürfen die Hoffnung nicht aufgeben, unsere Zeit wird kommen.“

„Und wenn ich ‚Bitte‘ sage?“

Alter: 24 Jahre

Größe: 1,58 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** blau

Kurzcharakteristik: hilfsbedürftige ‚Letzte ihrer Art‘, viel zu junge Tempelvorsteherin, opferbereite Idealistin, kompetente Priesterin

Eigenschaften: MU 14, KL 13, IN 14, CH 15, FF 12, GE 12, KO 12, KK 10; Feuerangst 6

Besonderheiten: GÖTTLICHEN WILLEN ERZWINGEN IV, GÖTTLICHE MACHT BINDEN V, GÖTTLICHEN SCHUTZ ERFLEHEN III

MIRONOS, SATUSOHN UND CLAVIAS VERTRAUTER

Erscheinung: Ein schwarzhaariger und braungebrannter Mann von schwächlicher Statur, aber mit dem makellosen Gesicht und der ausdrucksvollen Nase einer Götterstatue.

Hintergrund: Als Sohn einer Satutochter auf Cyclopea geboren, wurde er von seiner mächtigen Mutter gegen den Widerstand ihrer Schwestern ebenfalls in den Kult der Naturgöttin eingeführt. Im deutlich frauenorientierten Kult wurde er nie akzeptiert, verließ daher seine Heimat und fand in Clavia, die auch missverstanden, verdächtigt und ausgestoßen war, eine verwandte Seele. Aus den beiden wurde ein Liebespaar.

Seine Freundschaft zu dem Zyklopen K'Tong in seiner alten Heimat ist für Clavias Pläne sehr wertvoll.

Funktion: Tragischer Diener einer Auserwählten und Saat eines künftigen Übels

Alter: 28 Jahre

Größe: 1,74 Schritt

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun

Besonderheiten: Orientieren Sie sich bei seinen Werten an den Satu-Priesterinnen auf Seite 84.



Ancernius

ANCERNIUS, PRAEFECTUS-MAGVS MAXIMVS DER PRAETORIANER

Erscheinungsbild: Militärischer Kurzhaarschnitt; athletische Figur; gepflegt und gutausschend; trägt einen ledernen, mit einem Stier verzierten Muskelpanzer; ein kleiner, phallusförmiger Anhänger aus Bronze zielt seinen Hals; seinen Magierstab und den standesgemäßen Skorpionstachel oder einen Gladius mit einem Griff aus Elfenbein trägt er immer bei sich an einem protzig verzierten Schultergurt.

Darstellung: Skrupellos, hart, unverschämt und ambitioniert; gönnt sich aber ein wenig Dekadenz: Sklavinnen, Spiele und Alkohol; er opfert dem Gott Brazirakus; durch kaum versteckte Drohungen und plötzliche Rüpelhaftigkeit versteht er es, sein Gegenüber zu verunsichern; langfristig plant er tatsächlich, Horas anstelle des Horas zu werden.

Funktion: Gegenspieler der Helden und Symbol für die Korruption in Bosparan

Zitate: „Ich suche mir nur ein wenig Streit.“

„Jeder Mensch ist so viel wert, wie die Schlachten wert sind, die er schlägt.“

„Mehr Wein!“

Alter: 44 Jahre

Größe: 1,87 Schritt

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: Meisterlicher Taktiker und Politiker, kompetenter Magier und Kämpfer, unerschämter Rüpel und perfekter Soldat in einer Person

Eigenschaften: MU 16, KL 13, IN 12, CH 15, FF 11, GE 11, KO 15, KK 12; Comes, Hohe Magieresistenz, Brünstigkeit 5, Jähzorn 7

Talente: Selbstbeherrschung 13, Menschenkenntnis 12, Kriegskunst 15, Magiekunde 12, Staatskunst 9

Besonderheiten: Da das Stabritual *Zauberspeicher* noch nicht Einzug in die gildenländische Magie gehalten hat, ist Ancernius durch die Schwarmseele wohl der einzige bosparanische Magier mit der Möglichkeit, Zauber in einer ähnlichen Form wie beim *Zauberspeicher* bereitzuhalten.

Im Stab befinden sich die folgenden Zauber: ARMATRUTZ (RS+4), IGNIFLUMEN (9 ZfP*), IGNIPLANO (8 ZfP*), HORNISSSEN RUF (5 ZfP*), VALETUDO (12 LeP).

Diese können durch Aufwenden einer einzigen Aktion in beliebiger Reihenfolge ausgelöst werden.

