

Das Schwarze Auge

UNHEIL ÜBER
ARIVOR





Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



IMPRESSUM

Redaktion

Eevie Demirtel, Alex Spohr

Autor

Dominic Hladek

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Lektorat

Eevie Demirtel, Verena Höver

Korrektorat

Marco Findeisen, Timo Roth

Coverbild

Tristan Deneke

Layout, Satz und Gestaltung

Thomas Michalski, Michael Mingers

Innenillustrationen & Pläne

Nikolai Ostertag, Regina Kallsch, Hannah Möllmann, Axel Sauerwald, Rabea Wieneke, Tristan Denecke, Julia Metzger, Janina Robben, Fabian Schempp und Matthias Rothenaicher

Copyright © 2015 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

ISBN 978-3-95752-120-0

Printed in EU 2015

Mit Dank an Gregor Biberacher, Annelie Dürr, Christoph Knibbe, Norman Kobel und Philipp Neitzel.
Dank gebührt außerdem jenen, die Arivor über die Jahre mit dem Leben gefüllt haben, das nun erloschen ist.

Inhaltsverzeichnis

Spielhinweise	4
Arivor - Die Tage davor	7
Einstieg ins Abenteuer	19
Flucht aus dem Theater	29
Stadt in Trümmern	41



Leichter-Symbol: Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Schwerer-Symbol: Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

- **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- **Meisterinformationen:** Diese Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind, oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.*
- **Letzte Worte:** Bei vielen der vorgestellten Meisterpersonen wirst du in diesem Band Vorschläge für ihre letzten Worte und eine mögliche Sterbeszene finden. Überlebt diese Figur im offiziellen Aventurien das Unglück, heißt das aber noch lange nicht, dass das auch für eure heimische Runde gelten muss. Auch hier findest du daher Inspiration für ein markiges letztes Zitat und für das Ableben der Meisterperson. Da ihr Tod jedoch ausdrücklich von deiner Entscheidung als Meister abhängt, sind die (optionalen) Sterbeszenen in Klammern gesetzt.

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Meisterpersonen werden in drei Kategorien eingeteilt:



König: wichtig für den Fortgang der lebendigen Geschichte; diese Person spielt eine wichtige und festgeschriebene Rolle im offiziellen Aventurien. Abweichende Darstellung (z.B. Tod durch die Helden) oder Austausch sind möglich, werden aber unweigerlich zu Konflikten mit anderen Publikationen führen.



Springer: Funktionsträger; diese Person spielt eine wichtige Rolle im Abenteuer. Wenn der Handlungsverlauf nicht explizit ihr Ableben fordert oder ihr Schicksal vollständig in die Hände der Spieler gelegt wird, kannst du ihr möglicherweise auch in anderen offiziellen Publikationen wiederbegegnen. Du kannst sie aber ohne großen Aufwand durch eine andere Person ersetzen, solange diese dieselbe Funktion wahrnimmt (z.B. Mentor, Antagonist, Rettende Kavallerie).



Bauer: austauschbar; diese Person spielt eine Rolle in diesem Abenteuer, besitzt aber darüber hinaus keine Funktion in der lebendigen Geschichte. Ihre Rolle kann bei Bedarf ohne viel Aufwand durch eine andere Figur übernommen werden, ohne in Konflikt mit dem offiziellen Aventurien zu geraten.

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen. Das Ereignis, das die Spieler und ihre Helden in diesem Abenteuer erleben können, ist Teil des Sternenfalls, der ein neues Helldenzeitalter für Aventurien einleiten wird.

In **Unheil über Arivor** erwartest dich nichts weniger, als die Vernichtung einer großen Stadt Aventuriens! Deine Helden sind mittendrin, kämpfen ums Überleben und müssen retten was zu retten ist. Können sie sich selbst und andere Menschen rechtzeitig aus der dem Untergang geweihten Stadt retten, während Einstürze, Plünderer und sogar Schrecken aus dem Erdinneren ihnen zusetzen? Findet es gemeinsam heraus in dieser spannenden Flucht aus Arivor, ganz im Stile bombastischer Katastrophenfilme. Schicke deine Helden mitten in die Katastrophe und lasse sie beweisen, dass sie hart wie Arivorer Stahl sind und auch bei größten Bedrohungen ihre Ehre nicht aus den Augen verlieren!

Was bisher geschah

Sterne fallen vom Himmel. Die aventurische Geschichte kennt Beispiele dafür, so den Stern von Elem, der vor über 1.000 Jahren im Selemgrund einschlug, oder den Svellttaler Sternenregen vor 10 Jahren. Doch seit dem frühen Jahr 1039 BF häufen sich Phänomene, die den Sternenhimmel nachhaltig verändert haben: Im Monat Rondra flackern erste Sterne und einer im Sternbild des Drachen, das Auge, erlischt – fast als würde der Drache sich schlafen legen. Seit dem Travia verblassen weitere, fallen vom Himmel und über ganz Aventurien sind Sternschnuppenregen und Kometen zu sehen. An einigen Stellen gehen sogar größere Sternbrocken nieder, ganze Sternbilder verschieben sich und ein Beben erschüttert das Sphärengefüge.

Vor kurzem erst verlor das Sternbild des Schwerts, das im Zwölfkreis für die Göttin Rondra steht, jenen Stern, der seine Spitze darstellte: den *Sarstern*. Zwar fiel nirgendwo ein solcher Stern zu Boden, doch wird der Verlust der Schwertschuppe als schlechtes Omen gedeutet. Anders als in manchen rondrianischen Verheißungen ersehnt, gewinnt das Schwert im zwölften Zeitalter keinen zwölften Stern hinzu – es erleidet statt seiner Vollendung sogar einen Verlust.

Nun, einen Monat später, im Rahja des Jahres 1039 BF, während in den fernen Schattenlanden die Kaiserin des Mittelreichs Rohaja gegen Haffax' Armeen kämpft und in Perricum das Schwert der Schwerter Ayla Armalion von Schattengrund sorgenvoll ihre Wacht hält, geht ein Stern über dem Horasreich nieder.

Dort wo er hinabstürzt, in den Hügeln unweit Arivors, in der Gerondrata, erforscht die Gelehrte für Derographie und Derologie Dottora *Fulminia Meissini* bereits seit geraumer Zeit das Gestein. Ihrer Theorie nach, bestehen die Hügel bis hinab nach Arivor aus extrem porösem Fels und ehemaligen Magmakammern. Sie vermutet, dass tief unter der Oberfläche Hohlräume existieren, die besonders unter Arivor sehr groß sind. Sie wird, eventuell in Anwesenheit der Helden, Zeugin vom Einschlag des Sterns – und davon, dass sich tiefe und weite Risse im Boden gen Arivor ausbreiten. Doch in der Stadt ahnt niemand etwas vom drohenden Verderben. Vielmehr herrscht Feststimmung in Arivor, denn seit dem 20. Rahja findet das alljährliche Ritterturnier statt. Die Bevölkerung schwilt während der Festivitäten fast auf das Doppelte an, und jeder einzelne Besucher der Stadt schwebt in höchster Gefahr ...

Was geschehen wird

In diesem Abenteuerband werden dir drei verschiedene Einstiegsmöglichkeiten für deine Spielgruppe geboten. Zwei davon werden deine Helden entweder als Turnierteilnehmer oder als Leibwächter eines Adligen zunächst bewusst von der eigentlichen Handlung des Abenteuers ablenken. Die dritte ermöglicht es, im Dienste der Gelehrten Meissini die bevorstehende Katastrophe zu erahnen und die Bevölkerung zu warnen.

Alle drei Einstiege führen die Helden in das berühmte Theater zu Arivor, wo während einer pompösen Uraufführung eines Schlachtenepos' plötzlich die Niederhöhlen losbrechen: Oben ist auf einmal unten, alles stürzt ein, Schreie und Panik allerorten! Dann finden sich die Helden tief unter den Trümmern des Theaters wieder. Andere Überlebende begleiten sie oder werden gefunden und womöglich gerettet, während sie sich aus den Trümmern ans Tageslicht kämpfen.

Doch kaum sind sie den Trümmern entkommen, wird den Helden das ganze Ausmaß der Katastrophe bewusst. Nicht nur das Theater ist eingestürzt, die ganze Stadt ist durchzogen von Erdspalten, unzählige Häuser und ganze Stadtteile sind in die Tiefe gestürzt. Überall sind Tote, Verletzte und Flüchtende zu finden, aber auch Plünderer treiben zwischen Schutt und Ruinen ihr Unwesen.

Die Helden können nun eigenständig entscheiden, wie sie selbst der Katastrophe zu entkommen versuchen, denn die Situation macht ein Verlassen der Stadt überaus schwierig. Auch müssen sie wählen, ob sie sich allein durchschlagen oder wen sie mitnehmen. Überall in der Stadt treffen sie auf Menschen, die Hilfe benötigen, und Gebäude, die man vor dem Schlimmsten bewahren kann. Wichtige Missionen warten auf sie, in denen es beispielsweise darum geht, Reliquien der Rondrakirche als Zeichen der Hoffnung aus den Trümmern zu bergen. Dabei weitet sich die Katastrophe immer mehr aus und macht diese Aufgaben zunehmend schwerer. Mit Anbruch der Dunkelheit wagen sich zu allem Überfluss noch gefährliche Kreaturen aus dem Erdreich an die Oberfläche. Sie scheuen das Licht, da bisher die Hohlräume tief im

Dunkeln von Sumus Leib ihre Heimstatt bildeten. Doch nun bahnen sie sich einen Weg nach oben, in der Hoffnung auf leichte Beute. Und zu all diesen Gefahren von außen kommen erschwerend noch Verrat, Selbstsucht und die Gier der Überlebenden hinzu.

Schließlich können sich die Helden trotz aller Gefahren hoffentlich aus der Stadt retten und dabei einige Erfolge vorweisen. Sie sind in Sicherheit und die Erdspalten weiten sich nicht mehr aus. Arivor aber ist verloren. Nur wenige Gebäude bleiben halbwegs unversehrt, als zukünftige Pilgerstätten für mutige Rondrapilger, inmitten eines gefährlichen Gebietes aus Erdverwerfungen und Abgründen zurück.

Niemand weiß zu sagen, ob es sich beim Stern, der all dies ausgelöst hat, um die erloschene Spitze des Schwerts handelt. Auch die Antwort auf die Frage, ob die Schicksale der beiden mächtigsten Rondrageweihnten Aventuriens (das Aylas von Schattengrund, das bald in Aventurien bekannt werden wird, und das Nepolemo ya Toreses, der in diesem Abenteuer sein Leben lässt) mit dem Verblassen der Schwertspitze zu tun haben, ist ungewiss. Doch kaum jemand hält es für einen Zufall, dass dieser hohe Verlust der Rondrakirche zeitlich mit der Veränderung von Rondras heiligem Sternbild zusammenfällt.

Aufbau des Abenteuers

Das vorliegende Abenteuer bietet zunächst drei Einstiegsoptionen, von denen du die für dich und deine Gruppe passendste wählen kannst. Alle Einstiege laufen auf einen Theaterbesuch hinaus, während dem die Katastrophe losbricht. Ab hier wird die Handlung etwas linearer, wenn das Theater einstürzt und die Helden sich in einem Dungeon-Crawl daraus befreien müssen.

Danach gestaltet sich die Handlung modular: Dir werden Schauplätze, eine Auswahl an Meisterpersonen, mögliche Questen und allgemeine Hilfen zum Spiel in der Katastrophentadt sowie zur Steigerung der Gefahr und Dramaturgie an die Hand gegeben. Daraus kannst du mit deinen Spielern den Hauptteil des Abenteuers gestalten.

Zur Wahl der Helden

Dieses Abenteuer ist für *kompetente bis meisterliche* Helden gedacht, die schon mehrere andere Abenteuer erlebt haben oder von vornherein mit dem Erfahrungsgrad *kompetent* oder *meisterlich* erstellt wurden. Sie werden große Verantwortung tragen und sich in den Adelskreisen des Horasreiches bewegen, wenn auch unter ungewöhnlichen Umständen. Mit einigen Anpassungen (Erschwernisse der Proben, Vereinfachung der Aufgaben, Anpassung der Gegner etc.) kannst du die Herausforderungen aber auch an eine weniger erfahrene Heldengruppe anpassen. Besonders körperlich, aber auch gesellschaftlich ausgelegte Professionen sind geeignet und werden ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen können. Astrale oder karmale Kräfte sind nicht erforderlich, um das Abenteuer zu einem erfolgreichen

Ende zu bringen, können aber sehr hilfreich sein und bieten teilweise zusätzliche Optionen, auf die du als Spielleiter eingehen musst. So kann zum Beispiel die

Flugfähigkeit einer Hexe mit ihrem Besen den Ablauf vieler Szenen deutlich verändern und sogar ganz neue Möglichkeiten eröffnen.

Zeitlicher Überblick

- **(Anfang Rahja 1039 BF)** Dottora Meissini beginnt ihre Untersuchungen des Gesteins der Gerondrata.
- **(Mitte Rahja)** Die Helden werden für eine der Einstiegsmöglichkeiten im nördlichen Horasreich angeworben.
- **(20. Rahja)** Das Arivorer Ritterturnier wird von Erzherzher Nepolemo ya Torese eröffnet.
- **(20.-22. Rahja)** Turnierwettkämpfe werden ausgerichtet, die Helden nehmen eventuell daran teil (Einstiegsmöglichkeit **Schwertschwinger**) oder begleiten Jucco von Tomrath (Einstiegsmöglichkeit **Salonlöwen**).
- **(22. Rahja)** Dottora Meissini (und bei Einstiegsmöglichkeit **Steinesammler** auch die Helden) werden Zeugen eines Sternenfalls nahe des Weilers Aquiliano einige Meilen östlich von Arivor. Der Weiler wird vernichtet und Risse breiten sich bergab Richtung Arivor aus.
- **(23. Rahja - Vormittag)** Beginn des Schlachtenepos „Sieg über den Dämonenmeister“ im Theater zu Arivor. Die Helden sind anwesend.
- **(23. Rahja - Mittag)** Die Katastrophe beginnt. Das Theater von Arivor stürzt teilweise ein, die Helden befinden sich inmitten der Gefahr, überleben aber. Sie beginnen, sich aus dem zerstörten Theater zu kämpfen.
- **(23. Rahja - Nachmittag)** Die Helden haben sich aus dem eingestürzten Theater gekämpft. Sie versuchen, aus der Stadt zu entkommen und helfen gegebenenfalls an mehreren Orten bei Rettungsaktionen.
- **(23. Rahja - Abend)** Geister und Schrecken aus der Tiefe tauchen auf. Am Rand des Katastrophenkraters helfen Tsageweihete, Horaslegionäre, Söldner und Krieger der Arivorer Kriegerakademie bei der Evakuierung derer, die sich bis hierhin durchgeschlagen haben.
- **(23. Rahja - Nacht)** Die Helden retten sich, andere Überlebende und (eventuell) Reliquien aus Arivor.
- **(24. Rahja)** Der Tag danach. Die Lage wird gesichtet und verschlimmert sich offenbar vorerst nicht weiter. Es treffen nur noch wenige Überlebende am Kraterstand ein. Horaslegion und Arivorer Krieger versuchen, das ehemalige Arivor über die nächsten Tage zunehmend abzuriegeln, damit nicht noch mehr Menschen in den Trümmern zu Schaden kommen.
- **(25.-30. Rahja 1039 BF)** Wer überlebt hat, beginnt sich tunlichst vor den Namenlosen Tagen in andere Städte zu Verwandtschaft, Freunden oder in die Fremde zu flüchten.



ARIVOR

Die Tage davor



Im Folgenden erhältst du einen Überblick über **Arivor**, wie es sich in den Tagen vor der Katastrophe, etwa ab dem 20. Rahja, präsentiert. Die Stadtteile und wichtige Gebäude werden beschrieben. Zur dieser Zeit findet das alljährliche Ritterturnier statt, zu dem Turnierstreiter aus dem ganzen Horasreich angereist sind. Die Stadt ist in Feststimmung und überfüllt mit Gästen, Adligen und deren Gefolge, jedoch nicht so stark wie im Vorjahr, als der Horas selbst anwesend war und der Ardaritenorden sein 450. Jahr des Bestehens feierte.

Im Anschluss werden dir die wichtigsten **Meisterpersonen Arivors** vorgestellt.

Arivor – Hort der Traditionen

»Arivor bildet nunmehr seit 2.000 Jahren die beständigste Bastion der Leuin im Alten Reich. Rondra hält ihren schützenden Schild über die steinernen Häuser, die Burgen und Heiligtümer, und über jeden braven Bürger und willkommenen Pilger.«

—Nepolemo ya Torese

»Für meinen Geschmack zu trutzig, wenngleich traditionsreich und alt. Heute ist sie jedoch Phex heiliger als Rondra. Es wechseln jedes Jahr so viele »Hände des einhändigen Geron« als Reliquien den Besitzer, dass unser verehrter Held wohl ein Dekapus gewesen sein muss. Göttlich hingegen ist der prickelnde Bosparanjer! Einen solch edlen Tropfen sollte man niemals ausschlagen.«

—Madalea ya Montazzi, Patrizierin aus Belhanka

Schon auf den ersten Blick ist ersichtlich, dass Arivor ein Hort kriegerischer Tugenden und alter Traditionen und Werte ist. Die Burganlagen auf dem Goldenhelm thronen inmitten des sonnigen, aber trockenen Hügelands, auf dem Wein und Öl gedeiht. Die Festungsmauern künden trutzig und stolz von einer langen Vergangenheit und so mancher abgeschmetterten Belagerung. Die älteste Senne, in der schon vor Bosparans Fall der oberste Rondrageweihte residierte und in der später zwei wichtige Rondra-Orden gegründet wurden, ruft dieser Tage zum Ritterturnier, das zwischen 20. und 25. Rahja stattfindet. Die Stadt quillt deshalb über von stolzen Rittern und ihrem Gefolge, von tapferen Rondrageweihten, aber auch von frommen Pilgern, Schaulustigen, Gauklern und Musikanten. So beherbergt Arivor fast doppelt so viele Menschen wie sonst. Die Pilgerherbergen am Schwerterfeld sind überfüllt, auf den Brachflächen rund um die Stadt stehen die bunten Zelte der Ritter und die Gasthäuser sind bis aufs letzte Zimmer belegt. So mancher Arivor verdient sich dieser Tage eine goldene Nase damit, seine spärliche Behausung viel



Region: Horasreich, Gerondrata

Einwohner: 12.000 (mit Gästen und Pilgern derzeit über 20.000)

Herrschaft: Erzherzher Nepolemo ya Torese, beraten vom Datarium, einem zwölfköpfigen Rat verdienter Bürger unter Erzcastellan Gaspere ya Stellona, von denen maximal die Hälfte der Rondrakirche angehören darf.

Tempel: Boron/Marbo, Hesinde, Ingerimm, Rahja, Rondra, Travia, Tsa

Handel und Gewerbe: Pilgerherbergen, Saladansche Waffenmanufakturen, Großkellerei der Familie ya Stellona, Meisterschmiedin Horanthe ya Ferragon („Echt Arivoror“ Rondrakämme)

Besonderheiten: Alte Burg (Winterresidenz der Horaskaiser), Amphitheater auf dem Goldenhelm, Schwerterfeld mit Heiligtümern und Reliquien des Rondrakults, Turnierplatz, Pilger- und Ritterzelte, altes Legionslager vor der Stadt, poröser Erdboden

Stimmung in der Stadt: Arivor ist stolz auf seine Geschichte und Tradition, aber etwas rückständig und reaktionär. Ein selbstbewusstes Stadtpatriziat liegt im Machtkampf mit dem rondragläubigen Landadel, ist aber in Handelsdingen auf die Symbolwirkung des Erzherzherchers für die Pilger angewiesen.

Die Stadt im Spiel: Arivor ist das ganze Jahr über ein Pilgerziel, was zu religiösem Eifer, Geschäftemacherei und vielen Fremden in der Stadt führt. Zum Ritterturnier kommt es immer wieder, auch außerhalb des Turnierplatzes, zu Wortgefechten. Aber auch Duelle zwischen Angehörigen der Horaslegion, den rondrianischen Ardariten, auswärtigen Rittern sowie Soldvolk wie der Bandiera Bianca sind keine Seltenheit. Rondrageweihte treten dabei meist als Zeugen auf. Soziale Konflikte treten offen zutage: Diebe gehen ihrem Handwerk nach, Betrüger nutzen Pilger aus und in Tavernen kommt es zu Prügeleien. Dabei sind es häufig nicht nur Fremde, die für Unruhe sorgen, sondern auch verarmte Stadtbürger aus Saladania.

zu teuer an Gäste zu vermieten, die keine Bleibe gefunden haben.

Die Schmiede haben fleißig Waffen aus der Esse geholt und können sich nun zurücklehnen und den wohlverdienten Lohn für den berühmten Stahl kassieren. Devotionalien und gefälschte Reliquien wechseln phexgefällig den Besitzer. Krüge heimischen Rotweins, wie das Arivoror Blut oder Kristallgläschen mit prickelndem Bosparanjer, gehen Rahja zum Gefallen zu tausenden über die Theken der Stadt. Es herrschen Freude und Ausgelassenheit und auch die Stadt selbst hat sich herausgeputzt: Häuser und Mauern wurden frisch getüncht, Familienwappen prangen an den burgartigen Palazzi und Fahnen wehen auf allen Türmchen und Erkern. Die Tempel stehen offen für Pilger, die einmal in ihrem Leben die zahlreichen Reliquien, vor allem die der Rondraheiligen, bestaunen wollen.

Der Goldenhelm

Der Stadthügel erhebt sich 60 Schritt über Arivor und wird von der **Alten Burg (12)** gekrönt. Sie war

Winterresidenz der Friedenskaiser vor fast 2.000 Jahren und ist mittlerweile in Teilen wieder neu aufgebaut. Derzeit prangen Fahnen mit dem Wappen Arivorors über den Türmen. Der Südflügel dient als Quartier des Kaiserhauses, wenn Mitglieder in der Stadt sind, und anderer hoher Gäste. In ihm befindet sich ein berühmtes *Kristallkabinett* des Yulag-Horas mit riesigen Südfenstern aus bunten Glasstücken, die in der Sonne strahlen.

Das alte Hauptgebäude im Norden, bestehend aus schulterhohen Mauern, präsentiert sich als überwucherter Park voller Blumen und Ranken. Schmuckstück ist der *Mosaikensaal der Asmodena*, in welchem die das Gestein durchbrechenden Pflanzen den Tiermosaikern Lebendigkeit verleihen. Auch der uralte *Kirschbaum der Niouthia* ist sehenswert.

Zu Füßen des Goldenhelms, in dessen Hang gebaut, liegt das vollständig aus bosparanischer Zeit erhaltene **Theater von Arivor (13)**, ein kolossales Theater mit Platz für bis zu 500 Personen.

An der *Piazza Sancta Lutisana* direkt gegenüber befindet sich **Hesindes Tempel der Künste (16)**, in dem eine große Sammlung berühmter Theaterstücke untergebracht ist, darunter Perlen wie das 3.000 Jahre alte, im myranischen Balan Cantara entstandene Drama *Der Krieg gegen die Hjaldinger* in Altgüldenländisch sowie viele Aufzeichnungen des sogenannten Dichterkomturs Comto Morguno von Schreyen. Unweit des Tempels liegt die *Schänke Zum Schreyen*, die stets von viel gebildetem Theaterpublikum besucht ist.

Der Hügel besteht, wie auch die obersten Bodenschichten des Umlandes, aus Vulkangestein. Was für den Weinanbau vorteilhaft ist, wird sich in diesem Abenteuer als fatal erweisen, denn im Erdinneren befinden sich große Hohlräume, ehemalige Magmakammern. Durch den Meteoreinschlag in Aquiliano wird eine Kettenreaktion in Gang gesetzt, die dazu führt, dass diese Hohlräume in sich zusammenstürzen und damit die Katastrophe erst auslösen.

Der Hügel selbst wird glimpflich davonkommen. So bleibt die **Alte Burg (12)** weitgehend erhalten. Die Helden werden miterleben, wie das **Theater (13)** teilweise zerstört wird (Seite 30). Ebenso können sie helfen, dass mit dem Einsturz des **Tempels der Künste (16)** nicht alle kostbaren Schriften von dort verloren gehen.



Schwerterfeld

Westlich des Goldenhelms, außerhalb der Stadtmauern, dehnt sich der besonders in diesen Tagen ganz im Geiste der Rondra stehende Stadtteil Schwerterfeld aus.

Der Westhang Goldenhelms

Auf dem steilen Westhang des Haushügels erstrecken sich die Burganlagen der Ardariten. Die gewaltige **Hochburg (9)** im Norden ist die größte Festung und Hauptsitz

des rondratreuen Ordens. Sie enthält ein Archiv voller Chroniken, Matrikel und Bestandslisten sowie das *Armorium Ardariticum*, ein seit 883 BF fortgeführter Almanach der Waffen, Rüstungen und Fechtkünste.

Über eine Galerie erreicht man das Göttinnenhaus der Rondra, den **Tempel der Heiligen Geron und Ardare (10)**, mit klassischer Säulenfront und breiter Vortreppe. Eine große Mythrael-Statue auf dem Vorplatz wacht über die Kronstraße und das Schwerterfeld. Der **Palazzo Acano (11)** gehört dem Erzherrscher. Traditionell wechselt dieser je nach gerade ausgeübter Funktion das Gebäude: Als Meister des Bundes predigt er im Tempel, als Seneschall spricht er in der Hochburg zu den Ordenskriegern und als Erzherrscher empfängt er Adlige im Palazzo.

Direkt nördlich, unterhalb der Festungsmauern, liegt der **Boron- und Marbotempel (8)** mitten im steilen Hang. Hier wird insbesondere die milde Tochter Borons verehrt. Über den schmalen *Trauerpfad* erreicht man die **Felsenpforte (15)**, die zu den Patriziergrüften und weit verzweigten Totengrotten unter der Stadt führt. An der *Kronstraße* und rund um das Turnierfeld haben sich unzählige **Devotionalienhändler (3)** in Hütten und an Ständen niedergelassen. Sie finden reichlich Kundschaft unter Turnierteilnehmern und Gästen, besonders unter den Pilgern.

Turnierfeld und Pilgerstadt

Auf der vor dem Hang liegenden Ebene und auf dem **Turnierfeld (2)** sind die Turnierplätze aufgebaut: Hunderte bunte Zelte mit den Wappen der Ritter stehen auf dem Feld, Bahnen für die Tjoste sind abgesteckt. Auch Kampf- und Übungsplätze befinden sich hier, alles umrahmt von hölzernen Tribünen.

Im Süden endet die Stadtmauer scheinbar im Nichts am triumphal ausgestalteten **Kusliker Tor (5)**. Das Bauvorhaben wurde eingestellt und die Stadt nicht erweitert. Rund um den **Traviatempel (4)** liegt eine Siedlung mit Pilgerherbergen, die Platz für Reisende bietet, derzeit aber nicht minder überfüllt ist als der Rest Arivors. Hier kann man abends mit rondragläubigen Reisenden über ferne Länder, Turnierfavoriten und alte Legenden sprechen. Eine typische Pilgerherberge ist der *Schwarze Löwe*, der bei mäßiger Qualität überhöhte Preise verlangt. Weit im Westen über das Turnierfeld hinweg liegen die **Kasematten der Horaslegion (1)**, in der zwei Regimenter einquartiert sind.

Alt-Arivor

Die Innenstadt erstreckt sich östlich des Goldenhelms. Direkt am Berg ist sie geprägt von verwinkelten Gassen und Treppen, auf denen häufig Duelle ausgetragen werden. Nur wohlhabende Handwerker und Patrizier leben hier, oft in trutzigen, aber repräsentativen Palazzi. Mit dem **Hotel Siebenstreich (14)** der Familie dell'Accorda liegt hier ein besonders edles Gasthaus.

Unterhalb davon steht die Stadt ganz im Zeichen des Handels: Marktstände drängen sich in Straßen und auf den Plätzen der geschäftigen Altstadt. Der **Krammarkt**

Bei der kommenden Katastrophe wird der Westhang samt Ardaritenburg und Tempeln noch glimpflich davonkommen, sodass die Helden hier Reliquien bergen können (Seite 52). Das Turnierfeld und die Pilgerstadt stürzen völlig ein. Der **Traviatempel (4)** hält trügerischer Weise vorerst stand, wird dadurch aber zum Ziel vieler Flüchtlinge, bevor er schließlich doch in sich zusammenbricht. Die Helden können hier später ab Seite 57 bei der Evakuierung helfen und das Schlimmste verhindern.



(21) direkt am **Palazzo Leonis (22)**, in welchem das Datarium, der Rat der Stadt, tagt, ist dadurch auch ein politisches Zentrum. Nahe dem Krammarkt liegt der **Ingerimtempel (20)**, der als Zentrum der ‚kleinen‘ Handwerker in ihrem Protest gegen die Waffenmanufakturen Saladantias gilt. Ganz anders sieht man das im **Kontor Darando (17)**, denn das alte Handelshaus aus Neetha verdient prächtig am Handel mit den Arivorer Waffen. Tavernen gibt es reichlich, beispielsweise das in einer Gasse gelegene, günstige und bei Marktschreien beliebte **Zinnenkranz**.

Aus dem alten Gebäude des **ehemaligen Tsatempels (24)** zieht die Geweihtenschaft derzeit aus, nachdem sie zuvor lange über einen Ortswechsel in einen jüngeren Stadtteil und ein Gebäude mit mehr Platz für Kinder debattiert hat. Der neue Tempel liegt nun vor den Toren der Stadt im bäuerlichen Vorort *Sotto Morguno*, südlich der städtischen Gärten. Hier geben die hart arbeitenden Bürger ihre jüngsten Kinder, die noch keine Tempelschule besuchen oder im Betrieb helfen, tagsüber ab. Die Kleinen haben viel Platz für Spiele mit den Geweihten und machen Exkursionen in Felder, Weinberge und Gehöfte.

Aus dem Nordosten führt seit 1031 BF ein **Aquädukt (18)** von einer Quelle im Hügelland bis fast an den Krammarkt. Dadurch erhielt auch das nahe **Bordell Rose von Belhanka (19)** mit exquisiter Kundschaft ein luxuriöses Badehaus. Im Südosten an der Stadtmauer liegt die **Garnison der Bandiera Bianca (23)**. Die ‚Weißen Reiter‘ sind zwar Söldner, legen aber großen Wert auf ihre lange Geschichte, ihre adlige Herkunft und die Abstammung der Rösser. So polieren sie auch stolz ihre Plattenpanzerung blinkend weiß (daher ihr Name) und tragen sie ohne weitere Bedeckung.

Morgunora

Südlich der Altstadt und von der Stadtmauer eingefasst liegt dieser Stadtteil, der im Zeichen Rahjas als Göttin des Weins steht. Hier wird der Most der Winzer des Umlands in zahlreichen Kellereien weiter verarbeitet und gelagert. Die bekanntesten sind die **Großkellereien ya Stellona (26)**, die der gleichnamigen Familie gehören. Auch der **Sancta-Rahjalina-Tempel (27)** mit Rahja als Schirmherrin der Winzer befindet sich hier. Natürlich

haben die Kellereien fast alle auch Lokale für den Ausschank ihrer Produkte. Obwohl es derzeit so viele Pilger in der Stadt gibt, wird zwischen den Lokalen um die Kundschaft gekämpft: *Kellerausrufer* werben laut brüllend für ihr Haus und verteilen Kostproben. Ein günstiger, aber nur mäßig guter Ort zur Weinprobe ist beispielsweise das Kellerlokal *Blutlese*. Die meisten Lokale sind durch bunte Trinkszenen auf ihren Außenwänden erkennbar. Zum Wein gibt es einfache, deftige Speisen, Tanzmusik und Gesellschaft – auch solche, die man dafür bezahlt.

Ganz im Osten liegt der **Schweinemarkt (25)**, auf dem in den umlaufenden Arkaden auch direkt geschlachtet wird. Bei den **Städtischen Gärten (28)** handelt es sich um Felder innerhalb der Stadtmauern.

Die Altstadt und Morgunora werden bei der Katastrophe fast völlig zerstört und versinken in Trümmern. Jedoch bleiben einige Felsäulen mit halbwegs intakten Gebäuden zurück, so beispielsweise das **Bordell (19)**. Im **Hotel Siebenstreich (14)** und den **Großkellereien ya Stellona (24)** können die Helden in einer Rettungsaktion noch Menschen und kostbares Inventar retten, während das **Aquädukt (18)** zu einer tödlichen Falle wird.

Königsgrund

Königsgrund ist ein nach der gefallenen Königin Salkya Firdayon benanntes Villenviertel, das erst in den letzten Jahrzehnten im Osten entstand. Hier residieren Landadlige, die keine zu enge Vermischung mit dem städtischen Patriziat wünschen. Einige Villen dienen als Altersruhesitze von Ardariten-Veteranen.

Saladania

Dieser Teil Arivors ist nach dem Meisterschmied Saladan von Arivor benannt, der 991 BF hier nördlich des Schwerterfelds seine Werkstätten gründete und 1030 BF als Verräter starb. Er lebte in der **Villa Saladan (7)**. Die **Saladanschen Schmieden (6)** wurden nach seinem Tod in ein halbes Dutzend kleinerer Werkstätten aufgeteilt und gehören nun den sogenannten Stahlbaronen, die um Gewinne wetteifern. Von diesen fällt jedoch wenig für die über 1.000 hier lebenden Arbeiter ab. Sie hausen ärmlich und erhalten nur kargen Lohn, sodass der Stadtteil von Lumpenhändlern, Suppenküchen und Kaschemmen dominiert wird.

Außerhalb der Stadt

Südlich befindet sich zwischen Weinbergen und Gärten ein **Marbiden-Kloster**, in dem in friedlicher Atmosphäre Sterbende gepflegt werden. An der Straße nach Aldyra liegt in einigen Stunden Entfernung der Wehrhof der Kriegerschule *Akademie zu Ehren Anshag von Glodenhofs*.

Die beiden Stadtteile Saladania und Königsgrund werden bei der Katastrophe etwa zur Hälfte in die Tiefe gerissen, während die andere Hälfte halbwegs intakt bleibt. Im Falle der **Saladanschen Schmieden (6)** werden diese zu großen Teilen in die Tiefe gerissen oder bleiben terrassenartig am Kraterrand bestehen. Was von den Stadtteilen übrig bleibt, liegt direkt am Rand des Kraters. Die Helden können deshalb unter anderem über diese Stadtteile die Stadt verlassen (siehe **Rettende Ufer** auf Seite 63).



Was weiß mein Held über Arivor?

Die obige Beschreibung kannst du deinen Spielern beim Erkunden der Stadt Schritt für Schritt zukommen lassen. Für das Abenteuer ist es hilfreich, sich in Arivor wie es vor der Katastrophe aussah, ein wenig auszukennen. Ein Held der aus Arivor selbst stammt, kann je nach Hintergrund neben der Stadt auch viele der folgenden Fakten bereits kennen. Hier kannst du als Meister selbst entscheiden, welche Informationen du ihm mitgibst, oder seinem Spieler einen Erleichterung von 3 auf passende Proben gewähren.

Probe auf *Götter & Kulte (Rondra)* erleichtert um 1

1 QS – In Arivor wird von allen Zwölfgöttern Rondra am höchsten verehrt. Der berühmte Rondra-Orden der Ardariten hat hier seinen Hauptsitz. Ordensmeister ist Nepolemo ya Torese, der Rondras Ideale und Traditionen verkörpert wie kaum ein anderer. Viele Reliquien von Heiligen der Kirche können in den Tempeln der Stadt bestaunt werden.

2 QS – Arivor zieht unzählige Pilger des Geronsweges an, eines Pilgerwegs, bei dem die Wirkungsstätten des Rondraheiligen Geron aufgesucht werden. Nicht fehlen darf dabei ein Besuch der *Großen Ruhmeshalle* mit ihren 100 Säulen der größten Helden Aventuriens. Zu verschiedenen Feiertagen, wie dem Ritterturnier ab dem 20. Rahja, ist der Andrang besonders groß. Daneben wird aber auch der lieblichen Göttin Rahja in Arivor viel Verehrung zuteil, da die heilige Rahjalina Stellona, die Erfinderin des Bosparanjers, aus Arivor kam.

3 QS – Neben den berühmten sieben Heldentaten Geron gibt es Berichte über zahlreiche weitere: Am nahen *Geronsee* hat er den Wasserdrachen Ranafan bezwungen und in den Hügeln im Osten soll er sieben mal sieben Siburinxe, insektengestaltige Monstren aus der Tiefe der Erde, überwunden haben. Zudem soll er sich steinartigen Ungeheuern und ihrem König gestellt haben.

4+ QS – Seit 10 Jahren ist auch die *Königinnenkammer*, die Grabstätte Salkya Firdayons, ein beliebtes Pilgerziel. Die Heilige herrschte als Königin der Hundert Tage nur für kurze Zeit während des Thronfolgekriegs vor einigen Jahren. Der Held kann zudem alle der auf Seite 52 aufgezählten Reliquien benennen.

Probe auf *Geographie (Horasreich)*

1 QS – Arivor ist eine Stadt im Horasreich, in den nördlichen Kernlanden.

2 QS – Arivor liegt in einer Gegend namens Gerondrata, benannt nach dem Helden und Rondraheiligen Geron dem Einhändigen, der hier besonders viele seiner Heldentaten vollbrachte.

3 QS – Die Gerondrata ist warm und trocken, leicht hügelig und gut geeignet für den Weinanbau. Zu dieser Jahreszeit regnet es selten, aber wenn doch, dann sind es meist rondrawürdige Gewitter.

4+ QS – Die Theorien der Dottora Fulminia Meissini (Seite 13) über das Hügelland östlich Arivors und die unterirdischen Hohlräume sind dem Helden bekannt.

Probe auf *Etikette (Klatsch & Tratsch)*

1 QS – Arivor und sein Umland sind als Erzherzschafft organisiert. Der Erzherzschafft Arivors ist Nepolemo ya Torese. Er gilt als streng und traditionsbewusst und verkörpert Rondras Ideale.

2 QS – Nepolemo ya Torese zählt bereits über 70 Götterläufe. Er wird von einem zwölköpfigen Rat beraten, der sich zur Hälfte aus Patriziern zusammensetzt. Er ist gleichzeitig Oberhaupt des Ardaritenordens und damit zweitmächtigster Rondrageweihter Aventuriens nach dem Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund.

3 QS – Zwischen den Patriziern und den Rondragläubigen finden Machtkämpfe statt, aber jede Seite braucht die andere: ohne Rondrapilger keine Geschäfte, ohne Geschäfte kein Geld in den Kassen der Kirche. Besonderer Rivale ya Toreses ist der sogenannte Bosparanjerbaron *Gaspare ya Stellona*, der mit seinen Kellereien ein Vermögen verdient. Der Held hat einzelne Informationen deiner Wahl zu einigen der adligen **Meisterpersonen Arivors** (siehe rechts auf dieser Seite).

4+ QS – Auf der Alten Burg weht *nicht* das Wappen der Kaiserfamilie Firdayon (roter Drache auf Silber). Offenbar ist kein Mitglied der kaiserlichen Familie anwesend, sondern stattdessen jemand aus dem Herzogenhaus Berlinghan (dreischwänziger Fisch in Silber auf Blau). Zudem hat der Held viele Informationen deiner Wahl zu einigen der adligen **Meisterpersonen Arivors**.

Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)*

1 QS – Für die nächsten Tage ist die Uraufführung des pompösen Stücks *Die Bezwingung des Dämonenmeisters* angesetzt. Die Plätze sind wie immer sehr begehrt. Es wird diesmal mehr Schauspieler und Statisten als Zuschauer geben, heißt es.

2 QS – Es werden traditionell Mammutonbillets verkauft, die schon ob des kostbaren Materials fälschungssicher sind. Es gab bereits Duelle, aufgelöste Verlöbnisse und Vertragsbrüche aufgrund dieser Billets.

Probe auf *Zechen* erschwert um 1

1 QS – Aus Arivor stammt die Heilige Rahjalina Stello-na, die Erfinderin des Bosparanjers, eines prickelnden Schaumweins und teuren Luxusprodukts. Die trockenen Rot- und Weißweine der Stadt sind aber ebenfalls hervorragend - und günstiger.

2+ QS – Das kräftige, süße Arivorer Blut ist ein weit geschätzter Rotwein und gilt als Trank der Erzherzschafft. Das Beste vom Besten aber ist der Sturmhauch, ein tiefroter Bosparanjer, der einzig von der Kellerei ya Stello-na hergestellt wird.

Probe auf *Metallbearbeitung (Grobschmiedearbeiten)*

1 QS – Arivor ist berühmt für seine Waffen. Der verstorbene Saladan war ihr wichtigster Produzent. Nur eine seiner Schülerinnen, Horanthe ya Ferragon, stellt in der alten Villa Saladan noch qualitativ hochwertige ‚Echt Arivorer‘ Waffen wie die legendären Rondrakämme her.

