

MYRANOR

JÖRG RADDATZ,
HEIKE KAMARIS (RED.)

DREI MYRANOR-GRUPPENABENTEUER FÜR
EINSTEIGER- BIS ERFAHRENE CHARAKTERE

M10
EINSTEIGER

VERWUNDSCHENE SEELEN



Das Schwarze Auge

MYRADOR

GRUPPENABENTEUER

VERWUNSCHENE SEELEN



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG

**MYRANOR:
Verwunschen Seelen**

Umschlagillustration

John McSweeney

Umschlaggestaltung & Satz

Ralf Berszuck

Innenillustrationen

Michael Jaecks, Bjoern Lensig,
Patrick Soeder, Florian Stitz

Karten und Pläne

Markus Holzum

Lektorat

Moritz Mehlem

Gesamtredaktion

Jörg Raddatz

Copyright © 2011 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.



Das Schwarze Auge

Verwunschen Seelen

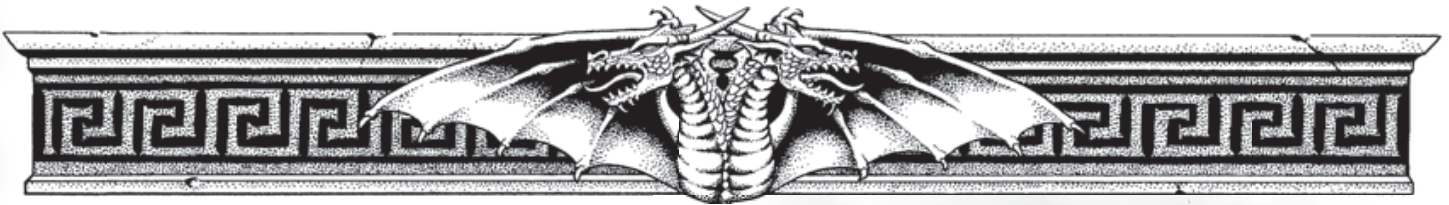
von

Zoe Dechert, Alex Spohr
und Denis Rüter

Drei Myranor-Abenteuer für einen Meister und
3 – 5 Spieler mit Einsteiger- bis erfahrenen Charakteren