Gegen magische Angriffe setzt er den Stabzauber (OIC 52) Astralschild ein.

Ancernius, Praefectus-Magus Maximus

Skorpionstachel: INI 8+1W6 AT 16 PA 9 TP 1W6+4 DK N

Kurzschrift: INI 9+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+2 DK HN

LeP 36 AsP 48 AuP 45 WS 8 RS 3 MR 11 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (Ausweichen insgesamt 14), Formation, Merkmalkennntnis (Einfluss, Schaden), Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Zauber: ARMATRUTZ 13, FORTIFEX 8, IGNIFLUMEN 14, IGNIPLANO 11, IGNIQUERIS 8, INVOCATIO MINOR 9, HORNISSSEN RUF 5, KLARUM PURUM 8, VALETUDO 6, PLUMBUMBARUM 13, verschiedene Zauber zur Verständigung und Hellsicht, um seine Mitstreiter taktisch und strategisch zu unterstützen.

ANHANG II: ARTEFAKTE

DIE SCHWARMSEELE

Der unterarm lange Stab aus Ulmenholz wies einst als Kopf eine Biene aus Bronze auf, von der nun nur noch eine Bruchstelle am Stabende zeugt. In den Stab selbst sind unzählige Edelsteine und Halbedelsteine eingelassen – die Pendelsteine verstorbener Zauberpriesterinnen. Der Träger des Stabs profitiert von einer Erleichterung von Zaubern mit den Merkmalen Einfluss, Hellsicht oder Verständigung um 6 Punkte.

Der Stab erlaubt außerdem, die Zusammenarbeit der eigenen Sippe (Verwandte, Freunde, Untergebene, Kameraden im weitesten Sinne) zu stärken, diese zu inspirieren und sogar zu kontrollieren. Diese Eigenschaft ist aber ohne die Bronzebiene nur rudimentär vorhanden.

Als Magierstab zweckentfremdet, erlauben die eingesetzten Pendelsteine das Speichern und spätere Auslösen von Zaubern nach dem Mechanismus des Stabzaubers *Zauberspeicher* mit Spruchvolumen von 5 (was Zaubern mit einer Kostensumme von bis zu 100 AsP entspricht).

ANALYSE

Gesteinskunde: Bei den eingelassenen Edelsteinen handelt es sich um Bernstein, Goldberyll, Smaragd, Aquamarin und Granat.

Geschichtswissen +3 oder Magiekunde +3: Diese Steine finden als Pendelsteine der alhanischen Zauberpriesterinnen Verwendung.

Magiekunde +7: Diese Edelsteine sind verschiedenen Eigenschaften zugeordnet (OIC 64, Stein der Weisen).

ODEM:

Das Artefakt ist magisch. Kraftlinien umspielen die eingelassenen Edelsteine, laufen aber an der Bruchstelle am Kopf des Stabes ins Leere, als würde dort ein Stück des Artefakts fehlen.

ANALYS:

☞ 4 ZfP*: Der Stab ist an Ancernius gebunden.

☞ 7 ZfP*: Das Artefakt weist auf die Repräsentation der Zauberpriesterinnen hin und verstärkt die Merkmale Einfluss, Hellsicht oder Verständigung.

☞ 9 ZfP*: In den Pendeledelsteinen ist eine Variante von der *HILFE DES PENDELS* (OIC 63) verankert, die zu späteren Zeiten Ähnlichkeiten mit dem *ZAUBERSPEICHER* aufweisen wird.

☞ 12 ZfP*: Es sind Spuren von Zaubern darauf zu erkennen, die den Zibilja-Ritualen *SCHWARMSEELE*, *BIENEN-SCHWARM* und *BIENENKÖNIGIN* ähneln.

☞ 14 ZfP*: Das Artefakt muss schon mehrmals als Magierstab gedient haben.

☞ 17 ZfP*: Enthüllen Sie dem Analysten die vollständige Wirkungsweise des Artefakts.

GESCHICHTE

Während eines Gefechts im Jahre 535 v.BF gelangt die in zwei Teile gebrochene *Schwarmseele* aus dem Besitz einer hochgestellten Zauberpriesterin aus Al'Zuul als Kriegsbeute nach Bosparan.