2+ QS – Da Horanthe kaufmännisch wenig geschickt ist, könnte man dort vielleicht ein Schnäppchen machen. Sie hat viel Konkurrenz, besonders die beiden Stahlbarone Curon Mondayo und Tyandal ya Catrava. Beide sind eiskalte Geschäftsleute.

Meisterpersonen Arivors

Die folgenden Meisterpersonen können in diesem Abenteuer wichtige Rollen spielen und die Helden unterstützen, ihnen Aufträge geben oder als Feinde auftreten. Du kannst es bereits vor der Katastrophe im Rahmen einer der drei Einstiegsmöglichkeiten (**Arivor - Die Tage davor**, Seite 7) zu Begegnungen mit ihnen kommen lassen. Einige sind bei der Theatervorstellung anwesend, während sich die Katastrophe ereignet (**Einstieg ins Abenteuer**, Seite 19). Oder du kannst sie irgendwo in der Stadt auf die Helden treffen lassen, nachdem diese sich aus dem Theater befreit haben (**Flucht aus dem Theater**, Seite 29).

👩 Dottora Fulminia Meissini, Gelehrte für Derographie und Derologie

Profession: kompetente Gelehrte

Motivation: Sie lebt für ihre Forschungen und wünscht sich wissenschaftliche Anerkennung, ist dabei aber bei weitem nicht so verbissen wie einige ihrer Kollegen. Die Dottora will Arivor mit ihren Erkenntnissen vor dem Unglück warnen und so Leben retten.

Agenda: Sie warnt unermüdlich und ohne Rücksicht auf ihren Ruf. Während der Katastrophe hilft sie tatkräftig bei Rettungsaktionen und Evakuierungen mit.

Funktion: Sie ist die archetypische Wissenschaftlerin, die die Hintergründe der Katastrophe am besten versteht. Als sie Stadtbere und Bevölkerung zu warnen versucht, hört jedoch niemand auf sie.

Hintergrund: Fulminia (Anfang 40, Sehgläser zwergischer



Fulminia Meissini

MU	13
KL	16
IN	14
CH	13
FF	13
GE	12
KO	11
KK	11
LeP	28
AsP	-
KaP	-
GS	8
INI	13
SK	2
ZK	1
AW	6
SchiP	3
RS/BE	0/0

Sozialstatus: frei
Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Geschichtswissen (Horasreich), Fertigkeitsspezialisierung Geographie (Horasreich), Ortskenntnis (Arivor)

Sprachen: Garethi III, Bosparano III, Rogolan III, Tulamidyä III, Zyklopäisch II

Schriften: Kusliker Zeichen, Rogolan-Runen, Tulamidyä-Zeichen

Vorteile: Herausragender Sinn (Tastsinn), Richtungssinn

Nachteile: Schlechte Angewohnheit (Selbstgespräche), Unfähig (Körperbeherrschung)

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 3, Reiten 3, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Singen 1, Sinnesschärfe 7, Tanzen 1, Verbergen 3, Zechen 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 2, Einschüchtern 0, Etikette 7, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 4, Überreden 5, Verkleiden 1, Willenskraft 5

Natur: Fährtensuchen 6, Fesseln 0, Orientierung 12, Pflanzenkunde 7, Tierkunde 7, Wildnisleben 6

Wissen: Brett- & Glücksspiel 1, Geographie 16 (Spezialisierung Horasreich), Geschichtswissen 14 (Spezialisierung Horasreich), Götter & Kulte 9, Kriegskunst 2, Magiekunde 5, Mechanik 9, Rechnen 12, Rechtskunde 8, Sagen & Legenden 13, Sphärenkunde 8, Sternkunde 6

Handwerk: Alchimie 7, Fahrzeuge 4, Handel 4, Heilkunde Gift 1, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Seele 1, Heilkunde Wunden 2, Holzbear-

beitung 6, Malen & Zeichnen 8, Metallbearbeitung 4, Musizieren 1, Schlösserknacken 1, Steinbearbeitung 11, Stoffbearbeitung 1

Ausrüstung: Dolch, einfache Kleidung, Messinstrumente, 23 Silbertaler in einem Geldbeutel

Kampfverhalten: Die Forscherin ist keine Kämpferin und wird sich höchstens verteidigen.

Flucht: Fulminia wird nach Beginn der Katastrophe versuchen, aus der Stadt zu entkommen und beim ersten Anzeichen von Gefahr, egal ob durch herabfallende Steine oder auftauchende Ungeheuer, Schutz suchen. Sollte sie spezielle Entdeckungen machen, die ihre Theorie bestätigen, wird sie jedoch nicht fliehen.

Fertigung, strenger, aber praktischer Dutt, der rahjagliches wallendes Haar im Zaum hält, verkopft, umständlich in ihrer Ausdrucksweise, körperlich ungeschickt) ist Gelehrte an der Universität zu Methumis. Sie stammt aus einer Handelsfamilie und unterrichtet Studiosi der Universität, wenn sie nicht auf Expeditionsreisen ist.

Ort: mögliche Auftraggeberin; alternativ ist sie auch in der Nähe des Theaters oder auf dem Turnierfeld anzutreffen, wo sie versucht, beim Erzherzher Gehör zu finden.

Darstellung im Spiel: Rede schnell, gehetzt und verwende echte oder frei erfundene geologische (sprich: derologische) Fachbegriffe. Erläutere deine Theorien

anhand anschaulicher Haushaltsbeispiele. Wenn Dinge eintreffen, die du vorausgesagt hast, deute Resignation an, weil dir niemand geglaubt hat. Gib dann aber voller Tatendrang pragmatische Anweisungen und sei jederzeit offen für Vorschläge der Helden.

Schicksal: Fulminia überlebt die Katastrophe und gewinnt die eher unerwünschte, aber nötige Popularität, um auf offene Ohren bezüglich ihrer Theorien zu stoßen.

(Sterbeszene: Im offiziellen Aventurien überlebt sie die Katastrophe. Falls sie aber in eurer Runde sterben soll, könnte sie durch unberechenbare Umstände oder eine ebenso panische getroffene wie fatale Fehleinschätzung an einem vermeintlich sicheren Ort ums Leben kommen.)

Besonderheiten: Niemand kennt das Gestein und die derologischen Gegebenheiten und kann deren Verhalten so gut voraussagen wie sie (alle entsprechenden Proben um 2 erleichtert).

»Ihr müsst es Euch vorstellen wie ein von Holzwürmern zerfressenes Bettgestell: Ihr könnt noch Jahre lang darin schlafen ohne Beschwerden. Und dann macht es eines Abends RUMMS und ihr liegt in einem Trümmerhaufen.«

(Letzte Worte: »Dieser Ort wird nicht einstürzen. Seht ihr das feste Gestein hier? Hier sind wir sicher wie in Sumus Schoß!«)



Dottora Meissinis Theorie des sumutonisch-porösen Hügellandes

Seit langem erkundet die Dottora das Gestein in der Gerondrata. Ihrer Theorie nach bestehen die Hügel bis hinab nach Arivor aus löchrigem Fels. Deshalb vermutet sie die Existenz von gewaltigen, unter der Oberfläche liegenden Hohlräumen, die ins Tal nach Arivor hin größer werden. Die Gelehrte begründet ihre Theorie damit, dass es sich beim Goldenhelm, dem Hausberg Arivors, um einen einstigen Vulkan handelt. Darunter haben sich scheibenförmige und über Meilen ausgedehnte ehemalige Magmakammern gebildet. Die Theorie ist aber kaum beweisbar und lässt sich auch nicht im Museum ausstellen, sodass die Reaktion darauf meist Achselzucken oder Skepsis ist, besonders dann, wenn sie die Gefahr von Einstürzen schildert.

Zudem herrscht gerade eine ungewöhnliche Dürre in der Region. Diese schürt Meissinis Besorgnis, denn sie vermutet, Sumus Leib könnte dadurch noch brüchiger werden. Eine Erschütterung würde mit großer Wahrscheinlichkeit eine Kettenreaktion auslösen, bei der ganze Teile des Landes einstürzen könnten.

Die Hohlraum-Theorie des Yagomil Montazzo

Eine darauf aufbauende, in Fachkreisen nur belächelte, aber beim sensationslustigen Volk beliebte Theorie stammt vom selbsternannten Völker- und Sagenkundler Yagomil Montazzo. Der Reisende hat unzählige Schriften verfasst, die jedoch keiner Überprüfung durch Gelehrte standhalten würden. Sie befassen sich mit Verschwörungstheorien, mit verborgenen und die Menschheit bedrohenden Feinden aus vergangenen Zeitaltern und derlei mehr. In seiner neuesten Hohlraum-Theorie behauptet er, die Magmakammern unter der Gerondrata seien von Monstren aller Art bewohnt. Er zieht eine Verbindung zu Gerons Heldentaten, die sich seiner Meinung nach nicht ohne Grund gerade in der Gerondrata abgespielt hätten: Die Monstren seien hier aus der Tiefe gekommen, so wie die Wasserechse Ranafan, die einen unterirdischen See bewohnt haben soll, oder der legendäre Chimärische Oger.

Während Yagomil die Dottora Meissini für ihre Forschungen verehrt (obwohl sie seiner Meinung nach zu konservativ und phantasielos ist und in ihren Theorien nicht weit genug geht), verachtet Meissini den Scharlatan Montazzo, der ohne jede Grundlage ihre Theorien durch Märchen verunglimpft.

† Nepolemo Fulgur ya Torese, Erzherrscher von Arivor, Meister des Bundes, Seneschall der Ardariten

Profession: legendärer Rondrageweiheter, kompetenter Politiker

Motivation: Er will nur das Beste für seine Stadt und ihre Bewohner, und ist bereit, dafür alles zu geben. Im Gegenzug erwartet er Loyalität und Integrität von seinen Untertanen.

Agenda: Er will retten, was zu retten ist. Nepolemo behält einen kühlen Kopf und trifft Entscheidungen, die getroffen werden müssen. Allein ist er jedoch *überfordert und muss auf die Fähigkeiten anderer vertrauen*.

Funktion: Herrscher der untergehenden Stadt, archetypischer heroischer „Präsident“ oder verantwortungsvoller Militär

Hintergrund: Nepolemo (76, hochgewachsen, stahlgraue Augen, strenge, ausgezehrte Gesichtszüge) wacht auch im hohen Alter stolz über seine Untertanen und seinen Orden. Tatkräftig zeigt er sich beim diesjährigen Turnier rondrianisch in Plattenharnisch, rotem Wams und weißem Wappemantel mit dem Symbol des Ardariten-Ordens (rotes Langschwert auf weiß). Unermüdlich begrüßt er anwesende Ritter und zeigt so Präsenz und Ausdauer. Als Ehrenzeichen begleitet ihn sein Schwert Fulgur (Blitzstrahl), der Talisman der Senne Altes Reich.





Nepolemo ya Torese

MU	19
KL	16
IN	17
CH	17
FF	12
GE	15
KO	12
KK	13
LeP	35
AsP	-
KaP	58
GS	6
INI	17
SK	9
ZK	2
AW	6
SchiP	3
RS/BE	4/2

wissen 4, Menschenkenntnis 16, Überreden 10, Verkleiden 0, Willenskraft 16

Natur: Fährten suchen 3, Fesseln 3, Fischen & Angeln 1, Orientierung 8, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 7, Wildnisleben 7

Wissen: Brett- & Glücksspiel 4, Geographie 6, Geschichtswissen 13, Götter & Kulte 16, Kriegskunst 16, Magiekunde 11, Mechanik 6, Rechnen 6, Rechtskunde 13, Sagen & Legenden 14, Sphärenkunde 6, Sternkunde 5

Handwerk: Alchimie 2, Boote & Schiffe 2, Fahrzeuge 5, Handel 7, Heilkunde Gift 3, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Seele 5, Heilkunde Wunden 10, Holzbearbeitung 4, Lebensmittelbearbeitung 1, Lederbearbeitung 4, Malen & Zeichnen 2, Metallbearbeitung 5, Musizieren 3, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 1, Stoffbearbeitung 1

Segnungen: Die Zwölf Segnungen

Liturgien: Ehrenhaftigkeit 16, Ermutigung 18, Göttlicher Fingerzeig 13, Göttliches Zeichen 17, Schutz der Wehrlosen 18, eine große Anzahl weiterer Liturgien der Rondrakirche

Zeremonien: Geweihter Panzer 15, Löwengestalt 10

Ausrüstung: Rondrakamm, Langschwert, Kettenhemd

Kampfverhalten: Obwohl er alt ist, beherrscht Nepolemo viele Kampffertigkeiten, die er je nach Situation effektiv und immer rondragefällig einsetzt. Er beendet Kämpfe gerne schnell, da er nicht mehr der Ausdauernde ist und er seinen Gegner nicht lange leiden lassen will. Deshalb setzt er vor allem auf Finten, um schnell Treffer zu erzielen.

Flucht: Der Erzherzher von Arivor flieht nicht. Er weiß, wann er einen Kampf abbrechen muss, um andere zu schützen, aber er selbst weicht seinem Schicksal nicht aus.

Sozialstatus: Adlig

Sonderfertigkeiten: Anführer, Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II*, Berittener Kampf, Eiserner Wille I+II, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III**, Kampfflexe I-III**, Ortskenntnis (Arivor), Schmerzen unterdrücken, Schnellziehen*, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III***

*Diese Sonderfertigkeiten sind inaktiv, da er die Voraussetzungen im Alter nicht mehr erfüllt.

** Stufe III dieser Sonderfertigkeit ist inaktiv.

*** Die Stufen II und III dieser Sonderfertigkeit sind inaktiv.

Sprachen: Garethi III, Bosparano III, Tulamidyia III, Ur-Tulamidyia III

Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamidyia, Ur-Tulamidyia

Vorteile: Adel III, Geweihter, Vertrauenerweckend, Waffenbegabung (Schwerter)

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue III (Moralkodex der Rondrakirche), Verpflichtungen III (Rondrakirche)

Kampftechniken: Schwerter 18, Zweihandschwerter 17

Schwert: AT 19 PA 9 TP 1W6+4 RW mittel

Rondrakamm: AT 17 PA 7 TP 2W6+2 RW mittel

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 13, Körperbeherrschung 15, Kraftakt 12, Reiten 16, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 17, Singen 5, Sinnesschärfe 16, Tanzen 4, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 17, Betören 3, Einschüchtern 16, Etikette 15, Gassen-

Nepolemo ist einer der mächtigsten Rondrageweihten Aventuriens, dessen Charisma bei vielen Streitern der Göttin glühende Begeisterung auslöst. Er spricht nicht nur von der Heiligkeit der persönlichen Ehre und beschwört die überlieferten rondrianischen Tugenden, er ist ein lebendes Beispiel dafür. Der alte Recke hat viel erlebt und überlebt, doch er ist ungebrochen und behält einen klaren Kopf. Er ist ein leuchtendes Vorbild für die Bewohner seiner Stadt.

Ort: Theater zu Arivor, vorher bereits beim Turnier

Darstellung im Spiel: Sprich motivierend und mit Eifer. Gib den Helden (und jedem) das Gefühl, dass *genau sie* wichtig sind für das Wohl aller. Betone, dass er auf ihre Fähigkeiten vertraut und ihnen dankbar ist. Stelle später durch schwere Atmung und mühsam unterdrückten Schmerz dar, dass seine Kräfte schwinden.

Schicksal: Nepolemo findet einen heldenhaften Tod.

Sterbeszene: Er wird beim Theatereinsturz schwer verletzt, sein Leib fast zerquetscht. Später, wenn er sich als Anführer noch einmal bewiesen hat, erliegt er den Folgen dieser Verletzungen.

Besonderheiten: Als Rondrageweihter kann Nepolemo Liturgien und göttliche Rituale wirken.

»So spreche ich an diesem schweren Tag nicht als euer Erzherzher, nicht als Meister des Bundes oder Seneschall der Ardariten. Nein, ich spreche voller Demut als einfacher Ritter wie ihr es seid, der nichts weiter tun kann, als in tiefem Glauben im Angesicht der Gefahr die Hoffnung nicht aufzugeben.«

Letzte Worte: »Nein, für mich ist es an der Zeit zu gehen. Ohne mich habt ihr vielleicht eine Chance, es zu schaffen. Geht, im Namen Rondras, und gedenkt meiner! GEHT!«

Gaspare ya Stellona, Erzcastellan und Cavalliere

Profession: meisterlicher Höfling (Diplomat) und Händler

Motivation: Gaspare will sein Vermögen mehren. Er glaubt, dass alles und jeder seinen Preis hat und lebt nach dieser Maxime.

Agenda: Gaspare will sein Vermögen sichern und überleben. Er *übernimmt stets nur* Aufgaben, die vermeintlich ungefährlich sind, und hat keine Skrupel, andere für sich die Drecksarbeit machen zu lassen und sie in den Tod zu schicken.

Funktion: Er ist der kapitalistische Hund, der für sein eigenes Wohl und zu seiner Bereicherung skrupellos andere opfert und glaubt, jedes Problem sei mit Geld zu lösen.

Hintergrund: Der sogenannte Bosparanjerbaron (Mitte 50, fettleibig, mächtiges Doppelkinn, tiefe Bassstimme) ist Patriarch der Winzerdynastie Stellona und Nachfahre der heiligen Rahjalina, die das prickelnde Getränk einst erfunden hat. Er genießt hohes Ansehen, hat viel Geld und als Ratsvorsitzender große Macht. Obwohl ihn auch viele schmähen und er den Rondrianern suspekt ist, hält er sich doch beharrlich im Sattel. Gaspare verhandelt hart, tritt zudem als Kunstmäzen auf und sieht

sich gerne selbst als Künstler, wenngleich seine Gedichte sehr gut zu den Rissen in Arivor passen: Sie sind von wahrhaft unterirdischer Qualität.

Ort: Theater zu Arivor, nahe der Kellerei ya Stellona oder des Palazzo Leonis

Darstellung im Spiel: Rede mit tiefer Basstimme und deute einen gewaltigen Körperumfang und behäbige Bewegungen an. Lass falsche Freundlichkeit aus deiner Stimme tröpfeln und ignoriere Charaktere mit niedrigem sozialem Stand, außer sie sind dir nützlich.

Schicksal: Gaspare stirbt als Bösewicht.

Sterbeszene: Er flieht feige von einem Kampfschauplatz, beide Arme voll Gold und Wertgegenständen aus seiner Kellerei, während andere seinen Besitz gegen Plünderer verteidigen. Dabei läuft Gaspare entweder einem Wühlschrat in die Arme oder stolpert an einer Felspalte und stürzt schreien in die Tiefe.

»Wenn ich noch einmal auf die Frage der Güterverteilung unserer Funde zurückkommen dürfte. So sehr es mich auch schmerzt, so sollten wir doch vorausschauend sein und an unsere finanzielle Zukunft nach diesem Unglück hier denken.«

Letzte Worte: »Tragt das und folgt mir. Diese Narren haben ihr Schicksal selbst gewählt, aber wir können noch entkommen. Ich werde Euch reichlich belohnen!«

Sozialstatus: adlig

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Dokumentenfälscher, Hehlerei, Ortskenntnis (Arivor)

Sprachen: Garethi III, Bosparano III, Zyklopäisch II

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Begabung (Handel)

Nachteile: Fettleibig, Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Neid)

Kampftechniken: Armbrüste 10, Dolche 10, Hiebaffen 11, Raufen 10, Schwerter 7

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 12 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Reiten 1, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 5, Singen 2, Sinnesschärfe 11, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 5, Zechen 14

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 4, Einschüchtern 7, Etikette 11, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 14, Überreden 15, Verkleiden 3, Willenskraft 13

Natur: Fährtensuchen 2, Fesseln 2, Fischen & Angeln 2, Orientierung 7, Pflanzenkunde 11, Tierkunde 7, Wildnisleben 3

Wissen: Brett- & Glücksspiel 7, Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 2, Magiekunde 3, Mechanik 4, Rechnen 9, Rechtskunde 8, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 2, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 9, Boote & Schiffe 2, Fahrzeuge 8, Handel 15, Heilkunde Gift 6, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Seele 1, Heilkunde Wunden 1, Holzbearbeitung 3, Lebensmittelbearbeitung 14, Lederbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 8, Metallbearbeitung 2, Musizieren 2, Schlösserknacken 2, Steinbearbeitung 2, Stoffbearbeitung 1

Ausrüstung: Dolch

Kampfverhalten: Gaspare wird sich nur an einem Kampf beteiligen, wenn es um sein Leben geht. Ansonsten überlässt er anderen die Drecksarbeit.

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Gaspare ya Stellona

MU	14
KL	15
IN	15
CH	14
FF	12
GE	10
KO	12
KK	13

LeP	29
AsP	-
KaP	-
GS	8
INI	12
SK	2
ZK	1
AW	5
SchiP	3
RS/BE	0/0



Travian di Faffarallo, Söldnerführer und Heiligenmörder

Profession: brillanter Söldner

Motivation: Seit er seine Ehre verloren hat, will er der Welt ihre eigene Scheinheiligkeit vor Augen führen. Er begreift seine derzeitige Situation als ungerechte Strafe für einen unverschuldeten Fehler.

Agenda: Travian hat in den letzten Jahren das Überleben gelernt und weiß, wie verhasst er ist. Er rechnet nicht mit Hilfe von anderen, sondern nutzt die Lage, um es all jenen zu zeigen, die ihn verachten.

Funktion: Er ist der verachtete Heiligenmörder, der zum zynischen Veteranen wird und für den die plötzliche Anarchie eine willkommene Abwechslung ist. Er wird sich auch gegen die Helden stellen, falls nötig. Im Grunde aber ist er es leid, einen Herausforderer nach dem anderen ins Grab befördern zu müssen. Falls die Helden ihm Respekt und Ehre zeigen, kann er seine Bitterkeit überwinden und zu einem Verbündeten werden.



Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten:

Anführer, Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Einhändiger Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Hammerschlag, Kampfreflexe I+II, Ortskenntnis (Arivor), Schildspalter, Schnelziehen, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III

Travian di Faffarallo

MU	16
KL	12
IN	15
CH	13
FF	13
GE	17
KO	15
KK	19
LeP	40
AsP	-
KaP	-
GS	8
INI	19
SK	2
ZK	3
AW	9
SchiP	5
RS/BE	3/0

Sprachen: Garethi III, Rogolan I, Thorwalsch I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Glück II

Nachteile: Prinzipientreue I (Söldnerehren-codex)

Kampftechniken: Hiebaffen 17, Schwerter 20

Langschwert: AT 23 PA 14 TP 1W6+9 RW mittel

RS/BE 3/0

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 2, Klettern 10, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 14, Reiten 15, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 15, Singen 3, Sinnesschärfe 14, Tanzen 2, Taschendiebstahl 2, Verbergen 11, Zechen 11

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 5, Einschüchtern 12, Etikette 6, Gassenwissen 13, Menschenkenntnis 10, Überreden 7, Verkleiden 3, Willenskraft 11

Natur: Fährtensuchen 5, Fesseln 4, Fischen & Angeln 4, Orientierung 7, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 6, Wildnisleben 7

Wissen: Brett- & Glücksspiel 10, Geographie 8, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 16, Magiekunde 4, Mechanik 4, Rechnen 6, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 2, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 1, Boote & Schiffe 2, Fahrzeuge 5, Handel 10, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 0, Heilkunde

Wunden 9, Holzbearbeitung 4, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 3, Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 6, Musizieren 2, Schlösserknacken 2, Steinbearbeitung 2, Stoffbearbeitung 2

Ausrüstung: Langschwert, Heiltrank (QS 4), Lederrüstung

Kampfverhalten: Travian ist mit allen Wassern gewaschen und wird im Kampf effektiv vorgehen. Er nutzt Finten, Wuchtschläge oder den Hammerschlag, wenn er Gelegenheit dazu hat. Auch der Vorstoß und der Sturmangriff sind Mittel seiner Wahl. Der Heiligenmörder unterschätzt aber keinen Gegner und wird eher versuchen, einen Kampf unter seine Kontrolle zu bringen und schnell zu beenden, als mit seinem Kontrahenten zu spielen.

Flucht: Travian ist bereit, bis zum Tod zu kämpfen. Er wird fliehen, wenn es sich lohnt, ist aber gewillt, sein Leben zu opfern, wenn er es für sinnvoll hält.

Hintergrund: Travian (50, untersetzt, kurze rotbraune Locken, stets glatt rasiert, Bärenpranken) ist Condottiere der Söldnereinheit *Brüder des Blutes* und einer der bekanntesten Anführer des Thronfolgekriegs, des Kriegs der Drachen. In dessen Verlauf tötete er die Arivorer Königin Salkya Firdayon, obwohl er es nicht beabsichtigte. Travian genießt trotz Freispruchs von aller Schuld durch ein Kirchengesetz seitdem einen miserablen Ruf als Heiligenmörder, besonders in Arivor. Bei Turnieren und außerhalb davon wird er ständig zu Duellen gefordert und ist daher inzwischen zu einem der besten Langschwertkämpfer des Landes gereift.

Ort: beliebig, etwa bei einem Duell am Goldenhelm oder auf dem Turnier

Darstellung im Spiel: Mach deutlich, dass praktisch jeder den Heiligenmörder kennt, über ihn flüstert und mit Abscheu auf ihn reagiert. Travian ist es gewohnt und antwortet mit beißendem Zynismus. Seine Stimme ist hart, er schert sich nicht mehr um Ständesdünkel und sagt geradeheraus, was er denkt. Schlechter kann sein Ruf schließlich nicht werden. Gib dich selbst angesichts des Todes noch spöttisch und bitter, und zeige kein Mitleid mit anderen, denn das hat Travian weitgehend gelernt. Lass deine Hand immer auf deinem imaginären Schwertknauf ruhen, stets bereit, die Waffe zu ziehen.

Schicksal: Travian überlebt und hat weiter die Rolle als Heiligenmörder inne. Der Hass auf ihn steigt, weil er nun auch noch Arivor lebend verlassen hat und „so viele gute Ritter nicht“.

(Sterbeszene: Travian fällt im Zweikampf gegen einen Helden.)

»Es gibt Zeiten, da muss man tun, was getan werden muss. Nur die Stärksten gehen daraus siegreich und lebend hervor, während die Schwachen tot unter der Erde liegen. Also, zu welcher Gruppe willst du gehören?«

(Letzte Worte: »Endlich ein Schwertarm, der meiner würdig ist.«)

👤 Jucco von Tomrath, ein Adelspross

Profession: unerfahrener Höfling (Adelspross)

Spielwerte: Wie generischer *Adliger* (Seite 48)

Motivation: Jucco hat noch keine rechte Vorstellung, wo genau er im Leben hinwill. Er lässt sich leicht begeistern, besonders für die schönen Künste, und träumt mal dies, mal das.

Agenda: Er hört angesichts der Katastrophe auf die Anweisungen Helden und folgt ihnen voller Angst. Bald aber wächst sein Mut und er will seine Familie und andere retten und selbst ein Held sein.

Funktion: Wenn der Einstieg *Salonlöwen* gewählt wird, ist er ein Schützling der Helden, dem sie sich verpflichtet fühlen. Er ist der scheinbar schwächliche Jüngling, der im Angesicht der Gefahr Mut fasst und zum Mann wird.

Hintergrund: Jucco (zarte 17, flachsblondes langes Haar, mädchenhafte Züge, schlanker Wuchs) ist ein Adelspross aus dem traditionsreichen rondrianischen Hause Tomrath. Er ist den schönen Künsten zugetan, was seinem Vater, einem Ritter alten Schlags, gar nicht passt.

Ort: Theater, Turnierplatz, Hesindetempel

Darstellung im Spiel: Begeistere dich für Kunst und Kultur und wenig für die Turnierkämpfe. Sobald das Unheil über die Stadt hereinbricht, rede anfangs voll Furcht, erschrecke dich, stottere und zittere ein wenig. Du kannst als Ausweichhandlung von unpassenden Themen reden. Im Laufe des Spiels lass deine Stimme fester und selbstbewusster werden.

Schicksal: Juccos Schicksal ist dir überlassen. Du kannst je nach Spielsituation entscheiden, ob er sterben sollte oder ob es den Helden tatsächlich gelingt, ihren Schützling zu retten.

(**Sterbeszene:** gemeinsam mit einer geliebten, geretteten Person in einer letzten innigen Umarmung entweder von Trümmern begraben oder in einen Abgrund gerissen werden)

»Ist das wirklich notwendig? Ich würde viel lieber ...«

(Letzte Worte: »Dank euch habe ich gelernt, was es heißt, zu leben. Ich kann nun ohne Kummer meinen Platz in dieser Welt räumen und in Borons Arme sinken.«)

🏰 **Hardo Berlînghan, Erbe von Herzog Eolan IV. Berlînghan von Methumis**

Profession: meisterlicher Ritter

Spielwerte: wie *meisterlicher Ritter* (Seite 28)

Motivation: Er will sich seines Erbes als würdig erweisen und für seine Heldentaten bewundert werden.

Agenda: Hardo wird von zwei Leibwächtern (Werte wie *erfahrener Ritter*, Seite 28) beschützt, die ihn treu und gemäß ihrer Aufgabe aus allen Gefahren heraushalten. Er versucht deshalb, wo es geht, ihnen zu entrinnen und Gutes zu tun und zu Helfen.

Funktion: Der wichtige Mann, den alle verhätscheln und beschützen wollen, sodass der Eindruck eines schnöseligen Hochadligen entsteht. Tatsächlich ist Hardo aber ein Mann der Tat, der hilfreich, mutig und nützlich ist, wenn er Gelegenheit hat, sich zu beweisen.

Hintergrund: Hardo (Anfang 30, brauner Lockenschopf, hoch aufgeschossen, stets gut gelaunt, Vorliebe für Raufdegen und verwegene Hüte) ist der Erbe seines Onkels Eolan IV. Berlînghan, des Herzogs von Methumis. Er gehört dem Hochadel an und wird bei Antritt seines Erbes einer der mächtigsten Männer im Reich sein. Seinen Onkel vertritt er bereits jetzt im Kronrat. Hardo ist klug und gebildet, lässt sich in seiner Kühnheit jedoch gelegentlich dazu hinreißen, auf eigene Faust zu handeln.

Ort: Theater, Turnierplatz, Alte Burg auf dem Goldenhelm

Darstellung im Spiel: Lege ein Lächeln auf und mache mit fester Stimme klare Ansagen, aber auch scherzhaft Bemerkungen. Behalte im Hinterkopf, wie seine Leibwächter auf seine Aktionen reagieren (meist, indem sie ihn davon abhalten). Niederes Volk kannst du, ohne es böse erscheinen zu lassen, in der dritten Person anreden. Sprich von dir selbst im Pluralis Majestatis („Wir wollen Euch doch nur helfen, guter Mann!“).

Schicksal: Hardo überlebt und berichtet gerne von seinen Heldentaten in Arivor.

(**Sterbeszene:** in einer übermütigen Aktion heldenhaft eine Gefahr abwehrend)

Besonderheiten: Da Hardo ein Hochadliger ist, haben fast alle Menschen außer Nepolemo ya Torese seinen Anweisungen zu gehorchen.

»Wir gedenken nicht, ihm tatenlos dabei zuzusehen, wie er den Ruhm allein für sich beansprucht. Man reiche Uns ein Schwert. Sofort!«

(Letzte Worte: »Ich gebe wenig auf die gedankenlosen Schergen meines Onkels. Ich kann sehr wohl auf mich selbst aufpassen!«)

🏰 **Lessandra dell'Accorda, Adelstochter aus gutem Haus**

Profession: unerfahrener Höfling (Müßiggängerin)

Spielwerte: wie generischer *Adlige* (Seite 48)

Motivation: Lessandra liebt das höfische Leben und den Müßiggang und kennt auch nichts anderes. Sie verfolgt mit großem Ehrgeiz ihren Aufstieg bei Hofe.

Agenda: Verunsichert folgt sie während der Katastrophe jedem, der klare Anweisungen gibt und zu wissen scheint, was er tut. Dabei gilt ihre oberste Sorge ihren Hunden.

Funktion: die klassische Maid in Nöten; Lessandra muss gerettet werden, was nicht nur durch ihr hysterisches Geschrei erschwert wird, sondern auch durch ihre Bosparaniel-Hündchen, die um jeden Preis mit ihr gerettet werden müssen.

Hintergrund: Lessandra (22, schlank, fast dürr, nach neuester Mode gekleidet und geschminkt, langes blondes Haar) ist Tochter des Hauses dell'Accorda, die als reiche Patrizier das Hotel Siebenstreich führen. Sie wurde ihr Leben lang stets verwöhnt und jeder Wunsch wurde ihr erfüllt.

Ort: Theater, Hotel Siebenstreich oder in der Nähe dieser Gebäude

Darstellung im Spiel: Rede je nach Situation deutlich gekünstelt und mit leichter Arroganz oder weinerlich und auf theatralische Weise wegen der geringsten Kleinigkeit verzweifelt. Sprich zwischendurch immer wieder mit deinen Hunden wie mit einem Baby.

Schicksal: Lessandras Schicksal bleibt dir überlassen.

Sterbeszene: Aus Versehen und wegen ihres ungeeigneten Schuhwerks rutscht sie in einen Abgrund, weil ihr Hündchen Khadan jenseits des 20 Schritt breiten Erdspalts eine Hundedame erblickt und sich losgerissen hat, woraufhin Lessandra ihm schreiend folgt.

Besonderheiten: Lessandra verhätschelt zwei unruhige, fettgefütterte Bosparaniel-Hündchen im Handtaschenformat. Sie besteht darauf, dass Khadan und Amene überallhin mitkommen und unter keinen Umständen zurückgelassen werden.

»Nein, ich weiß nun wirklich nicht, wie man den Hundedreck wegmacht. Das übernimmt sonst selbstredend immer die Dienerschaft.«

Letzte Worte: »Khadaaaaaan, neiiiiiiiiin!«

🏰 **Elvena d'Abbastanza, Ritterin der Göttin und Turniermarschallin**

Profession: meisterliche Rondrageweichte

Spielwerte: Falls du Werte für Elvena brauchen solltest, kannst du dich grob an denen von Nepolemo ya Torese auf Seite 14 orientieren.

Motivation: Früher kämpfte sie mit Innbrunst gegen die Novadis, heute sieht sie ihre Berufung als Chronistin der Kirche. Ihr ganzes Leben wollte sie ihrer Göttin eine wackere und Gute Streiterin sein.

Agenda: Elvena ahnt, dass der heutige Tag ihr letzter sein wird, und tut alles, um so viel vom Erbe der Ardaren und des Rondrakultes in der Stadt zu retten wie möglich. Sie nimmt dafür billigend den Verlust ihres Lebens in Kauf.

Funktion: die ehrenhafte, sich selbst opfernde Geweihte
Hintergrund: Elvena (Anfang 70, in Würde gealterte Kämpin, graues Haar, ungetrübter Blick) organisiert das Turnier und ist als Chronistin für die Pflege der Ruhmeshalle, vieler Reliquien und Heiligtümer der Stadt zuständig.

Ort: Beliebig auf dem Goldenhelm oder in Schwerterfeld
Darstellung im Spiel: Sprich gefasst und mit klarer Stimme, ohne jeden Zweifel oder Furcht darin. Streu hin und wieder markige Kommentare über die Probleme des Alterns ein.

Schicksal: findet ihr Ende bei der Katastrophe

Sterbeszene: Inmitten des Chaos in der Großen Ruhmeshalle schreibt sie als Chronistin schicksals ergeben das nieder, was in den letzten Stunden Arivors geschah. Elvena betet unbeeindruckt der Zerstörung zu Rondra und bringt ihre Aufzeichnungen, wenn möglich, in Sicherheit.

Besonderheiten: kann als Rondrageweihte Liturgien und Zeremonien wirken

»Weshalb die letzten Blutstropfen der heiligen Ardare wichtig sind? Vor 700 Jahren rannen sie aus ihren Wunden, als die Sonnenlegion sie ermordete. Die Tropfen helfen uns dabei, niemals zu vergessen, dass wir stets bereit sein müssen, unsere Werte zu verteidigen, auch mit unserem Leben. Sie sind ein Zeichen der Hoffnung für jeden Zwölfgöttergläubigen.«

Letzte Worte: »So die Herrin will, werden wir uns in Rondras Hallen wieder begegnen. Bringt dies hier in Sicherheit.«

Kleines horasisches Glossar

Castello: Burg

Cavalliere/Cavalliera: Ritter(in)

Condottiere: Söldnerführer

Maestro/Maestra: Anrede für einen Handwerksmeister, Gelehrten oder Magister

Mercenario/Mercenaria: Söldner(in)

Palazzo: vornehmes Stadthaus

Piazza: ein Platz

Signor/Signora: typische Anrede für Höherrangige; entspricht dem im Mittelreich gebräuchlichen Herr/Herrin

Signorino/Signorina: junger Herr / junge Herrin

Via: Straße

Villa: Landhaus



EINSTIEG INS ABENTEUER

19.–22. Rahja

In diesem Kapitel werden drei mögliche Einstiegsvarianten geboten. Alle drei führen die Helden zum Zeitpunkt der Katastrophe in das Theater zu Arivor.

- Als **Salonlöwen** stehen die Helden im Dienste einer Arivorer Adelsfamilie, die ihren Sprössling nicht ohne Schutz lassen möchte. Die Helden können Aufträge übernehmen, die eine Intrige erahnen lassen. Als Leibwächter werden die Helden im Theater zu Arivor sein.
- Als **Steinesammler** werden sie von einer Gelehrten angeheuert, ihr beim Nehmen von Gesteinsproben zu helfen und sie zu beschützen. Dieser Einstieg deutet am stärksten die kommende Katastrophe an. Statt einer plötzlichen Überraschung kommt es zu einem Spannungsaufbau einschließlich der Möglichkeit, die Stadt zu warnen.
- In **Schwertschwinger** schließlich reisen die Helden wegen des Ritterturniers nach Arivor, um als Kämpfer teilzunehmen, die Festivitäten zu genießen oder um Geschäfte während des Turniers zu machen. Sie erhalten eines der begehrten Mammuton-Billets für die Uraufführung eines Theaterstücks. Das Abenteuer entwickelt sich zunächst wie eine Geschichte rund um einen Wettkampf.

Einstiegsvariante 1: Salonlöwen (Abend des 19. Rahja)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht im kühlen Innenhof eines städtischen Palazzos am Hang des Goldenhelms. Pflanzen um euch begrünen den Garten, ein zierender Brunnen sorgt für Erfrischung und Mosaik- und Heiligenstatuetten bieten euren Gedanken angenehme Zerstreuung.

„Die Dame des Hauses wird gleich bei Euch sein, edle Recken“, hört ihr die Dienerin mit ihrer angenehmen Stimme säuseln, während sie euch prickelnden Bosparranjer und köstliche Fruchtsäfte nachgießt. Ja, so lässt es sich angenehm warten.

Anwerbung

Dieser Einstieg ist geeignet für Recken, die sich im Dienste Rondras, des Horasreiches oder anderer Adliger einen Namen gemacht haben. Gesellschaftlich angesehene oder auf diesem Gebiet bewanderte Charaktere sind besonders passend. Der Einstieg soll die Helden auf die falsche Fährte eines Intrigenabenteuers vor horasischer Kulisse führen. Die Katastrophe wird sie überraschend treffen und das Abenteuer in andere Bahnen lenken als gedacht.



Im Dienste Hesindes

Die Familie von Tomrath ist alteingesessener rondragläubiger Stadtadel Arivors. Auftraggeberin ist die Dame des Hauses, *Minerva von Tomrath* (Mitte 40, zierlich, perfekt frisiertes blondes Haar, gewählte Ausdrucksweise, musisch und künstlerisch begabt), geborene Schreyen. Sie empfängt die Helden zuvorkommend am frühen Abend des 19. Rahja, dem Vorabend des Turniers, in ihrem Haus. Nach höflicher Konversation werden sie in ein Arbeitszimmer begleitet. Hier erläutert Minerva die Aufgabe, bittet aber zuvor um Diskretion. Ein Ehrenwort als Absicherung genügt.

- Ihr Sohn *Jucco von Tomrath* (Seite 16) soll während der Turniertage von den Helden begleitet und beschützt werden.
- Jucco weiß nicht, dass seine Mutter Grund zur Annahme hat, er schwebe in Gefahr. Sie weiht die Helden darin ein, dass sie mehrfach im Schatten der Nacht Personen gesehen hat, die das Haus beobachteten. Als Minerva einmal kurzerhand hinaus auf einen von ihnen zugeht, machte der sich sofort aus dem Staub.
- Konkrete Feinde kann sie nicht benennen, aber es gibt Neider, beispielsweise die Familie ya Stellona, die eigentlich ritterliche Konkurrenz des Hauses Westfar oder die Emporkömmlinge ya Rostich.
- Es ist bereits arrangiert, dass die Helden an den gleichen Vergnügungen teilnehmen wie Jucco: Turnierbesuche, Bardenwettstreite, Lesungen, ein Theaterbesuch. Im Spaß merkt Minerva an, dass die begehrten Theaterkarten, die sie anderen weggeschnappt hat, womöglich ein Grund sein könnten, ihrer Familie die Fehde zu erklären.
- Um sich selbst oder ihren Mann macht sie sich keine Sorgen. Beide verbringen die Turniertage lieber im kühlen Haus statt im Trubel und fühlen sich hier sicher.
- Als Vorschuss gibt Minerva den Helden 10 Dukaten, die auch Spesen aller Art decken sollten. Sie bezahlt zudem pro Held 3 Dukaten pro Tag und bei guter Arbeit eine Abschlussprämie von weiteren 10 Dukaten. Zudem hat die besorgte Mutter eine Unterkunft im nahen **Hotel Siebenstreich (14)**, dem besten Haus der Stadt, für die Helden besorgt und bereits bezahlt.