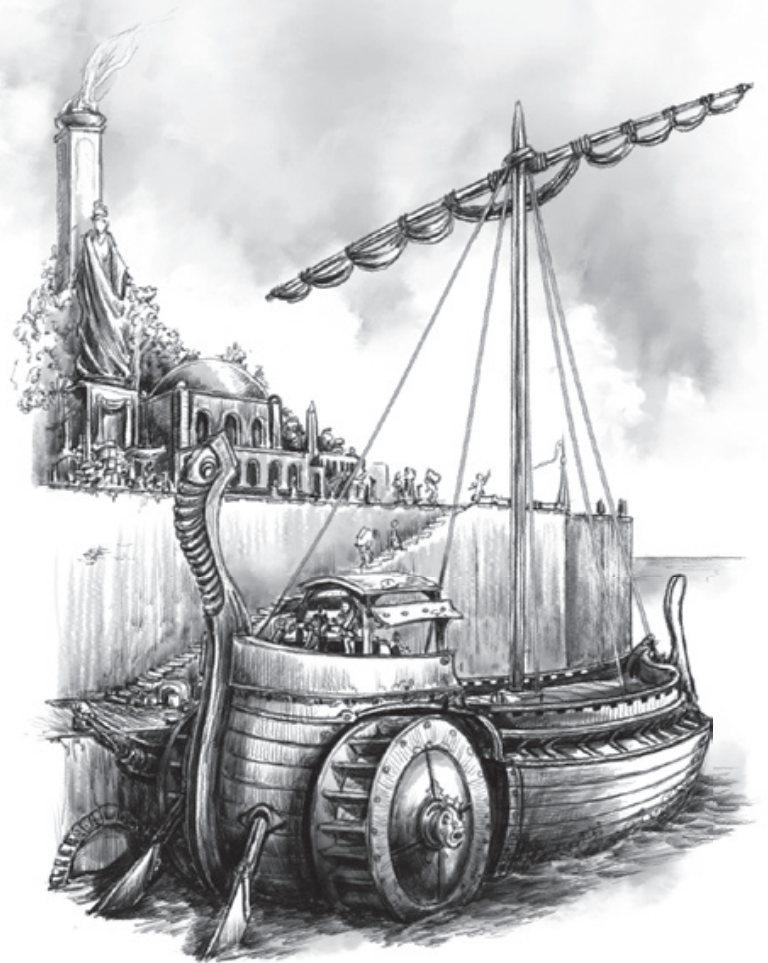


UHRWERK
VERLAG



Inhalt

Vorwort	4
Der verschollene Codex	5
Vorwort	5
Kapitel 1: Auf der Spur des Codex	7
Kapitel 2: Das Attentat auf Myratis	11
Kapitel 3: Das Chrysobiblos-Ritual	14
Anhang 1: Dramatis Personae	17
Anhang 2: Handout	21
Der Hain von Aramisium	22
Einleitung	22
Kapitel 1: Der Verfall der Arianope	24
Kapitel 2: Spurensuch im Sa'Thior-Gebirge	26
Kapitel 3: Die Hüterin des Hains	29
Kapitel 4: Die Höhle der Satudren	32
Anhang 1: Dramatis Personae	36
Anhang 2: Handout	39
Das Silberschiff	40
Vorwort	40
Kapitel 1: Eine unangenehme Begegnung	40
Kapitel 2: Das Silberschiff	43
Kapitel 3: Thiopharo e Asrapana, der Schmuggler	49
Anhänge	53
Dramatis Personae	54



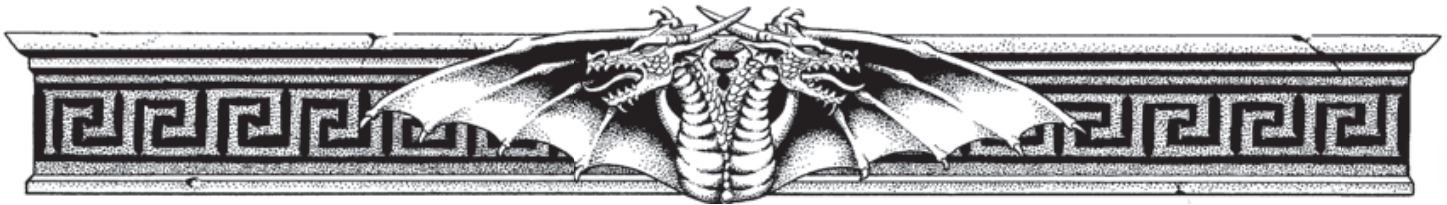
Vorwort

Liebe Spieler des Schwarzen Auges,
 liebe Freunde Myranors,
 hiermit begrüßen wir Sie zu drei Abenteuern voller magischer Rätsel
 und Geheimnisse.

In diesem Buch versammelt sind die Gewinnerabenteuer des Wettbewerbes zu "Magische Mysterien" – einmal geht es um eine gefährliche
 Queste zu einem Nymphenhain, einmal um gleich zwei Intrigen um
 Zauberbücher und einmal um Gespenster auf einem uralten Schiff:
 Wahrlich unterschiedliche Szenarien, die die verschiedensten Facetten
 des Guldlandes einzufangen verstehen.

Wir möchten Ihnen als Spielleiter daher ans Herz legen, jedes Abenteuer
 vor dem Leiten gründlich zu lesen, um sich einen guten Überblick
 über alle Elemente des Szenarios zu verschaffen und vielleicht auch
 zu entscheiden, welchen Teile Sie besser den Vorlieben und früheren
 Erfahrungen Ihrer Spielrunde anpassen. Zum Spielen dieser Szenarien
 wollen wir auch das Regelbuch *Myranische Magie* empfehlen.

Doch nun hinein ins Abenteuer!
 Bocholt, im Januar 2011
 Heike Kamaris und Jörg Raddatz



Der verschollene Codex

von Alex Spohr

Mit herzlichem Dank an meine Testspieler Rui Costa Fraga, Annika Löffler, Nikos Petridis, Lutz Berthold, Marie Mönkemeyer, Gordon Zeineddine und Marco Findeisen

Vorwort

In **Der verschollene Codex** wendet sich eine junge, verzweifelte Elevelin des Hauses Partholon an die Helden, denn sie benötigt Hilfe bei der Suche nach einigen gestohlenen Büchern ihres Meisters. Die Spur führt zu einer finsternen Bedrohung aus Draydalân. Doch als wenn dies nicht bereits genug wäre, wird auch noch der Mentor der Elevelin von einem Dämon angegriffen und sie steht unter Tatverdacht, so dass die Helden ihr erneut helfen müssen. Den Helden bleibt nichts anderes übrig, als die Hinweise richtig zu deuten und die beiden Verschwörungen rechtzeitig aufzudecken.