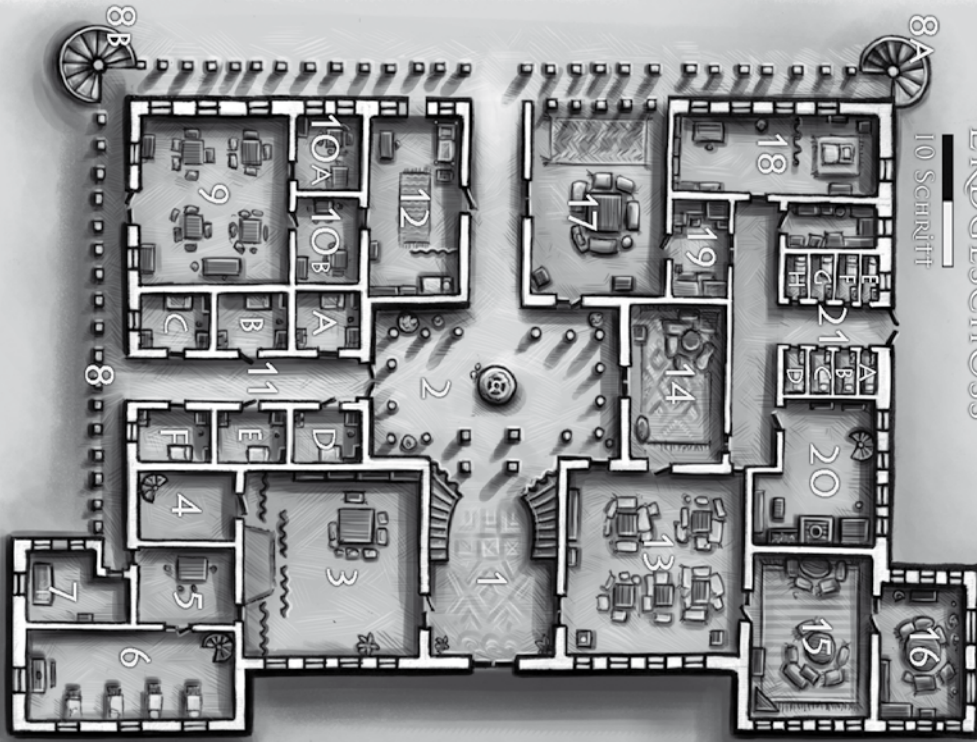
Der Kopf wird von unwissenden Legionären als Hornisse fehlinterpretiert und als Opfer in einen Tempel des Hornissen- und Kriegsgottes Shinxir gebracht. Die Hornisse aus Bronze und ihre Macht, Menschengruppen auf magische Weise anzuleiten, werden in den Romanen **Herr der Legionen** und **Herin des Schwarms** eine wichtige Rolle spielen. Der zugehörige Stab selbst hingegen gelangt aufgrund seiner Eigenschaften in die Hand der Praefecta Maga Maxima der Praetorianer-Garde. Und wird seit diesem Zeitpunkt ständig dem Nachfolger auf diesem Amt weitervererbt.