Falls sie den Auftrag annehmen, sollen die Helden am Morgen des Folgetags im Hause Tomrath erscheinen und Jucco zum Turnierplatz begleiten.

Auftrag II: Im Dienste Rondras

Nach dem Gespräch mit Minerva lässt es sich auch *Horasius von Tomrath* (Anfang 50, groß und breit, kampferfahrener Ritter durch und durch), Juccos Vater, nicht nehmen, die Beschützer seines Sohnes kennenzulernen. Er schmeichelt den Helden und begleitet sie dann entweder persönlich zum Hotel oder nimmt mit ihnen noch einen Umtrunk in seinen Gemächern ein. Dort kommt er auf sein eigentliches Anliegen zu sprechen:

Von Broschen, Bräuten und Briganten

Bei einigen der von Minerva beobachteten Personen handelt es sich um bezahlte Spione im Dienste der Familie ya Rostich. Sie sollen melden, sobald der Träger einer bestimmten Brosche das Haus verlässt. Die Brosche zeigt ein schwarzes Schwert auf dunkelgrünem Malachit. Mehr wissen die Spitzel nicht und kennen auch ihre Auftraggeber nicht. Nach der Entdeckung sind sie aber vorsichtiger geworden und halten erst wieder auf dem Turnierplatz Ausschau nach einem Mitglied der Familie Tomrath, das diese Brosche trägt.

Hintergrund ist, dass die Brosche dem Familienwappen der ya Rostichs ähnelt. Sie wurde kürzlich in einem Auktionshaus versteigert und von Minerva ohne Hintergedanken als Geschenk zum Tsatag Juccos gegen die ebenfalls bietenden ya Rostichs erworben. Das Schmuckstück stammt aus dem Besitz und der ersten Amtszeit von König Albron Firdayon (etwa um 800 BF). Damit wäre sie über 200 Jahre alt und würde dem Haus ya Rostich die Möglichkeit eröffnen, für ihr Haus einen Existenzbeweis bis in jene Zeit zu beanspruchen. Die Emporkömmlinge aus dem Patriziat könnten damit ihr Ansehen enorm steigern. Doch dazu benötigen sie eben jene Brosche. Sie werden während des Turniers versuchen, in den Besitz des Schmuckstücks zu kommen (siehe **Im Namen Phexens** auf Seite 21).

Doch nicht nur die ya Rostichs interessieren sich für die Familie Tomrath, sondern auch die dell'Accordas, jedoch auf angenehmere Weise. Die Spitzel der dell'Accordas berichten den Hoteliers, was sie über die Pläne und den Aufenthalt Juccos wissen, damit diese ‚zufällige‘ Treffen zwischen ihm und ihrer Tochter Lessandra dell'Accorda (Seite 17) arrangieren können. Lessandras Eltern haben deshalb beispielsweise schon sündhaft teure Karten für die Theaterpremiere erworben. Ziel der dell'Accordas ist es, die beiden jungen Adligen in Liebe zueinander entbrennen zu lassen und durch einen Traviabund eine Verbindung mit einer Familie alten Adels herzustellen. Genau wie die ya Rostichs geht es den dell'Accordas also darum, das Ansehen ihrer Familie zu vergrößern. Mehr dazu siehe **Im Dienste Rahjas** auf Seite 21.



- Horasius hält Jucco für verweichlicht. Sein Sohn scheint Hesinde mehr zugetan als Rondra. Die Tomraths aber sind alter Adel, der den Ardariten nahesteht. Der Vater vermutet, dass der Einfluss seiner Frau, einer künstlerisch Begabten von Schreyen, die Ursache für die Verweichlichung seines Sohnes ist.
- Dennoch gibt er seinen Sohn noch nicht an die sanfte Göttin verloren. Vielmehr bittet Horasius die Helden darum, Jucco Turnierluft schnuppern zu lassen und alles zu tun, damit er auf den Geschmack kommt.
- Falls die Helden Erfolg haben, wäre er ihnen sehr verbunden und würde weitere 10 Dukaten zahlen. Er kann 5 Dukaten als Vorschuss und für Spesen vergeben.

Weitere Anwerber

Auftrag III: Im Dienste Rahjas

Wenn die Helden ihre erste Nacht im Hotel Siebenstreich verbringen, stellen sie fest, dass sie sehr zuvorkommend behandelt werden. Die Diener lesen ihnen jeden Wunsch von den Augen ab, bringen ihnen feinsten Bosparanjer und erlesene Speisen. Die Gruppe erhält, angeblich wegen kurzfristig von der Reservierung abgesprungener Gäste, die beste Suite des Hauses, das gesamte oberste Stockwerk mit herrlichem Blick auf den Goldenhelm und über die Dächer der Stadt. Diskret eröffnet man den Helden im Vertrauen die Möglichkeit, aus dem renommierten Haus **Rose von Belhanka (19)** Gesellschaft rufen zu lassen und winkt bei der Frage nach den Kosten nur ab.

Eine Probe auf Menschenkenntnis (Motivation erkennen) lässt erahnen, dass es natürlich doch einen Preis für diesen Luxus geben wird. Auf direkte Anfrage, spätestens aber am nächsten Morgen, kommt der Besitzer Acco dell'Accorda (54, schmale Schultern, gewachster Oberlippenbart, vollendeter Gastgeber, überaus diskret und höflich) auf die Helden zu. Er offenbart den Wunsch seiner Familie nach einer Ehe ihrer Tochter mit Jucco von Tomrath, betont aber den romantischen Aspekt und das angestrebte Glück seiner Tochter. Den Plan, damit gleichzeitig das Ansehen der Familie zu steigern, verschweigt er. Acco bietet neben freundlichen Worten und der bevorzugten Behandlung Geld. 50 Dukaten wäre es ihm wert, wenn der Bund zustande kommt. Die Helden müssten den jungen Jucco nur in die Gegenwart Lessandras bringen und sie ihm vorstellen, vielleicht hier und da in Anstandsfragen ein Auge zudrücken und den beiden um Rahjas Willen ein wenig Zeit zu zweit geben. Alles Weitere sollen sie ruhig Lessandra überlassen.

Auftrag IV: Im Namen Phexens

Während der Turniertage wird auch Familie ya Rostich an die Helden herantreten, falls die Diebe (siehe unten) versagen: Einer der Spitzel flüstert ihnen in der Zuschauermenge ins Ohr, dass „jemand“ ihnen 50 Dukaten bietet, wenn sie ihm die Brosche des Jungen besorgen. Er nennt Ort und Zeitpunkt für die Übergabe: Während des letzten Aktes der Theatervorführung in einigen Tagen will er das Schmuckstück im Vestibül, der prunkvollen Eingangshalle des Theaters, entgegennehmen und das Geld übergeben.

Die Turniertage

Auf dem Turnier

Die Helden holen am nächsten Morgen Jucco ab und begeben sich mit ihm zum Turnier und zu anderen Orten, die er aufzusuchen wünscht. Währenddessen können sie ihn bereits beeinflussen, versuchen, ihn zu bestehlen, oder einen Diebstahl verhindern.

Bei den folgenden Vergleichsproben stehen die QS für die Netto-QS der Helden.

Vergleichsprobe auf Überreden (Aufschwätzen, Manipulieren oder *Schmeicheln*) gegen Willenskraft (*Überreden widerstehen*)

1 QS – Jucco geht den Vorschlägen der Helden zögernd und mit wenig Begeisterung nach und will dann schnell wieder etwas anderes unternehmen.

2 QS – Jucco lässt sich überreden und findet durchaus Geschmack an den vorgeschlagenen Aktivitäten, fragt aber nicht nach mehr und unternimmt danach wieder, was ihm gefällt.

3+ QS – Jucco lässt sich begeistern und findet Gefallen an den vorgeschlagenen Aktivitäten. Er bittet sogar um weitere Vorschläge und verhält sich den Wünschen der Helden (und ihrer möglichen Auftraggeber) entsprechend.

Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen *Taschendiebstahl (Person bestehlen)* (FW 9, 11/14/13)

1 QS – Der Diebstahl wird verhindert und man kann den Dieb nach den Regeln der Verfolgungsjagd im **Regelwerk** Seite 349 über *schwieriges Gelände* verfolgen. Er hat *Körperbeherrschung (Laufen)* FW 7 13/13/12 und GS/2=4 und 15 Schritt Vorsprung.

2 QS – siehe oben, aber nur 7 Schritt Vorsprung

3+ QS – Der Dieb wird gefasst.

Vergleichsprobe auf *Taschendiebstahl (Person bestehlen)* erschwert um 1 gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*

1 QS – Der Diebstahl gelingt, aber Jucco bemerkt ihn direkt. Er setzt alles daran, die Brosche zurückzubekommen. Falls eine erneute Probe auf *Taschendiebstahl (Zustecken)* gelingt, kann man sie ihm unauffällig wieder anstecken und ihm einreden, er habe sie nur übersehen.

2 QS – Der Diebstahl gelingt, wird aber im Laufe des Tages oder zumindest vor der Theatervorstellung bemerkt.

3+ QS – Der Diebstahl gelingt und wird bis zur Theatervorführung nicht bemerkt.

Geplanter Verlauf

- ☛ 20. Rahja, vormittags: Beiwohnen der Begrüßung durch Nepolemo ya Torese auf dem **Turnierfeld (2)**
- ☛ 20. Rahja, nachmittags: Bardenwettstreit am Rande des **Turnierfeldes (2)**
- ☛ 20. Rahja, abends: Besuch im Lokal *Zum Schreyen* nahe dem Theater. Hesindegeläufiger Austausch mit Gleichgesinnten, Gelehrten und Stadtpatriziat.
- ☛ 21. Rahja, vormittags: Statt weiteren Turnierwettkämpfen Aufsuchen einer Matinee-Lesung im **Tempel der Künste (16)**
- ☛ 21. Rahja, mittags: Mittagmahl im **Hotel Siebenstreich (14)**
- ☛ 21. Rahja, nachmittags: Flanieren im Stadtteil Morgunora, kurzer Besuch und Spende im **Sancta-Rahjalina-Tempel (27)**

- 21. Rahja, abends: Speisen im edlen Lokal der **Großkellereien ya Stellona (26)** bei erlesenen Weinen; Gespräch mit dem sich etwas anbietenden Gaspare ya Stellona
- 22. Rahja: vormittags bis nachmittags: erneute Bardenwettstreite am **Turnierfeld (2)**
- 22. Rahja: abends: Besuch der Bardenauftritte in der Pilgerstadt südlich des Turnierfeldes, Herberge *Schwarzer Löwe*
- 23. Rahja, morgens: Besuch des Stückes *Bezwingung des Dämonenmeisters* im **Theater zu Arivor (13)**



Die Brosche entpuppt sich als von Rondra gesegneter Glücksbringer (zu gesegneten Objekten siehe **Regelwerk** Seite 316). Sie wirkt außerdem in einer Situation deiner Wahl einmalig auf ihren Träger wie eine Liturgie **ERMUTIGUNG** mit QS 2.



Im Theater

Am Vormittag des 23. Rahja begibt sich der aufgeregte Jucco gemeinsam mit den Helden zum Theater. Er redet über die Befürchtung, dass die Qualität des Stückes unter pompöser Effekthascherei leiden könnte, und führt im Vestibül Gespräche mit Bekannten. Der Empfang vor dem Stück bietet Möglichkeiten zum geselligen Umgang mit anderen Adligen und Patriziern der Stadt. Mehr über das Stück findest du auf Seite 29. Währenddessen kann es zu einem Flirt mit Lessandra dell'Accorda kommen (initiiert etwa über Fächersprache). Ebenso



können die Helden den Diebstahl der Brosche einfädeln oder bei Jucco die Begeisterung für die rondrianischen Aspekte des Stückes wecken.

Als aus dem Vestibül ein Aufruhr zu hören ist (Dottora Meissini will zum Erzherrscher vorgelassen werden), kommt es urplötzlich zur Katastrophe. Weiter geht es mit dem Kapitel **Flucht aus dem Theater** (Seite 29).

Einstiegsvariante 2: Steinesammler (22. Rahja)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Hilf der Dottora“, haben sie gesagt. „Du wirst Abenteuer in der Wildnis erleben“, haben sie gesagt. „Wilde Tiere und gefährliche Bergpässe warten auf dich“, haben sie gesagt. Jetzt stehst du hier seit Tagen in der erbärmlich brennenden Sonne und tust was? Steine sammeln! STEINE! Und hunderte von Fachbegriffen notieren. In Rogolan, der Sprache der Zwerge! Offenbar ist das die Fachsprache der Derologie, zumindest handhabt Dottora Meissini das so. Du bist dir nicht sicher, ob dir der Kopf so schwirrt, weil du einen Sonnenstich hast, oder aufgrund der Worte, die dir die Dottora immer wieder wie ein Mantra zuruft: *Bromsom* (brüchiger, kleiner, poröser Stein), *Broschtor* (großer, fester Fels), *Magambrom* (poröses Vulkangestein), *Murbrom* (rotes, poröses Erzgestein)...

Anwerbung

In dieser Variante werden die Helden von Dottora Fulminia Meissini (Seite 11) im nördlichen Horasreich angeworben. Dort sind Aushänge angebracht, auf denen zu lesen ist:

Wackere Begleiter gesucht für wissenschaftliche Expedition!

Verlangt werden Erfahrungen in der Wildnis, körperliche Robustheit sowie die Fähigkeit zur Verteidigung sich und Anderer gegen die Tücken der Natur. Derologische Kenntnisse und Wissen in Gesteinskunde von Vorteil aber nicht Voraussetzung.

Bezahlung erfolgt nach Fähigkeiten, jedoch mindestens 5 Silbertaler/Tag.

Findet euch Mitte Rahja in Arivor ein, Treffpunkt ist das Kellerlokal Blutlese

Dottora F. Meissini

Den Treffpunkt, das Kellerlokal *Blutlese* kannst du beliebig im Stadtteil **Morgunora** nahe dem **Sancta-Rahjalina-Tempel (27)** verorten (siehe auch Seite 9). Du kannst die Anwerbung mit deiner Heldengruppe ausspielen, aber da sie wenig aufsehenerregend ist, ist es wahrscheinlich spannender, direkt in die Handlung einzusteigen. Über das Entgelt kann verhandelt werden, die Dottora ist durchaus bereit, den Helden bei ganz besonderer Eignung bis zu 3 Dukaten pro Tag und Person zu zahlen.

Dieser Einstieg ist dann am besten geeignet, wenn die Helden annähernd die oben genannten Voraussetzungen erfüllen. Gelehrte aller Art könnten auch von der Dottora persönlich als Kollegen eingeladen worden sein. Die Helden werden durch die Ereignisse bereits auf das Ausbrechen einer Katastrophe vorbereitet und bestenfalls vom genauen Zeitpunkt und dem Ausmaß überrascht.

Sternenfall

Die Route

Deine Helden reisen als Begleiter der Dottora seit einigen Tagen von Arivor aus durch die Hügel. Sie sind der Straße in Richtung Aldyra etwa 5 Meilen gefolgt und haben sich beim Ort Tomrath südöstlich ins Hügelland geschlagen. Durch das Sammeln von Gesteinsproben kamen sie langsam voran und haben als erste Etappe den Ort Taresellio (Luftlinie 3 Meilen bis Tomrath und 5 bis Arivor) gewählt, den die Dottora als Ausgangsbasis für weitere Erkundungen ausgesucht hat. Seitdem sind sie querfeldein auf Zickzackkurs grob in Richtung Alicorno unterwegs. Ihr heutiges Lager haben sie oberhalb des Winzerweilers Aquiliano aufgeschlagen, der wiederum über der Straße zwischen Taresellio und Alicorno liegt, wo die Südlage am Hügel und das Vulkangestein hervorragende trockene Weißweine hervorbringt. Im Weiler haben sich die Helden mit Vorräten und Wein ausgerüstet und mit den Weinbauern unterhalten. Von Arivor sind sie damit etwa 15 Meilen entfernt.

Am Lagerfeuer

Nach einem harten Tag voller Steinesammeln und Katalogisieren in brütender Hitze geht die Sonne endlich unter. Die Dottora schreibt noch so lange, wie sie Sonnenlicht hat. Wildniserfahrene Helden schicken sie los, um Feuerholz zu sammeln und derlei Dinge zu tun, von denen die Wissenschaftlerin nichts versteht.

Bei einem Gespräch ist nochmals Zeit, um die Dottora rollenspielerisch kennenzulernen, wichtige Informationen wie die Theorie der Hohlräume unter dem Land (Seite 13) oder das Schwinden der Sterne zu vermitteln. Irgendwann passiert dann Folgendes:

Der fallende Stern

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während im Weiler, der zu euren Füßen im Tal liegt, langsam die abendlichen Feuer in den Kaminen entzündet werden, blickt ihr hoch in den Sternenhimmel. Einer nach dem anderen erscheinen Phexens Himmelsschätze am Firmament und lassen Sternbilder entstehen. Manch einer sagt gar, sie wiesen die Zukunft.

Da fällt euch auf, dass einer der Sterne besonders hell leuchtet – und sich bewegt, ziemlich schnell sogar. Eine Sternschnuppe! Es heißt, sie bringe Glück.

Normalerweise verschwinden Sternschnuppen nach wenigen Augenblicken wieder und bleiben gerade so lange am Firmament, um sich schnell etwas zu wünschen. Diese hier jedoch bleibt am Himmel, rast darüber hinweg – und beginnt dann Richtung Boden zu fallen. Sie wird größer! Bei allen Zwölfen, da stürzt gerade ein Stern vom Himmel! Helligkeit, Licht, ein Blitz, als der Stern auftrifft! Zuerst seht ihr den Einschlag. Dann hört ihr ihn als tiefes Dröhnen, gefolgt von einer mächtigen Druckwelle, die euch selbst hier oben beinahe von den Beinen holt.

Die Helden wurden Zeugen eines tatsächlich vom Himmel stürzenden Sterns. Wenn sich der Staub gelegt hat, wird das Ausmaß der Katastrophe sichtbar: Rauch steigt aus einem Krater empor, wo eben noch der Weiler stand.

Untersuchung des Kraters

Probe auf Sinnesschärfe (Suchen)

1 QS – Der Weiler ist vernichtet, mit einem Schlag wurde alles Leben dort ausgelöscht. Einige verkohlte Leichname und Holzreste sind zu finden, Überlebende gibt es keine. Außerdem gehen große und weit reichende Risse im Erdboden vom Krater aus.

2+ QS – Die Helden finden Stücke von Meteoreisen, eines wertvollen Materials, das zu magischen Zwecken verwendet werden kann und zu Waffen geschmiedet erstaunliche Effekte hervorrufen soll. Wenn sie weiter-suchen, finden sie je weitere Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* Meteoreisen im Wert von 5 D pro QS bei gleichzeitigem Zeitverlust von **1 Punkt** (siehe Kasten **Die Zeit verrinnt** auf Seite 24). Bei Vorhandensein einer Schlechten Eigenschaft wie *Goldgier* oder *Neugier* eines der Helden kannst du auch eine Probe auf *Willenskraft* verlangen. Bei Misslingen muss der Charakter zwangsweise weitersuchen.

Untersuchung der Risse

Für die Dottora sind die Risse sowie die Absturzstelle auf dem Weiler eine ungeheure Entdeckung. Sie will beide untersuchen und steigt mit Hilfe der Helden auch hinab. Dazu ist je eine Probe eines helfenden Helden auf *Klettern (Bergsteigen)* notwendig, die um 1 erschwert ist und bei deren Gelingen man je **1 Punkt** an Zeit verliert, bei Misslingen **2 Punkte**, bei einem Patzer **3+ Punkte** (siehe Kasten **Die Zeit verrinnt**, Seite 24). Allerdings bringt eine erfolgreiche Untersuchung auch Erkenntnisse. Die genauere

Erkundung des Einschlagkraters erleichtert Proben auf *Bekehren & Überzeugen* um 1, weil man seine Argumente mit derologischen Fakten und einem Stück Meteoreisen untermauern kann. Die Untersuchung der Risse ergibt, dass sie, wie von der Dottora vermutet, die Folgen eingestürzter Hohlräume sind und sich in Richtung Arivor ausweiten.

Wettlauf mit der Zeit

Sobald Krater, Risse und Weilerüberreste untersucht worden sind, will die Dottora so schnell wie möglich gen Arivor aufbrechen. Sie hat herausgefunden, dass sich das Geflecht der Risse durch die Hügel genau in diese Richtung ausbreitet. Schuld daran sind die Hohlräume unter dem Erdboden. Die Gelehrte fürchtet zurecht, dass Arivor eine große Gefahr droht. Gleichzeitig ist sie jedoch ebenso entsetzt wie begeistert, dass ihre Theorie offenbar bewiesen ist.

Die direkte Reise zurück (etwa 15 Meilen) kostet regulär **8 Punkte** Zeit. Ein Eilmarsch, der den Zeitverlust auf **5 Punkte** verringert, ist möglich, doch die Helden müssen hierfür 1 Stufe *Betäubung* (siehe **Regelwerk** Seite 32) in Kauf nehmen. Zeit für 3 Stunden Ruhe zur Regeneration des Zustands wird es vorerst nicht geben.

In Arivor

Eine Beschreibung der Stadt findest du ab Seite 7. Die Helden erreichen sie von Osten her. Die Risse haben die Stadt bislang noch nicht erreicht, aber die Dottora rechnet damit, dass es sich nur noch um einige Stunden handelt, bis dies eintreten wird. Ihr Plan ist es, den Herrscher der Stadt oder das Datarium (den Rat) aufzusuchen. Die Stadt selbst ist voll von Pilgern und Gästen, was es mühsam macht, sich einen Weg durch die Menschenmengen zu bahnen. Die meisten von ihnen strömen in Richtung des Turnierplatzes oder zu den Märkten in der Altstadt.

Erzherrscher Nepolemo ya Torese sowie alle Mitglieder des Rates befinden sich derzeit bei der Uraufführung eines episch langen Stücks im **Theater (13)**. Folglich weiß niemand, der in der Stadt wichtige Entscheidungen treffen kann, um die drohende Gefahr. Die Dottora will den Erzherrscher umgehend aufsuchen, und wird, sobald sie von seinem Verbleib erfahren hat, zum Theater eilen. Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist es wichtig, dass sich die Helden mit ihr dort Einlass verschaffen und bis zum Erzherrscher vordringen. Mehr dazu auf Seite 25.

Ist vorher noch Zeit, versucht die Dottora, so viele Menschen wie möglich zu warnen. Sie ist gegenüber Ideen der Helden, wie sie dies vollbringen kann, überaus aufgeschlossen. Erfolgversprechende Ansätze wären beispielsweise öffentliche Reden auf den Marktplätzen und ein Bericht dessen, was die Gruppe in den Hügeln gesehen hat. Auch mit einer dreisten Lüge („Die Novadis kommen!“) kann das gewünschte Ziel notfalls erreicht werden, wenn man nur überzeugend genug auftritt.

Die Anzahl der Menschen, die man zum rechtzeitigen Verlassen der Stadt bewegen kann, ist nach oben hin begrenzt wie im Kasten **Die Zeit verrinnt** beschrieben.

Die Zeit verrinnt

Um festzustellen, ob die Helden Arivor noch rechtzeitig erreichen und wieviel Zeit sie dort haben, um zusammen mit der Dottora die Menschen zu warnen, hast du zwei Möglichkeiten: Du kannst erstens grob überschlagen, ob und wie sehr deine Spieler Zeit vergeuden. Die Anzahl geretteter Personen, die bereits die Stadt verlassen haben, kannst du ihnen in diesem Fall erzählerisch vermitteln. Willst du es genauer wissen, ziehe bei jeder Verzögerung Zeit ab wie unten unter **Zeitverlust in Zahlen** angegeben oder nach eigenem Ermessen.

Du kannst den Spielern entweder mitteilen, wie viel Zeit ihre Helden noch haben, um die Spannung zusätzlich zu erhöhen. Du kannst ihnen diese aber auch gezielt verschweigen und die Katastrophe unvermittelt über sie hereinbrechen lassen, wenn die Zeit abgelaufen ist.

- Ausgangswert ist die 16, die du als Stunden vom Zeitpunkt des Einschlags bis zum Unglück in Arivor annehmen kannst.
- Durch Verzögerungen und Zeit, die vergeht, ziehe entsprechend Punkte von diesem Wert ab.
- Die endgültige Zahl, multipliziert mit 1.000, ergibt die Anzahl Menschen, welche die Helden maximal noch vor Beginn der Katastrophe zum Verlassen der Stadt überreden und somit retten können. Doch auch diese Menschen müssen immer noch überzeugt werden.

Zeitverlust in Zahlen

- Jede sinnvolle Warnaktion in Arivor kostet zwar **1 Punkt** Zeit, erlaubt aber auch je eine Probe auf eine gesellschaftliche Fertigkeit wie etwa *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)*. Jede QS, die dabei erreicht wird, kann 1 Punkt der verbleibenden Zeit-Punkte ausschöpfen, also 1.000 Menschen das Leben retten.
- Jedes Verfolgen falscher Spuren bedeutet je nach Ermessen des Spielleiters **1-3 Punkte** Zeitverlust. Gescheiterte Proben, erneute Versuche sowie jeder alternative Lösungsansatz führen ebenfalls zu **1 Punkt** Zeitverlust.

Beispiel: Die Helden untersuchen die Einschlagstelle (-1), reisen die ganze Nacht über bei regulärem Tempo (-8) und schaffen es so tatsächlich 9 Stunden später zurück nach Arivor. Sie haben vor der Katastrophe noch 16-9=7 Stunden Zeit. Das bedeutet, sie können in der verbliebenen Zeit versuchen, noch bis zu 7.000 Menschen vom Verlassen der Stadt zu überzeugen.

Nach einer öffentlichen Rede (-1, 2 QS), dem vergeblichen, langwierigen Versuch, den Erzherrscher ausfindig zu machen (-2), kommen sie am Theater an und werden als wirre Spinner abgewiesen. Sie halten zwei weitere flammende Reden (-2, insgesamt 3 QS) und überzeugen einen Weinlieferanten davon, sie diskret während einer Pause ins Theater zu schmuggeln (-1).

7-1-2-2-1=1. Noch eine Stunde bleibt den Helden im Theater, um die Bühne zu stürmen, und die Anwesenden zur Flucht zu bewegen.

Die bisher geretteten werden durch die erreichten QS ermittelt: 2+3=5, 5x1.000=5.000.

Bisher konnten sie rund 5.000 Menschen zum Verlassen der Stadt bewegen.



Auf der Suche nach den Herrschern

- Der Rat tagt normalerweise im **Palazzo Leonis (22)**. Das Gebäude wird aber von Gardisten bewacht.
- Auf dem **Turnierfeld (2)** in Schwerterfeld herrscht großes Gedränge und es ist zudem nicht leicht, zu den Tribünen vorzudringen, von wo aus sich Erzherzher und Ratsmitglieder die Wettkämpfe üblicherweise ansehen. Ihre Plätze werden von Gardisten und Ardariten bewacht.
- Weder zur **Hochburg der Ardariten (9)** noch zum **Palazzo Acano (11)** des Erzherzher erhalten die Helden Zutritt.
- Das **Theater (13)** schließlich ist der Ort, an dem die Helden den Erzherzher und die Räte finden. Ohne Mammutonbillets werden sie aber nicht eingelassen und müssen sich mit anderen Mitteln Zugang zum Theater verschaffen.
- Über eine Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* können die Helden bei 1 QS herausfinden, dass Erzherzher und Ratsmitglieder nicht beim Turnier sind. Ab 2 QS erfahren sie von deren Anwesenheit im Theater.
- Um aus Gardisten Informationen herauszubekommen, ist eine Vergleichsprobe *Überreden* oder *Einschüchtern* (Anwendungsgebiete je nach Vorgehen der Helden) gegen *Willenskraft* (entsprechendes Anwendungsgebiet) der Gardisten (FW 5 12/13/10) nötig. Bei Erfolg bekommen die Helden heraus, wo sich der Erzherzher und die Ratsmitglieder aufhalten.
- Ein Erfolg bei derselben Probe oder *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* ermöglicht es, die Wächter des Theaters zu überzeugen, die Helden einzulassen. Allerdings ist diese Probe um 2 erschwert, da dies eine grobe Verletzung der Wächterpflicht darstellt.
- Um sich an den Gardisten vorbei zu schleichen muss eine Vergleichsprobe *Verbergen (Schleichen)* gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* der Gardisten (FW 7, 11/13/13) gelingen.
- Die Helden können in den Palazzo Leonis (Sackgasse) oder ins Theater einsteigen. Dazu müssen sie eine erfolgreiche Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* ablegen.

Schließlich sollte es den Helden zusammen mit der Dotora gelingen, ins Theater und zu den Rängen zu gelangen, auf denen sich der Erzherzher mit dem Rat befindet. Bevor oder gerade als sie nun zum Erzherzher vordringen, der noch viel mehr ausrichten könnte, kommt es zur befürchteten Katastrophe. Weiter geht es im Kapitel **Flucht aus dem Theater** (Seite 29).

Einstiegsvariante 3: Schwertschwinger (ab 20. Rahja)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weg hierher war zwar lang, doch er hat sich gelohnt. Hunderte blitzende Rüstungen mit Federbüschen, leuchtende Waffenröcke und bunte Zelte präsentieren sich euch. Das Schnauben edler Rösser und das Klirren der Übungswaffen tönen von allen Seiten auf euch ein. Hier seid ihr richtig! In eurem Schwertarm juckt es schon voller Vorfreude auf die Duelle!



Diese Variante ist geeignet für Helden, die man sich auf einem Turnier oder in dessen Umfeld vorstellen kann. In erster Linie sind das Kämpfer aller Art, doch rundherum gibt es auch Bardenwettstreite, Trink- und Kartenspiele in Tavernen sowie Gauklerauftritte und Wandertheater. Entsprechende Professionen könnten hier ihr Glück versuchen. Als Belohnung in einem der Wettkämpfe oder als Geschenk erhalten sie eine Einladung in das Theater zur Uraufführung.

Die Turnierwettkämpfe im Überblick

Buhurt

Eingeleitet wird das Turnier am 20. Rahja durch mehrere Runden Buhurt, einer Art Schlachtensimulation, die mit stumpfen Waffen ausgetragen wird. Teilnehmen darf fast jeder, der mutig genug ist und einen Dukaten Startgebühr aufbringen kann. Der Buhurt gilt als gängige Möglichkeit für Knappen, sich ihre ersten Lorbeeren zu verdienen.

Fußkampf

Die Hürden zur Teilnahme sind recht gering. Es gibt eine Disziplin, in der mit Einhandwaffen gekämpft wird, und eine, bei der man Zweihandwaffen verwendet (in Arivor Holz Waffen, bei anderen Turnieren durchaus auch stumpfe Metallwaffen). Es wird erwartet, dass der Teilnehmer eine stumpfe Übungswaffe, einen Schild und eine Rüstung besitzt sowie 5 Dukaten Startgeld bezahlt. Der Ablauf entspricht der Tjoste, aber es gibt mehr

Kämpfe pro Tag und ein Kämpfer scheidet erst bei der zweiten Niederlage aus.

Fußkampf und Buhurt in Regeln

Führe den Kampf nach den üblichen Regeln durch. Das Turnierschwert verursacht 1W6+1 TP (Kampftechnik Schwerter, Schadensschwelle GE/KK 16, AT/PA-Modifikator 0/0, RW mittel), bei 7 oder mehr erzielten TP mit nur einem Schlag zerbricht es, was einen Wechsel der Waffe bedeutet und dem Gegner 1 Punkt einbringt. Pro unverteidigtem Treffer erhält man 1 Punkt. Wer zuerst 5 Punkte erzielt, gewinnt den Kampf.

Beim zweihändigen Waffengang werden ebenfalls stumpfe Waffen verwendet, meist ein Turnierzweihänder (1W6+3 TP, Kampftechnik Zweihandschwerter, Schadensschwelle GE/KK 16, AT/PA-Modifikator 0/-2, RW mittel), bei 9 oder mehr erzielten TP mit nur einem Schlag zerbricht er, was einen Wechsel der Waffe erfordert und dem Gegner 1 Punkt einbringt. Pro unverteidigtem Treffer erhält man 1 Punkt. Wer zuerst 3 Punkte erzielt, gewinnt den Kampf.

Beim **Buhurt**, einem Gefecht zwischen zwei mit bunten Bändern markierten Gruppen Bewaffneter, gilt es entweder, als letzter noch zu stehen oder alle Mitglieder der gegnerischen Truppe zu besiegen.



Tjoste

Die Hürden zur Teilnahme sind hoch und überaus kostspielig. Ein Teilnehmer muss ...

- seine eigene **Ausrüstung** mitbringen (Pferd, Plattenrüstung, Schild und Turnierlanzen).
- als horasischer **Turnierreiter** anerkannt sein. Stammt er aus dem Horasreich und ist er von Adel (mindestens Vorteil Adlig I), ist dies automatisch gegeben. Falls er aus einem anderen Land kommt und von Stand ist, wird auch das in diesem Fall akzeptiert. Selbiges gilt für Krieger, die eine Akademie besucht haben und einen Kriegerbrief vorweisen. Falls der Teilnehmer nicht adlig ist, sich aber die Ausrüstung leisten kann, wird er kritisch geprüft (guter Ruf, passable Reitkünste etc.). Es gibt horasische Söldner und nicht adlige Patrizier, die an Turnieren teilnehmen, also sollte dies auch für einen Helden möglich gemacht werden.
- die nötigen **Fähigkeiten** haben: Er muss reiten können und das Lanzenstechen beherrschen.
- ein **Startgeld** in Höhe von 20 Dukaten aufbringen.

Für die erste Turnierrunde wird per Los entschieden, wer als Herausforderer (Reizer) und wer als Gegner (Trutzer) auftritt. So bilden sich die ersten Tjostpaarungen. Sie reiten einen oder mehrere Durchgänge, bis einer der beiden vom Pferd gestoßen wird und ausscheidet. Danach ergeben sich die Forderungen aus einem komplizierten Geflecht aus Stand, dem Vorhandensein von Fehden, bisherigen Siegen, deren Leichtigkeit oder Heldenhaftigkeit.

Die diesjährige Tjoste wird nicht nur die letzte in der Geschichte des Arivorner Ritterturniers sein, sie wird auch unvollendet bleiben, da die finalen Kämpfe erst am 24. und 25. Rahja stattfinden sollen – doch dazu kommt es nie.

Schild- und Ringstechen

Für diese Wettkämpfe genügt es, ein Pferd und einen Speer oder eine Lanze zu besitzen. Man muss nicht von Stand sein, um teilzunehmen. Sie finden am 21./22. Rahja statt.

Schild- und Ringstechen in Regeln

Diese Wettkämpfe werden durch Proben auf AT der Kampftechnik Lanzen abgehandelt. In 3 aufeinander folgenden Durchgängen treten je 10 Reiter nacheinander an. Sie können Punkte ansammeln, indem sie Ringe auf ihre Lanze auffädeln. Die 5 Teilnehmer mit den meisten Punkten erreichen den nächsten Durchgang. Ein Wettkampf hat üblicherweise 3 solcher Durchgänge und ein Finale, ausgetragen über zwei Tage (21. und 22. Rahja).

Der Reiter kann pro Durchgang dreimal versuchen, einen der Ringe aufzuspießen. Die einfachsten Ringe zählen 1, die mittelschweren 2 und die ganz schweren 3 Punkte. Um sie zu erwischen, ist die Attacke um 0/-2/-4 erschwert (von größeren, leichten Ringen zu schwereren, deutlich kleineren Ringen). Gelingt diese nicht, wird sie mit 0 Punkten gewertet.

Beim Schildstechen muss man den Schild eines hölzernen Ritters („Holzalrik“) richtig treffen (Attacke auf Lanzen) und, wenn man erfolgreich getroffen hat, dem sich drehenden Ziel mit einer Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)* ausweichen. Ansonsten erleidet man 1W6+2 TP und stürzt vom Pferd (siehe **Regelwerk** Seite 340). Treffer beim Schildstechen sind beim Arivorner Turnier gut für das Ansehen eines Ritters, werden aber nur als Spielerei zwischen den eigentlichen Turnierdisziplinen betrachtet.



Wagenrennen

Das Wagenrennen soll am letzten Tag des Turniers (25. Rahja) stattfinden, und ihm wird eifrig entgegengefiebert. Allerdings wird es aufgrund der Katastrophe nicht mehr zur Austragung kommen.

Rund um das Turnier

- Inoffizielle **Bardenwettstreite** finden in zahlreichen Tavernen statt, aber es gibt auch einen offiziellen im Rahmen des Turniers. Als Hauptpreis winkt neben Ruhm und Ehre eines der begehrten Mammotonbillets **für die Theateraufführung**.
- In Tavernen können die Helden **Glücksspiel** betreiben. Karten- und Würfelspiele sind verbreitet.
- **Gauklerauftritte** gibt es in Schwerterfeld überall, ebenso in Alt-Arivor und Morgunora. Die einzelnen Truppen stehen in Konkurrenz zueinander und versuchen, sich gegenseitig mit Kunststücken zu übertreffen und die Menge für sich zu gewinnen.

Die Tjoste in Regeln

Regeltechnisch folgt die Tjoste dem Reiterkampf (siehe **Regelwerk** Seite 239 ff.). Teilnehmer müssen über das Manöver *Lanzenangriff* und damit auch *Berittener Kampf* verfügen. Eine Probe auf *Etikette (Benahmen)* entscheidet, ob es dem Helden gelingt, erfolgreich einen Höhergestellten zu fordern. Dazu muss eine QS mehr erreicht werden als die Stufe des Sozialen Standes des Herausgeforderten beträgt (siehe **Regelwerk** Seite 338). Ranggleiche oder Gegner mit niedrigerem Stand kann der Held ohne Probe erfolgreich herausfordern. Bei Misslingen der Probe lassen sich am Turniertag nur Gegner finden, die einen niedrigeren Sozialen Stand aufweisen.

- Die Initiative der Reittiere bestimmt, welcher Spieler zuerst für den Angriff würfelt. Während des Lanzengangs treffen die Gegner aber gleichzeitig aufeinander.
- Es ist keine Probe auf *Reiten* notwendig, um aufeinander zu zureiten.
- Beide Teilnehmer nutzen eine Turnierlanze.
- Der Tjoster mit der höheren INI der Pferde würfelt eine AT auf die Kampftechnik Lanzen.
- Bei Misslingen der Probe verfehlt der Angreifer seinen Gegner bzw. der Treffer hat keine Auswirkungen.
- Bei Gelingen der Attacke kann der Getroffene eine Parade mit dem Schild ausführen. Ist sie erfolgreich, reduziert sie den Schaden des Treffers auf die Hälfte der SP.
- Ein Treffer mit der Turnierlanze verursacht 1W6+8 TP. Alle Modifikatoren, die den Schaden beeinflussen, sind bereits eingerechnet.
- Ein Reiter, der getroffen wurde, muss eine Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)* erschwert um die SP x 2 bestehen, um sich im Sattel halten zu können. Bei Misslingen der Probe stürzt der Reiter vom Pferd. Die Erde ist weich, sodass die TP bei Stürzen um 2 verringert wird.
- Bei einem Treffer mit einer Turnierlanze erhält der Reiter durch die Wucht des Aufpralls zudem eine Stufe *Betäubung*. Durch die QS der Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)* kann die Dauer der *Betäubung* reduziert werden. Ein Tjostdurchgang dauert etwa 30 Sekunden. Wie lange eine Pause zwischen zwei Durchgängen ist, kommt auf den Verfassung des Reiters an.

Manchmal geht es sofort weiter, manchmal dauert es noch ein paar Augenblicke, die dazu genutzt werden, zerbrochene Lanzen zu ersetzen oder Verletzungen zu überprüfen. Länger als weitere 1 Minute gewährt der Turnierrichter aber nicht. Dauert es länger, wird der Teilnehmer disqualifiziert.

Qualitätsstufe	Dauer der Betäubung
QS 1	3 Stunden
QS 2	1 Stunde
QS 3	30 Minuten
QS 4	30 Sekunden
QS 5	10 Sekunden
QS 6	1 Kampfunde

- Die Turnierlanze zerbricht bei 11 oder mehr TP. Für einen Fortgang des Kampfes muss eine neue Turnierlanze benutzt werden. Die Kosten betragen 30 Silbertaler pro Lanze.
- Um sich beim Turnier vor den Lanzen zu schützen, gibt es spezielle, maßangefertigte Turnierrüstungen. Sie besitzen einen RS von 8 und eine BE von 5. Die Kosten einer solchen Turnierrüstung betragen mindestens 3.000 Silbertaler.
- Der Teilnehmer mit der niedrigeren INI verfährt wie sein Kontrahent.
- Wie angemerkt, erfolgen die Angriffe zeitgleich, sodass es passieren kann, dass beide Kämpfer getroffen werden und vom Pferd stürzen.
- Die Durchgänge werden wiederholt, bis einer der Reiter vom Pferd stürzt, *Handlungsunfähig* ist oder aufgibt.
- Gewinner einer Begegnung ist der Ritter, der am längsten im Sattel bleibt. Fallen beide gleichzeitig, wird dies als Unentschieden gewertet. Bei einem Unentschieden dürfen beide Ritter nochmals gegeneinander antreten. Bei einem weiteren Unentschieden scheiden sie beide aus und ihr Gegner in der nächsten Runde erhält ein Freilos.



Einige Teilnehmer

- Rosalie dell'Armador / Ronderin ter Corazza (*erfahren*) als Standard-Ritter(in)
- Illyrica ay Hylphur (*erfahren*, zyklöpäische, sehr stolze Ritterin mit wenig Geld)
- Cesara della Carenio (*erfahren*, Angehörige des Heilig-Blut-Ordens, starkes Ehrgefühl)
- Merkan von Farsid (*erfahren*, Bastard des Herzogs von Grangor, diesem treu ergeben)
- Nevinia ya Stellona (*kompetent*, Nichte von Gaspere ya Stellona, aber wegen dessen Auftreten nicht gut auf ihn zu sprechen)
- Saryun Mezzetta (*kompetent*, brutal und als Gegner unbeliebt)



- Valdivia ya Plantanego (*kompetent*, 34, Eskadronführerin bei der Söldnertruppe Bandiera Bianca, kastanienbraunes Haar, markante Kinnpartie)
- Malrizio ya Duridanya (*kompetent*, 40, Baron aus dem Belhankaner Umland, Turnierreiter und Kunstmäzen mit Dichterseele, schwarzer Lockenkopf, gutaussehend, großzügig, prunkliebend)
- Haqim Löwenstolz von Arivor (*meisterlich*, 37, Rondrageweihter, bekehrter Novadi, gepflegt, glutäugig, gutaussehend)
- Grifone da Cavalcanti (*meisterlich*, 43, Condottiere der Söldnertruppe Bandiera Bianca, schwarzer Spitzbart, Halbglatze, kantiges Gesicht, schläft kaum)
- Hardo Berlinghan (*meisterlich*, Seite 17)
- Travian di Faffarallo (Seite 15)



Ritter(in) (erfahren / kompetent / meisterlich)

MU 13/14/15 KL 12/12/12 IN 13/14/15 CH 12/12/12
FF 11/11/11 GE 13/14/15 KO 14/15/16 KK 14/15/16

LeP 33/36/39 AsP – KaP – INI 11/12/13+1W6

SK 1/2/2 ZK 2/3/3 AW 5/5/6 GS 8

Langschwert: AT 11/13/15 PA 6/7/8

TP 1W6+4/1W6+4/1W6+5 RW mittel

Zweihänder: AT 11/13/15 PA 3/4/5

TP 2W6+4/2W6+4/2W6+5 RW mittel

Turnierlanze: AT 11 TP 1W6+8 RW mittel

RS/BE 6/2 (in den Werten berücksichtigt) oder 8/4

(entsprechend noch GS, INI, AW, AT nd PA –2)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Be-
rittener Kampf, Lanzenreiten, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind
Schlechte Eigenschaften (Arroganz, Eitelkeit)

Talente: Körperbeherrschung 6/8/10, Kraftakt
7/9/11, Reiten 10/12/14, Selbstbeherrschung
10/12/14, Sinnesschärfe 5/7/9, Verbergen 0/0/0,
Einschüchtern 5/7/9, Willenskraft 3/5/7

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Aufgabe beim Verlust von 25% der LeP

Die Spielwettbewerbe in Regeln

Die Wettbewerbe lassen sich durch Vergleichspro-
ben darstellen. Als Fertigkeiten sind *Gaukeleien*, *Kör-
perbeherrschung* (Akrobatik), *Singen* (Bardenballade),
Tanzen, *Zechen*, *Brett- & Glücksspiel*, *Sagen & Legenden*,
oder *Musizieren* geeignet, die jeweils gegeneinander
geprüft werden. Konkurrenten haben Fertigkeiten-
werte zwischen 8 und 13 (1W6+7) und Eigenschafts-
werte zwischen 12 und 14 (1W3+11).



Die Mammutonbillets

Du solltest es so einrichten, dass die Helden jeweils ei-
nes der Mammutonbillets als Eintrittskarte für das The-
aterstück erhalten. Das kann wie ein seltsamer Zufall
wirken, denn tatsächlich spielt das Schicksal dabei eine
entscheidende Rolle. Die Billets bringen die Helden zur
rechten Zeit an die richtige Stelle, um zu überleben und
sich zu beweisen.

- Die Billets winken als Gewinn für das Erreichen hö-
herer Runden eines Wettbewerbs.
- Bei Misserfolg im Turnier kannst du die Eintritts-
karten auch als Auszeichnung für besonders ehren-
volles Verhalten vergeben. Die Turniermarschallin
Elvena d'Abastanza *könnte* zum Beispiel beobach-
tet haben, wie ein Held trotz Niederlage im Kampf,
im Gegensatz zu seinem Gegner, Ehre und Anstand
zeigt.
- Die Helden könnten einem Ritter helfen, der bei ei-
ner Tjoste stark verwundet worden ist. Sie heilen
ihn und aus Dankbarkeit schenkt er ihnen seine
Karten.
- Ein Kunstmäzen wie der in der Stadt weilende Mal-
rizio ya Duridanya (Seite 27) könnte einer begab-
ten Künstlerin und deren Freunden einige Karten
schenken – nicht ohne Hintergedanken, denn er ist
als Lebemann bekannt.
- Wenn einer deiner Helden Geldkatzen stiehlt, dann
hat er nach einer erfolgreichen Probe auf *Taschen-
diebstahl* (Person bestehlen) anstelle der erhofften
Barschaft einige Mammutonbillets erbeutet.

In Arivor wird das Andenken an viele Helden und
Heilige hochgehalten. Du kannst die Spielerhelden
schon im Rahmen des Bardenwettstreits oder auf
dem Turnier mit einigen der Legenden und großen
Namen vertraut machen.



Helden, Kaiser, Heilige

Comto Morguno von Schreyen: ehemaliges Schwert
der Schwerter um 800 BF, verfasste mehrere Dramen
und ging daher als Dichterkomtur in die Annalen der
Geschichte ein

Dapifer ter Bredero: vormaliger Seneschall der Ardari-
ten und Erzherrscher der Stadt Arivor, Vorgänger Nepo-
lemo ya Toreses

Mythrael: Alveraniar der Rondra, wählt unter den Ge-
fallenen die strahlendsten Helden aus

Niothia-Horas: Horaskaiserin um 400 v.BF

Salkya Firdayon: Das dritte Kind der vormaligen Ho-
raskaiserin Amene verzichtete auf alle Thronansprüche
und trat dem Orden der Ardariten bei. Erst im Thronfol-
gekrieg forderte sie ihr Erbe wieder ein und starb den
Heldentod auf dem Schlachtfeld. Sie wird in Arivor als
Lokalheilige verehrt.

St. Bogumil: letzter Hochmeister des Theaterordens, wur-
de im Theater von Arivor von den Priesterkaisern verbrannt

St. Geron: genannt: Geron der Einhändige; der mythi-
sche Heilige der Rondrakirche führte einst die Götter-

klinge Siebenstreich und bezwang damit vor über 2.000
Jahren unzählige Ungeheuer.

Sta. Ardare: Die Hochgeweihte des Garether Rond-
ratempels verteidigte ihr Göttinnenhaus im Jahr 335 BF
gegen die Sonnenlegion der Priesterkaiser. Der Orden
der Ardariten beruft sich bis heute auf ihre Tugendhaf-
tigkeit und ihren Opfermut.

Sta. Asmodena: Asmodena-Horas herrschte um 800
v.BF als zweite Friedenskaiserin des Bosparanischen
Reiches. Sie galt als große Mäzenin von Wissenschaft,
Kunst und Handwerk und wird heute als Heilige der
Ingerimmkirche verehrt.

Sta. Lutisana: vertrieb mit wackeren Gefährten die
Goblins aus dem Lieblichen Feld, Mitbegründerin des
Theaterordens

Sta. Sylvette: Die Zeugmacherin wird als Heilige der
Ingerimmkirche verehrt und fertigte unter anderem das
Zaumzeug des heiligen Geron.

Sta. Thalionmel: Die Löwin von Neetha starb im Jahr
767 BF, als sie ihre Heimatstadt heldenhaft gegen die
anstürmenden Novadis verteidigte.

Yulag-Horas: Horaskaiser um 700 v.BF

FLUCHT AUS DEM THEATER

23. Rahja, Mittag

In diesem Kapitel erleben die Helden mit, wie große Teile des Arivorers Theaters in sich zusammenstürzen und in die Tiefe gerissen werden. Grund dafür sind die sich auftuenden Erdspalten in Kombination mit Hohlräumen tief unterhalb des Theaters. Die Helden finden sich nach dem Einsturz lebendig, aber 40 Schritt tief unter dem Boden wieder. Zusammen mit anderen Überlebenden müssen sie sich durch gefährliche Höhlen und Gänge nach oben durchschlagen.

Der Einsturz

Die Situation vor der Katastrophe

Alle drei Einstiegsvarianten führen die Helden zum Zeitpunkt der Theatervorführung in das Theater Arivors. Das epische Stück *Bezwingung des Dämonenmeisters* beginnt bereits vor dem Mittag des 23. Rahja und die Aufführung dauert viele Stunden. Die Gäste werden während des Stücks bewirtet, es gibt Pausen zwischen den Akten und die Aufmerksamkeit schweift bei vielen Gästen gerne aufs Wesentliche ab: Sehen und gesehen werden, mit guten Partnern flirten und sich in der Fächersprache üben.

Worum geht es im Stück?

Falls deine Helden sich erkundigen, worum es im Theaterstück, das für die eigentliche Handlung nebensächlich ist, geht, kannst du ihnen die bisherigen und den gerade laufenden Akt beschreiben:

- Vorgeschichte I: Eine epische Magierschlacht mit viel Bühnenzauberei und rot gehaltenem Bühnenbild in der Wüste Gor. Rohal der Weise verbannt den finsternen Schwarzmagier Borbarad.
- Vorgeschichte II – das Scheitern: Der machtgierige, finstere Schwarzmagier Liscom von Fasar, der in einem düsteren Turm sein Unwesen treibt, entführt Kinder und versklavt einen Drachen, um mit dessen zaubermächtigem Karfunkel Borbarad ins Leben zurückzuholen. Der Übeltäter wird aber vom Drachen in Menschengestalt und dessen Helfern getötet. Eindrucksvoll ist das Drachengestell, ein mechanisches Wunderwerk, das mit den Flügeln schlagen und Feuer spucken kann.
- Die Rückkehr I (der körperlose Geist): Der untote Liscom kehrt Jahre später zurück und dreht die Zeit selbst um, um Borbarad zurückzubringen. Dies gelingt ihm vor allem deshalb, weil das rückständige Mittelreich versagt. Wieder scheitert Liscom scheinbar, doch kehrt zumindest Borbarads körperloser Geist zurück. In den Abschlusszenen erfahren viele der wichtigsten Rollen durch den Geist Einflüsterungen und werden von ihm manipuliert.



- Die Rückkehr II (die Erschaffung des Körpers): Winterliches Szenenbild. In einer Blutbad-Orgie, bei der Unmengen roter Farbe fließen, sammeln wilde Vampire Blut für ihre Meisterin, die Elfenhexe Pardona, die Borbarad einen Körper erschafft. Pardonas Auftritt ist sehr aufsehenerregend: Weil die finanziellen Mittel des Theaters für mechanische Wunderwerke und begabte Scharlatane erschöpft wurden, musste offenbar bei der Menge an al'fanfischer Seide für das Kostüm der halbfischen Darstellerin gespart werden. Wieder versagt außerdem das uneinsichtige, gelähmte Mittelreich bei der Rettung der Welt.
- Der Sieg des Horasreiches in 2 Akten: Borbarad versucht, das Land durch eine magische Pest in die Knie zu zwingen, was jedoch durch mutige Horasier verhindert wird. Sehr patriotisch inszeniert.
- Machenschaften im Osten (mehrere Akte): Auf Maraskan und in den Tulamidenlanden kommt es zu allerlei Intrigen, Kämpfen und Wirrungen. Horasier versuchen selbstlos und aufrecht zu vermitteln, doch dies gelingt wegen der Uneinsichtigkeit der anderen Völker und des Mittelreiches nur schlecht. Nur die Horasier sehen, dass der Dämonenmeister an Macht gewinnt.
- Die Helden der Schlacht (2 Akte): Schauplatz ist das ferne, düstere Tobrien. Während im ersten Akt Borbarad wie ein Irrer wütet und vieles vernichtet, kann im zweiten Akt ein horasisches Regiment von unbeugsamen Helden ihm zumindest vorerst Einhalt gebieten ...
- Spätestens jetzt kommt es zur theatervernichtenden Katastrophe.

Lass dir von deinen Helden beschreiben, wie sie sich während des Stücks verhalten. Im Falle des Einstiegs **Salonlöwen** versuchen sie womöglich, im Hintergrund die Fäden zu ziehen, um ihren Schützling Jucco von Tomrath zu beschützen, ihm die potentielle Braut vorzustellen oder ihm die Brosche zu entwenden. Als **Schwertswinger** genießen sie die Vorstellung und die Ehre, selbst nicht weit von der Loge Nepolemo ya Toreses entfernt zu sitzen. Als **Steinesammler** konnten sie vielleicht gerade mitten im Stück endlich in die Nähe von dessen Loge gelangen, um ihn vor der drohenden Katastrophe für die Stadt zu warnen.

Was immer die Helden auch im Theater tun: Im geeigneten Moment kommt das Unheil über Arivor, und es brechen im wahrsten Sinne des Wortes die Niederhöhlen los.



Die Katastrophe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade erfüllt die dröhnende Stimme Borbarads von der Bühne her die Ränge und seine Dämonen werfen sich auf ihre Gegner, die sich wild fuchtelnd zur Wehr setzen, da untermalt ein lautes Dröhnen und Knacken die Szene. Man könnte einen Effekt der Bühnenzauberer vermuten, doch offenbar sind auch die Schauspieler kurz verwirrt, bevor sie sich wieder fangen.

Dann brechen die Niederhöhlen los. Nicht auf der Bühne, sondern in eurem Rücken. Ihr spürt noch, wie der Boden unter eurer Loge nachgibt, dann ist oben auf einmal unten, alles wird umher geschleudert und aus dem Dröhnen wird ein fürchterliches, lautes Bersten. Das Theater stürzt ein!

Tatsächlich stürzen der hintere Teil der Zuschauerränge sowie das gesamte Vestibül davor ein. Der Boden gibt nach, sackt in die Tiefe und fällt schließlich in den Hohlraum darunter. Dasselbe geschieht zeitgleich mit anderen Teilen des Theaters. Die Helden haben nur sehr kurz Zeit, um zu reagieren, können der Katastrophe aber nicht mehr entkommen. Sie stürzen zusammen mit dem Gebäude in den sich auftuenden Abgrund.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter ohrenbetäubendem Krachen bersten Stein und Holz. Vor euren Augen tut sich ein gewaltiger Hohlraum im Erdboden auf. Mauern, Dachbalken, Marmorböden und Treppen werden in die Tiefe gerissen, als fräße sie ein gewaltiges, geöffnetes Maul. Dann stürzt auch ihr, egal woran ihr euch festklammert oder wo ihr steht, zusammen mit den Trümmern in einen Abgrund von sicherlich 40 Schritt Tiefe.

Die Situation danach

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam verklingt das kreischende Bersten von Stein und Holz. Vereinzelt knacken noch Balken, und irgendwo in der Tiefe rumpelt etwas. Der feine Stein Staub legt sich langsam, doch es ist düster um euch herum. Von überall her ist Röcheln und das Stöhnen von Verwundenen zu hören. Ihr vermeint nicht mehr zu sagen, ob ihr vielleicht ohnmächtig gewesen seid, aber als ihr jetzt aufstehen wollt, fühlt sich jeder von euch am ganzen Leib zerschunden. Doch die Schmerzen machen euch eines bewusst: Ihr seid noch am Leben.

Die Helden befinden sich nun im Bereich unter dem eingestürzten Vestibül, entweder unten auf dem **Kraterboden (5)** oder auf einer der im Krater verteilten **Plattformen (3)**. Wahrscheinlich hat der Sturz die Gruppenmitglieder getrennt und wild über das Areal verteilt. Auch andere Überlebende machen sich bald bemerkbar. Viele vermissen Freunde und Angehörige,



Die Helden stürzen natürlich nicht im freien Fall 40 Schritt tief, denn das würden sie nicht überleben. Vielmehr fallen sie schrittweise, können sich zum Beispiel an Vorsprünge und Balken klammern, auf wegrutschenden Marmorplatten balancieren etc., stürzen jedoch immer wieder einige Schritt in die Tiefe. Du kannst es pauschal wie **Sturzschaden** (siehe **Regelwerk** Seite 340) auf **harten Boden** (+1 TP) aus 4 Schritt Höhe behandeln, also $4W6+4$ TP. Etwaiger Rüstungsschutz sollte hierbei gelten und eine Probe auf **Körperbeherrschung (Springen)** den Schaden um $QS \times 2$ Punkte senken.

Du kannst die Sturzszene auch in einzelne Teilszenen untergliedern und die Helden mehrmals stürzen lassen. Jeder Einzelsturz verursacht dann zwischen $1W6+1$ und $3W6+3$ TP und kann einzeln mit **Körperbeherrschung (Springen)** in seiner Auswirkung abgedämpft werden. Zwischen den Stürzen sollten die Spieler für kurze Zeit Handlungsspielraum für ihre Aktionen haben. Setze sie dabei aber unter Zeitdruck und zähle beispielsweise jeweils von 10 abwärts, bevor du eine Ansage brauchst, was der Held tun will. Es geht alles Schlag auf Schlag und die Helden können nicht minutenlang nachdenken, was sie tun möchten. Die genannten Aktionen (etwa ein schnelles Anseilen oder die Nutzung magischer Hilfsmittel) können dann aber in der Folge beispielsweise weitere Stürze verhindern. Zu mehr als fünf Stürzen solltest du es insgesamt nicht kommen lassen.



Wenn das alles noch nicht bedrohlich genug ist, kannst du auch den Rüstungsschutz als unwirksam erklären und/oder pauschal die Verletzungen der Helden weitaus schwerer sein lassen (bis zu $7W6+7$ TP). So muss ein Held womöglich gleich nach der Katastrophe von den anderen geheilt oder sogar stabilisiert werden.



Um den Überlebenden zu helfen, verwende die Regeln zur **Heilung** (siehe **Regelwerk** Seite 340). Wenn die Helden Wunden und Brüche behandeln, können sie den Verletzten durch **Heilkunde Wunden (Heilung fördern)** helfen (je 15 Minuten Dauer). Bei der nächsten Regeneration erhalten diese dann zusätzlich 1 LeP pro QS zurück. Da alle sehr erschöpft sind, ist es sinnvoll, an geeigneter Stelle eine Ruhepause einzulegen, beispielsweise in der **Unteren Höhle (7)**.

Du kannst davon ausgehen, dass jeder Überlebende zumindest leichte Blessuren hat (weniger als 25% der LeP verloren), viele auch Wunden (Verlust von über 25% der LeP) und einige bereits zu Beginn dieser Szene mit dem Tode ringen (LeP unter 0). Letztere können mit **Heilkunde Wunden (Stabilisieren)** gerettet werden. Siehe dazu **Letzte Rettung und Tod im Regelwerk** auf Seite 340.

Auf jeden Verwundeten kommen derzeit etwa zwei Tote, die überall aufzufinden sind. Die Überlebenden (inklusive der Helden) hatten also großes Glück.



Du kannst das Ausmaß der Verletzungen anderer Überlebender auch höher ansetzen, um den Helden bei Rettungsaktionen wirklich alles abzuverlangen.





finden sie womöglich unter den Toten oder hegen die Hoffnung, dass sie nicht ebenfalls herabgestürzt sind. Andere fallen sich, erleichtert, noch am Leben zu sein, in die Arme. Auch die Helden werden gefragt, ob sie diesen oder jenen gesehen haben, um Hilfe gebeten oder vielleicht zunächst mit einer anderen Person verwechselt. Langsam wird den Überlebenden die Situation klar: Sie haben zwar überlebt, aber über ihnen haben die verkeilten Trümmer des Daches und der Mauern den Ausgang versperrt. Sie sitzen offenbar in gut 40 Schritt Tiefe fest.



- 1 Eingestürztes Vestibül (Geröll)
- 2 Dachkonstruktion (Trümmer des Vestibüls)
- 3 Plattformen (Trümmer des Vestibüls)
- 4 Hohlraum
- 5 Kraterboden
- 6 Wassergang
- 7 Untere Höhle
- 8 Felsspalt
- 9 Untere Höhle
- 10 Wasserspalt
- 11 Treppeneingang
- 12 Brunnen
- 13 Kultraum
- 14 Gruft
- 15 Allerheiligstes
- 16 Erdspalt
- 17 Keller
- 18 Fundus
- 19 Geräteraum
- 20 Garderoben
- 21 Tierkäfige
- 22 Aufzugsschacht
- 23 Bühne
- 24 Ränge
- 25 Ehemaliges Vestibül



Hilfe, meine Spieler wollen nicht so wie ich!

Hand aufs Herz: Du möchtest deinen Spielern einen spannenden Dungeon bieten, aus dem sie sich nach ihrem Sturz in die Tiefe herausarbeiten sollen. Allerdings ist das Hineinbefördern der Helden ein Nadelöhr im Abenteuer. Zwar sehen alle Einstiegsvarianten ihre Anwesenheit vor, doch kann es durchaus sein, dass sie aus irgendeinem Grund doch nicht (alle) im Theater sind. Die Gruppe kann sich z. B. aufgeteilt haben, sie hat ihren Auftrag vernachlässigt oder sich mittels magischer Hilfsmittel oder anderweitig vor dem Sturz in Sicherheit gebracht. Somit entginge den Helden auch dieser Teil des Abenteuers. Wenn du den vorgesehenen Ablauf nicht erzwingen willst, ist aber auch das völlig in Ordnung. Um den Dungeon aber doch noch erleben zu können, kannst du den Helden vom Einsturz des Theaters berichten, oder sie beobachten ihn selbst. Sie erfahren (oder wissen bereits), dass beispielsweise ihr Schützling Jucco von Tomrath, die liebgewonnene Fulminia Meissini oder der Erzherrscher Nepolemo ya Torese zur Zeit der Katastrophe im Theater waren und seitdem vermisst werden. Es ist unklar, ob es Hoffnung auf ihr Überleben gibt. Beim Durchsuchen der Ruinen erweist sich der Zugang in die Tiefe über das Vestibül als durch Trümmer versperrt. Bei der **Bühne (23)** kann man jedoch über den **Erdsplatt (16)** oder den **Aufzugschacht (22)** hinabgelangen. So können sich die Helden von diesen Zugängen aus, die eigentlich als Ausgänge gedacht sind, einen Weg durch den Dungeon bahnen. Schließlich treffen sie an einem von dir festgelegten Zeitpunkt auf die Überlebenden, im Zweifelsfall sogar noch unter dem eingestürzten Vestibül auf dem **Kraterboden (5)**. Dramaturgisch kann es dabei sinnvoll sein, dass der Abstieg noch relativ leicht ist (siehe  im Dungeon), während der Rückweg mit den Überlebenden durch neuerliche Gefahren schwerer wird (siehe  im Dungeon). Eine andere Möglichkeit ist, lediglich den Abstieg in die Tiefe schwierig zu gestalten, den Rückweg dann aber mit wenigen Sätzen abzuhandeln, weil die Helden alle Gefahren auf dem Weg nach unten bereits beseitigt haben.



Begraben in der Tiefe

Dieser Abschnitt beschreibt die Begebenheiten unter dem Theater und geht dabei im Detail auf die nummerierten Räume ein (siehe **Karte**, Seite 31).

Das eingestürzte Vestibül (1-5)

Durch den Einsturz des Gebäudes in einen Hohlraum unter dem Theater hat sich ein kraterartiger, etwa 40 Schritt tiefer Trichter im Erdboden gebildet, auf dem sich zuvor noch das Vestibül befand. Teile der Zuschauerränge, besonders die Ehrenlogen, wurden ebenfalls mit in die Tiefe gerissen. Das gewaltige Dachgebälk hat zusammen mit Marmorplatten und Stein eine Art instabile Abdeckung über dem Krater gebildet, die sich verkeilt hat, aber laut ächzend ankündigt, dass sie jeden


Moment ebenfalls in sich zusammenstürzen könnte. Wände und Boden bestehen aus festem Erdreich und porösem Gestein, doch alles ist voll von Stein- und Holztrümmern des Theaters.

Die Helden und die anderen Überlebenden sitzen hier zu Beginn fest und suchen voraussichtlich nach der Versorgung der Verwundeten bald nach Ausgängen. Die Beleuchtung ist durch Spalten in der Decke noch ausreichend, um auch ohne zusätzliche Beleuchtungsmittel zumindest Dämmerlicht zu haben.

Wer hat noch überlebt?

Du solltest jetzt entscheiden, wer außer den Helden ebenfalls mit in die Tiefe gestürzt ist. Du hast freie Wahl unter den **Meisterpersonen Arivors** (Seite 11), aber wir empfehlen, dass mindestens Nepolemo ya Torese, Dottora Fulminia Meissini und Gaspare ya Stellona anwesend sind. Wähle dazu beliebige weitere Meisterpersonen. Mute dir aber nicht zu viel zu, denn du musst diese Charaktere in den folgenden Szenen immer wieder darstellen. Es genügt deshalb, den Helden einige wenige Begleiter mit Namen und Gesicht vorzustellen und ansonsten beispielsweise eine oder zwei Handvoll weiterer Überlebender zu erwähnen. Behalte aber immer im Hinterkopf, dass die Helden nicht allein unterwegs sind (außer, sie wollen es explizit so und setzen sich vom Rest ab), und dass die Meisterpersonen ihre eigenen Ideen, Ängste und Eigenheiten haben. Du als Spielleiter bist dabei ihr Sprachrohr und solltest deshalb immer wieder einmal in die wechselnden Rollen der Nichtspielercharaktere schlüpfen.



 Du kannst den Zeitdruck erhöhen, indem du die hoch über den Köpfen der Gruppe ächzenden Balken und Dachkonstruktionen nicht nur Lärm machen lässt. Stattdessen können sie auch nach einer Zeit, die du festlegst, oder nach W6+1 Spielrunden einstürzen. Bis dahin kündigen immer mehr herabfallende Steinbrocken und Balken den drohenden Einsturz des Vestibüldaches an (3W6 TP, nur mit Ausweichen zu entgehen). Falls es einstürzt, können sich deine Helden nur in den **Hohlraum (4)** oder den **Wassergang (6)** retten, alle anderen Orte im Einsturztrichter werden zermalmte. Dadurch sterben mehrere Meisterpersonen, einige können sich aber mit den Helden in besagte Räume retten.


Eingestürztes Vestibül (1)

Wie ein Stopfen, der den Ausgang nach oben versperrt, ruhen die Steinplatten, Mauerreste und Fundamente im Krater. Sie versperren ihn so dicht, dass nur wenig Sonnenlicht hinab in die Tiefe dringt.

Dachkonstruktion (2)

Die Überreste des Vestibüls werden nach der Katastrophe mehr schlecht als recht von verkeilten Säulen und schweren Dachbalken getragen. Die Reste der Dachkonstruktion halten die Last des eingestürzten Vestibüls, aber nicht mehr lange.

Erreichen die Helden durch **Klettern** das Dachgebälk, können sie durch Rufen auf die Verschütteten

aufmerksam machen. Die Löcher sind groß genug, um sich einige Vorräte oder Ausrüstung an einem Seil hinabreichen zu lassen. Jeder Versuch aber, die Decke abzutragen, macht den Pfropfen im Krater noch instabiler und beschleunigt dessen Einsturz (siehe  oben zum Erhöhen des Zeitdrucks). Kurz: Es wird klar, dass dieser Rückweg nicht zur Verfügung steht. Dennoch können die Eingesperrten auf diese Weise Informationen und hilfreiche Dinge erhalten.

Plattformen (3)

Das eingestürzte Vestibül hat durch ineinander verkeilte Marmorplatten, Treppenkonstruktionen und Balken einige unsichere Plattformen im Einsturztrichter entstehen lassen, über die man sich bewegen kann.

Hohlraum (4)

Seitlich an der Höhlenwand gibt es einen Zugang in einen natürlichen Hohlraum, der Schutz vor dem eventuell nach unten stürzenden Vestibül bietet. Die Wände sind felsig und glitschig.

Aufspüren der dünnen Wand

Die Wand im Westen ist an einer Stelle recht dünn, was ein Held aber nur entdeckt, wenn er sie untersucht (von hier dringt die Feuchtigkeit ein) oder abklopft. Dazu ist eine erfolgreiche Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* nötig.

Kraterboden (5)

Auf dem Boden verteilt liegen zahlreiche Trümmer. Zerborstene Steinplatten und zerbrochene Balken sowie Felsbrocken machen ein Vorwärtskommen hier mühsam. Im Westen liegt hinter einem Kieshaufen eine Wasseroberfläche mit trübem Wasser.

Funde unter Trümmern

Beim Durchsuchen der Trümmer kannst du die Helden einige nützliche Dinge finden lassen. Im Vestibül waren Fackelhalter angebracht, deshalb sind hier einige Fackeln zu finden. Holztrümmer sind als Knüppel oder für andere Zwecke, etwa zum kurzfristigen Abstützen einer einsturzgefährdeten Konstruktion, verwendbar.












Wenn du den Helden etwas Hilfe mit auf den Weg geben willst, können auch wertvollere und nützlichere Gegenstände zu finden sein, die Gäste bei sich hatten oder an der Garderobe abgegeben wurden. Die Ausrüstungslisten aus dem **Regelwerk** ab Seite 364 helfen dir bei der Auswahl. Fechtwaffen und Dolche, praktische Behältnisse wie Rucksäcke, kleine Beutel mit einigen Dukaten, Schmuck oder ein Vinsalter Ei (Taschenuhr) sind passend. Vielleicht finden sich gar alchemistische Erzeugnisse wie ein Heiltrank, ein Liebestrunke oder ein Gift. Die Helden werden aber wohl nie erfahren, was der vormalige Besitzer damit vorhatte.

Der Tümpel

Auch hier kann eine Suche mit erfolgreicher Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* einen möglichen Ausgang zu Tage fördern. Der Tümpel ist offenbar recht tief und

Umgebungsgefahren im Theater

Ab Seite 41 werden Umgebungsgefahren in der Stadt beschrieben, mit denen du die Helden konfrontieren kannst. Auch im Theater kommt es bereits zu solchen Situationen. Behandle sie regeltechnisch einfach so, wie im genannten Kapitel beschrieben. Es folgt eine Auflistung der wichtigsten Situationen im Theater:

-  **Hinaufklettern zur Vestibüldecke (1):** wie *Klettern*, aber als Sammelprobe (Zeitintervall 10 Minuten) um 2 erschwert; ein Sturz kann aus bis zu 40 Schritt Höhe erfolgen.
-  **Balancieren auf Plattformen (3) / Schrägen:** wie *Balancieren*
-  **Zertrümmern von Felswänden (4):** wie *Aufbrechen* mit Sammelprobe auf *Kraftakt* und Anwendungsgebiet *Eintreten & Zertrümmern* sowie wahlweise *Steinbearbeitung (Steine Brechen)*, wenn man Werkzeug findet; Zeitintervall 10 Minuten, 7 Versuche
-  **Höhlentauchen (6):** wie *Tauchen*; ein Durchtauchen verlangt eine erfolgreiche Probe auf *Schwimmen (Tauchen)* erschwert um 1.
-  **Klettern aus der Höhle (8, 9, 10):** wie *Klettern*, mit Anwendungsgebiet *Bergsteigen*.
-  **Trümmer entfernen (11, 13, 14):** wie *Aufbrechen* mit Sammelprobe auf *Kraftakt* und Anwendungsgebiet (*Stemmen & Heben*); Zeitintervall 10 Minuten mit 6 erlaubten Proben. Misslingen kann zu Einstürzen (1W6 SP) führen.
-  **Klettern im Erdsplatt (16):** wie *Klettern*, mit Anwendungsgebiet *Bergsteigen*.
-  **Schutthaufen im Keller (17):** wie *Erdrutsch*, 1W6 SP oder bei Sturz in tiefere Räume 4W6+4 Sturz
-  **Verspernte Klappe zum Aufzugsschacht (22) öffnen:** wie *Aufbrechen* mit einfacher Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)*



eine leichte Strömung macht Hoffnung, dass das Wasser aus einem anderen Hohlraum hierher eindringt.

Die natürlichen Hohlräume (6-10)

Bei diesen Räumen handelt es sich um einige jener Hohlräume, auf die sich Dottora Meissini in ihrer Theorie bezieht und die für das Unglück verantwortlich sind. Diese Räume hier aber sind stabil und es droht zumindest derzeit keine Einsturzgefahr – ein Umstand, der den Helden aber nicht zwingend bewusst sein muss, es sei denn sie haben Dottora Meissini dabei. Boden und Decke sind unregelmäßig geformt und weisen zahlreiche Stalagmiten und Stalaktiten auf. Die Wände sind feucht, durch einige Höhlenräume fließt auch Wasser (siehe Karte, Seite 31).



Wassergang (6)

Zwischen dem **Kraterboden (5)** und der **Höhle (7)** gibt es eine Verbindung, die unter Wasser liegt. Das Wasser ist trübe und kalt.

Untere Höhle (7)

Diese weiträumige und unebene Höhle hat mehrere Schächte an der Decke, durch die man sich weiter

fortbewegen kann, sowie an der Ostseite eine trübe Wasserstelle.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Dunkel nehmt ihr eine Bewegung auf dem Boden wahr, irgendeine wuselnde Masse. Als ihr dorthin leuchtet, erblickt ihr ein ganzes Nest aus klickenden und klackernden Riesenschrottern, ein jeder mindestens so lang wie euer Arm!

Die Helden erwartet nun ein Kampf mit (Heldenanzahl +1) Riesenhirschkäfern, ein kleiner Vorgeschmack auf die weitaus gefährlicheren Wesen der Tiefe, die noch kommen werden.

Ausgänge aus der Höhle

Wenn die Helden nach dem Kampf die Höhle genauer untersuchen, werden sie feststellen, dass es keine weiteren Ausgänge gibt, außer zweien nach oben:

Die **obere Höhle (9)** kann man durch ein Loch in der Decke erreichen. Von einer erhöhten Stelle aus können Seile an den Stalaktiten der Decke befestigt werden. Ist dies gelungen, gelangt man per Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* hinauf.

Verborgener ist hingegen der **Felsspalt (8)** im Osten. Er kann nur durch Tauchen oder den Durchbruch zum **Hohlraum (4)** entdeckt und erreicht werden. Um ihn hinab- oder hinaufzuklettern, ist eine erfolgreiche Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* notwendig.

Felsspalt (8)

Ein steiler und enger Spalt, der viele Schritt in die Höhe führt und dessen oberer Teil gemauert ist und in einem **Brunnen (12)** endet.

Obere Höhle (9)

Diese bizarr geformte Tropfsteinhöhle erstreckt sich über einem großen Loch zur **unteren Höhle (7)** und hat einen ebenfalls schräg nach unten führenden Durchgang zu einem **Wasserspalt (10)**, von dem das Geräusch fließenden Wassers zu hören ist. Im Osten liegt hingegen ein gemauerter Durchgang zu einem **Gang (11)**.

Wasserspalt (10)

Hier strömt ein Bächlein aus dem Fels, das sich aus dem Regenwasser bildet, welches durch das poröse Gestein des Goldenhelms in die Tiefe abfließt. Trotz bereits länger anhaltender Dürre strömt genug Wasser nach, dass weiter unten ein Hohlraum gefüllt wurde, der bis zum **Wassergang (6)** führt.

Die geheimen Räume der Theaterritter (11-15)

Treppengang (11)

Dieser Gang verbindet die **obere Höhle (9)** im Westen mit dem **Brunnen (12)** im Osten. In der Mitte führt eine

Riesenhirschkäfer

Größe: 2,40 bis 2,60 Schritt

Körperlänge

Gewicht: 50 bis 70 Stein

MU 15 KL 9 (t) IN 11 CH 8

FF 13 GE 13 KO 16 KK 14

LeP 40 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 7 SK 0 ZK 2 GS 3

Biss: AT 16 TP 1W6+2 RW kurz

Zangen: AT 12 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE 5/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss, Zange), Verbeißen (Biss)

Talente: Klettern 4 (15/13/16), Körperbeherrschung 4 (13/13/16), Kraftakt 7 (16/14/14), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Riesenhirschkäfer können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 12 (15/15/16), Sinnesschärfe 7 (9/11/11), Verbergen 7 (15/11/13), Einschüchtern 6 (15/11/8), Willenskraft 8 (15/11/8)

Anzahl: Anzahl der Helden +1

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 40 Rationen Fleisch, Trophäe (Zangen, 15 Silbertaler)

Flucht: Verlust von 75% der LeP

Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):

☛ **QS 1:** Riesenhirschkäfer betrachten menschengroße Wesen zwar nicht als Beute, aber als Gefahr und greifen deshalb an, wenn man einander begegnet.

☛ **QS 2:** Ihre Panzerung ist am Bauch deutlich schwächer.

☛ **QS 3+:** Feuer schreckt Riesenhirschkäfer im Gegensatz zu vielen anderen Tieren nicht ab.

Sonderregeln:

Verbeißen Kann die gelungene Biss-Attacke nicht verteidigt werden, so hat sich die Kreatur festgebissen. In den nachfolgenden KR gelingt die Biss-Attacke automatisch, ohne dass der Meister würfeln muss. Jede weitere KR richtet der Angriff +1 TP an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status Fixiert. Die Verteidigung des Käfers sinkt, während es durch den Biss am Gegner hängt, auf 0. Der Käfer kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen (was eine freie Aktion kostet). Dieser Angriff ist um 2 erschwert.

steile Treppe nach oben. Hier liegen einige Felsbrocken herum, die man erst zur Seite räumen muss.

Brunnen (12)

Der Raum wird von einem großen Brunnen mit tiefem **Schacht (8)** dominiert. Offenbar diente er der Wasserversorgung der unterirdischen Räume. Der Raum ist mit dem **Gang (11)** verbunden.

Kultraum (13)

Die Mitte des Raumes wird von einem großen Steinaltar geprägt. Alle Wände sind von Reliefs übersät, die blutige



Der Theaterritter Werk...

Tief unter dem Theater zu Arivor im porösen Fels des Goldenhelms hat der Orden der Theaterritter einst eine Kultstätte errichtet, die offenbar bis zum heutigen Tag unentdeckt blieb.

Probe auf *Geschichte* (Horasreich)

1 QS – Der Rondraorden war kurz nach Bosparans Fall (3 BF) im Arivorer Theaterrund gegründet worden, von dem der Bund auch seinen Namen ableitete. Der Ardaritenorden führt seine Tradition auf die der Theaterritter zurück.

2 QS – Teile des Theaterordens entfernten sich später im Laufe der Jahrhunderte immer weiter von den Idealen der Göttin. Manche wandten sich auch anderen Kulturen zu, wie etwa dem des blutigen Kor, der als kriegerischer Sohn Rondras gilt.

3 QS – Als etwa 300 Jahre nach der Ordensgründung die fanatischen Priesterkaiser den Theaterrittern ein Ende machten und 336 BF den letzten Hochmeister Bogumil von Arivor hinrichteten, war die Götzenanbetung ein willkommener Vorwand für die Zerschlagung des mächtigen Ritterordens.

4+ QS – Etwa 100 Jahre später, im Jahr 435 BF, gründeten Nachfahren der Theaterritter den in Arivor beheimateten Orden der Ardariten, der bis heute Bestand hat. In der Zeit der Verfolgung durch die Priesterkaiser richteten die Theaterritter versteckte Kulträume unter dem Theater ein.

...und Kors Beitrag

So handelt es sich bei den Räumen 13-15 um einen korheiligen Tempel, der nie entweiht wurde und deshalb nach wie vor die entsprechenden spieltechnischen Auswirkungen zeigt (Regelwerk, Seite 313). Des Weiteren ist der Ort noch immer vom blutrünstigen und streitbaren Wesen

Kors erfüllt. Sobald die Helden und die anderen Überlebenden diese Räume betreten, breitet sich in ihren Köpfen ein starker Drang nach Gewalt und Streit aus. Bald schon kommt es zu heftigen Auseinandersetzungen untereinander. Anlässe bieten Kleinigkeiten und bisherige Ereignisse. Möglich wären beispielsweise eine Drängerei, als kleine ‚Rache‘ dafür, dass ein Überlebender von einem anderen zuvor angeblich übervorteilt wurde, eine rhetorische Spitze gegen die Schwäche eines Mitüberlebenden, das Infragestellen der Fähigkeit eines Helden, der die Gruppe anführt, oder Ähnliches. Dazu kommt der Druck der immer noch gefährlichen Lage. Die Überlebenden werden sich an dieser Stelle gegenseitig zur größten Gefahr.