ASLABAATS PALAST

ERDGESCHOSS

100 Schritte

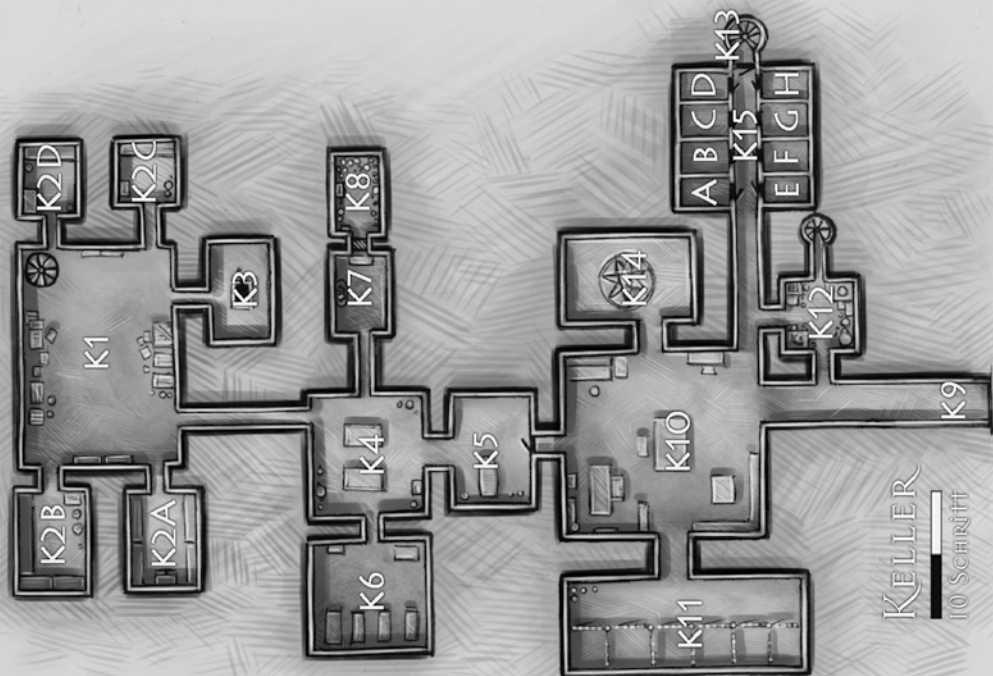


OBGESCHOSS

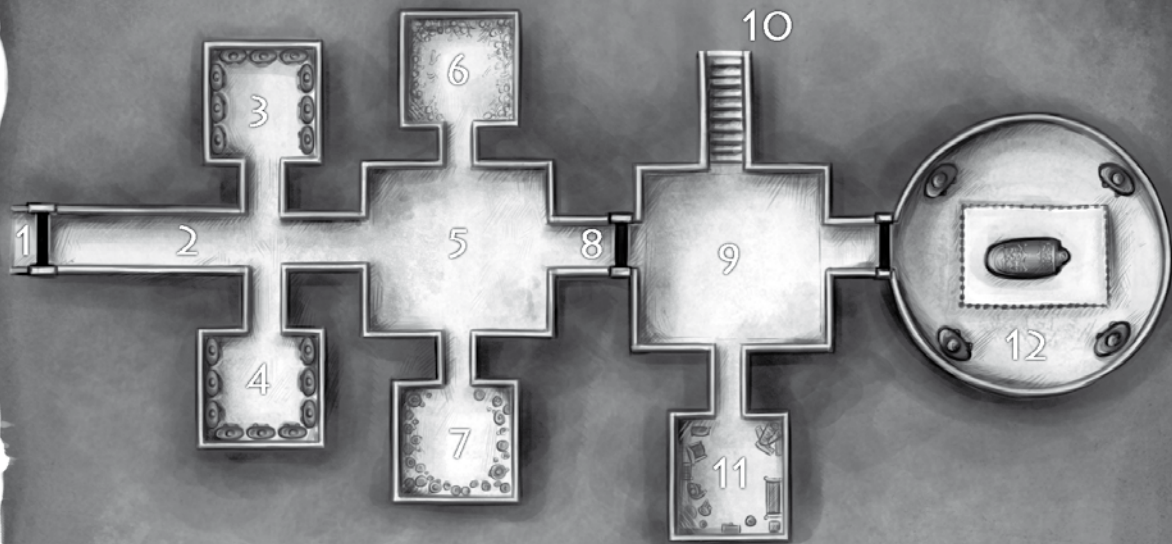
10 Schritte



ASLABANS PALAST

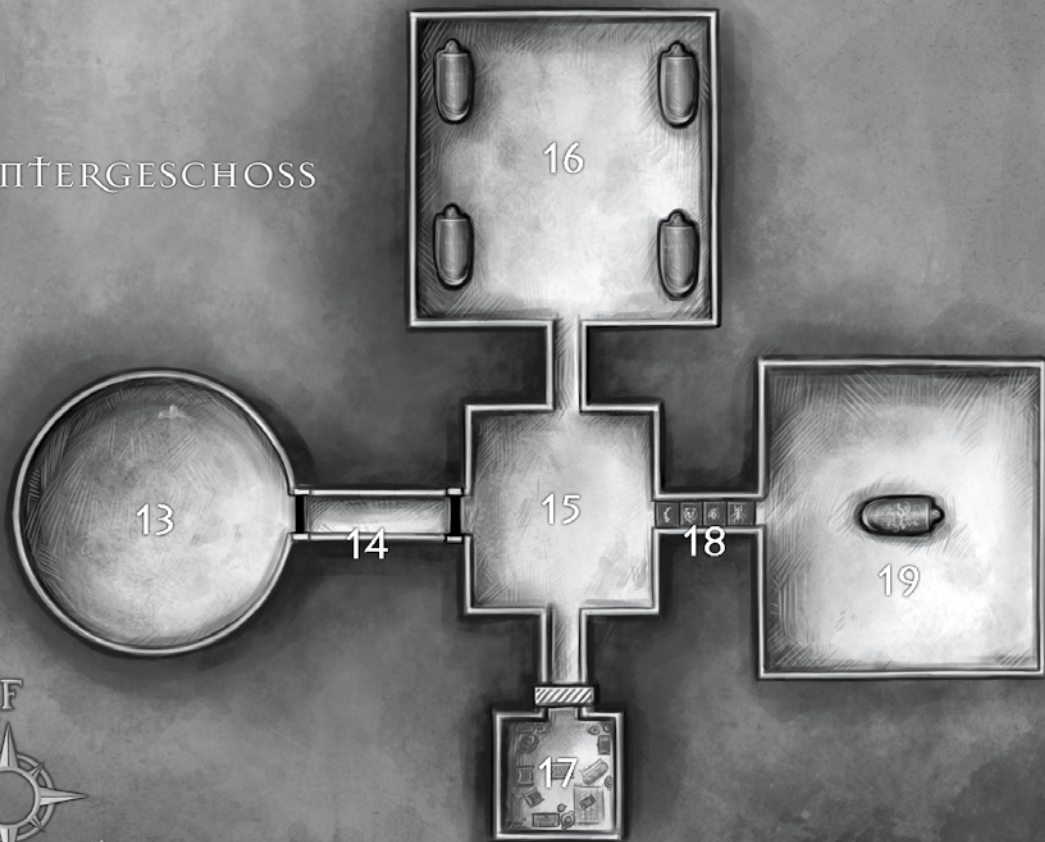


OBERGESCHOSS



10 SCHRITT

UNTERGESCHOSS





Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

LEGENDE DER DUNKLEN ZEITEN

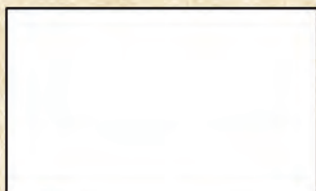
REDAKTION: ALEX SPOHR

AUTOREN: MARTIN BADE, MARIE MÖPKEMEYER, FLORIAN MÜLBERT, MICHAEL ROST, MARC THORBRÜGGE, CHRISTIAN VOGT, JUDITH C. VOGT

Die Dunklen Zeiten: Das einst mächtige Bosparanische Reich und das altehrwürdige Diamantene Sultanat befinden sich im steten Niedergang. Dekadenz und Verfall haben sich ausgebreitet, uraltes Wissen geht verloren und am Rande der Zivilisation bedrängen immer mehr barbarische Völker die alten Reiche. In den Städten spinnen die Mächtigen zurückgezogen in ihren Palästen ihre Intrigen und überlassen ihre Untertanen ihrem Schicksal. Es ist eine dunkle und finstere Zeit, wo wenig Hoffnung herrscht. Und doch ist es auch eine Zeit, wo Helden geboren werden, die zu Legenden dieser aventurischen Epoche werden.

In *Der Verborgene Funke* müssen sich die Helden auf die Suche nach einem Erben einer besonderen Blutlinie machen. In *Inspectores* werden sie Zeuge des Baus des größten Aquädukts Aventuriens und müssen als Aufseher die Bauarbeiten überwachen. *Dunkle Gassen, Schwimmende Straßen* führt die Helden