Regeltechnisch beginnt dies mit einer zeitweiligen *Persönlichkeitsschwäche*: *Streitsucht*, aber auch *Vorurteile*, *Arroganz* und *Neid* treten unvermittelt zutage. Möglicherweise kommen auch *Schlechten Eigenschaften* wie *Jähzorn* und *Rachsucht* hinzu, durch die Gesellschaftstalente um 1 erschwert werden und es zu Gewaltausbrüchen und Handgreiflichkeiten kommt. Du kannst auch einigen der Helden für die Dauer ihres Aufenthalts im Kor-Heiligtum solche Eigenschaften geben. Hat ein Held bereits einen passenden Nachteil, kannst du entsprechende Proben zusätzlich um 1 erschweren. Bei längerem Aufenthalt steigert sich das streitsüchtige Verhalten, bis die Kontrahenten letztlich in den Zustand *Bluttausch* (siehe **Regelwerk** Seite 35) versetzt werden und blindwütig andere angreifen. Bei Verlassen der Kulträume klingen diese Auswirkungen binnen einer Spielrunde wieder ab.



Helden kannst du eine Probe auf *Willenskraft* gewähren, um den Effekten für eine Weile (etwa 15 Minuten) ganz zu entgehen.

Schlachten und Kampfszenen, Hinrichtungen von Goblins und Tieren sowie andere teils sehr bestialische Szenen zeigen. Die Osthälfte des Raumes ist völlig eingestürzt und in der Decke klafft ein breites Loch.

Der Altar

Falls die Helden den Altar genauer untersuchen, können sie feststellen, dass verschnörkelte, in den Stein gemeißelte Schriftzeichen den Altar überziehen und gleichzeitig Rillen bilden, die offenbar für das Abfließen von Blut gedacht sind. Der Altar wurde für Blutopfer gebaut. Die Rillen verlaufen in Richtung Osten leicht abschüssig unter den Haufen der Trümmer. Wer Bosparano mindestens auf Stufe I beherrscht und eine Probe auf *Götter & Kulte* (*Rondra* oder *Kor*) besteht, kann sie entziffern und erkennt sie als Beinamen Kors, eines blutrünstigen Halbgottes und ein Sohn Rondras: *Bruder des Blutes*, *Derlachend-über-das-Schlachtfeld-schreitet*, *der Gnadenlose*, *der Mitleidlose*, *der Schwarze Mantikor*, *der Unbarmherzige*, *Donnernder Himmelsreiter*, *Drachensohn*, *Er, dem Morden Freude ist*, *Geifernder Schnitter*, *Gevatter des Todes*, *Herr der neun tödlichen Streiche*, *Herr der Schlachten*, *Scharfrichter des Kosmos*, *Rondras Scharfrichter*, *Schwarzer Prinz der Chimären*, *Träger Sokramors...*

Gruft (14)

Von einem langen Gang vom **Kultraum (13)** ausgehend liegen links und rechts versiegelte Grabstellen. Alte, verstaubte Steinplatten trennen die Helden von über einem Dutzend toter Würdenträger des Theaterritter-Ordens. Am Beginn des Ganges führt eine Treppe in die Höhe. Sie ist genau wie jene in **Gang (11)** von Geröll bedeckt.

Die Treppe hinauf

Auch hier liegen überall Trümmer, die beiseite geräumt werden müssen. Danach (natürlich während die gereizte Stimmung weiter ansteigt) müssen die Helden hier aber einsehen, dass es nicht weiter geht. Am Ende stehen sie vor einer massiven Decke. Die Treppe wurde offenbar einst zugemauert.

Die Gräfte plündern

Die Gräfte enthalten Grabbeigaben im Wert von 50 Dukaten sowie mehrere Waffen (2 geweihte Rondrakämme, 6 Langschwerter, 2 Streitäxte). Falls man die Steinplatten aufbricht, ist je Grab eine Probe auf *Kraftakt* (*Eintreten und Zertrümmern*) nötig, während der die aufgeheizte Stimmung weiter zunimmt. Jeder Geweihte und Götter-

fürchtige wird außerdem davor warnen, die Totenruhe zu stören.

Wird ein Grab geöffnet, überkommt Charaktere mit Totenangst entsprechend ihres Nachteils Furcht. Über die Frage, ob die Gräber nach nützlichem Inhalt durchsucht und aufgebrochen werden sollen, kann es hier gut zu einer Auseinandersetzung kommen. Egal welche Ansichten die Helden vertreten, spätestens jetzt stellen sich mehrere der Überlebenden offen gegen sie. Ein Kampf, zumindest aber ein handfester Streit, ist durchaus möglich.



Allerheiligstes (15)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stein für Stein räumt ihr mühevoll beiseite, dann leuchten eure Fackeln auf einmal in einen Raum, der hinter dem Geröll zum Vorschein kommt. Das flackernde Licht erhellt ihn nur wenig, doch sofort blickt euch eine wütende, verzerrte Löwenfratze an, sodass einige der Überlebenden vor Schreck zurückweichen. „Beiseite, gleich wird er angreifen!“ schreit einer von ihnen.

Schnell wird klar, dass es sich nur um eine Statue handelt, jedoch eine gewaltige. Sie zeigt einen muskelbepackten Mantikor mit einer chimärischen Fratze zwischen Mensch und Löwe, einem Raubkatzenleib und einem Skorpionsstachel als Schwanz, der von der Höhlendecke herabzustecken scheint.

Die Statue untersuchen

Untersuchen die Helden die Statue, erkennen sie, dass sie von alten, eingetrockneten Blutspritzern überzogen ist. In einer Seite wurde eine Streitaxt tief in den steinernen Leib gerammt. Wer sie mit einer Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* erschwert um 1 herausziehen kann, für den (und nur für den!) ist sie mit einer **OBJEKTSWEIHE** (siehe **Regelwerk** Seite 333) versehen. Ansonsten entsprechen die Werte der einer normalen Streitaxt.

Die Theaterkeller (16-22)

Nach dem Aufstieg aus den Kulträumen der Theateritter lässt der aggressive Einfluss Kors auf den Geist bald nach. Langsam nähern sich die Überlebenden wieder der Zivilisation und erreichen die Kellerräume des Theaters. Hier kannst du es wieder zu weiteren Begegnungen mit anderen Überlebenden kommen lassen, die zum Zeitpunkt des Einsturzes unter der Bühne waren, vor allem Schauspieler und Bühnentechniker. Sie können als Verstärkung dienen, sind möglicherweise aber auch selbst unter Trümmern verschüttet und benötigen dringend Hilfe. Gib den Spielern das Gefühl, es nun bald geschafft zu haben.



Erdspalt (16)

Der Spalt entstand bei der Katastrophe und zieht sich von der Oberfläche durch den **Keller (17)** bis hinab in den **Kultraum (13)**. Das obere Stück ist sehr eng.

Das Freilegen des Raums kostet nicht nur Zeit, in der die angespannte Stimmung unter Kors Einfluss zunimmt. Jenen, die davon nicht betroffen sind, wird bei erfolgreicher Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* bewusst, dass die immer größer werdende Aggressivität der anderen nicht natürlichen Ursprungs sein kann. Selbst Betroffenen steht diese Probe hingegen nicht zu.

Die Präsenz und der Anblick der Statue führen zu panischem und gewalttätigem Verhalten. Doch hier liegt auch der Schlüssel zur Lösung des Problems:

Probe auf Götter & Kulte (Rondra oder Kor)

1 QS – Die Mantikor-Statue stellt Kor dar, mythologisch ein Halbgott, Sohn Rondras und Gott der Söldner, des Kampfrausches, des Blutes, des Zorns und der Gnadenlosigkeit.

2 QS – Kor ist sehr umstritten, selbst innerhalb der Rondrakirche. Manchmal wird er sogar als den Niederhöllen nahestehend interpretiert. Womöglich ist er nicht einmal Teil der alveraniarischen Götterwelt, schließlich opfert man ihm Blut, Kampfesbeute und gerüchteweise sogar getötete Gegner als Trophäen ...

3+ QS – ... von denen er sich in der Tat besänftigen lässt! Das und das Götterwirken seiner Geweihten ist es, was ihn von Dämonen unterscheidet. Kor fordert seinen Preis, ist aber nicht maßlos. Auch Herausforderungen und Söldnerkontrakte, also gewisse Prinzipien, sind ihm heilig, während die Dämonen nur Chaos kennen sollen.

Die Helden können aus diesen Erkenntnissen ableiten, dass ein Opfer Kor gütig stimmen kann. Sie können dadurch die Auswirkungen des Blutauschs vermindern und schließlich ganz beenden. Geeignete Opfergaben sind beispielsweise:

- eine größere Menge Blut. Je nachdem, wie lange Kors Einfluss bereits andauert, sind etwa 10-20 LeP als Sammelspende mehrerer Freiwilliger als Opfer angemessen. Die Theateritter opferten Blut auf dem Altar, das von dort durch die Rillen im Boden bis zur Statue floss.
- die Körper der im Kampf besieigten Riesenschröter aus der **unteren Höhle (7)**
- eine Waffe, mit der kürzlich ein Gegner getötet wurde
- eine Trophäe, die symbolisch für einen Sieg steht (sei für Ideen deiner Spieler offen)
- Eine vollständige Vernichtung der Statue erfüllt denselben Zweck, wird aber von einem kampfeslustigen grausamen Lachen aus anderen Sphären quittiert. Lass dir vom Spieler des Helden einen Schicksalspunkt geben, der für dieses Abenteuer als bereits verbraucht gilt.



Es könnte in diesem Raum zu einem (blutigen) Streit zweier Überlebender kommen. Das Blut spritzt auf die Statue und besänftigt den Götzen dadurch. Die Wirkung der Blutgier lässt dadurch nach.



Klettern im Erdspalt

Es ist möglich, vom **Kultraum (13)** zum **Keller (17)** zu gelangen (*Klettern (Bergsteigen)*). Durch den Spalt, welcher zur Oberfläche hin enger wird, ist aber kein Durchkommen.



Wenn du eine Abkürzung erlauben möchtest, können sich die Helden nach einer erfolgreichen

Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* erschwert um 1 durch den Spalt ins Freie zwingen.

Keller (17)

Der einstige Kellerraum ist voller Schutt aus dem **Erdspalt** (16). Vor allem der Fußboden wurde in die Tiefe gerissen, so dass der Raum jetzt von unebenem Schutt bedeckt ist.

Fundus (18)

In diesem Raum sind unzählige Kostüme gelagert. Da das Arivorer Theater vor allem epische, von Schlachten geprägte Stücke aufgeführt hat, finden sich darunter auch viele stumpfe Theaterwaffen sowie Rüstungen aller Art. Letztere haben zwar auch tatsächliche Schutzwirkung, aber ein sehr pompöses, übertriebenes Aussehen. Daneben findet man Seidenkleider, Wappenröcke, Kostüme für Rollen aller Art, sogar für Monstren, die mehrere Personen gleichzeitig tragen, und diverse Requisiten.

Durchsuchen des Fundus

Durchsuchen die Helden den Raum, können sie pro erfolgreicher Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* einen der folgenden besonderen Gegenstände finden:

- Ein Theater-Rapier, bei dem die Klinge bei Aufprall in den Griff zurückgedrückt wird (Wert 20 D)
- ein größeres Musikinstrument, entweder komplex wie eine Drehleier oder Standharfe, oder auch ronianisch, also ein Horn, eine Fanfare oder Trommel
- eine schwere Platten- oder Schuppenrüstung, reichlich verziert mit pompösem Tand wie Federn oder künstlichen Flügeln, womöglich lackiert oder vergoldet. Die Behinderung ist wegen der Verzierungen im Vergleich zum Standardmodell um 1 erhöht.
- eine unbeschriftete Phiole mit einer bunt schillernen Flüssigkeit. Es handelt sich um ein Verwandlungselixier (QS 3), das den Benutzer für 5 Minuten (sowie jeweils 2 Minuten Transformation verbunden mit einer Stufe Schmerz) in einen bunten Pfau verwandelt, ihm aber seine geistigen Fähigkeiten lässt. Tatsächlich können Pfauen fliegen, wenn auch nicht hoch oder weit. Durch Einnehmen des Trankes kann ein Held dennoch die eine oder andere Kletterei und eine damit verbundene Probe umgehen. Bedenke, dass das Fläschchen nicht beschriftet ist. Um herauszufinden, was der Trank bewirkt, ist eine alchemistische Analyse nötig (Probe auf *Alchemie (Elixiere)* erschwert um 1 und weitere Faktoren laut **Regelwerk**, Seite 272).

Geräteraum (19)

Dieser Keller ist voller absonderlicher Mechanik, die für Effekte bei Theaterstücken verwendet wird. Es gibt Gerüste für Bühnen-Ungeheuer, Hebebühnen, Drahtgestelle für „fliegende“ Götterdarstellungen, sogar Kriegsgesetz wie z. B. Streitwagen. Man könnte hier stundenlang stöbern – wenn nur die Zeit dafür ausreichte.



Durchsuchen des Werkzeugraumes

Die Helden können hier für jede erfolgreiche Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* eines der folgenden nützlichen Werkzeuge finden:

- In einer Kiste ist etwas alchemistisches Feuerwerk zu finden, das auf winzigen Mengen von Hylailer Feuer basiert. Insgesamt kann damit viermal eine Art Leuchtrakete abgefeuert werden, die laut zischend in bunten Flammen explodiert. Die Helden können damit im Laufe des Abenteuers zum Beispiel auf sich aufmerksam machen.
- eine Flaschenzug-Konstruktion, deren Teile man als Ersatzteile für den Aufzug im **Schacht (22)** nutzen kann.
- eine Werkzeugkiste mit Hämmern, Handsägen und Handbohrern sowie einem kleinen Beil. Der Inhalt kann als Werkzeug für *Holzbearbeitung* und damit für die Reparatur des Aufzugs im **Schacht (22)** genutzt werden.
- reichlich Seile, die für das Befestigen von Konstruktionen auf der Bühne gedacht sind, sich aber auch als Kletterwerkzeug eignen. Sogar eine Strickleiter ist dabei.
- etwas Leim, der für notdürftige Reparaturen genutzt werden kann

Garderoben (20)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr nehmt eine Bewegung im Halbdunkel wahr und richtet euren Blick auf das, was immer dort auf euch lauert. Doch ihr wagt euren Augen nicht zu trauen: Was dort im Schatten kauert, spottet jeder Beschreibung. Tigerartig, doch mit widerlich verfärbtem Fell und Hörnern auf dem Schädel blickt euch aus funkelnden Augen ein Wesen an, das geradewegs aus den Niederhöhlen zu stammen scheint. Ja, es muss sich in der Tat um einen legendären, Furcht einflößenden Zant handeln, einen gnadenlosen Dämon. Aber hier, mitten in Arivor, im Keller des Theaters?

Der Zant ist kein echter Dämon, sondern ein für das Theaterstück gestalteter und verkleideter Tiger. Ungefährlich ist das Raubtier aber nicht. In diesem Raum kannst du es deshalb gut zu einer Begegnung mit einem verschreckten Schauspieler kommen lassen, den man vor dem Untier retten muss.

Zwischen Garderobentischen, Spiegelscherben, umgeworfenen Möbeln, Kleiderfetzen, verstreutem Wangenrot und Bühnenschmuck stellt sich den Helden ein (scheinbarer) Zant-Dämon in den Weg.

Tierkäfige (21)

Der Raum ist voller Käfige. Viele sind zertrümmert und die Gitter aufgebrochen. Einige Tiere haben sich in der ausgebrochenen Panik

offenbar gegenseitig getötet. Ein völlig wildgewordener Elefant in einem monströsen, metallenen Kostüm prescht auf jeden los, der in seine Reichweite kommt. Sein Trompeten ist schon von Weitem zu hören.



Wenn du willst, können in diesem Raum beliebig viele andere Tiere frei herumlaufen, die für das Stück gedacht waren, beispielsweise weitere „Zantim“ (Seite 39). Sie greifen dann in Panik die Helden und Überlebenden an.



Wenn die Helden zu diesem Zeitpunkt bereits stark angeschlagen sind, sei vorsichtig mit dieser Begegnung – sie könnte leicht tödlich enden. Du kannst das verzerrte Trompeten des Elefanten als Schockeffekt auch schon in den abgestürzten Räumen unter dem Keller erklingen lassen, wenn du deinen Helden zusätzlich Angst machen und sie vorwarnen willst.

Aufzugkonstruktion (22)

Dieser Aufzugsschacht zieht sich über zwei Kellertagen und bis hinauf hinter die Bühne. Er war für einen schweren hölzernen Aufzug gedacht, der mit mechanischen Flaschenzügen, Zahnrädern und Gewichten funktioniert. Allerdings liegt dieser beschädigt und von Trümmern begraben am Boden des Schachtes. Auch sind die Wände sehr brüchig und weisen schwere Beschädigungen auf.



Aufzugreparatur

Um den Aufzug zu reparieren, sind Ersatzteile und Werkzeuge nötig oder zumindest hilfreich. Beides findet sich vor allem im **Geräteraum (19)**. Hat man alles beisammen, kann der Aufzug mit einer Sammelprobe auf *Holzbearbeitung (Zimmermannsarbeiten)* 7 QS und *Mechanik (Hebel)* 3 QS, *Zeitintervall 15 Minuten* mit 6 erlaubten Proben repariert werden. Ist dies gelungen, können die Helden ihn über Winden den Schacht hinauf fahren lassen.

Fahrt hinauf

Die Fahrt ist holprig, und trotz Reparaturen ist der Aufzug instabil. Es werden zwei Personen an der Winde benötigt, die den Aufzug jeweils mit einer Probe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* bewegen. Misslingt eine, ist für alle Personen auf der Fahrstuhlplattform (maximal 6, jede weitere erschwert die Proben auf *Kraftakt* je um 1) eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* nötig, um nicht abzurutschen. Dies würde sonst 1W6 SP oder bei einem Patzer einen Sturz bedeuten. Die Höhe kannst du anhand der Karte selber festlegen, noch direkt am Boden erleidet man keinen Schaden (+/-0 TP).

Der versperrte Ausgang

Am oberen Ende des Schachtes ist die hölzerne Klappe durch Trümmer versperrt. Sie muss aufgebrochen werden, dann endlich sind die Helden wieder unter freiem Himmel!

„Zant“ (Tiger)

MU 14 KL 11 (t) IN 13 CH 14

FF 11 GE 15 KO 14 KK 16

LeP 50 AsP – KaP – INI 16+1W6

VW 8 SK –2 ZK 0 GS 14

Biss: AT 15 TP 2W6+3 RW kurz

Pranke: AT 15 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss), Kampfrelexe I, Verbeißen (Biss)

Talente: Klettern 5 (14/15/16), Körperbeherrschung 9 (15/15/14), Kraftakt 10 (14/16/16), Schwimmen 3 (14/15/16), Selbstbeherrschung 5 (14/14/14), Sinnesschärfe 10 (11/13/13), Verbergen 10 (14/13/15), Einschüchtern 11 (14/13/14), Willenskraft 6 (14/13/14)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 50 Rationen Fleisch, Fell (15 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 8 Silbertaler)

Kampfverhalten: Tiger verstecken sich üblicherweise auf Bäumen und lauern dort auf ihre Beute. Manchmal tun sie dies bis zu einer halben Stunde lang, bevor sie angreifen. Sie versuchen sich an ihr Opfer heranzuschleichen und es zu überraschen. Im vorliegenden Fall wird der Tiger aber nicht warten, sondern bei einer Begegnung mit den Helden sofort angreifen.

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Bei diesem Wesen handelt es sich nicht um einen echten Zant, sondern um einen Tiger.
- **QS 2:** Tiger sind extrem gefährlich. Selbst Zirkustiger greifen auch nach Jahren in Gefangenschaft manchmal ohne erkennbaren Grund ihre Dompteure oder andere Menschen an.
- **QS 3+:** Tiger können auf Bäume klettern und schwimmen, auch wenn sie sich nicht gerne ins Wasser trauen.



„Dschaganoth“ (Elefant)

MU 13 KL 13 (t) IN 13 CH 13

FF 12 GE 11 KO 23 KK 28

LeP 350 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 3 SK 0 ZK 5 GS 12

Rüssel: AT 14 TP 1W6+4 RW lang

Stoß: AT 12 TP 2W6+3 RW lang

Überrennen: AT 8 TP 2W6+4 RW kurz

Trampeln: AT 6 TP 2W6+10 RW kurz

RS/BE 4/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Überrennen, 1 x Trampeln)

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Rüssel), Mächtiger Schlag (Stoß), Schildspalter (Stoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I+II (Rüssel, Stoß)

Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Elefanten können nicht klettern), Körperbeherrschung 6 (11/11/23), Kraftakt 16 (23/28/28), Selbstbeherrschung 7 (13/13/23), Sinnesschärfe 6 (13/13/13), Verbergen 0 (13/13/11), Einschüchtern 11 (13/13/13), Willenskraft 7 (13/13/13)

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 2.500 Rationen Fleisch, Trophäe (Stoßzahn, 200 Silbertaler)

Kampfverhalten: Elefanten sind im Grunde friedliche Tiere und meiden Konflikte. Sollten sie aber in die Enge getrieben oder ein einzelnes Mitglied der Herde bedroht werden, greifen sie gemeinsam ihre Gegner an und versetzen ihnen Stöße mit ihren Stoßzähnen. Außerdem ist dieses Exemplar durch die Katastrophe so verängstigt, dass es alles angreift, was es sieht.

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Bei dem Wesen handelt es sich nicht um einen Dämon, sondern um einen Elefanten. Der große, felllose Verwandte des Mammuts lebt im Süden Aventuriens.
- **QS 2:** Elefanten sind Pflanzenfresser, können aber, wenn sie sich bedroht fühlen, eine echte Gefahr für Menschen darstellen. Ihre Stoßzähne sind begehrte Trophäen.
- **QS 3+:** In den Tulamidenlanden und Südaventurien werden die Tiere als Reit- und Tragtiere ausgebildet.



Die Ruinen des Theaters (23-25)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich seht ihr Tageslicht! Ihr arbeitet euch mühsam nach draußen und hofft, vielleicht von Rettern empfangen zu werden. Wenn auch der Schreck tief sitzt, so ist jetzt das Schlimmste überstanden. Doch ihr spürt bereits beim Ausstieg, dass etwas nicht stimmt. Als sich eure Augen an das Tageslicht gewöhnen, erkennt ihr erst das volle Ausmaß der Katastrophe! Wo vor wenigen Stunden noch das stolze Arivor stand, bietet sich euch nun der Anblick eines von gewaltigen Erdspalten durchzogenen Schlachtfeldes. Kaum ein Stein steht noch auf dem anderen! Vielmehr hat es hunderte von Häusern in die Tiefe gerissen, einige wurden sogar in der Mitte zertrennt, als der Erdboden in sich zusammenstürzte. Um den ganzen Goldenhelm herum bietet sich euch ein Bild der Zerstörung und des Chaos.

Über einen der Wege endlich an der Oberfläche angekommen, werden die Helden und alle Überlebenden von Theatergästen und Schauspielern empfangen, die ihnen beim Ausstieg geholfen haben. Das Theaterdach ist eingestürzt und liegt in Trümmern über dem Boden verteilt. Als Ruine mutet der Ort nun wieder deutlich mehr wie ein antikes Amphitheater an. Von der erhöhten Lage am Hang des Goldenhelms aus bietet sich der oben beschriebene Blick über die Stadt.

Das Theater eignet sich als Ausgangsbasis für die weiteren Erkundungen und Rettungsaktionen der Helden in der Stadt. Erzherzher Nepolemo ya Torese wird sich, so er noch lebt, ebenfalls hier einfinden. Entweder hat er sich mit den Helden aus der Tiefe befreit oder er ist nicht mit abgestürzt und hat das improvisierte Lager organisiert. Die hier Versammelten schauen zu ihm auf und hoffen auf Führung und Anweisungen. Falls Nepolemo bereits tot ist, können auch die Helden, die von seinem Tod berichten und sich bei der Befreiung der Verschütteten bewiesen haben, diese Funktion übernehmen. Viele der Anwesenden sind ratlos, die Entschlosseneren sind bereits auf eigene Faust losgezogen, um sich aus der Stadt zu befreien. Zurück bleiben die Verängstigten oder besonders schwer verletzte Menschen, die Stärke, Hoffnung und Hilfe suchen.



Rondrageweihete, allen voran Nepolemo ya Torese, können von hier aus Hilfe in Form der Liturgie **ERMUTIGUNG** (Regelwerk Seite 325) auf die Helden wirken, vor allem, wenn sie diese im nächsten Kapitel auf Questen ausschicken. Mit QS 3 steigt damit der MU um +2, die AT um +1.



Bühne (23)

Die steil aufragende Felswand des Goldenhelms diente bisher als Hintergrund der Bühne, die einst auf sandigem Steinboden errichtet wurde. Die aufwändigen Aufbauten des Theaterstücks liegen ebenso in Trümmern wie die Überdachung. Lediglich einige Außenwände stehen noch in Teilen. Auf der weiten Fläche der Bühne haben diejenigen, welche die Katastrophe ohne Absturz überstanden haben, ein vorläufiges Notlager errichtet. Verwundete werden gepflegt und Flüchtende sind offenbar auch aus anderen Gebäuden der Umgebung hier eingetroffen.

Ränge (24)

Auch auf den Rängen, die nun wie die eines Amphitheaters anmuten, haben sich Überlebende versammelt. Auf der Bühne Stehende können aufgrund der hervorragenden Akustik gut zu diesen sprechen. Bis zum Ende des Thronfolgekriegs 1030 BF versammelte sich hier auch der Kronkonvent. Die für den Erzherzher und



den Horaskaiser reservierten Plätze wurden beim Einsturz weggerissen, darunter liegen die Ehrenplätze der Ardaritenritter.

Ehemaliges Vestibül (25)

An dem Ort, wo einst die prächtige Eingangshalle auf einem festen Steinsockel stand und auf dessen Stufen man das gesehene Stück diskutierte, klafft nun ein Krater im Boden. Die festgeklemmten Steinplatten, Dachbalken und Trümmer, die zumindest anfangs noch den Krater verstopfen, stürzen spätestens am diesem Tag ein, sodass man danach in ein 40 Schritt tiefes Loch mit den Trümmern des Vestibüls hinabblicken kann.



STADT IN TRÜMMERN

23. Rahja, Nachmittag und Nacht

Das folgende Kapitel ist offener gestaltet als das vorherige: Die Helden sollen sich frei in den Ruinen Arivors bewegen und entscheiden können, wie sie vorgehen möchten. Sie können an bestimmte Fokus-Schauplätze kommen und sich den dortigen Aufgaben stellen. Vielleicht versuchen sie auch, auf schnellstem Weg ihr Leben zu retten oder vorher tapfer jenen zu helfen, die Hilfe benötigen. Manche Heldengruppen sehen es als ihre Pflicht an, die liebgewonnene Gesellschaft aus dem Theater in Sicherheit zu bringen. Andere schlagen sich alleine durch oder finden neue Überlebende und kümmern sich um diese. Das Kapitel macht keine Vorgaben, bietet aber allgemeine Hinweise **zum Spiel in Arivor während der Katastrophe**. In diesem Abschnitt findest du Anwendungsbeispiele für die Regeln, die beim Spiel in der Stadt greifen, sowie Beispiele für Meisterpersonen und Informationen zu vorhandenen Gefahren. Außerdem werden dir Möglichkeiten an die Hand gegeben, die Dramatik und Schwierigkeit während des Spiels in der Stadt weiter zu erhöhen.

Anschließend folgt eine Beschreibung spezifischer **Ereignisse und Orte in Arivor**, die die Helden miterleben bzw. aufsuchen können. Sie sind modular aufgebaut, sodass du selbst oder die Spieler durch ihre Handlungen entscheiden, welche wann (oder überhaupt) stattfinden. **Rettende Ufer** schließlich beschreibt, wo und wie die Helden und andere Überlebende die Stadt verlassen können.

Zum Spiel in Arivor während der Katastrophe

Dieser Abschnitt geht darauf ein, wie du das Spiel in der Stadt gestalten kannst. Dir werden dabei eine Reihe von Werkzeugen an die Hand gegeben: Die Ausgestaltung von Umgebungsgefahren, deren Eskalation, generische Gegner und Meisterpersonen.

Umgebungsgefahren

Die Helden treffen bei ihrer Erkundung des unebenen Geländes auf zahlreiche Gefahren und Situationen, in denen ihnen ihre Fähigkeiten und Ausrüstung helfen werden:

- Die Helden müssen sich über sehr unebenes Gelände *Fortbewegen*.
- Über drastische Höhenunterschiede wie Fels- und Häuserwände werden sie *Klettern* müssen.
- Entlang schmaler Pfade an Felsklippen können sie *Balancieren*.
- Über Felsspalten und Bodenrisse können sie hingegen *Springen*.



- ❖ Schlimmstenfalls kann all dies zu *Stürzen* in die Tiefe führen.
- ❖ An vielen Stellen haben sich Halden aus Kies und Schutt gebildet, ebenso brüchiges Erdreich. All dies kann zu *Erdbeben* führen.
- ❖ In Häusern und unter Felsklippen drohen zudem *Einstürze*, die Helden unter sich begraben können.
- ❖ Oft versperren Berge aus Schutt und Trümmern, schwere Türen in verzogenen Rahmen und ähnliches die Zugänge zu Verletzten oder Durchgängen. Sie alle muss man gegebenenfalls *Aufbrechen*.
- ❖ Die Helden müssen gegebenenfalls durch trübe Abwassertümpel oder in sich mit Regenwasser füllen den Bassins *Tauchen*.
- ❖ Helden und Meisterpersonen können verschüttet werden, sodass sie *Ersticken*, wenn sie sich nicht befreien.
- ❖ Die Helden können Überlebende *Heilen*.
- ❖ In den Ruinen treiben sich allerlei streunende Tiere herum. Meist sind es abgerichtete Wach- und Jagdhunde (Werte, siehe **Regelwerk**, Seite 360).

- ❖ **Fortbewegen:** Für eine Meile innerhalb der zerstörten Stadt benötigt eine Heldengruppe etwa eine halbe bis eine Stunde. Eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* aller Helden verringert die Zeit um je 10% pro QS, wobei die Gruppe immer nur so schnell ist wie ihr langsamstes Mitglied (es gilt die jeweils niedrigste erreichte QS). Eine Probe auf *Orientierung (Sonnenstand* bzw. ab Eskalationsstufe V *Sternenhimmel*) reduziert pro QS die Ausgangszeit um 5%.
- ❖ **Klettern:** *Klettern (Bergsteigen* bei Felswänden, *Fassadenklettern* bei Häusern) erfolgt nach den Regeln und mit den Modifikationen im **Regelwerk** auf Seite 189. Bei Misslingen geht Zeit verloren oder Kletternde erleiden Schaden. Typische Höhen liegen bei 3W6 Schritt. Transportiert man dabei jemanden (maximal eine Person), sind Proben um 2 erschwert.
- ❖ **Balancieren:** Auf schmalen Erdspalten muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingen, bei deren Misslingen der Held an dieser Stelle nicht weiter kommt. *Höhenangst* verursacht *Furcht*. Patzer können zum Sturz in die Tiefe führen.
- ❖ **Springen:** Wie im **Regelwerk** auf Seite 349 beschrieben, erfordert ein Sprung über 3 Schritt eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)*. Für jeden weiteren Schritt wird sie um 1 erschwert, wobei 8 Schritt das Maximum darstellt. Unter 3 Schritt ist keine Probe nötig. In der Höhe gilt die *Furcht*-Wirkung des Nachteils *Höhenangst*. Ein Misslingen bedeutet einen Abbruch des Sprungs, eventuell auch einen Cliffhanger, ein Hängenbleiben auf der anderen Seite des Abgrunds, aus dem man sich durch eine Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* befreien kann. Patzer führen zum Sturz in die Tiefe. Die typische Breite ernstzunehmender Felsspalten liegt bei 1W6+2 Schritt.
- ❖ **Stürzen:** Wer in Arivor dieser Tage fällt, der fällt meist tief und hart. *Sturzschaden (Regelwerk*, Seite 340) beträgt 1W6 TP pro Schritt Tiefe. Der Boden ist hier häufig hart (+1 bis +4 Gesamtschaden).
- ❖ **Erdbeben:** Bei Überquerung von Schutthalde sollten Proben auf *Körperbeherrschung (Balance)* entscheiden, ob sich eine Geröll-Lawine löst (1W6 bis 5W6 TP). Mit *Ausweichen* kann man dem Schaden entgehen, ihn per *Parade mit dem Schild* halbieren.

Funde in den Trümmern

Die Helden werden eventuell nach Verwertbarem suchen. Nach erfolgreicher Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* von etwa 15 Minuten Dauer kannst du ihnen einen zufälligen verwertbaren Fund zugestehen. Angefangen von Wertgegenständen und Geld (etwa 3W6 Dukaten) über Beleuchtungsmittel (Fackeln, verbeulte Lampen), Werkzeuge zum Klettern oder zur Bearbeitung von Steinen (Spitzhacken, Brechstangen, Kletterhaken, Seile) bis hin zu Waffen und zufälligen Alchimica kann dies nahezu alles sein.

Suchen die Helden gezielt nach einem ganz bestimmten Gegenstand, dann erschwere die Probe je nach Seltenheit um bis zu 5 und setze die Dauer der Probe selbst fest. Für auch in Arivor seltene Feinmechanik wie ein Vinsalter Ei oder ein ganz bestimmtes Alchimum (Heiltrank, Zaubertank) kann durchaus eine zweistündige Suche mit einer Erschwernis von 5 nötig sein.

- ❖ **Einstürze:** Einstürze können zwischen 1W6 und 6W6 TP anrichten. Du als Spielleiter kannst festlegen, ob der Held dem Schaden per *Ausweichen* entgehen und/oder ihn per *Schild-Parade* halbieren kann. Nach Einstürzen herrschen wegen des aufgewirbelten Staubs Sichtmodifikatoren von 1 bis 2 (je Stufe -1 auf Fertigkeiten/-1 auf AT/-1 auf Verteidigung/-2 auf FK).
- ❖ **Aufbrechen:** Mittels Proben auf *Kraftakt* und Anwendungsgebiet je nach Situation können blockierende Hindernisse beseitigt oder durchbrochen werden, um weiterzukommen oder zu Verschütteten zu gelangen. Auch *Steinbearbeitung (Steine brechen)* in Verbindung mit Werkzeug kann eingesetzt werden. Entweder erfolgt eine einzelne Erfolgsprobe oder bei größeren Verschüttungen eine Sammelprobe. Schwierigkeit und Anzahl der Versuche kannst du selbst nach Situation festlegen. Bei einzelnen Misserfolgen drohen Zeitverlust und kleinere Verletzungen. Bei vollständigem Misslingen geht es nicht weiter oder das Opfer kann nicht befreit werden.
- ❖ **Tauchen:** Wenn eine Probe auf *Schwimmen (Tauchen)* misslingt und es keine Möglichkeit zum Auftauchen gibt, kommt es zu *Erstickungsschaden* und zu einer Stufe *Betäubung*. Weitere Proben sind möglich, jedoch jeweils um 1 Punkt erschwert. Jede gescheiterte Probe erhöht die Stufe der *Betäubung* und damit alle weiteren Proben um einen weiteren Punkt. Wird ein Held bewusstlos, erhält er sofort und auch für jede weitere KR 1W6 SP. Jetzt können ihn nur noch andere mitziehen oder aus dem Wasser retten. Entsprechende Proben für den Retter auf *Schwimmen (Tauchen)* sind um 2 erschwert.
- ❖ **Ersticken:** Nach vollständigem Aufbrauchen der Atemluft erhält eine Person alle 25 KR eine Stufe *Betäubung*. Zusätzlich und unabhängig davon erleidet sie nach KO Minuten pro KR 1W6 SP durch Ersticken.
- ❖ **Heilen:** Alles über die Heilung von Verwundeten findest du im **Regelwerk** auf Seite 340. Verletzten kann per *Heilkunde Wunden (Heilung fördern)* geholfen werden, bei Schwerverletzten (0 LeP) hilft eine zügige gelungene Probe auf *Heilkunde Wunden (Stabilisieren)*. Jede Behandlung dauert 15 Minuten.


Vignetten

Die folgenden Texte kannst du vorlesen oder ähnlich nacherzählen, um verschiedene Spielsituationen zu untermalen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

- Der Blick in die Tiefe lässt euch schauern. Also konzentriert ihr euch auf den Weg nach oben. Vorsichtig prüft ihr jeden Stein und jede Griffmöglichkeit. Die Muskelarbeit muss aus den Beinen kommen, sonst fühlen sich eure Unterarme bald wie Zwölfgötterspeise an einem warmen Praiostag an.
- Wind weht euch aus dem 20 Schritt tiefen Schlund entgegen und trägt einen fauligen Gestank aus dem Erdinneren mit sich. Ihr prüft den Rand. Er wirkt fest und sollte beim Absprung nicht abbröckeln. Einen Sprung von 4 Schritt schafft ihr schon, macht ihr euch Mut.
- Mühsam kraxelt ihr einen Hügel aus rutschigem Schutt und Kies hinauf. Mit jedem Schritt wird es schwieriger, Steine poltern hinab und sammeln auf ihrem Weg weitere ein, die ihrem Weg folgen.
- Vorsichtig arbeitet ihr euch durch das Trümmerfeld am Boden des Kraters. Links ragen die Wände eines in die Tiefe gestürzten Hauses schräg in die Höhe, rechts türmt sich zwei Dutzend Schritt hoch eine senkrechte Felswand auf.
- Plötzlich ist Gepolter in der Luft über euch zu hören. Ein großer Brocken hat sich gelöst! Er fällt herab, prallt unberechenbar wie ein Immanball zwischen Haus und Felswand hin und her und kommt unaufhaltsam auf euch zu. Ihr müsst ausweichen! Schnell!
- Neben euch blubbert und rumort es verdächtig unter dem Erdreich. Dann schießt plötzlich ein hellroter Strahl aus purem Feuer hervor!
- Ihr bewegt euch über Trümmer. Scharfkantige, rutschige, große und kleine. Da hört ihr das leise Atmen und Stöhnen von Verletzten neben euch hinter einer eingestürzten Mauer.
- Gehetzte Stimmen lassen euch aufschrecken. Sie kommen aus den Ruinen eines Hauses: „Macht schon, nehmt nur das Wertvolle! Alrik, das Fass ist zu schwer, nimm das Zeug dort hinten.“ Da sind ganz offenbar Plünderer am Werk!
- Am Wegesrand hört ihr ein Schluchzen. Ein Kind weint, sein Vater hat einen trüben, gebrochenen Blick: „Komm, meine Kleine. Mutter ist nicht mehr da, sie sitzt nun bei Mütterchen Travia am Herdfeuer. Wir gehen zu Onkel Alrico nach Vinsalt.“

Eskalationen

 Eine Katastrophe wie die in Arivor wäre nur halb so schlimm (und halb so spannend zu erleben), wenn sich die anfängliche Situation nicht noch weiter verschlimmern würde. Im Folgenden wird deshalb beschrieben, wie du die Gefahr für deine Helden immer weiter erhöhen kannst, um sie ständig zu fordern.

Eskalationsstufe 0: Ausgangslage (Stunde 0-1)

Nachdem die Helden sich und andere Überlebende aus dem Theater zu Arivor befreit haben, bleibt die Lage erst einmal eine Weile stabil. Einzelne Einstürze und



Felsabbrüche kann es geben, aber zunächst scheint das Unglück vorüber. Über den in die Tiefe gestürzten Gebieten liegt eine Dunstglocke aus Steinstaub.

Eskalationsstufe I: Nachbeben (Stunde 1-6)

Sobald die Helden sich mit der Ausgangslage vertraut gemacht haben, solltest du die Dramatik noch einmal erhöhen. Es kommt zu Nachbeben, bei denen weitere Gebäude und Felswände einstürzen. Dadurch kannst du beliebig neue Krisenherde schaffen: Eben noch sicher untergebrachte Überlebende sind auf einmal wieder in Gefahr, Helden auf einer vermeintlich sicheren Klippe wird plötzlich der Rückweg durch *einstürzende* Felsen abgeschnitten oder scheinbar leichte Wege durch ein Gebiet werden durch einen *Erdrutsch* doch wieder gefährlich. Es kommt zu zahlreichen neuen Verletzten, da viele Städte bislang noch nicht geflohen sind. Ein fernes Grollen kann außerdem die Spieler verunsichern: Sind dabei Personen umgekommen, die sie gerade gerettet haben? Folgen weitere große Beben?

Eskalationsstufe II: Panik und Plünderung (Stunde 2-7)

Während die Katastrophe andauert und schlimmer wird, zeigt sich bald die hässliche Seite der menschlichen Psyche. Beginnend mit Bürgern, die ihr eigenes Hab und Gut aus den Trümmern ihres Hauses bergen wollen, ergibt es sich, dass sie dann auch das des toten Nachbarn mitnehmen (er braucht es ja nicht mehr) und schließlich ist Plünderungen Tür und Tor geöffnet. Keine Stadtgarde, kaum ein Ardarit oder eine sonstige Autorität hält die Plünderer auf. Alle sind mit dem eigenen Überleben beschäftigt. Dabei kommt es zu grausamen Szenen: Überlebende werden überfallen, verletzt oder getötet, wenn sie Wertvolles mit sich tragen.

Verwundete werden liegengelassen oder, schlimmer noch, getötet, während man vor ihren Augen ihre Häuser plündert. Tauchen die Besitzer eines Hauses auf, das gerade geplündert wird, oder Personen, die die Plünderer abhalten wollen, wird mit ihnen kurzer Prozess gemacht. Dabei sind es nicht nur die Schurken der Arivorer Unterwelt, sondern auch einst brave Bürger, die mit der Katastrophe jegliche Moral hinter sich gelassen haben – jeder ist sich selbst der nächste. Die Helden könnten überraschend auf Plünderer stoßen, von ihnen überfallen werden oder sie ihrerseits gezielt jagen.

Eskalationsstufe III: Lava (Stunde 4-8)

Lava und Feuerfontänen werden mit Feuerschaden (Regelwerk, Seite 341) und dem Status *Brennend* abgebildet. *Ausweichen* oder *Paraden mit dem Schild* sind nach *Meisterentscheid möglich*, die Lava beschädigt im zweiten Fall mit demselben TP jedoch nur den Schild statt die Person. Der Schaden beträgt normalerweise 2W6 SP pro KR, da sie den ganzen Körper betreffen, bei einem unfreiwilligen Bad in Lava wird der Schaden verdoppelt.

Einige der Magmakammern unter dem Goldenhelm und Arivor sind noch aktiv und mit heißer, unter Druck stehender und flüssiger Lava gefüllt. Durch die Verwerfungen und Risse dringt diese nun in Form von gefährlichen Feuerfontänen zischend und sprühend an die Oberfläche.

Eskalationsstufe IV: Gewitter (Stunde 6-9)

Als der Abend einbricht, beginnt es heftig zu regnen und zu gewittern. Nach monatelanger Dürre in diesem Frühling wäre das eigentlich ein

Grund zur Freude. Da sich aber Efferds Laune in furiosen Zorn entlädt, gehen in den 3-4 Stunden der Gewitterdauer pro Rechtschritt gute 200 Liter als heftiger Starkregen nieder. Dadurch werden zahlreiche Hohlräume überflutet (in denen womöglich noch Überlebende ihrer Rettung harren) und das ohnehin schon gefährliche Terrain wird auch noch glitschig.

- ☞ Dämmerung und Gewitter erschweren die Sichtverhältnisse (Stufe 2, -2 auf Fertigkeiten/-2 auf AT/-2 auf Verteidigung /-4 auf FK).
- ☞ Proben auf *Körperbeherrschung (Balance)* sowie *Klettern* auf glitschigem Untergrund werden um 1 erschwert.
- ☞ Hohlräume können volllaufen, sodass man sie tauchend durchqueren muss.

Eskalationsstufe V: Die Schrecken der Nacht (Stunde 10+)

Zuletzt bricht die Nacht herein. Sie ist nicht nur dunkel sondern auch voller Schrecken, denn mit ihr kommen Wesen aus der Tiefe, die bisher verborgen in den Hohlräumen unter der Erde gelebt haben.



Plünderer

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 13 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 30 INI 13 AW 6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW

kurz

Knüppel: AT 12 PA 5 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Talente: Klettern 4 (14/12/13), Körperbeherrschung 3 (12/12/12), Kraftakt 5 (12/13/13), Schwimmen 3 (12/12/13), Selbstbeherrschung 4 (14/14/12), Sinnesschärfe 4 (11/13/13), Verbergen 6 (14/13/13), Einschüchtern 5 (14/13/10), Menschenkenntnis 3 (11/13/10), Überreden 3 (14/13/10), Willenskraft 4 (14/13/10)

Anzahl: unterschiedlich

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffende

Beute: je nach Plünderer, Zufallsfund 2W6 Heller

Kampferhalten: Plünderer greifen in Überzahl einzelne Helden an und verteilen gerne *Wuchtschläge* mit ihren Knüppeln.

Flucht: Plünderer fliehen, wenn sie die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben, wenn sie einem Gegner eindeutig nicht gewachsen sind oder sie in Unterzahl sind.

Wühlschrat

Der Schrecken aller Minenarbeiter und Zwerge sind die Wühlschraten. Sie weisen eine rissige, dunkelgraue, steinige Haut auf und kommen in unterschiedlicher Gestalt daher. Sie weisen eine Körpergröße von einem halben bis zu zwei Schritt auf, einige von ihnen sind dürr, andere wiederum fett. Durch ihre Gestalt und die steinige Haut sind sie meist in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt und sind nicht die schnellsten. Sie sind nicht sonderlich intelligent, aber sie haben eine eigene Sprache, die sich wie das Aneinanderreiben von Steinen anhört. Ihre Zähne sind so hart und ihre Kiefer so stark, dass sie selbst Steine knacken können. Das Sonnenlicht scheuen sie, es ist ihnen unangenehm. Dafür sind ihre Augen perfekt an das Leben unter der Erde angepasst. Trollische Legenden berichten davon, dass die Wühlschraten ihre degenerierten Verwandten sind, die sich niemals aus der Dunkelheit herausgetraut hätten. Während Trolle Wühlschraten eher bemitleiden, sehen Zwerge und Minenarbeiter in den Wesen nur verabscheuungswürdige Plagegeister, die man so schnell wie möglich aus dem Berg vertreiben muss.

Die Arivor-Wühlschraten neigen im Gegensatz zu den gewöhnlichen Wühlschraten

- ☞ Sichtverhältnisse entsprechen *Sternenlicht* (Stufe 3, -3 auf Fertigkeiten/-3 auf AT/-3 auf Verteidigung /-6 auf FK).
- ☞ Es kann zu Begegnungen mit Asseln, Wühlschraten und Geistererscheinungen kommen.

zu aggressiverem Verhalten. Da sie oft Hunger leiden, haben sie ihren Speiseplan ausgedehnt und haben nach ersten überraschenden Begegnungen auch keinerlei Bedenken, Zwerge, Elfen und Menschen zu jagen und zu töten, um an Nahrung zu kommen.

Verbreitung

Wühlschraten leben in allen Gebirgen Aventuriens sowie im Erdinneren. Dort hausen sie in kleinen Familien und ganzen Sippen und beißen sich durch den Stein. Sie sind in der Lage, Tiere wie die Steinassel als Haustiere abzurichten, allerdings fehlt ihnen das Gespür, ihre Tunnel sinnvoll und planmäßig anzulegen, sodass sie durch Zufall immer wieder in zwergische Stollen einbrechen und heilloses Chaos in Minenschächten anrichten.

Lebensweise

Ihr einziger Daseinszweck scheint das Anlegen von Tunnelsystemen zu sein, jedoch ohne Systematik. Wühlschraten fliehen in der Regel vor allen Lebewesen, die sie als Bedrohung wahrnehmen und dazu gehören alle Zweibeiner und größere Tiere. Nur wenn sie in die Ecke gedrängt werden, kämpfen sie und verfallen sogar in Raserei. Die Arivor-Wühlschraten hingegen haben deutlich weniger Angst. Sie greifen auch Wesen an, die sie als Bedrohung wahrnehmen oder machen gezielt Jagd auf sie, um ihren Hunger zu stillen. Manchmal bauen sie sogar Fallen oder legen einen Hinterhalt, um ihre Opfer auszuschalten.

Steinassel

Diese nahen Verwandten der Gruftasseln sind etwa einen halben Schritt lang und etwa zehn bis zwanzig Halbfinger hoch. Die Steinassel ist von gräulicher bis weißer Farbe und ähnelt ansonsten einer Kellerassel. Ihre Mandibeln sind sehr stark und sie ist damit in der Lage, Stein zu spalten. Zusätzlich sorgt die Säure in ihrem Speichel für eine bessere Zersetzung des Gesteins, sodass es die Tiere leichter haben, größere Brocken



Wühlschraten

MU 10 KL 8 IN 12 CH 10

FF 11 GE 10 KO 17 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 10+1W6

AW 5 SK 0 ZK 4 GS 7

Waffenlos: AT 9 PA 7 TP 1W6+1

RW kurz

Biss: AT 8 TP 2W6+4 RW kurz

RS/BE 6/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Angst vor Licht III, Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss)

Talente: Klettern 10 (10/10/15), Körperbeherrschung 4 (10/10/17), Kraftakt 9 (17/15/15), Schwimmen 0 (10/17/15), Selbstbeherrschung 4 (10/10/17), Sinnesschärfe 4 (8/12/12), Verbergen 10 (10/12/10), Einschüchtern 6 (10/12/10), Menschenkenntnis 3 (8/12/10), Überreden 3 (10/12/10), Willenskraft 3 (10/12/10)

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Wühlschraten fliehen in der Regel. Während des Untergangs von Arivor sind sie aber so verängstigt, dass sie an die Oberfläche kommen. Da es zu gewaltsamen Auseinandersetzungen kommt, verhalten sie sich auch nach der Evakuierung der Stadt aggressiv und greifen Menschen fortan an, die sie entdecken. Außerdem sehen sie in ihnen eine ungeahnte Nahrungsquelle.

Flucht: individuell, meist gehen sie Konflikten aus dem Weg; in die Ecke gedrängt oder verängstigt fliehen sie erst nach dem Verlust von 75% der LeP

Sonderregeln:

Raserei: Wühlschraten werden in den Status *Raserei* versetzt, sobald sie in die Enge getrieben wurden, d.h. wenn sie keine Fluchtmöglichkeit mehr sehen. Bei Arivor-Wühlschraten tritt der Status bereits auf, sobald sie angegriffen werden. Es gelten für sie dann folgende Modifikatoren: -2 VW, +2 AT, +2 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

herauszubrechen. Ihre Intelligenz ist mit der eines Hundes vergleichbar, in größeren Gruppen sind sie jedoch ähnlich wie Ameisen zu erstaunlichen Leistungen fähig. Fast alle Steinasseln leben in Nestern und vermehren sich durch Eiablage. Sie können ein Alter von bis zu zehn Jahren erreichen. Ein Großteil der Steinasseln wird von Wühlschraten als Nutzvieh gehalten. Da sie nur wenig Interesse haben, ihr Territorium zu verlassen, ist die Steinasselhaltung für die Schrate keine sonderlich schwere Aufgabe. Wie ihre Herren scheuen Steinasseln das Licht und bleiben lieber unter der Erde.

Verbreitung

Fast nie kamen diese Wesen bisher an die Oberfläche, obwohl sie bereits seit langer Zeit unter der Gerondrata leben. Sie waren bisher nahezu ausschließlich unterirdisch aktiv und haben sich in den Hohlräumen des porösen Gesteins eingerichtet. Erst mit dem Sternenfall und den dadurch entstandenen überirdischen Öffnungen der Höhlen, treten sie etwa in Arivor auch an der Oberfläche auf. Jedoch treiben sie sich nur nachts herum, denn sie sind sehr lichtempfindlich. Normalerweise achten die Wühlschraten darauf, dass ihre Nutztiere weiterhin nicht an die Oberfläche gelangen.

Lebensweise

Wenn die Steinassel nicht gerade bedroht wird oder frisst, verfällt sie meistens in eine Schlafstarre, die von Stunden bis hin zu Wochen andauern kann. Ihren Namen hat die Steinassel von der Art ihrer Nahrungssuche. Wie die Wühlschraten beißt sie sich durch das Gestein, jedoch wesentlich langsamer als die Schrate. Sie frisst den Stein meist nicht, sondern versucht stattdessen, Käfer und Würmer aufzuschleichen, die sich in den Gesteinsspalten festgesetzt haben. Ein besonderer Leckerbissen scheint Kalk zu sein, der die Assel geradezu magisch anzieht. Die Wühlschraten halten sich die Steinassel als Nutztiere. Sie schützen die Asseln und brechen härteren Stein für sie auf. Dafür lassen sich die



Steinassel

MU 12 KL 10 (t) IN 12 CH 10

FF 11 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 25 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 8 SK 1 ZK 1 GS 10

Biss: AT 15 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Angst vor Licht III, Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss)

Talente: Klettern 13 (12/12/13), Körperbeherrschung 6 (12/12/12), Kraftakt 6 (12/13/13), Schwimmen 2 (12/12/13), Selbstbeherrschung 7 (12/12/12), Sinnesschärfe 9 (10/12/12), Verbergen 13 (12/12/12), Einschüchtern 10 (12/12/10), Willenskraft 10 (12/12/10)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Steinasseln greifen an, wenn sie sich in die Enge gedrängt fühlen, ihr Wühlschraten-Herr es befiehlt oder sie ihr Nest verteidigen müssen. Nach dem Sternenfall kommen sie des Öfteren auch in der Nacht an die Oberfläche, zuerst verwirrt, später auch in kleineren Jagdgruppen auf der Suche nach Essbarem.

Flucht: Verlust von 75% der LeP

Sonderregeln:

Säure: Wer durch den Angriff einer Steinassel verletzt wurde, hat bei 1-3 auf dem W6 zusätzlich Säurespritzer abbekommen. Sie verursachen 1W3 SP und können zudem Kleidung, Rüstungen und Ausrüstung beschädigen (nach Entscheidung des Meisters).

Schlafstarre: Steinasseln verfallen bei Inaktivität in eine Schlafstarre, um Kraft zu sparen. In dieser Starre erhalten sie den Status *Bewusstlos*, der so lange anhält, bis sie 1 SP oder mehr erleiden oder sie nach einiger Zeit (Stunden, Tage oder Wochen) freiwillig erwachen.

Asseln von ihnen melken. Die so gewonnene Asselmilch ist für die Wühlschraten so berauschend wie Alkohol. Eine besondere Gefahr geht von der Koordinationsfähigkeit der Steinasseln aus. Ähnlich wie Ameisen sind sie im Kampf in der Lage, taktisch geschickt vorzugehen, setzen Späher ein, sorgen für Ablenkung oder greifen gemeinsam einen Gegner an. Zwar fressen Steinasseln vor allem Käfer, aber sie verschmähen auch Menschenfleisch nicht, wenn sie erstmal auf den Geschmack gekommen sind und die Gelegenheit günstig ist.

Generische Meisterpersonen

Die folgenden Meisterpersonen mit generischen Werten kannst du nach Belieben ins Spiel einbauen oder als Schablonen für Verbündete und Gegner der Helden nutzen.

Die Ritterin

Namensbeispiel: Rosalie dell'Armatur / Ronderin ter Corazza

Spielwerte: siehe **Turnier**, Seite 28

Profession: erfahrene Ritterin

Motivation: stets ein Vorbild sein, ritterliche Ideale, persönliche Ehre und Integrität bewahren

Agenda: hilft angesichts der Katastrophe tapfer mit und zieht auf eigene Faust los, auch wenn sie selbst bereits in Sicherheit war. Sie will so viele Bewohner der Stadt retten wie möglich und schreitet entschieden gegen Ungerechtigkeit ein, wie etwa gegen Plünderer.

Funktion: ehrenhafte, anpackende Helferin und Retterin in der Not; Gewissen der Helden; aufrechte Soldatin, bei der man sich darauf verlassen kann, dass sie ihre zugewiesene Aufgabe erfüllt

Hintergrund: war zum Turnier in der Stadt oder stammt aus einer Arivorner Adelsfamilie

Fundort: Schwerterfeld, Theater, Goldenhelm

Darstellung im Spiel: Brust raus, Rücken gerade. Mache militärisch kurze Ansagen mit kräftiger, klarer Stimme und lass Stolz und Ehre aus deiner Stimme klingen.

Schicksal: Beliebig

Sterbeszene: stirbt, wenn die Helden sie in eine gefährliche Situation vorausgeschickt haben



»Der Augenblick, in dem wir aufhören, füreinander zu kämpfen, ist der Augenblick, in dem wir unsere Ehre verlieren.«

Letzte Worte: »Jawohl! Ich überprüfe die Lage dort vorne. Bin gleich zurück.«

Das Kind

Namensbeispiel: Aurelia / Shafirio

Profession: unerfahrene Streunerin

Motivation: überleben

Agenda: hat alles verloren; will seine Eltern wiederfinden oder einfach nur wieder in Sicherheit sein und gut behandelt werden

Funktion: folgt den Helden und hilft ihnen, falls sie freundlich sind und sich um das Kind kümmern; kann sich zum tapferen und unerwartet mutigen Helfer der Helden mausern

Hintergrund: Das Kind (etwa 9 Jahre, schmutzverkrustet, Lumpen am Leib, einäugiges und einarmiges Stofftier in der Hand) aus bescheidenen Verhältnissen wird bei der Katastrophe elternlos.

Fundort: beliebig, z. B. in einem verschütteten Haus

Darstellung im Spiel: Sprich wie ein Kind. Schau schüchtern nach unten, schluchze und benutze kindliche Begriffe wie „Mama“, „Schwarzer Mann“ oder „böse Monster“.

Schicksal: Das Kind könnte von den Helden gerettet und dem Tsatempel übergeben werden.

Sterbeszene: stirbt nicht

Besonderheiten: kann Stellen erreichen, die Erwachsenen aufgrund ihrer Größe unzugänglich sind



»Müssen wir jetzt sterben?«

Der Bürger

Namensbeispiel: Encarnada Carmise / Vestidan Vermilarius

Profession: durchschnittlicher Handwerker, Bauer oder Händler

Motivation: vor der Katastrophe unterschiedlich, danach: überleben

Agenda: sein Leben, seine Angehörigen und sein Hab und Gut retten sowie der Katastrophe entkommen

Funktion: Folgt den Helden und bietet seine Fähigkeiten an. Hält sich zurück und ist froh, dass jemand anderes weiß, wo es langgeht. Wenn es nötig ist, ist er auch (ungern) zu Wagnissen bereit.

Hintergrund: Der Überlebende besaß einen kleinen Laden oder eine Werkstatt und bescheidenen Wohlstand, hat aber alles verloren.

Fundort: beliebig je nach Hintergrund

Darstellung im Spiel: ruhiger Mitläufer, der sich wenig in den Vordergrund drängt. Halte einen imaginären Bittstellerhut in den Händen, blicke schüchtern auf deine Füße und sprich die Helden mit „Signor/Signora“ oder „Hoher Herr/Hohe Dame“ an.

Schicksal: beliebig

Sterbeszene: Fällt einer neuen oder unerwarteten Gefahr zum Opfer (Wühlschrate, neuer Einsturz, Lavafontäne) und betont damit deren Gefährlichkeit.



»Signor, verzeiht, aber ich kam nicht umhin, Euer Gespräch über <Fachgebiet> mit anzuhören. Ich weiß, wie man das macht.«

Letzte Worte: »Ja, ist in Ordnung. Ich gehe voran, wenn Ihr das wollt.«

Der Adlige

Namensbeispiel: Signor Chemiso della Capense / Signora Coco ya Limasa

Profession: erfahrener Höfling

Motivation: vor der Katastrophe individuell, danach: überleben

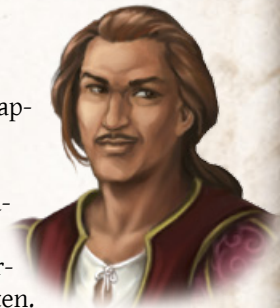
Agenda: entkommen und dabei idealerweise gepflegt und standesgemäß auftreten. Als Mann von Stand glaubt er, dass die Gefahren ihn verschonen werden, denn schlimme Dinge geschehen nur anderen. Er folgt deshalb tapfer seinen Rettern oder wandelt auf eigene Faust mit traumwandlerischer Sicherheit durch gefährliche Umgebung.

Funktion: Traumtänzer, der sich mehr Gedanken um standesgemäßes Auftreten und verschmutzte Seidenstrümpfe macht als um die eigentlichen Gefahren. Er bringt sich und die Helden durch sein unbedachtes Auftreten immer wieder in Schwierigkeiten oder muss aus ihnen gerettet werden.

Hintergrund: ein Arivorner oder auswärtiger Adliger, der als Besucher zum Turnier angereist ist

Fundort: Theater, Alt-Arivor, Hotel Siebenstreich

Darstellung im Spiel: Sprich naseleidend und verdeutliche



mit jeder Geste deine Abscheu vor Schmutz oder toten Dingen. Benimm dich gekünstelt und greife auf eine hohe Vinsalter Ausdrucksweise zurück. Du kannst beispielsweise Kunstwörter wie „bragguesk“ (furchterregend, nach dem Dämon Braggu) oder „balihös“ (hinterwäldlerisch, nach der Stadt Baliho in Weiden) verwenden.

Schicksal: Der Adlige bleibt das Abenteuer hindurch meist sauber, bis er kurz vor Ende in einer Schlammpfütze ausrutscht und darüber wie ein heulender Schlosshund klagt.

Sterbeszene: Der harmlose Ausrutscher, über den alle herzlich lachen, wandelt sich auf einmal in eine tödliche Situation: Er löste einen Steinrutsch aus, der ihn begräbt, oder wird von einem Trümmerteil durchbohrt.

»Was stinkt denn hier so? Nicht auszuhalten!«

Letzte Worte: »Nein, nicht die kostbare Brokatweste!«

Arivor

MU 12 KL 12 IN 13 CH 12

FF 13 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 29 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 9 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: keine

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Klettern 3 (12/12/12), Körperbeherrschung 4 (12/12/12), Kraftakt 3 (12/12/12), Schwimmen 3 (12/12/12), Selbstbeherrschung 2 (12/12/12), Sinnesschärfe 2 (12/13/13), Verbergen 3 (12/13/12), Einschüchtern 2 (12/13/12), Menschenkenntnis 4 (12/13/12), Überreden 3 (12/13/12), Willenskraft 2 (12/13/12), Handwerkstalent, welches sie für ihren Beruf nutzen 7

Kampfverhalten: Bürger kämpfen nur selten, sondern gehen gewalttätigen Konflikten möglichst aus dem Weg.

Flucht: Spätestens nach einer Stufe des Zustands *Schmerz* versuchen Bürger zu fliehen.

Modifikation für Kind: -3 KO, -3 KK, -6 LeP, -1 SK, -1 ZK 1; Klettern 5 statt 3, Kraftakt 1 statt 2, Verbergen 5 statt 3, Einschüchtern 0 statt 2; Waffenlos AT 7, PA 4; kein Dolch

Modifikation für Adligen: +1 KL, -1 FF; Menschenkenntnis 6 statt 4, Überreden 5 statt 3, Willenskraft 4 statt 2; Dolche AT 11, PA 6

Modifikation für Schauspieler: +2 CH; Sinnesschärfe 4 statt 2, Menschenkenntnis 6 statt 4, Überreden 7 statt 3

Modifikation für Freudenmädchen: +1 CH; Körperbeherrschung 6 statt 4, Selbstbeherrschung 6 statt 2, Menschenkenntnis 7 statt 4, Willenskraft 5 statt 2; Waffenlos AT 11, PA 6, Dolch AT 11, PA 6

Ritterin: siehe Seite 47

Die Schauspielerin

Namensbeispiel: Rojo Lamanga / Robará de Vermelac

Profession: durchschnittlicher Schauspieler



Motivation: berühmt zu werden, wenn schon nicht durch mäßiges Theaterspiel, dann doch zumindest durch den unvermeidlichen Heldentod

Agenda: sucht den großen, wahrscheinlich letzten Auftritt

Funktion: lustige Auflockerung der ernsthaften Lage; löst durch sein Ungeschick ungewollt schlimme Dinge aus; Freiwilliger, wenn es um ein echtes Alveranskommando geht, denn er sucht den großen Abgang

Hintergrund: ein mittelmäßiger Theaterspieler aus der zweiten Reihe beim Arivorer Theater

Fundort: Theater, Hesindetempel

Darstellung im Spiel: Sprich so, als würdest du große Monologe aus Theatertragödien vortragen. Nutze Ausrufe wie „Ach!“ und „Wehe mir!“


Schicksal: ein theatralischer Abgang voller Pathos und Opfermut

Sterbeszene: Tritt entweder durch einen dummen Zufall von der Bühne des Lebens ab, möglichst in einer Situation, die eigentlich gerade gar nicht sonderlich gefährlich ist, oder im Gegenteil besonders dramatisch.

»In einer kleinen Rolle wie der meinen muss man ein großer Künstler sein, um gesehen zu werden.«


Letzte Worte: »Der Rest ist Schweigen.«


Ereignisse und Orte in Arivor

Dieser Abschnitt beschreibt konkrete Ereignisse, oft gebunden an bestimmte Orte in Arivor, welche die Helden miterleben können. Sie sind nach einer möglichen Reihenfolge sortiert. Gerade bei den späteren Ereignissen wird zudem angemerkt, ob sie erst ab bestimmten **Eskalationsstufen** eingesetzt werden sollten. Teilweise wird auch durch einen  mit einer für die Eskalationsstufe stehenden römischen Ziffer angedeutet, wie sich das Ereignis bei höheren Eskalationsstufen schwieriger gestalten kann. Du kannst diese Schwierigkeit aber auch einsetzen, ohne die Eskalationsstufe zu beachten. Reihe die Ereignisse in diesem Fall so aneinander, wie du es für deine Gruppe passend erachtest.

Wenn im Folgenden von *Einstürzen*, *Springen*, *Klettern* etc. die Rede ist, greife einfach auf die entsprechenden Regeln im Abschnitt **Umgebungsgefahren** auf Seite 41 zurück.

Eskalationsstufe I (Nachbeben)

 Nachbeben erschweren die Situation und immer mehr gerettete Überlebende begleiten die Helden. **Ort der Zuflucht** (Seite 57) für Helden und deren Schutzbefohlene ist der Traviatempel. Hier können die Helden den Tod vieler Flüchtlinge beim Einsturz des Tempels gerade noch verhindern.

 Je nachdem wohin sich die Helden nun wenden, kannst du sie mit dem **Halben Freudenhaus** (Seite 59), dem **Verdrehten Hotel** (Seite 58) oder den **Schätzen aus Stahl** (Seite 59) konfrontieren.

Beispielhafter Ablauf

- Nach dem Einstieg geraten die Helden während der Katastrophe in das Arivorer Theater.
- Mit ihnen stürzen Dottora Meissini, Nepolemo ya Torese und Gaspare ya Stellona sowie weitere Überlebende ab. Nepolemo hat seinen linken Arm verloren und kann nur unter Mühen gerettet werden, doch dem Volk macht seine Präsenz Mut. Vom Theater aus koordiniert er Aufgaben und dient als Anlaufpunkt für die Helden. Jedoch ist abzusehen, dass Nepolemo aufgrund seiner zahlreichen Verletzungen bald sterben wird. Einige Ardariten bringen sein Schwert *Fulgur* aus der Stadt.*
- Die Helden sehen vom Theater aus die Lage des Hesindetempels und **retten die Schriften** (Seite 49) und die Hesindegeweihten.
- Zurück am Theater, unter anderem mit den Aufzeichnungen des Dichterkomturs *Comto Morguno von Schreyen*, erhalten die Helden vom Erzherrscher den Auftrag, wenigstens einige der wertvollsten Reliquien der Rondra zu bergen. Die Helden besuchen einige der **Heiligen Stätten des Goldenhelms** (ab Seite 52). Sie sind beim Tod der Turniermarschallin *Elvena d'Abbatanza* anwesend und werden Teil des Wunders zur Rettung der Heldenstatuen. In der Alten Burg schließt sich ihnen *Hardo Berlinghan* an.
- Unterwegs wird die Gruppe mit Umgebungsgefahren konfrontiert und es kommt zur **Beispiel-Bergrung der Casa Rovina** (ab Seite 51).

Eskalationsstufe II (Panik & Plünderung)

- Nach Konfrontationen mit Plünderern kommt es zur Begegnung mit dem **Bosparanjerkönig** (Seite 60) und dem Söldnerführer *Travian di Faffarallo*, der die Lage ausnutzt, um sich zu bereichern.

Eskalationsstufe III (Lava)

- Immer mehr Tote und Sterbende werden zum Borontempel gebracht. Wenn die Helden dies tun, erkennt Dottora Meissini dort ihren noch lebenden aber inzwischen völlig Wahnsinnigen Kollegen *Yagomil Montazzo*. Durch die **Theorien des Spinners** (Seite 56) erfahren sie mehr über die Asseln und Wühlschräte.

Eskalationsstufe IV (Gewitter)

- Als das Gewitter einsetzt, retten die Helden einige Überlebende der **überschwemmten Häuserzeile** (Seite 58).

Eskalationsstufe V (Schrecken der Nacht)

- Die Helden stoßen auf ein **Geisterhaus** (Seite 61) und werden damit erstmalig im Abenteuer mit Geistererscheinungen konfrontiert.
- Daraufhin müssen sie sich mit der Gefahr, die vom **Tor ins Nichts** (Seite 61) ausgeht, auseinandersetzen und ihr entgehen.

- Die Helden geraten immer wieder in **Angriffe der Asseln und Wühlschräte** (Seite 63).
- Als Finale geraten sie in ein **Nest** der unterirdisch lebenden Bies-ter (Seite 63).
- Nachdem sie bereits mehrfach Überlebende dorthin gebracht haben, verlassen die Helden schließlich selbst je nach gewähltem Weg die Stadt über ein **Rettendes Ufer** (Seite 63).

*Falls deine Helden versuchen, dem Erzherrscher mit magischen oder karmalen Mitteln zu helfen, oder ihm explizit das Leben retten möchten, hindere sie nicht daran. Nepolemo wird jedoch darauf beharren, dass sie ihre Kräfte besser nicht „an einen alten Mann verschwenden“. Mache aber eventuelle Heilungserfolge der Helden nicht zunichte, sondern lasse sie gewähren. Nepolemo kann später noch an anderer Stelle ums Leben kommen, oder er bleibt in eurem Aventurien einfach dank Einsatz der Helden am Leben. Im offiziellen Aventurien erliegt er jedoch seinen schweren Verletzungen.

Rettet die Schriften! (Hesindetempel, 16)

Hintergrund & Einstieg

Ganz in der Nähe des Theaters liegt der Tempel der Künste, der Hesindetempel Arivors. Die Helden können ihn als eines der ersten Gebäude sehen, wenn sie sich einen Weg aus dem Theater gebahnt haben. Sie erkennen direkt, dass der Tempel zwar noch steht, sich jedoch unmittelbar am Abgrund befindet. Der Boden unter ihm gibt jedes Mal stückweise nach, wenn wieder einige Felsbrocken und Erdreich in die Tiefe fallen. Dadurch hat der Tempel bereits jetzt eine gefährliche Schräglage erhalten. Die gesamte Geweihtenschaft, erkennbar an ihren grün-goldenen Roben, sowie Laiendiener und Tempelwachen rennen panisch immer wieder in das Gebäude hinein und wieder heraus. Sie tragen dabei offenbar Schriften aus der Tempelbibliothek ins Freie.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ungeschickt stolpert ein junger Geweihter aus dem Tempel, überladen mit schweren Schriftrollen. Ein paar taumelnde Schritte, dann fällt er der Länge nach hin und seine Rollen landen im Dreck. Hinter ihm stürmt gehetzt der Tempelvorsteher aus dem Gebäude: „Nicht ausruhen, Padrigol! Beeil dich, um der Allweisen Willen!“ Er packt ihn am Kragen und weiter geht es, zurück in den Tempel.

Die Situation am Tempel

Falls die Helden sich entschließen zu helfen, können sie das Chaos aus nächster Nähe miterleben.

Vor Ort sind alle acht überlebenden Geweihten dabei, Schriften aus dem Tempel zu bergen. Draußen türmen sich bereits hunderte von Büchern, Rollen, sogar einige Ton- und Steintafeln sowie Kunstgegenstände. Doch es werden immer weitere Werke herausgeholt.

Die Sammlung des Tempels

Im Tempel der Künste lagert eine unersetzliche Sammlung von Theaterstücken. Die Hesindegeweihten haben sich in den Kopf gesetzt, sie alle zu retten. Ihr Tempel wird aber innerhalb der nächsten halben Stunde einstürzen. Mit einer Probe zur Einschätzung auf *Steinbearbeitung (Maurerarbeiten)* kann ein Held dies vorhersagen.



I-III: Lasse die verbleibende Zeit kürzer ausfallen (beispielsweise 5 bis 10 Minuten weniger pro Eskalationsstufe).



IV: Spätestens in Eskalationsstufe IV sollte der Tempel durch die *Erdbeben*, die das Gewitter verursacht, endgültig abrutschen und in die Tiefe stürzen.

Die Geweihten

- Der Praetor ist Hochwürden *Bibractus Brigonetti* (Ende 60, weißer Rauschbart, beleibt, kurzsichtig mit zerbrochenem Brillengestell, durcheinander und altersstarrsinnig, rezitiert unentwegt aus den Schriftstücken, die er gerade aus dem Tempel rettet). Er organisiert die Bergungsaktion, hat jedoch aus Liebe zu den *Büchern* den Blick für die Gefahr verloren, in der er und seine Geweihten schweben.
- Scholar *Padriago* (17, schüchtern, tollpatschig) weiß um die Gefahr, traut sich aber nicht aufzubegehren und hilft dementsprechend panisch.
- Ihre Gnaden *Divia Santeria* (Ende 20, viele kleine Wunden, die sie gar nicht zu bemerken scheint, lösungsorientiert, einen kühlen Kopf bewahrend) ist eine Stimme der Vernunft, auf die der Praetor aber derzeit leider nicht hört.
- Die weiteren zwei Scholaren und drei Geweihten sind ebenso eifrig wie der Praetor darauf bedacht, die kostbaren Schriften zu retten, haben jedoch Zweifel und große Angst. Sie gehorchen aber den Anweisungen des Praetors.

Lösungsmöglichkeiten

Die Helden können die Lage am besten auf zwei Arten angehen: Entweder überzeugen sie den Praetor, dass nun genug Werke gerettet wurden und dass nun das Überleben der Geweihten an vorderster Stelle steht. Oder die Gruppe hilft tatkräftig mit, um die wertvollen Werke doch alle zu retten, bevor der Tempel einstürzt. Auch eine Kombination aus beiden Wegen ist möglich. Die Helden haben aber nur maximal eine halbe Stunde Zeit, bevor der Tempel in den Abgrund stürzt.



Überzeugungsarbeit

Brigonetti zu überreden ist schwer. Es ist dazu eine Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* gegen *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)* mit FW 12, 15/16/14 nötig, die für den Helden zusätzlich um 1 erschwert ist, weil der Praetor sehr an den Schriften hängt („Nein, die unersetzlichen Schriften! Lasst mich mit ihnen in die Tiefe stürzen!“). Auch bei Erfolg dauert das Gespräch einige Minuten.

Beinarbeit

Um jedes einzelne Werk zu retten, müssten sehr viele Personen auf die Schnelle rekrutiert werden. Über die QS von Proben auf *Körperbeherrschung (Laufen)* der einzelnen Helfer lässt sich aber festlegen, wie erfolgreich die Helden bei der Rettung zumindest der wichtigsten Werke waren.

Im Tempel

Vorhalle: überdacht und von drei Seiten mit Säulen umgeben. Die Säulen bröckeln und es kann zu *Einstürzen* kommen.

Kultraum: Die große Tempelhalle ist ebenfalls brüchig: Von sechs großen Statuen der Göttin sind zwei bereits umgestürzt, die anderen vier könnten es noch. Das Kuppeldach kann in Kürze einstürzen. Ein Tor führt zur Sakristei, eine steinerne Wendeltreppe in den Keller, zwei Holztreppe auf eine Galerie und zwei Türen zu den Bibliotheksräumen.

Sakristei: Wer durch die große Tür in den hinteren Bereich des Tempels tritt, traut seinen Augen nicht. Ein Abgrund führt nach einigen Schritten abrupt hinab in die Tiefe. Die Marmorplatte des Bodens steht schräg, einige

Säulen ragen hinauf, aber das Dach ist bereits in den Abgrund gerutscht. So ergibt sich eine schräge, gefährliche Terrasse. Einige Kultgegenstände, die Brigonetti als unersetzlich bezeichnet, rutschen auf den Abgrund zu. Mit einer Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* kann man sie retten.

Galerie: Einige Schriften liegen auf den Lesepulten und in Regalen auf der Galerie im ersten Stock. Die Treppen sind zerstört, sodass man hinauf und herab *Klettern* muss (5 Minuten Dauer für den Weg hin und zurück).

Bibliotheken: Die Hauptmenge der Schriften ist auf diese beiden Räume verteilt, darunter rare Werke wie die Aufzeichnungen des Dichterkomturs Comto Morguno von Schreyen und solche aus frühester Zeit, sogar ein 3.000 Jahre altes Stück aus Balan Cantara aus dem Güldenland. Es gibt einige verschlossene Schränke. Die passenden Schlüssel müssen die Helden entweder vom zerstreuten Brigonetti besorgen oder die Schränke *aufbrechen*.

Keller: Wenn die Helden glauben, dass sie oben aus den Bibliotheken bereits alles Wichtige herausgeholt haben, zeigt sich im Keller, wie falsch sie damit lagen. Hier lagern noch einmal so viele Werke, allerdings ist eine Wand hin zum Abgrund aufgerissen, sodass Werk für Werk herauszuflattern droht.



Die Helden können im Tempel ein von den Geweihten sichergestelltes und untersuchtes hexisches Artefakt finden, das 3 Ladungen des SPINNENLAUF-Zaubers mit QS 2 und je 20 Minuten Wirkungsdauer enthält. Als Dank für die Hilfe überlassen die Geweihten es den Helden, was weitere Rettungsaktionen erleichtern dürfte.

Beispiel-Bergung – Casa Rovina (beliebig platzierbar)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr arbeitet euch durch Schutt und über Geröll hinweg voran. Vor euch ragt eine Klippe weit in die Höhe. Direkt daneben steht, schräg wie eine Hexenhütte in Weiden, ein Patrizierhaus – oder vielmehr das, was davon übrig ist. Der Boden hat sich direkt darunter aufgetan, und das ganze Gebäude ist in den Riss hinabgestürzt. Ihr wollt daran vorübergehen, da hört ihr ein ersticktes Röcheln. „Hilfe!“, scheint darin jemand mit letzter Kraft zu rufen. Bei allen Zwölfen, in dieser Ruine sind Menschen begraben!

Dieses Haus stellt eine typische Rettungs- und Bergungsaktion in Alt-Arivor dar.

Außen

Beim Gebäude handelt es sich um ein steinernes Patrizierhaus mit rondrianischer Architektur. Die Front gleicht einer kleinen Burg. So wie sie, wenn auch schräg, dort vor den Helden steht, überwachsen mit Efeu und kleinen Zinnen auf dem Dach, könnte sie auch als idyllisch-romantische Ruine im Lustpark eines horasischen Adligen zu finden sein. Hier inmitten von Schutt und

Asche wirkt sie aber eher bedrohlich. Immer wieder fallen Steinbrocken heraus.

Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen)

1 QS – Es sind die Schreie von mehreren Menschen. Sie kommen aus dem Inneren.

2 QS – Es handelt sich vermutlich um 3 Personen. Sie befinden sich im hinteren Bereich, in einem der oberen Stockwerke.

3+ QS – Man hört eine kindliche Stimme, die erwachsene einer Frau und das Röcheln eines Mannes. Zwei davon kommen von hinten rechts an der Bergwand im zweiten Stock, die Frauenstimme erklingt weiter vorne, zentral im Inneren.

Probe auf Sinnesschärfe (Suchen)

1 QS – Die Vordertür ist durch einen Felseinbruch verkeilt. Man könnte sie aber gegebenenfalls *aufbrechen*. Im Erdgeschoss jedenfalls befinden sich keine weiteren Eingänge. Es gibt Fenster weiter oben.

2 QS – Die Fenster im oberen Bereich des Hauses könnte man erklettern. Es wäre auch möglich, sich von der Klippe oben an einem Seil auf das Dach herabzulassen.

3+ QS – Das Efeu sowie die Schutthaufen um das Haus machen das Klettern einfacher. Die Klippe oberhalb des Hauses ist über einen steilen Pfad recht problemlos erreichbar, auch dieser Weg ist also eine gute Option. Einige Schritt weiter hat sich eine weitere Erdspalte im Boden aufgetan. Durch ihn kann man vielleicht unterirdisch in Richtung Haus gelangen.

Wege hinein

Klettern

Nach den Regeln für *Klettern* mit einer Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* erleichtert um 1 gelangen die Retter in den ersten Stock. Eine weitere Probe (unmodifiziert) lässt einen Helden den zweiten Stock erreichen, eine dritte das Dach. Die Fenster jedoch sind schießschartenartig eng und teilweise verschüttet. Um sich hineinzuzwängen, ist eine Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* erleichtert um 1 nötig.