nach Cuslicum, wo sie vor dem Hintergrund eines Thronkonfliktes einen finsternen Kult aufspüren müssen. Im Abenteuer *Aslabans Erbe* haben sie dagegen ein Wörtchen mitzureden, wer die Nachfolge des mächtigen Koptha antreten soll. In *Vitis Shinxiris* müssen die Abenteuer einem bosparanischen Soldaten beistehen, der einen Feldherrenstab in Sicherheit bringen muss. *Auf Ahnenpfaden* führt die Helden schlussendlich in das hunderttürmige Bosparan der Dunklen Zeiten. Während sie sich dort in den Dienst einer Patrizierin stellen, müssen sich viele Jahrhunderte später andere Helden mit den Geschehnissen und Hinterlassenschaften der Vergangenheit auseinandersetzen.

Zum Spielen dieser Abenteuersammlung benötigen Sie die Setting Box *Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern*, sowie die Bände *Wege der Helden*, *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei*, *Wege der Götter* und *Liber Cantiones*. Dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen.



www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-86889-580-3

13090PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 188

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)
NIEDRIG BIS MITTEL /
NIEDRIG BIS MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)
EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
ZAUBEREI,
INTERAKTION

ORT UND ZEIT

BOSPARANISCHES REICH,
DIAMANTENES SULTANAT,
DUNKLE ZEITEN
(AB 564 v. BF)