Abseilen

Ein Abseilen von der Klippe ist möglich, aber riskant. Es wird über *Klettern (Bergsteigen)* abgehandelt, Patzer könnten jedoch zu sehr tiefen Stürzen (Meisterentscheid bis zu 6 Schritt) führen. Auf dem Hausdach liegt eine Menge Schutt, weshalb die Regelung für *Erdrutsche* verwendet werden kann. Eine Treppe führt hinab ins 2. Obergeschoss.

Tür

Per *Aufbrechen* ist die Tür zum Erdgeschoss schnell zu öffnen. Dies setzt aber einen erfolgreichen *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* erschwert um 1 voraus und hat anschließend den *Einsturz* von Teilen des Obergeschosses (3W6 TP) zur Folge.

Erdspalt

Tatsächlich führt der Spalt unterirdisch bis zu einer Kellertür, ist aber so eng, dass man sich nur mit einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung* (*Entwinden*) hindurchschieben kann. Die Tür ist wie beim einfachen *Aufbrechen* mit *Kraftakt* (*Eintreten & Zertrümmern*) zu öffnen. Bei Erfolg beider Proben steht man im Keller des Hauses.

Gefahren im Haus

Keller

Hier haust der völlig verängstigte Hund des Hauses und greift an, falls man ihn nicht durch eine erfolgreiche Probe auf *Tierkunde* (*domestizierte Tiere*) oder auf andere Weise besänftigen kann, beispielsweise durch Nahrung oder Magie (Werte siehe **Regelwerk**, Seite 360).

Erdgeschoss

Von der Decke herab kommt es immer wieder zu *Einstürzen*. Die Treppe hinauf ist noch intakt und kann benutzt werden. Die Leichen der Hausherrin und einiger Diener liegen hier.

Obergeschosse

Die Hauptgefahr hier ist, dass der Boden unter den Füßen einbricht und man ein oder zwei Stockwerke tiefer stürzt (siehe *Stürzen*, die Höhe eines Stockwerks beträgt 3 Schritt, der Boden ist hart: +1 TP). Mitten im Haus muss ein Held eine 3 Schritt breite Erdspalte z.B. durch *Springen* überwinden. Darunter geht es 3 Schritt in die Tiefe. Vom ersten in den zweiten Stock gelangt man aufgrund der zerstörten Treppe nur durch *Klettern* (*Fassadenklettern*). Im zweiten Obergeschoss sind große Teile des Bodens zerstört, sodass die Retter sich *balancierend* fortbewegen müssen.

Die Verschütteten

Die Dienerin

Im 1. Obergeschoss, etwa in der Mitte, ist eine Hausdienerin unter Trümmern verschüttet. Sie ist verletzt (ca. 20 LeP verloren, sie benötigt *Heilung*) und durch einen *Kraftakt* (*Heben & Stemmen*) aus ihrer misslichen Lage zu befreien. Auch Magie oder ein angesetzter Hebel können helfen.

Der Hausherr und sein Kind

Im zweiten Obergeschoss an der hinteren Wand sitzt zusammengekauert ein völlig verängstigtes Kind (Beispielwerte siehe Seite 48). Der Vater ist in einem Hohlraum unter Schutt eingeschlossen. Er droht zu *ersticken*, wenn die Helden nicht schnell genug handeln: Der Hausherr hat bereits *Betäubung III* und in den nächsten Kampfunden drohen seine LeP durch Erstickungsschaden auf 0 zu sinken. Ihn zu befreien kann wiederum durch *Aufbrechen* erreicht werden (Sammelprobe auf *Kraftakt* (*Heben & Stemmen*) mit 1 KR Zeitintervall und 4 Versuchen).



Um das Ganze schwerer zu machen, kannst du es zu Nachbeben wie in Eskalationsstufe II kommen lassen. Dadurch kommt es zu noch mehr *Einstürzen* im Haus.



Leichter hingegen wird die Situation durch den Verzicht auf einige der oben geschilderten Schwierigkeiten. Die Personen könnten sich einfach im Erdgeschoss befinden, auf *Einstürze*, Schutt und andere Umgebungsgefahren kann verzichtet werden etc.

Die heiligen Stätten und Reliquien des Goldenhelms

Der Goldenhelm-Hügel und dessen Westhang, der zu Schwerterfeld gehört, stehen als eine zusammenhängende Felsinsel inmitten der Zerstörungen. Die Tempel und Burganlagen sind beschädigt, Spalten ziehen sich auch durch den Goldenhelm, aber der Hügel selbst und die Gebäude darauf sind nicht vollends zerstört. Da sich die meisten Rondraheiligtümer der Stadt hier befinden, drohen zahlreiche Reliquien und Tempelschätze verloren zu gehen oder sogar zerstört zu werden. Die Helden können, aus eigenem Antrieb oder beauftragt durch Nepolemo oder die Ardariten, nach den kostbaren Reliquien suchen.

Die Reliquien

Deine Heldengruppe kann versuchen, alle im Folgenden mit Aufbewahrungsort gelisteten Artefakte zu bergen.

Probe auf Götter & Kulte (Rondra) oder Geschichtswissen (Horasreich)

1 QS – Die Reliquien sind für den Ardaritenorden und die Rondrakirche sehr wichtig. Ihr Finder wird geehrt und reich belohnt werden.

☞ Das hochkarmale Senneschwert *Fulgur* ist stets in Händen von Nepolemo ya Torese.

☞ Der **Tempel der Heiligen Geron und Ardare (10)** beherbergt die Große Ruhmeshalle mit dem Register der rondragefälligen Recken. Es ist die höchste Ehrung für Helden, in dieses aufgenommen zu werden und danach eventuell eine eigene Säule zu erhalten. Im Tempel liegt auch die Phiole mit dem letzten Blutstropfen der Heiligen Ardare und sie können möglicherweise sogar den Schmerzenden Kelch mit dem Blut der Heiligen Lutisana und Bogumil bergen.

2 QS – Einige Reliquien wurden vor etwa 10 Jahren während des Thronfolgekrieges gestohlen, was den Anlass für die Schlacht von Westfar lieferte, in der Salkya Firdayon durch die Hand Travian di Faffarallos fiel.

☞ Das berühmte Grab, die Königinnenkammer Salkya Firdayons, liegt in einem **Gebeinhaus** hinter dem Tempel im Berg.

☞ In der **Hochburg der Ardariten (9)** werden Namensschwerter der Ardariten und Chroniken gelagert, darunter das *Armorium Ardariticum*, ein Kompendium über Kriegskunst, Kampfkunst und Waffen.

3 QS

- Die Totenmaske der Heiligen Ardare liegt im **Gebeinhaus** nahe der Königinnenkammer, ebenso wie ihr zerbrochenes Schwert.
- Die Aufzeichnungen des Dichterkomturs Comto Morguno von Schreyen findet man im Hesindetempel, dem **Tempel der Künste (16)**.

4+ QS

- Das von der Heiligen Sylvette gefertigte Zaumzeug St. Geron's hängt in Kristall eingefasst über dem Tor des **Palazzo Acano (11)**.
- Im **Tempel der Heiligen Geron und Ardare (10)** sind zudem ein Hauer des Chimärischen Ogers und einige Speerspitzen aus dem Chabab ausgestellt, die von den Speeren stammen, welche die Novadis einst gegen die rontraheilige Thalionmel schleuderten, als diese die Stadt Neetha verteidigte.



I-III: Du kannst die Helden auf dem Weg zu diesen Orten mit zahlreichen Umgebungsgefahren konfrontieren. Zwar ist der Goldenhelm relativ wenig von der Katastrophe betroffen, aber auch hier haben sich beispielsweise Erdspalten aufgetan. Durch die Nachbeben nehmen diese an Zahl und Breite zu und steigern, wie die nun auch hier auftretenden Feuerfontänen, noch einmal die Gefahr.



Für alle Reliquien gilt, dass auch die überlebenden Ardariten sie zu bergen versuchen. Die Helden können also mit Hilfe rechnen und müssen auch nicht alle Stücke selbst retten.

Tempel der Heiligen Geron und Ardare (10)

Der Rondratempel liegt zwischen der Ordensburg der Ardariten und dem Palast des Erzherrschers. Er ist mit beiden über je eine (eingestürzte) Galerie verbunden. Die überdachte, rechteckige Anlage wirkt trutzig, fast als sei sie selbst eine Burg mit klassischer Vorderansicht. Über eine Vortreppe erreicht man eine überdachte Säulenfront und kommt durch ein offen stehendes Tor von dort aus in die berühmte Ruhmeshalle. In den Seitenkapellen der Halle sind rontraheilige Reliquien ausgestellt, eine kleine Tür im hinteren Bereich führt zu einer Sakristei. Beide Galerien sind eingestürzt bzw. in ihrer Höhe verworfen. Man kann sie nur mit erfolgreichen Proben auf *Klettern (Fassadenklettern)* überwinden.

Ruhmeshalle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Haupthalle des Tempels ist gewaltig! Das Dach wird getragen von 100 Säulen, gleichmäßig aufgereiht in 5 Reihen zu je 20 Säulen zum Altar hin. In ihrer Schönheit und ihrem geometrischen Gleichmaß bewirkt die Halle beim Betenden ein Gefühl der Unendlichkeit.

Viele der Säulen sind den Abbildern berühmter Helden nachgestaltet, ein jeder in einer Pose, in der er seinen Teil dazu beiträgt, das schwere Dach auf seinen Schultern oder Armen zu stützen. Einige Säulen sind noch unbearbeitet und harren der Helden, die noch kommen mögen. Doch ihr seht, dass bereits die ersten der hier verewigten Helden diese Last nicht mehr tragen konnten und ihre Säulen eingestürzt sind. Über anderen bröckelt das Gestein des Dachs bereits verdächtig.

Am Altar

Fierlich ausgebreitet auf dem Altar liegt das Register der rontragefälligen Recken, eine Namensliste, welche die Taten all jener Kämpfer aufzählt, die im Sinne Rondras Außerordentliches geleistet haben und deren Taten dank der Aussage ehrenhafter Zeugen in Arivor bekannt wurden. Dieser Ort ist passend, um Elvena d'Abbastanza (Seite 17) anzutreffen. Die Turniermarschallin geht als Chronistin des Ordens gestreng weiter ihrer Pflicht nach und listet Heldentaten auf oder rettet die Rollen. Sie ist bereits schwer verwundet. Falls die Helden sich anbieten, das Register zu bergen, wird sie auch deren Namen als Retter der Liste mit aufnehmen und sich selbst als Zeugin eintragen.

Maßnahmen zur Stabilisierung

Es ist denkbar, dass die Helden versuchen werden, die Statik der Halle aufrecht zu erhalten oder zumindest die Beschädigung oder Zerstörung weiterer Säulen zu verhindern. Mit einer Sammelprobe auf *Steinbearbeitung (Steinmetzarbeiten, Zeitintervall 30 Minuten, 4 Versuche)* können mit geeignetem Werkzeug Säulen gestützt und repariert werden. Bei einem Teilerfolg (6 QS) bewahren die Helden zahlreiche Säulen vor der Zerstörung, auch wenn das Dach letztlich doch einstürzt. Mit einem vollen Erfolg (10 QS) können sie auch das Dach vor dem Einsturz bewahren.



I: Verringere die Anzahl der Versuche für Stabilisierungsmaßnahmen nochmals. Es kommt zu gefährlichen *Einstürzen*.



Rondra ist in diesen Hallen jedem gewogen, der sich mit Kampfesmut und Stärke für den Erhalt der Heldenbilder einsetzt. Sie verleiht demjenigen, der sich mutig beim Stützen oder sogar Auffangen von kippenden Säulen einsetzt, +2 auf *Krafttakt* wie bei einem Mirakel. Weiterhin erhält er dadurch die Fähigkeit, solche Säulen, auch wenn sie viele hundert Stein wiegen, per gelungener Probe auf *Krafttakt (Stemmen & Heben)* wieder aufzurichten. Die Helden werden also Zeugen (und Teil!) eines wahrhaftigen Wunder Rondras zur Bewahrung der Ruhmeshalle.

Seitenkapellen

Ardare-Kapelle: Die Kapelle direkt zur Linken des Stirnendes ist Ardare, der Schutzheiligen wider Verrat, geweiht. In einer goldenen Monstranz wird die Phiole mit dem letzten Blutstropfen der Heiligen Ardare aufbewahrt. Fresken stellen den Tod Ardare's dar, als sie den Rondratempel in Gareth gegen die Truppen der Priesterkaiser verteidigt.

Die Phiole ist sehr zerbrechlich. Mit einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* kann man sie weitgehend sicher transportieren. Jede QS sollte dazu einmal bei Umgebungsgefahren, bei etwaigen Patzern des Trägers in Körpertalenten und ähnlichen Situationen verhindern, dass die Phiole zerbricht.



Sie kann ihrem Träger, so er rontragefällig handelt, auf karmale Weise oder durch ihre Symbolik helfen. Der Held kann in diesem Abenteuer nur noch maximal die dritte Stufe des Zustands *Furcht* erreichen.

Alle darüber hinaus gehenden Stufen *Furcht*, können ignoriert werden. Beim Vorzeigen der geretteten Reliquie vor Arivorer Bürgern wird auch deren Furcht einmalig um eine Stufe gesenkt, sie erhalten neuen Mut und verlieren ihre Zweifel. Dies hat vor allem rollenspielerische Auswirkungen, wirkt aber auch wie die Liturgie *ERMUTIGUNG* mit QS 4 (MU +2, AT +2).

Lutisana-Kapelle: Gegenüber liegt die bei Eintreffen bereits völlig zerstörte Kapelle, in der einst der Schmerzens Kelch stand, der das Blut der Heiligen Lutisana und Bogumil während ihrer Martyrien auffing. Der Kelch ist nicht mehr zu finden und bleibt verschollen.



Zahn und Speerspitzen können als improvisierte Waffen mit 1W6+1 und AT/PA-Mod von -1/-3 geführt werden. Nach Meisterentscheidung können sie während dieses Abenteuers einmalig doppelten Schaden bei der Verteidigung gegen Unschuldige (Speerspitzen) oder im Kampf gegen Monstren wie die Asseln (Ogerzahn) anrichten.

○ **Gerons-Kapelle:** Wandbilder zeigen die sieben Haupttaten sowie viele kleinere Taten des Heiligen. Zwar liegen seine Gebeine nicht in Arivor, doch liegt in einem prachtvoll verzierten, gläsernen Schaukasten der Hauer des Chimärischen Ogers, der Bestie, die Geron in seiner zweiten großen Heldentat mit zwei Hieben der Götterklinge Siebenstreich tötete. Der große, gebogene und hässliche Zahn wurde dem Monster beim ersten Schlag aus dem Maul geschlagen.

Thalionmel-Kapelle: Der Schutzheiligen Neethas und der Verteidigung gegen eine Übermacht wurde ebenfalls eine Kapelle geweiht. Einige alte rostige Speerspitzen aus dem Chabab haben angeblich den Novadis gehört, welche durch ein Rondrawunder vom Fluss ertränkt wurden, als Thalionmel die Stadt gegen sie verteidigte.

Weitere Kapellen: In den sechs weiteren Kapellen an den Seiten des Tempels werden verschiedene Lokalheilige verehrt. Einige sind auch Stiftungen von Adelsfamilien und dienen der Ehrung ihrer Ahnen.

Aufmerksame Helden können per *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* auf einem der Bilder erkennen, wie Geron neben großen insektoiden Monstern auch gegen Asseln und Wühlschräte kämpft. Dabei hält er sie offenbar mit Feuer auf Distanz – ein möglicher Hinweis für die Helden auf die Lichtempfindlichkeit dieser Wesen.

Sakristei und Priesterräume

Hinter der Ruhmeshalle liegen einige Räumlichkeiten, die den Priestern vorbehalten sind. Hier werden weitere sakrale Gegenstände, Priestergewänder und Ähnliches aufbewahrt. Weiterhin gibt es einen Gang mit Zugang zum hinteren Hof des Tempels. Über diesen weitläufigen Platz wiederum gelangt man auch zum Gebeinhaus im Goldenhelm.

Das Gebeinhaus im Goldenhelm

Zugang

Hinter dem Rondratempel zum Goldenhelm hin wurde ein Gebeinhaus in den Berg gebaut. Hier werden die sterblichen Überreste vieler gefallener Ardariten aufbewahrt. Königin Salkya Firdayon war ebenfalls eine Ordensschwester und hat eine eigene Kammer innerhalb der Gruft. Der Zugang zum Gebeinhaus erfolgt durch ein aus den Schwertklingen der hier Begrabenen angefertigtes Gittertor, das sich aber schon auf den ersten Blick als nun völlig verbogen erweist.

Das Gitter ist verbogen und verschlossen. Per *Aufbrechen* oder *Schlösserknacken (Bartschlösser)* in einfacher Erfolgsprobe kann sich ein Held Zutritt zum Gebeinhaus verschaffen. Bei Misserfolg kann man sich aber leicht am Klingengitter verletzen (1W6+1 SP).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet einen kleinen Andachtsraum, der ganz offenbar Rondra geweiht ist. Die Wände sind mit uralten Wappenschilden geschmückt und auf dem Altar an der Stirnseite prangt eine Statue, welche die Kriegsgöttin mit Blitz und Schild darstellt. Unter dem Altar führen steinerne Treppen hinab.

Kapelle

Beim Gebeinhaus handelt es sich um einen sogenannten *Karner*: Die obere Ebene, die man durch den Eingang betritt, dient als Andachtsraum. Die Steintreppe führt in das eigentliche Ossuarium, das Gebeinhaus.

Die Helden sind im Begriff, in eine offenbar geweihte Stätte einzudringen und Reliquien daraus zu entwenden. Zwar tun sie dies, um die Stücke zu retten, jedoch wäre es angebracht, hier im Andachtsraum oder im Ossuarium um Verständnis und Vergebung für die an sich ehrenhafte Tat zu bitten sowie sich mit Respekt durch das Gewölbe zu bewegen. Tun sie dies nicht und gebärden sich stattdessen wie bessere Grabräuber, dann kannst du von Helden, die die Totenruhe nicht achten, an dieser Stelle einen Schicksalspunkt einfordern. Er gilt für dieses Abenteuer als bereits verbraucht.

Ossuarium

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Treppen hinabgeht, bietet sich euch ein schauriger Anblick: Die Wände hier bestehen nahezu vollständig aus aufgetürmten Schädeln und Knochen. Im flackernden Fackellicht scheinen sie euch aus leeren Augenhöhlen anzublicken und zu fragen, wer ihre Totenruhe stört und weshalb.

Erkundung des Ossuariums

Das Ossuarium besteht aus wenigen kleinen Räumen und Gängen, die man schnell erkundet hat. Wie beschrieben sind überall vom Boden bis zur niedrigen Decke Gebeine gestapelt, die zu Rondrageweihten, Ardariten und Rittern der vergangenen Jahrhunderte gehören.

Die Totenmaske Ardares

Durch eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* mit 5 Minuten Dauer finden die Helden die Totenmaske: Am Ende eines Ganges blickt sie ihnen aus einer Nische über einem kleinen Schrein entgegen. Die Gesichtslarve wurde anhand einer Gipsform in Gold erstellt und zeigt deutlich und fein die Gesichtszüge der Heiligen. Die Reliquie kann problemlos entwendet werden.



II: Es ist denkbar, dass die Helden nicht allein im Gebeinhaus sind. Möglicherweise wollen drei Grabräuber (Werte wie Plünderer, Seite 44) die wertvollen Reliquien ebenfalls bergen und später teuer verkaufen. Womöglich haben sie die Totenmaske bereits an sich genommen.



V: Wenn die Helden erst spät diese Mission in Angriff nehmen, hat sich durch enge, beim Unglück geöffnete Erdspalten stattdessen eine Assel (Werte siehe Seite 45) in die Kammer vorgearbeitet.

Salkya Firdayons Königinnenkammer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Licht fällt in die niedrige, aber prunkvolle Grabkammer. Jedes Relief, jede der kleinen Säulen und jede der Beigaben zeugen von tiefer Verehrung für die Königin und Heilige. In der Mitte der Kammer zwischen vier kleinen Säulen steht der steinerne Sarkophag Salkyas.

Die Grabkammer wurde vor etwa 10 Jahren angelegt. Ihre Wände sind im Gegensatz zum Rest der Anlage nicht mit Gebeinen ausgelegt, sie ist ganz allein Salkyas Andenken gewidmet.

- Die Kammer ist ausgestattet mit wertvollen Grabbeigaben, die den Blick sofort auf sich ziehen. Eine gelungene Probe auf *Götter & Kulte (Rondra)* lassen sie aber wenig rondrianisch erscheinen. Es handelt sich eher um prunkvollen Schmuck, Goldkelche und Ähnliches, sicher einer Königin würdig, aber für eine Ardaritin meist mit zu wenig Glaubensbezug.
- Ausnahme sind die an den Wänden prangenden Namensschwerter der tapferen Ardariten, die an Salkyas Seite in der Schlacht fielen. Per *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* kann festgestellt werden, dass keines davon je zerbrochen ist, Salkyas Waffe müsste es aber sein. Ab QS 2 fallen verschiedene leicht unregelmäßige Winkel auf, in denen einige der Waffen hängen. Das könnte aber durch die Katastrophe verursacht worden sein. Ab QS 3 wird offensichtlich, dass die Schwertspitzen auf Abbildungen von Salkyas Wappen (zwei Schwerter) im Relief deuten.



- Der Sarkophag ist mit einem Abbild Salkyas versehen. Er kann durch ein einfaches *Aufbrechen* geöffnet werden, ist allerdings leer.
- Die Wand ist ganz von einem Relief von Salkyas letzter Schlacht bedeckt. Studiert man es eingehender, kann man per *Sinnesschärfe (Suchen)* entdecken, dass mehrfach Salkyas Wappen (zwei Schwerter) dargestellt ist. Diese Wappen können in die Wand eingedrückt werden.

Drücken die Helden alle Wappen in die Wand, öffnet sich ein Geheimfach. In diesem liegen die Gebeine und das zerbrochene Schwert Salkyas, welche die Helden nun bergen oder wahlweise auch, auf diese Art geschützt, hier belassen können.

Als weiterer Schutz vor Grabräubern wurden die materiell augenscheinlich wertvollen, aber kultisch unwichtigen Gegenstände offen im Grab ausgestellt.



Mit der Bergung dieser Reliquien haben die Helden einen gewaltigen Vorteil bei der Interaktion mit jedem aufrechten Arivorner, denn die Verehrung für die Königin und Heilige ist groß. Proben auf gesellschaftliche Talente sind nach Meisterentscheid gegenüber solchen Bürgern um 2 erleichtert. Auch sind die Bürger weitaus eher bereit, ihr Leben für die Helden zu riskieren, wenn sie wissen, dass sie es tun, um das Gedächtnis an die Königin zu wahren.

Weitere Schauplätze auf dem Goldenhelm Hochburg der Ardariten (9)

Wenn die Helden hier eintreffen, sind zahlreiche Ardariten bereits dabei, alle wertvollen und wichtigen Funde aus der Burg in Sicherheit zu bringen, darunter das *Armorium Ardariticum*. Sie werden offiziell keinen Zugang zur Burg erhalten, können aber natürlich das Chaos nutzen, um sich einzuschleichen.

Die Hochburg und die Bergung der Schätze dort durch die Ardariten sollen zeigen, womit die noch überlebenden Ardariten derzeit neben der Rettung der Stadtbewohner beschäftigt sind und für die Helden kein Schauplatz sein. Falls die Helden sich dennoch Zutritt verschaffen, kannst du sie nach Belieben Funde wie alte Chroniken und wertvolle Waffen machen lassen. Bedenke aber, dass karmale Fähigkeiten nur in der Hand von ehrenhaften, roudragläubigen Helden eine Wirkung haben – und für Diebe gilt das mit Sicherheit nicht. Diese könnten viel mehr sogar nach deiner Entscheidung einem göttlichen Fluch ausgesetzt werden.



Palazzo Acano (11)

Über dem Tor des Palazzos ist das in Kristall gefasste Zaumzeug von St. Geron aufgehängt. Durch die Erschütterungen hängt es aber derzeit nur noch locker an einem Nagel und droht, zu fallen und dabei zu zersplittern.

Bergung des Zaumzeugs von St. Geron

Um das Zaumzeug vor der Zerstörung zu bewahren, müssen die Helden Vorsicht walten lassen. Egal, wie sie es anstellen, ob sie *Klettern*, ob sie versuchen, es mit einer Stange abzuhängen oder Ähnliches tun: Sie haben nur eine einzige (passende) Probe, bei deren Misslingen das zerbrechliche Gebilde herabfällt und zersplittert. Das Zaumzeug landet im Dreck und schon beim ersten Aufnehmen zerfällt das uralte Leder in mehrere Teile.

Alte Burg (12)

Schon wenn sich die Helden der Burg auf dem Gipfel des Goldenhelms (teils notwendigerweise *kletternd*) nähern, erkenne sie, dass diese stark in Mitleidenschaft gezogen wurde. Erdverwerfungen haben die Mauern auseinandergeschoben, Spalten klaffen dazwischen und es gibt Höhenverschiebungen.

Die Theorien des Spinners (Boron- und Marbotempel, 8)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch das eingestürzte Erdreich liegt der Borontempel in atemberaubender Lage direkt am Abgrund, wo sich einst das südliche Saladania befand. Wind pfeift durch die Schlucht vor seinen Toren, Steine bröckeln hier und da immer noch vom Fels. Eines steht fest: Dieser Tempel wird nicht leicht zu erreichen sein.

Vor dem Tempel jedoch erfüllen die Geweihten ihre Pflicht und tragen zahlreiche Tote durch eine Pforte in die Gräbänge im Inneren des Goldenhelms.

Der Boron- und Marbotempel ist ein wichtiger Anlaufpunkt, wenn auch vor allem für die traurige Aufgabe, Tote und Sterbende hier abzuladen. Hilfe ist jederzeit willkommen und Freiwillige werden sofort eingespannt. Die Helden gelangen womöglich hierher, um einem Toten die letzte Ehre zu erweisen, oder um einen Sterbenden seinem letzten Wunsch entsprechend hierher zu bringen.

Der Tempel

Der Tempel in der üblichen Form eines gebrochenen Rades liegt direkt am Abgrund. Hinter dem Halbrund geht es steil in die Tiefe, davor führt nun nur noch ein schmaler Pfad entlang des Goldenhelms zur Pforte mit den Grabgängen sowie um den Goldenhelm herum.

Um zum Tempel zu gelangen, ist ein gefährlicher Ab- oder Aufstieg nötig, der mit *Klettern* oder *Balancieren* am Abgrund bewältigt werden kann. Bei einem Absturz droht der sichere Tod. Leichen werden, in Tücher eingehüllt, an Seilen von oben den Hang herabgelassen und von den Geweihten dann in den Berg getragen.

Der verrückte Gelehrte

Falls die Helden ihre Hilfe anbieten, weisen die überforderten Geweihten ihnen dankbar die Aufgabe zu, sich um „den Irren“ zu kümmern. Im Tempel treibt ein wild

Yagomil mag ein Spinner sein, aber in diesem Fall hat er zumindest teilweise recht. Es leben tatsächlich Wesen in der Tiefe, Wühlschraten und Asseln, und sie werden an die Oberfläche kommen. Möglicherweise sind die Helden einigen von ihnen bereits schon begegnet. Wenn die Helden ihn festzuhalten versuchen, wird er nur noch panischer auf seinen wirren Theorien beharren, dass die „Schrecken aus der Tiefe“ nur darauf warten, „die gesamte Menschheit zu verschlingen“.

Lass dich davon überraschen, was deine Helden tun, um den Irren zu beruhigen. Dies kann auf vielerlei Weise geschehen: Gewalt und Fesseln, Magie, Götterwirken oder sanftere Methoden wie *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* oder *Heilkunde Seele (Unterdrückung von Ängsten)*. Proben auf Überreden (Manipulieren) oder *Einschüchtern (Drohung)* wirken nur kurzfristig. Yagomils *Willenskraft* (FW 9, 14/16/12) ist nicht zu unterschätzen. Sie kommt bei allen Versuchen, ihn zu beruhigen, als Vergleichsprobe zum Einsatz, auch wenn die Helden nur sein Bestes im Sinn haben.



Falls die Helden Hilfe benötigen, wendet sich ihnen ein völlig ausgezehrtter Borongeweihter zu und wirkt einen **BANN DER FURCHT**, der Montazzo zumindest vorerst ruhig stellt.

Ist der Irre erst einmal beruhigt, können sich die Helden ein wenig mit ihm unterhalten. Er schildert seine Theorien, erkennt auch Dottora Meissini, seine „überaus geschätzte Kollegin“, wieder und kann Hinweise auf die Wesen unter der Erde geben. Das Gespräch entwickelt sich dabei immer mehr zu einer wissenschaftlichen Diskussion, bei der sich die beiden Forscher ihre Theorien um die Ohren hauen. Sobald sie sich deiner Meinung nach lange genug unterhalten haben, kommt es zu einem Aufruhr beim Eingang zu den Gräbern.



herumtollender Mann sein Unwesen. Er springt von Fenster zu Fenster, blickt hinab und ruft Dinge wie „Sie werden kommen, natürlich werden sie das!“ oder „Die Wesen aus der Tiefe, sie holen uns alle! Will mir denn keiner glauben? Wir müssen fort!“.

Wenn Dottora Meissini bei den Helden ist, erkennt sie *Yagomil Montazzo* (Ende 40, zerzauste Haare, verdreht, wirres Gebrabbel von sich gebend), einen vielverachteten Forscher, der in ihren Augen nur vorgibt, ein Gelehrter zu sein. Er hat ihre Theorien ins Lächerliche gezogen und um Ammenmärchen erweitert, sodass sie gar nicht gut auf ihn zu sprechen ist.

Die Gräber im Berg

Aus den Grabkammern im Berg stürmen plötzlich entsetzte Geweihte und andere Helfer. Sie rufen etwas von Monstren und Dämonen.

Eine Befragung ergibt, dass sie im dunklen Stollen einem Wesen begegnet sind, das überaus monströs war und bei dem es sich laut ihrer Aussage nur um einen leibhaftigen Dämon handeln kann. Sie können ansatzweise einen Wühlschrat (siehe Seite 44) beschreiben. Viel gesehen haben die Befragten jedoch nicht und schmücken ihre Beobachtungen angstvoll mit vielen falschen Details aus.

Wenn die Helden hineingehen, können sie dem Stollen bis dorthin folgen, wo die erschreckten Träger eine Leiche haben liegen lassen. Blutspuren führen die Helden von dort bei gelungener Probe auf *Fährtsuchen (Tierische Spuren)* zu der Leiche einer tüchtigen Helferin, die offenbar durch stumpfe Gewalteinwirkung starb. Der Körper der Toten ist noch warm, sie hat sich wohl bis in eine der zahlreichen Nischen geschleppt, um dort Schutz zu suchen. Im Dunkel der Gänge können die Helden auf einen tobenden Wühlschrat treffen. Die Werte findest du auf Seite 44.



III: Aus einer aufgebrochenen Erdspalte dringt **Lava** aus der Tiefe an die Oberfläche.



V: Falls es draußen bereits dunkel geworden ist, kann es sein, dass weitere Asseln und Wühlschraten den Tempel angreifen, während die Helden im Inneren sind. 1W3 Wühlschraten klettert in diesem Fall die Felswände hinauf, während 1W6 Steinasseln aus dem Berginneren in die Grabkammern eindringen. Die Helden befinden sich also zwischen zwei Gefahren und haben zudem zahlreiche Unschuldige, einschließlich dem erneut hochpanischen *Yagomil*, um sich herum, die sie schützen müssen.

Ein Ort der Zuflucht (Traviatempel, 4)







Der Traviatempel entwickelt sich schnell zum scheinbar sicheren Hafen für Flüchtende. Sie hoffen, im Schutz der Göttin hier Sicherheit zu finden, auch wenn der Tempel am Rande eines großen Risses steht. Das Ereignis rund um den Traviatempel behandelt die Gefahr der Nachbeben und weitere *Erdbeben*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von außen seht ihr auf den ersten Blick, was den frommen Betenden im Inneren des Traviahauses verborgen bleibt: Der Tempel liegt verdächtig nahe am Abhang, und immer wieder bröckeln große und kleine Steine vom Untergrund direkt daneben ab. Die Menschen im Tempelinneren werden nicht mehr lange in seinen Mauern sicher sein ...

Der Konflikt

Das Problem besteht hier vor allem darin, dass die Priesterin *Melissolia Cordovi* (Anfang 30, orangene Traviatracht, unablässig singend oder betend, verklärtes Lächeln) ihren Mann *Antaris* beim Unglück verlor. Als göttliches Paar wurde der Tempel von beiden geführt, er war jedoch der deutlich erfahrenere Geweihte. Durch ihre Unerfahrenheit und ihren Verlust ist *Melissolia* gleich doppelt ungeeignet für die Verantwortung, die nun auf ihren Schultern lastet. Sie steht am Rande eines nervlichen Zusammenbruchs und steigert sich in den Irrglauben hinein, *Travia* werde alle Anwesenden retten, wenn sie nur alle intensiv genug beten und singen. Leider ist dies für die Flüchtlinge außerordentlich gefährlich, denn der Tempel wird in den nächsten 20-30 Minuten in die Tiefe stürzen und alle dann noch Anwesenden in den sicheren Tod reißen. Um die Menschen dennoch zu retten, sind mehrere Wege möglich:

-  **Melissolia überzeugen:** Der vielleicht schwierigste Ansatz ist es, der Priesterin klarzumachen, dass sie auf einem Irrweg ist. Die Menschen glauben ihr und bleiben trotz der Beben momentan hier, weil *Melissolia* als oberste Traviageweihte des Tempels eine wichtige Instanz darstellt und man auf ihr Wort vertraut. Sie versichert allen, unter dem göttlichen Schutz *Travias* könne ihnen nichts geschehen. Die verbissene Geweihte kann aber durch eine Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)* oder *Heilkunde Seele*, jeweils erschwert um 2 wegen ihrer verbohrtten Haltung, gegen ihre *Willenskraft* (FW 7, 14/13/14) umgestimmt werden.
-  **Die Gläubigen überzeugen:** Die Helden werden auf diesem Weg nicht alle Anwesenden retten, können aber zumindest Teilerfolge erzielen. Pro QS in Proben auf *Bekehren & Überzeugen (Öffentliche Rede)* mit Dauer von 5 Minuten kann man 5% der Gläubigen überzeugen, das Gebäude zu verlassen. Die letzten 20% wird man jedoch nur bei einem Kritischen Erfolg dazu bewegen können.
-  **Gewalt und Drohungen:** Es ist möglich, die Gläubigen herauszuzerren oder mit Drohungen aus dem Tempel zu treiben. Eine Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* kann wiederum je QS 5% der Betenden retten. Jedoch wird *Melissolia* sich entschieden gegen solcherlei Umtriebe in ihrem Tempel stellen.
-  **Magie und Götterwirkungen:** Gleich eine ganze Reihe von Zaubern und Liturgien (*BANNBALADIN*, *BLICK IN DIE GEDANKEN*, *GROSSE GIER*, *SOMNIGRAVIS* oder die Liturgien *BANN DER FURCHT* oder *GÖTTLICHES ZEICHEN*) können in dieser Situation helfen. Wenn deine Spieler entsprechende Ideen haben, unterstütze dies.
-  **I:** Während dieser Eskalationsstufe sind die Gläubigen noch sicher. Womöglich bringen die Helden sogar selbst Gerettete hierher. Bei gelungener Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* ist allerdings erkennbar, dass *Melissolias* Predigten und Zuspruch bereits gefährlich fanatische Züge zeigt.
-  **I:** Die Zeit bis zum Einsturz beträgt aufgrund der Nachbeben und Erschütterungen nur noch 10-20 Minuten und es bleibt deutlich weniger Zeit, die Schutzsuchenden zu retten.



Im Tempel

Im Inneren des Tempels, der am Rande der Pilgerstadt in Richtung Turnierfeld steht, sind sicherlich hunderte Flüchtlinge versammelt. Unter der Aufsicht einer Priesterin in der orangenen Kutte einer Traviageweihten stimmen sie fromme Gebete und ermutigende Lieder an. Immer wieder kommt es zu Erschütterungen, Kinder weinen, Betende horchen verschreckt auf, doch die Priesterin und ihre beiden Helfer machen beruhigende Gesten und stimmen weitere Choräle und Gebete an.

Die überschwemmte Häuserzeile (Aquädukt, 18)

Im Nordosten der Stadt ist eine komplette Häuserzeile in einen Hohlraum eingebrochen. Sie ist von allen Seiten von 10 Schritt hohen Felsmauern umringt, sodass sie ein Bassin bildet. Die Helden können dies aus erhöhter Position deutlich sehen. Sichtbar ist auch das hier von Nord nach Süd verlaufende Aquädukt, das ebenfalls mit der Häuserzeile abgebrochen ist. Das Wasser jedoch fließt weiter hindurch und ergießt sich als Wasserfall in das Bassin. Von unten sind die Hilfeschreie zahlreicher Menschen zu hören. Viele sind unter Trümmern eingeklemmt und ihre Körper befinden sich bereits zur Hälfte unter Wasser.

Das steigende Wasser

Es wird sicherlich noch eine ganze Weile dauern, bis das große Bassin ganz mit Wasser gefüllt ist. Für jene jedoch, die unten am Boden feststecken, wird der Wasserspiegel bald so hoch steigen, dass sie ertrinken. Die Helden haben bei Eintreffen etwa 25-30 Minuten Zeit, um die Unglücklichen zu retten.

Bergung im Bassin

Es ist möglich, durch *Klettern* hinunter ins Bassin zu gelangen. Ein Sturz kann jedoch bis zu 10 Schritt in die Tiefe gehen. Seile oder anderes Werkzeug leisten beim Klettern gute Dienste. Der Abstieg dauert etwa 10 Minuten, je nach QS geht es auch schneller. Unten sind insgesamt 2W6+4 Menschen eingeklemmt, die Hälfte davon aber so hinter Trümmern versteckt, dass man sie erst mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* von 3 Minuten Dauer finden muss. Ein Opfer kann danach per *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* oder *Schwimmen (Tauchen)* gerettet werden. Bereits unter Wasser festgeklemmte Personen sind nur noch durch *Schwimmen (Tauchen)* erleichtert um 2 zu befreien. Bei ihnen greifen außerdem die Regeln zum *Ersticken*. Misslungene Proben zur Rettung bedeuten je einen Zeitverlust von 2 Minuten.



I: Erschütterungen des Bodens und ins Bassin fallende *Einstürze* machen die Bergung noch schwieriger. Auch die Anzahl eingeklemmter Opfer kann höher angesetzt werden.



III: Eine unterirdische, noch aktive Magmakammer bricht auf. Die herausdringende Lava erhitzt das Wasser binnen 10 Minuten soweit, dass es kocht, was je KR 1W6 SP bei allen anrichtet, die sich darin befinden.



IV: Besondere Dramatik erhält die Rettungsaktion, wenn sie zeitgleich mit dem Beginn des Starkregens während des Gewitters einsetzt. Dieser lässt den Wasserpegel noch schneller steigen. Die Helden haben nur etwa 15 Minuten für Rettungsaktionen Zeit.



I: Die Beben könnten Erdspalten aufgerissen haben, durch die das Wasser abfließt, sodass mehr Zeit bis zur Rettung bleibt (z. B. 45 Minuten).

Das Aquädukt zerstören

Falls die Helden den Wasserzufluss blockieren wollen, gibt es auch dazu Möglichkeiten. Das Aquädukt ist etwas weiter nördlich zur Stadtmauer hin bereits stark beschädigt. Ein Pfeiler steht zudem auf Boden, der schon bröckelt. Die Helden können hier nachhelfen, um einen Bogen des Aquädukts in die Tiefe zu reißen. Neben magischen Mitteln kann dies wie ein *Aufbrechen* mit einer *Sammelprobe* auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)*, Zeitintervall 5 Minuten und 6 Versuchen gehandhabt werden. Geeignetes Werkzeug ist aber vorausgesetzt. Bei einem Teilerfolg fließt ein Teil des Wassers nicht mehr ins Bassin, sodass die verbleibenden Minuten einmalig verdoppelt werden. Bei einem vollen Erfolg wird das Aquädukt eingerissen und das Wasser fließt irgendwo weiter nördlich an ungefährlicher Stelle ab. Der Zeitdruck ist damit zumindest bis zum Einsetzen des Regens aufgehoben.

Das verdrehte Hotel (Hotel Siebenstreich, 14)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr nähert euch einem großen Haus, bei dem euch sofort klar wird, was damit nicht stimmt: Es steht auf dem Kopf. Ein Blick hinauf zur Klippe zeigt, dass es von dort herabgekippt und dann offenbar auf seinem Dach gelandet ist, wobei das oberste (jetzt unterste) Stockwerk regelrecht zermalmt wurden. Der breite, mit Säulen geschmückte Eingang, der nun sechs Stockwerke über euch prangt, lässt euch das Gebäude erkennen: Es handelt sich um das einst noble Hotel Siebenstreich.

Weshalb ins Hotel?

Gründe, sich in das Hotel zu begeben, gibt es zahlreiche. Verschüttete liegen noch eingeklemmt und verletzt in den einzelnen Stockwerken und rufen um Hilfe. Besonders im Falle der Einstiegsvariante **Salonlöwen** haben die Helden in der Suite womöglich noch ihr Hab und Gut gelagert. Vielleicht haben sie auch Bekanntschaft mit der Familie dell'Accorda geschlossen und möchten diese retten. Die Tochter der Besitzer Lessandra dell'Accorda (Seite 17) kann sich hier befinden, falls die Helden sie nicht bereits im Theater getroffen haben. Womöglich laufen die beiden Hündchen der Hotelierstochter solange um die Helden herum und jaulen herzerzerrend, bis sie endlich zur Hilfe eilen. Die Hunde kennen den Weg zur Verschütteten und führen die Helden dorthin. Für den jungen Jucco von Tomrath (Seite 16) wäre es jedenfalls eine Heldentat, die ihm nicht nur die

Anerkennung seines Vaters, sondern auch Lessandras unsterbliche Liebe sichern würde, wenn er die Maid in Nöten aus der Ruine errettete.

Die Helden können problemlos über ein Fenster ins Innere gelangen. Das Hotel war einst sieben Stockwerke hoch (Erdgeschoss mitgerechnet). Jede Etage ist nach einer der Heldentatentaten benannt, die der heilige Geron mit der Götterklinge Siebenstreich vollbrachte, und ist im entsprechenden Stil eingerichtet:

Die Suite „Drache von Phecadien“

Ganz unten liegt nun die Suite „Drache von Phecadien“, die in klar kaufmännisch geprägten, aber überaus luxuriösen Grangorer Stil eingerichtet war. Davon sind fast nur noch Geröll und Trümmer übriggeblieben, die Suite ist nahezu zermalmt. Das Stockwerk ist einfach zu erreichen, im Inneren müssen die Helden jedoch durchweg kriechen.

Was von dem hier möglicherweise gelagerten Hab und Gut der Helden noch zu gebrauchen ist, kannst du entscheiden. Du solltest deinen Spielern aber die Chance geben, zumindest wertvolle Stücke noch zu retten, darfst ihnen dabei aber durchaus Gefahren wie *Einstürze*, rutschige Schutthaufen und wegzuräumende Steinbrocken in den Weg legen. Da sie hier nur kriechend vorankommen, werden Proben auf *Körperbeherrschung* (*Entwinden*) gefordert. Auch ein adliger Gast könnte hier um Hilfe rufen und seiner Rettung harren.

Suiten und Einzelzimmer der mittleren Stockwerke

- Das „**Simyala**“-Stockwerk ist leicht durch Fenster auf beinahe Bodenhöhe erreichbar. Die Bezeichnung leitet sich von der legendären zerstörten Hochelfenstadt ab, in der Geron einst den Basilikenkönig bezwang, eine scheußliche Bestie. Die Etage beherbergt verschnörkelte, in elfischem Stil eingerichtete Suiten.
- Darüber (früher darunter) liegt das „**Chababbia-ta**“-Stockwerk, das im Stil des wilden Südens mit einem Hauch von Verruchtheit eingerichtet ist und an den Wurm von Chababien erinnern soll. Es ist relativ einfach, noch ohne zu klettern, erreichbar.
- Die Stockwerke darüber sind nur durch *Klettern* (ob innen oder außen) zu betreten. Im Einzelnen sind es das mit Achaz-Motiven verzierte „**Loch Harodrôl**“-Stockwerk (nach der Bestie Harodia), das mit Flussmotiven geschmückte „**Yaquir**“-Stockwerk (nach dem Ort, an dem Geron die drei schlangeliebigen Schwestern erschlug) und das mit Pflanzen ausgestattete Stockwerk „**Bosparans Wald**“ (in dem Geron den Chimärischen Oger besiegt haben soll). Die Pflanzen, deren zersplitterte Töpfe und die Blumenerde liegen verstreut auf der einstigen Decke, dem jetzigen Boden.

Da in einigen der Stockwerke Bäder und Schwitzbäder liegen, können Helden so manches wertvolle Parfüm, Duftöl und sogar Alchimikum finden, wenn sie hier

suchen. Darüber hinaus liegen zahlreiche wertvolle Schmuckstücke und Geld unter den Möbeltrümmern.



II: Die potentiell wertvollen Funde im Hotel locken auch Plünderer (Seite 44) an, welche die Helden als Konkurrenten oder weitere lohnende Beute sehen.

Die „Sikram“-Eingangshalle

Ganz oben liegt die hohe Eingangshalle, die in das „Bosparans Wald“-Stockwerk übergeht. Die Gewölbedecke bildet dabei einen halbrunden und äußerst einsturzgefährdeten Boden. Zwar prangt das steinerne Pult der Rezeption noch an der Decke, könnte aber jederzeit auf die Helden herunterstürzen. Weiterhin liegen Räume für Bedienstete und die Küche in diesem Stockwerk.

Falls die Helden Lessandra oder andere Familienmitglieder der dell'Accordas suchen, so befinden sich diese mit hoher Wahrscheinlichkeit hier.

Das halbe Freudenhaus

(Bordell Rose von Belhanka, 19)

Das Bordell blieb als sich eine Erdsäule auftat wie durch ein Wunder auf einer Steinsäule stehen – zumindest eine Hälfte des Hauses. Prostituierte wie Freier sind dort nun aber gefangen und rufen wie aus einem zu einer Seite offenen Puppenhaus um Hilfe.

Die Helden können helfend eingreifen, allerdings ist dies nicht einfach: Die Felsssäule liegt mehr als 30 Schritt über dem Boden. Die Szenerie kann als kleine, amüsante Auflockerung der Ereignisse eingesetzt werden und sollte mit einem Augenzwinkern betrachtet werden. Man kann die hier Gefangenen durch *Klettern* einzeln retten. Deren halbherzige Versuche, mit zusammengebundenen Bettdecken hinab zu gelangen, könnten aufgehen, wenn die Helden sie dabei unterstützen. *Einstürze* und andere Gefahren lauern dennoch.



Schätze aus Stahl

(Saladansche Schmieden, 6)

Das Schmiedevierviertel Saladania ist etwa zu etwas mehr als der Hälfte zerstört. Die verbliebenen Manufakturhallen stehen zum Teil noch, jedoch direkt am Abgrund. Ein großes Areal ist aber auch bereits abgerutscht. Andere Bereiche stehen auf Felssockeln, die wackelig und teils sogar schräg aneinander gelehnt dastehen. Die Überreste der Schmieden darauf balancieren somit in steiler Schräge in einem empfindlichen Gleichgewicht.

Durchsuchen die Helden die Saladansche Schmieden, kannst du sie beispielsweise mit folgenden Gefahren und Szenen konfrontieren:

- Um auf die Felsnadeln zu gelangen, ist *Springen* oder *Klettern* erforderlich. Sich fortzubewegen ist riskant und erfordert oftmals *Balancieren*.
- Die Seite einer großen Manufakturhalle ist komplett aufgerissen. Die Felsnadel, auf der sie steht, ist jedoch schräg, sodass der Inhalt der Halle bereits in die Tiefe gestürzt ist oder es zu tun droht. Ein Dutzend Arbeiter klammert sich an Schmiedeblöcke und Wände, den sicheren Tod vor Augen. Die Helden könnten sie retten, indem sie sich anseilen und zu ihnen klettern. Gefahren stellen außerdem schwere Möbel, Ambosse und Apparaturen dar, die sich eines nach dem anderen lösen und durch die schräge Halle in den Abgrund rutschen.
- Ein Stahlbaron wie *Curon Mondayo* (50, blonder Vollbart, stämmig, Metzgerseele, Brokatmantel mit Pelzkragen, pafft dicke Cigarillos) oder *Tyndal ya Catrava* (39, schwarzer Schnurrbart, blaue Augen, geschmeidig, eiskalter Kalkulator) packt schnellstmöglich seine Besitztümer auf Karren und will die Stadt gen Norden verlassen. Seine Leibwächter (*kompetente Ritter*) schützen ihn, doch eine wütende Arbeitermeute will ihn zum Bleiben zwingen. Denn gerade in seiner Manufaktur sind derzeit Arbeiter verschüttet und er tut nichts, ihnen zu helfen, sondern flieht feige. Die Helden vermitteln hier womöglich oder schlagen sich auf eine der beiden Seiten.
- Zwei aneinander gelehnte Felsnadeln halten sich in empfindlichem Gleichgewicht. Ein Schmiedegebäude und eine Mietskaserne sind dabei zusammengeprallt. Die Wände dazwischen sind eingestürzt und ein tiefer Spalt von 3-4 Schritt Breite gibt den Blick in die Tiefe zwischen den Felsnadeln frei. Auf der einen Seite lagern einige wertvolle Waffen, z.B. ein ‚Echt Arivor‘ Rondrakamm, auf der anderen klammern sich arme Arbeiterfamilien mit ihren Kindern eng aneinander und wagen es nicht, über den Spalt zu springen. Was als Aktion zur Erbeutung von Waffen begonnen haben mag, kann durch Gewissensbisse schnell zur wagemutigen Rettungsaktion für die Arbeiter werden.
- Aus einem Hochofen fließt heißes, flüssiges Metall auf einen eingeklemmten Arbeiter zu und brennt sich auf dem Weg zu ihm durch nahezu jedes Hindernis. Die Helden können versuchen, den Mann per *Kraftakt* und eventuell Werkzeug zu befreien, das heiße Metall mit feuersicheren Hindernissen oder durch Abkühlung aufzuhalten oder beides in Kombination durchzuführen. Das Metall erweist sich für den Kenner bei gelungener Probe zur Einschätzung auf *Metallbearbeitung (Grobschmiedearbeiten)* als Schwarzstahl, der extrem wertvoll ist, da in ihm kleinste Mengen güldenländischen Enduriums verarbeitet wurden (etwa 0,1 Stein Endurium auf 20 Stein Stahl; Wert etwa 1.000 Dukaten).

Der Bosparanjerkönig (Großkellerei ya Stellona, 26, ab Eskalationsstufe II)

Die Kellereien der Familie ya Stellona liegen im Stadtteil Morgunora, sind die größten der Stadt und haben den wertvollsten Inhalt. Die Straße in Richtung Stadtmauer ist in Teilen noch vorhanden und wurde offenbar dort, wo sie eingestürzt ist, vor Ankunft der Helden durch schwere Holzbretter und teilweise aberwitzige Konstruktion aus Plattformen und Planken überbrückt. So ist ein improvisierter, nach wie vor gefährlicher Pfad zwischen Kellerei und südlichem Kraterrand entstanden. Auf und ab, steil und eben, wackelig und robust führt die Strecke über die Trümmer Morgunoras hinweg. Auf diesem Pfad sind zahlreiche, offenbar nicht gänzlich unorganisierte Menschen dabei, schwere Fässer fortzurollen und Plündergut aus der Stadt zu bringen.

Die Situation vor Ort

Hinter den Plünderern, die es vor allem, aber nicht nur, auf die Kellereien und Lokale Morgunoras abgesehen haben, steckt *Travian di Faffarallo* (Seite 15). Der zynische Söldnerführer hat seine Männer und jeden, den er gebrauchen kann und der sich ihm anschließen wollte, kurzerhand zu einer funktionierenden Plündererbande gemacht und nutzt die Katastrophe aus, um sich und die Seinen zu bereichern.

Dieses Szenario kann zu einem kämpferischen werden, falls die Helden die Plünderer mit Waffengewalt unterbinden wollen. Zu beachten ist aber, dass *Travian* eine beachtliche Menge an Plünderern (etwa 20-30) hinter sich weiß. Die Helden sollten sich also gut überlegen, ob sie den Kampf an dieser Stelle aufnehmen.

Schöner und interessanter jedoch ist es, wenn du das Szenario als soziale Interaktion gestaltest. Die Plünderer sind ihrerseits nicht von vornherein auf Gewalt aus, sondern bereit, die Helden zu ihrem Anführer zu bringen. Falls sie die Helden in Überzahl stellen und diese sich ergeben oder gefangen genommen werden, geschieht dasselbe.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch steht er nun, der Mann, den jeder kennt und verachtet, doch dessen Name seit dem Thronfolgekrieg kaum noch jemand nennt. Der Heiligenmörder wird er nur noch genannt. Etwas untersetzt wirkt er, aber stark und auffallend ordentlich mit seinem glatt rasierten Kinn. Süffisant lächelt er euch an, dann schnippt er mit den Fingern und einer seiner Männer kommt mit einer staubigen Flasche auf euch zu.

„Bosparanjer?“, bietet *Faffarallo* euch an. „Echter Sturmhauch, das Beste vom Besten, gibt’s nur hier bei ya Stellona. Und auch noch aus dem besten aller Jahrgänge. 989 BF, das Jahr, in dem auch der Heiligenmörder das Licht der Welt erblickte. Nehmt nur, er ist nicht vergiftet.“

Beim Herrn der Plünderer

Die Helden werden von Faffarallo als Gäste behandelt, egal unter welchen Umständen sie vor ihm stehen. Er residiert in den noblen Gemächern Gaspares ya Stellonas und führt von dort seine Plünderer an, die er aber nicht als solche bezeichnet. Travian tritt nicht als Verbrecher auf, sondern sieht sich, sicherlich mit einigem Zynismus, als zufälligen Profiteur der Lage, der nichts Unrechtes tut: Die Besitzer des Plünderguts sind ohnehin tot.

Mögliche Ausgänge der Begegnung

Gerade wenn sich Gaspares ya Stellona bei den Helden befindet, stellt dieser natürlich (berechtigte) Ansprüche auf seinen Besitz. Wie sich die Situation entwickelt, lassen wir an dieser Stelle offen, jedoch könnten sich folgende Lösungen ergeben:

- Es kommt zu einer Konfrontation mit Travian und dessen Plünderern.
- Ein entscheidendes Duell soll den Besitz der Sektellerei klären. Als Ehrenmann räumt Travian im Falle einer Niederlage tatsächlich den Platz, seine Männer haben aber teilweise nicht dieselbe Einsicht, begehren auf und müssen bekämpft werden.
- Travian könnte von der Verwerflichkeit seiner Taten überzeugt werden. Denn die Plünderer unter seinem Befehl sind bei weitem nicht so ehrenvoll wie er: Sie erschlagen Unschuldige, töten Verletzte, stehlen und schänden. Bringt man Beweise dafür vor Travian, so bestraft er die Schuldigen hart und ist bereit, zusammen mit den Helden eine Lösung zu finden und das Unrecht wiedergutzumachen.
- Gaspares ya Stellona schlägt den Helden einen überaus kühnen Plan vor: Er kennt einen Geheimgang (siehe **Die Keller**) und würde gerne seine Reichtümer aus einer Schatzkammer bergen, zu der dieser führt. Er ist bereit, über Anteile daran zu feilschen. Dazu müssten aber die Plünderer eine ganze Weile abgelenkt oder (wiederum unter dem Versprechen von Anteilen) auf seine Seite gezogen werden. Aus dieser Situation kann sich ein brisantes Szenario um Gier und Verrat ergeben, bei dem Gaspares, Plünderer und Helden versuchen, sich gegenseitig zu hintergehen, um die Schätze allein für sich zu beanspruchen.

Die Keller

Durch eine Erdverwerfung liegt der Keller des noblen Gebäudes, in dem der Bosparanjer lagert, nahezu als Aufriss offen. Mindestens ein Dutzend Plünderer rollen hier wagemutig schwere Fässer über Rampen auf die Straße. Leichen unten im Abgrund verdeutlichen, dass einige bereits ihr Leben ließen. Man kann den Keller über diese Rampen *balancierend* erreichen oder im Inneren eine Kellertreppe benutzen, die aber zu schmal für die Fässer ist. Die einstige Rampe vom Keller zur Straße ist wie die anderen Teile des Gebäudes eingestürzt und liegt zerschmettert am Kraterboden. Es lagern noch mehrere Dutzend übermannsgroße Fässer Bosparanjer und Wein im Keller.

Die geheime Schatzkammer

Bisher von den Plünderern noch unentdeckt führt eine **geheime Treppe** aus einem Raum mit Weinflaschen hinab in noch tiefere Kellergewölbe. Sie kann per *Sinneschärfe (Suchen)* hinter einem Regal mit Flaschen entdeckt werden.

Viele Schritte weiter unten findet man unter anderem einen **Durchgang im Fels**, der wenige Schritte über dem Kraterboden liegt und als Ausgang dienen kann.

Die Treppe führt aber noch weiter hinunter in eine **Schatzkammer**. Die verschlossene, schwere Tür kann per *Sammelprobe auf Schlösserknacken (Bartschlösser, Zeitintervall 15 Sekunden, 4 Proben)* geöffnet oder mit Werkzeug und viel Gewalt *aufgebrochen* werden (Proben um 2 erschwert). Gaspares trägt außerdem immer einen Schlüssel dazu bei sich. In der Kammer lagern die eisernen oder vielmehr goldenen Reserven an Reichtümern des Bosparanjerbarons. Der Gesamtwert der Goldbarren, Edelsteine, Schmuckstücke und Geldstapel beträgt knappe 3.000 Dukaten!



Das Tor ins Nichts

(Kusliker Tor, 5, ab Eskalationsstufe V)

Einst gab es Pläne, die Stadtmauer, die sich südlich um Arivor zieht, zu erweitern, bis sie den ganzen Goldenhelm umfasst. Die Erweiterung wurde zwar begonnen und auch ein Tor gebaut, dieses steht nun nach der Katastrophe jedoch mit einem Teil der Mauer nahezu im Nichts. An dieser Stelle ist der Boden dergestalt eingestürzt, dass von Süden her eine immer schmaler werdende Klippe hinauf zum Tor ins Nichts führt. Direkt dahinter fällt der Boden steil in tödliche Tiefen über 30 Schritte ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dunkelheit hat die Stadt in ihren Mantel gehüllt und verbirgt dankbarerweise die fürchterlichsten Anblicke, die ihr am heutigen Tage schon zur Genüge sehen musset. Doch oben am Tor spielt sich Seltsames ab: Eine stumme Prozession von Menschen zieht auf das Kusliker Tor zu. Nur weshalb?

Das Geisterhaus

(beliebig, ab Eskalationsstufe V)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr biegt um eine Ecke und kraxelt über den heute sicher zweihundertsten Schutthaufen, als euch eine ungewöhnliche Szenerie erwartet. Inmitten der Trümmer liegt im Abendnebel eine Häuserzeile, die fast unzerstört wirkt. Es ist dunkel, doch brennt fahles Fackellicht in den Häusern und wie aus der Ferne dringt fröhliche Musik an eure Ohren. Ihr meint, einige Weinzecher singen zu hören. Kann das inmitten dieser Katastrophe sein?

Die Häuserzeile wirkt auf den ersten Blick tatsächlich wie eine typische Abendszenerie in Alt-Arivor oder Morgunora. Auf den Straßen sind einige nur schwer erkennbare Gestalten im Dunkeln unterwegs. Doch schon auf den zweiten Blick machen verschiedene Details die Situation auffällig und unheimlich.

In der Gasse

Wenn die Helden die Gasse untersuchen, werden sie schnell einige seltsame Details entdecken:

- ◆ Immer wieder verschimmt eine Wand und die reale, brüchige Trümmerwand dahinter ist zu sehen.
- ◆ Für einen Wimpernschlag wird die Szenerie beschleunigt oder verlangsamt.
- ◆ Teile der Szenerie werden kurz durchscheinend.
- ◆ Gestalten lösen sich hinter Abbiegungen in Luft auf.
- ◆ Diese und derlei Effekte mehr sollten die Helden misstrauisch machen, sollten aber zumindest anfangs noch sparsam eingesetzt werden.

An manchen Stellen in Arivor bilden die kollektiven Gedanken und das Gedächtnis der ruhelosen Seelen geisterhafte Gebäude, welche sie zu ihren Lebzeiten bevölkert haben. Hier hat sich eine Gasse mit Weinschänken materialisiert, die aber durch die gequälten Seelen, die sie erschufen, zur Todesfalle werden kann. Die ruhelosen ehemaligen Bewohner Arivors gieren danach, weitere Opfer mit ins Verderben zu reißen.



Im Gasthaus

Falls die Helden wider besseren Wissens nicht schleunigst verschwinden, sondern das Gasthaus betreten, bietet sich ihnen eine Szene ausgelassener Stimmung, wie sie sie vielleicht aus den Weinlokalen Arivors vor der Katastrophe kennen: Wein, Weib und Gesang, Tanzen und Musik, ausgelassener Reigen. Ein Wirt serviert den Neuankömmlingen Wein, andere Gäste nehmen sich johlend und feiernd dem Zuwachs an. Alle sind vordergründig gutmütig und freundlich.

Sobald sich die Helden Gegenstände oder die Anwesenden näher betrachten, kannst du Beschreibungen wählen, die verdeutlichen, dass die Fröhlichkeit des ersten Eindrucks in mancher Hinsicht pervertiert und zynisch ist:

- ◆ Die Musik dringt auf einmal schrill und voller Missklänge an die Ohren der Helden.
- ◆ Der fröhliche Tanz eines Gastes wird zur wilden Raserei eines Besessenen. Seine Zuckungen und Verrenkungen verursachen schon beim Anblick Rückenschmerzen.
- ◆ Was mehrere Gäste mit einer der juchzenden Dirnen anstellen, ist bestenfalls als zügellose Orgie von Todgeweihten zu beschreiben, bei der jeder Anstand fehlt.
- ◆ Ein Zecher trinkt immer weiter schier unmögliche Mengen an Wein. Sie strömen womöglich wie dunkles Blut aus seinen Poren, werden von ihm immer wieder erbrochen oder lassen seinen fetten Körper weiter anschwellen.
- ◆ Einem Gast wird ein lebendes, quiekendes Schwein serviert, aus dem er gierig blutige Stücke herausbeißt.



Das Tor bei Nacht

Mit Einbruch der Nacht kommen auch die ersten Seelen, die keine Ruhe finden, hervor. Tausende sind in der Katastrophe umgekommen, und nicht wenige fanden ob der schrecklichen Ereignisse nicht ihren Frieden, sondern gehen nun als Geister um. Das Tor symbolisiert den Wunsch der ruhelosen Seelen, in Borons Hallen einzukehren. Die stummen Schemen, welche die Helden durch das Tor schreiten sehen, fallen vom Felsvorsprung und stürzen offenbar in den Tod. Ein Aufprall ist jedoch nicht zu sehen: Die Geister vereinen sich im Sturz noch mit dem Nebel am Fuß der Klippe.

Ein Held, der darauf achtet, kann mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* entdecken, dass ein durchs Tor hindurchgegangener und abgestürzter Geist bald darauf wieder am Ende der Schlange, die aus dem Nichts erscheint, steht. Das leidvolle Spukschauspiel versetzt Helden mit *Totenangst* in Furcht.

Der Bann

Gefährlich ist, dass das Tor und die Prozession der Toten eine hypnotische Anziehungskraft entwickeln. Jeder Held, der das Schauspiel beobachtet, muss alle 5 Minuten eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* bestehen, die bei jeder Folgeprobe um 1 zusätzlichen Punkt schwerer wird. Erst außerhalb der Sichtweite des Tores verlässt der Held den Einflussbereich. Misslingt eine Probe, reiht sich der Held in die Schlange ein. Hält niemand ihn in den nächsten 10 Minuten auf, so geht er Schritt für Schritt auf das Tor zu, hinter dem der sichere Tod wartet. Wie die Geister schreitet er schweigend und gefasst durch den Torbogen und stürzt dahinter in die Tiefe. Seine Leiche wird nicht gefunden, stattdessen reiht sich am Ende der Schlange ein neues durchscheinendes Gesicht ein.

Spricht beispielsweise ein Gefährte den beeinflussten Helden an, um ihn davon abzuhalten, so entscheidet eine Vergleichsprobe auf *Überreden (Aufschwätzen)* gegen *Willenskraft (Überreden widerstehen)* darüber, ob der Held weiter auf das Tor zuschreitet, oder der Bann gebrochen wird.



Beginnen die Helden, sich ob der Beobachtungen unwohl zu fühlen, oder wollen sie das Gebäude verlassen, beginnt sich die Stimmung gegen sie zu wenden. Die Anwesenden versuchen alles, die neuen Gäste im Gasthaus zu halten. Man fordert sie zur Teilnahme am Schmaus und der Feier auf, oder fasst sie immer öfter unsanft an. Zwar sind die kalten Hände der Feiernden eindeutig nicht mehr menschlich, doch gehen ihre Griffe mitnichten etwa durch die Helden hindurch. Die Geister können durchaus Lebende anrumpeln, ziehen oder zum Stolpern bringen. Die Helden sind in der Lage, sich jeweils mit geeigneten Talenten wie *Körperbeherrschung (Entwinden)* oder auch *Ausweichen* erfolgreich zu wehren. Jeder Held sollte aber etwa W6 solcher Situationen erleben, bevor er das Geisterhaus schließlich verlassen kann. Das Ziel der Geister ist es, die Helden ebenfalls umzubringen:

- ◆ Eine feurige Tänzerin greift sich einen Helden und tanzt mit ihm. Dann schubst sie ihn plötzlich gegen eine Wand, aus der eine scharfe Steinspitze ragt (1W6+4 TP).
- ◆ Ein kriechender, beinloser Bettler zieht einen Helden an den Beinen in eine Erdspalte (Sturz von 3 Schritt Tiefe auf harten Boden: 3W6+2 Sturzschaden).

- Eine Gruppe Musiker trommelt an die Wände, worauf sich ein *Einsturz* löst.
- Ein rauer Schläger packt einen Helden am Haarschopf und tunkt ihn in eine Tränke. Hier hat sich Regenwasser in einem Becken gesammelt, dem Helden droht der Tod durch *Ersticken*.

Auftritt der Asseln und Wühlschräte (beliebig, ab Eskalationsstufe V)

Sobald es dunkel wird, oder auch schon vorher in Hohlräumen ohne Licht, kann es zu Begegnungen mit den Wühlschräten und Asseln kommen. Du solltest diese zusätzliche Gefahr am besten schrittweise bei deiner Gruppe einführen.

Erste Begegnung

Die erste Begegnung mit den Wesen der Tiefe sollte überraschend und noch geheimnisvoll sein. Die Helden treffen auf ein Einzelwesen, erhaschen womöglich erst nur einen Blick oder nehmen Bewegungen im Dunkel wahr. Dies kann im Rahmen von Szenarien in unterirdischen Räumen stattfinden. Die Spieler sollen etwas zu rätseln haben und sich fragen, um was es sich bei dem Wesen handelt. Womöglich hinterlässt es Spuren, wie etwa dunkle Panzerschuppen, die an Stein erinnern, fein zermahlene Gesteine, einen verstörten Zeugen oder sogar die Blutspur eines unglücklichen Opfers. Es kann, muss aber an dieser Stelle noch nicht, zu einem Kampf gegen ein solches Wesen kommen.

Hinterhalte

Irgendwo in einer Höhle oder nach Sonnenuntergang geraten die Helden als Nächstes in einen Hinterhalt (die Regeln dazu findest du im **Regelwerk** Seite 237). Plötzlich dringen aus der Dunkelheit von allen Seiten mehrere der Wesen auf sie ein. Diese verteidigen sich gemeinsam gegen die Oberflächenbewohner und machen Jagd auf sie, wenn sie der Hunger umtreibt. Wehren sich die Helden erfolgreich, ziehen sich die Angreifer zurück und formieren sich möglicherweise später neu. Dabei lernen die Wühlschräte und ihre Asseln aus der Begegnung und passen sich an: Wenn sich jemand als besonders gefährlich für sie erwiesen hat, werfen sie sich das nächste Mal gezielt auf ihn. Wenn eine Taktik der Wesen gut (oder nicht) funktioniert hat, so wird sie beibehalten (bzw. verworfen). Besonders die Asseln zeigen sich hier besonders lernfähig.

Offene Angriffe

Wenn mit zunehmender Dunkelheit mehr und mehr Asseln und Wühlschräte aus ihren Höhlen kriechen, kommt es immer öfter auch zu gemeinsamen, offenen Angriffen. Die Kreaturen ziehen in kleinen Rudeln durch die Ruinenlandschaft, vornehmlich jedoch in Felsspalten, Gebäudekellern oder Durchbrüchen ins Innere des Berges. Den Helden sollte klar werden, dass die Nacht sie vermehrt aus ihren Löchern treibt und man Arivor spätestens jetzt verlassen sollte. Vor diesem

Hintergrund kannst du nun Rettungsaktionen von immer noch verschütteten oder verletzten Arivorern als besonders dringlich oder dramatisch gestalten. Denn lässt man sie zurück, enden die Unglücklichen ohne Zweifel als Assel-Futter.

Das Nest

Falls die Helden aktiv gegen die Kreaturen vorgehen, einem Rudel folgen oder in Höhlenräume steigen, aus denen die Wühlschräte und Asseln herauskommen oder in die sie sich zurückziehen, können sie auf ein Nest stoßen. Dabei handelt es sich um einen vor Licht geschützten, unterirdischen Hohlraum, in dem Dutzende kopfgroße, ledrige Eier liegen. Die Asseln schützen diese Nester zwar, doch opfern sie sich nicht zwingend sinnlos dafür. Schließlich herrschte in ihren abgeschiedenen Erdhöhlen bisher ein stetiger Kampf um Nahrung, bei dem notfalls auch Eier oder schwache Jungwesen in einem Akt des Kannibalismus verspeist werden. Die Helden können hier Informationen über die Wesen sammeln, eventuell sogar Eier bergen und zur weiteren Untersuchung mitnehmen. Ansonsten ist Feuer sehr effektiv gegen das Gelege, aber auch gezielte Stiche zerstören die Eier.

Rettende Ufer

Die folgenden Orte liegen am Rand des Katastrophengebietes. Sie sind Ziele, zu denen die Helden sich durchschlagen können. Es ist auch möglich, dass die Gruppe hier Überlebende oder geborgene Gegenstände in sicheren Händen lässt und sich dann bewusst erneut in die Gefahrenzone begibt. In diesem Fall kümmern die jeweiligen Helfer sich um alles Weitere. Die Helden können sich an diesen Orten auch mit Lebensmitteln und Ausrüstung versorgen.

Kasematten der Horaslegion (1)

Diese im Westen liegenden Barracken sind nur leicht beschädigt. Die zwei hier stationierten Regimenter der Horaslegion schicken Boten zum Kaiserhof und helfen dabei, Überlebende zu versorgen.

Die Villen von Königsgrund

Im Osten liegt auf einem Hügel ein neues Villengebiet. Einige der noblen Häuser am Westhang sind zerstört, die meisten aber noch gut erhalten. Die zumeist adligen Söldner der Bandiera Bianca, allen voran deren Anführer *Grifone da Cavalcanti* (*43, schwarzer Spitzbart, Halbglatze, knochiges Gesicht, schläft kaum), haben zudem standesgemäß einige Villen besetzt. Von dort koordinieren sie ihre Hilfe und bringen darin Verwundete unter.



Auch die Horas-Soldaten, einige Söldner der Bandiera Bianca und die später eintreffenden Krieger der Arivor Akademie dringen immer wieder wagemutig in die Katastrophenzonen vor. Sie können den Helden dort als rettende Kavallerie beistehen, falls diese zu stark in Bedrängnis geraten oder Hilfe benötigen.

Saladania

Im Norden liegen die beschädigten Gebäude rund um die **Saladanschen Schmieden (6)**, ein Armenviertel. Viele Werkshallen der Manufakturen sind in die Tiefe gestürzt. Einige sind terrassenartig im Erdboden versunken. Wenn der Stadtteil auch zu einem guten Teil abgesackt ist, so leisten hier doch einige der tatkräftigen Anwohner unter Führung der Schmiedin *Horanthe ya Ferragon* (45, dunkelblonde Locken, groß, sehnig, Brandnarbe auf der linken Schulter, beflissen) als Freiwillige ihre Hilfe.

Auch die Krieger der Arivorer Akademie operieren später von hier aus, wenn die Nachricht sie erreicht hat und sie eingetroffen sind. Die Akademie liegt ein Stückweit außerhalb der Stadt, deshalb dauert es bis dahin etwa 6 Stunden. Angeführt werden sie von der stellvertretenden Akademieleiterin *Hlûtharia Tepestarubia Bergenoor von Vinsalt* (34, blonde Locken, sanfte Stimme, porzellanfarbene Haut). Nicht wenige ihrer Zöglinge oder Lehrmeister waren zum Turnier in der Stadt und viele von ihnen können nur noch tot geborgen werden, da sie sich tapfer und selbstlos an Rettungsmissionen beteiligt haben.

Tatkräftige Hilfe leistet außerdem *Kureon von Tomrath* (Anfang 50, brauner Haarkranz, Vollbart, muskulös), der mit *Jucco von Tomrath* verwandt ist. Als Schmied der Kriegerakademie kann er Ausrüstung stellen und reparieren.

Der neue Tsatempel (29)

Im Süden, im kleinen Dorf Sotto Morguno vor Arivor, ist erst kürzlich der neue Tsatempel entstanden und dadurch dem Unglück gänzlich entgangen. Erfreulicherweise dient er auch als Tagesstätte für viele der allerjüngsten Kinder Arivors, die durch diesen Zufall – die Geweihten nennen es ohne jeden Zweifel ein Wunder der *Tsa* – überlebt haben. Von hier aus kümmern sich die Geweihten um Verwundete und nehmen in den großzügigen Räumlichkeiten jeden Flüchtling auf, der sie erreicht. Ihnen fehlen aber die Kapazitäten, um sich in das Katastrophengebiet vorzuwagen, um auch dort zu helfen. Sie müssen sich auch so schon um zahllose kleine Kinder und Verletzte kümmern.

Ausklang – Die Helden von Arivor

Die Helden konnten sich und weitere Überlebende aus Arivor retten. Die Nacht hindurch kümmern sich die unter **Rettende Ufer** (Seite 63) genannten Gruppen um sie. Während der nächsten beiden Tage wird weiter nach Überlebenden gesucht, während die Hoffnung sinkt und die Gefahren zunehmen. Die Helden können sich beteiligen oder als Heiler um Verletzte kümmern, sodass diese vor Einbruch der unheilbringenden Namenlosen Tage rechtzeitig sicher in andere Städte gelangen können. Das Umland ist für aventurische Verhältnisse dicht besiedelt und die Straßen sind gut ausgebaut. Bestimmt wollen sich die Helden vor ihrem Aufbruch von denjenigen verabschieden, die zusammen mit ihnen überlebt

haben. Eventuell bleiben sie auch weiterhin mit diesen Personen in Kontakt. Du kannst dies als Aufhänger für spätere Abenteuer verwenden.

Der Lohn der Mühlen

Die Helden sind zu Rettern vieler Leben geworden und konnten im Sinne Rondras womöglich auch Reliquien vor der Zerstörung bewahren. Du kannst dir als Meister für die im Laufe des Abenteuers geretteten Meisterpersonen etwas Passendes ausdenken, das sie den Helden zum Dank schenken. Dies kann Geld sein, ein im Spiel nützlicher Gegenstand oder auch etwas mit hohem Symbolwert, wie etwa die letzte Flasche *Bosparanjer*, die noch aus einer Kellerei gerettet werden konnte.

Abenteuerpunkte

- Pauschal erhält jeder Held für den Einstieg ins Abenteuer und das Überleben der Katastrophe 10 Abenteuerpunkte.
- Zusätzlich erhält er 10 Abenteuerpunkte, um im Abenteuer besonders häufig genutzte Fähigkeiten zu erweitern, etwa passende körperliche Fertigkeiten wie *Klettern*, *Körperbeherrschung* oder *Kraftakt*, gesellschaftliche Fertigkeiten, wenn sie sich viel in besseren Kreisen bewegt haben, oder solche, die das Anführen und Motivieren von Überlebenden widerspiegeln.
- Darüber hinaus solltest du für jedes erlebte Szenario im Kapitel **Stadt in Trümmern** je nach Ausgang 1 bis 3 Abenteuerpunkte vergeben.

Rettet die Schriften!	2 AP
Casa Rovina	2 AP
Die heiligen Stätten und Reliquien des Goldenhelms:	
Tempel der Heiligen Geron und Ardare	2AP
Das Gebeinhaus im Goldenhelm	2AP
Weitere Schauplätze auf dem Goldenhelm:	
Bergung des Zaumzeugs von St. Geron	1 AP
Die Theorien des Spinners	2 AP
Ein Ort der Zuflucht	2 AP
Die überschwemmte Häuserzeile	2 AP
Das verdrehte Hotel	3 AP
Der Bosparanjerkönig	2 AP
Das Tor ins Nichts	1 AP
Das Geisterhaus	2 AP
Auftritt der Asseln und Wühlschräte	3 AP

- Für das Retten und Beschützen von Überlebenden bis hin zu einem der rettenden Ufer solltest du je nach Anzahl zwischen 1 bis 5 Abenteuerpunkte vergeben. Entscheide nach eigenem Gefühl, was in diesem Fall angemessen ist. Als Faustregel kannst du 1 AP für je 10 Gerettete annehmen. Besonders spektakuläre Rettungen solltest du auf jeden Fall mit einem Extrapunkt belohnen.



LEGENDE ARIVOR

- | | |
|--|--|
| 1. Kasematten der Horaslegion | 15. Felsenpforte |
| 2. Turnierfeld | 16. Hesindes Tempel der Künste |
| 3. Devotionalienhändler | 17. Kontor Darando |
| 4. Traviatempel | 18. Aquädukt |
| 5. Kusliker Tor | 19. Bordell „Rose von Belhanka“ |
| 6. Saladansche Schmieden | 20. Ingerimmitempel |
| 7. Villa Saladan | 21. Kranmarkt |
| 8. Boron- & Marbotempel | 22. Palazzo Leonis |
| 9. Hochburg der Ardaniten | 23. Garnison der Bandiera Bianca |
| 10. Tempel der Heiligen Geron und Ardare | 24. Alter Tsatempel |
| 11. Palazzo Acano | 25. Schweinemarkt |
| 12. Alte Burg | 26. Großkellereien der Familie ya Stellona |
| 13. Theater von Arivor | 27. Sancta-Rajjalina-Tempel |
| 14. Hotel „Siebenstreich“ | 28. Städtische Gärten |
| | 29. Neuer Tsatempel |

MARBIDEN-KLOSTER

LEGENDE ARVOR

1. Kasernen der Horaslegion
2. Turmherfeld
3. Devotorenherthändler
4. Travlatempel
5. Tor ins Nichts
6. Saldanische Schmieden
7. Villa Saldan
8. Boron- & Marbotempel
9. Hochburg der Ardarten
10. Tempel der Heiligen Ceron und Ardare
11. Palazzo Acano
12. Alte Burg
13. Theater von Arvor
14. Hotel „Siebenstreich“

15. Festungsfort
16. Heiliges Tempel der Kunst
17. Kontor Barrodo
18. Aquädukt
19. Bordell „Rose von Belhanka“
20. Himmeltempel
21. Kremmmarkt
22. Palazzo Tomis
23. Carrison der Bandiera Bianca
24. Alter Festtempel
25. Schwertmarkt
26. Großkellerei der Familie ya Srelona
27. Sancta Kahljaha-Tempel
28. Städtische Gärten
29. Neuer Tsakempel



MARKUDEN-KLOSTER

AVENTURIEN

Unheil über Arivor

von Dominic Hladek

Arivor, Herz des Rondraglaubens, Hort der aufrechten Ardariten, Heimat berühmter Waffenschmiede, Rüstungsbauer und edlen Rebenbluts.

Fanfaren künden vom großen Ritterturnier und in Scharen sind Schaulustige wie rondrafromme Pilger in die Stadt geströmt. Als streitbare Turnierteilnehmer, kühne Forscher oder begeisterte Theaterfreunde sind auch eure Helden in der Stadt, die im Hochsommer des Jahres 1039 BF schier aus allen Nähten platzt.

Plötzlich aber bricht das Unfassbare über die Stadt herein und der unbeschwerte Ausflug gerät stattdessen zum Kampf ums nackte Überleben. Arivor scheint dem Untergang geweiht, und es liegt an euch und euren Helden zu retten, was zu retten ist!

Dieses Abenteuer nach den Regeln der 5. Edition ist geeignet für erfahrenere Helden und bietet ausführliche Beschreibungen zur Stadt Arivor vor, während und nach der beschriebenen Katastrophe. Der Band gibt euch alles Nötige an die Hand, um Schauplätze, Verlauf, Meisterpersonen und Gefahren für eure Heldengruppe auszugestalten und dieses aventurische Großereignis zu bespielen. Ihr benötigt lediglich das Das Schwarze Auge Regelwerk, alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sind im Abenteuer enthalten.



Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 zum Überleben entschlossene Helden

Genre: Katastrophenszenario

Voraussetzungen: keine

Ort: Horasreich

Zeit: Rahja 1039 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: kompetent bis meisterlich

Wichtige Fertigkeiten:

Handwerk



Körpertalente



Kampf



Lebendige Geschichte



Zum Spielen des Abenteuers ist zusätzlich das **DSA5-Regelwerk** notwendig. Der **Aventurische Almanach** wird zur Vertiefung des Hintergrundes empfohlen, ist aber zum Leiten des Abenteuers nicht erforderlich.



www.ulisses-spiele.de

US25304PDF