Die Helden

Das Abenteuer kann generell mit allen möglichen Helden gespielt werden. Es gibt keine vorgeschriebenen Rassen-, Kulturen- oder Professionen-Kombinationen; es wäre aber sehr unpraktisch, wenn sämtliche Helden zu einer Randgruppe gehörten. Vorurteile sind in Balan Cantara selten, so dass auch recht exotische Helden sich unbeschwert in die Umgebung einfügen. Relativ wichtig mag jedoch der *Sozialstatus* sein. Heldengruppen, welche einen Honoraten oder gar Optimaten in ihrer Reihe aufweisen (oder eine ähnlich hochgestellte Person mit hohem Sozialstatus), werden von den Meisterpersonen des Abenteuers anders behandelt, als Helden ohne diese Vorteile.

Es ist weiterhin von Vorteil, wenn einige der Helden sich gut auf gesellschaftliche Talente wie *Überreden*, *Gassenwissen* und *Betören* verstehen. In einer großen Stadt wie Balan Cantara werden sie ansonsten große Schwierigkeiten haben, die Spuren zu finden oder aber auch Kontakte zu knüpfen, die ihnen weiterhelfen. Auch kämpferische Professionen werden auf ihre Kosten kommen, da es doch einige Gefahren zu überwinden gilt, bei denen eine Waffe in der Hand sehr nützlich sein wird. Gleiches gilt für Zauberer. Diese werden gewiss mehr als nur einmal die Gelegenheit haben, ihr Können zu beweisen. Sie sind jedoch nicht notwendig zum Bestehen des Abenteuers.

Die Geschichte ist eher für erfahrene Helden gedacht, da die Herausforderungen doch nicht ganz einfach zu bewältigen sind. Die Helden werden es mit manch finsterner Macht, auch Dämonen, zu tun haben, so dass eine schlagkräftige Gruppe wirklich nur von Vorteil sein kann. Für unerfahrene Helden müssen Sie, verehrter Meister, eventuell einige Anpassungen bei der Zahl und den Werten der Gegner vornehmen.

Zeit und Ort

Das Abenteuer ist zeitlich nicht an ein genaues Datum gebunden, geht aber davon aus, dass es in neuerer myranischer Zeit angesiedelt ist. Der Meister kann selbst bestimmen, wann die Ereignisse des Abenteuers genau eintreten. Vermutlich werden die Helden einige Tage mit den Nachforschungen und den Auswirkungen des Abenteuers beschäftigt sein.

Der Ort der Handlung ist Balan Cantara. Theoretisch ist es auch möglich, die Geschichte in einer anderen großen Stadt des Imperiums anzusiedeln, die hier beschriebenen Örtlichkeiten gehen aber von der riesigen Metropole aus.

Verlauf

Die Struktur des Abenteuers bietet einen generellen Überblick über die Personen und Orte der Geschichte. Die Ereignisse sind jedoch nicht strikt vorgegeben, sondern es handelt sich eher um Eckpfeiler, die je nach Eingreifen der Helden anders aussehen können. Es gibt nur eine Rahmenhandlung, keinen festgeschriebenen Verlauf und auch das Ende der Geschichte bleibt offen. So sind sowohl ein großer Erfolg der Gruppe, wie auch ein klägliches Scheitern möglich.

Diese Darstellung bedeutet aber auch, dass auf Sie ein wenig mehr Arbeit zu kommt, schließlich müssen Sie die Übersicht über die Personen und Ereignisse bewahren. Aber Sie bekommen auch an entsprechender Stelle die notwendigen Hilfen und Vorschläge geschildert, um dies bewältigen zu können.

Betrachten sie die drei Kapitel auch nicht als abgeschlossene Bereiche. Sie alle sollen jeweils ein besonderes Element der Geschichte betonen. Es kann durchaus sein, dass die Helden nach Kapitel I die Handlung weiterverfolgen, wie Kapitel III dies schildert und sie erst später von den Ereignissen von Kapitel II eingeholt werden.

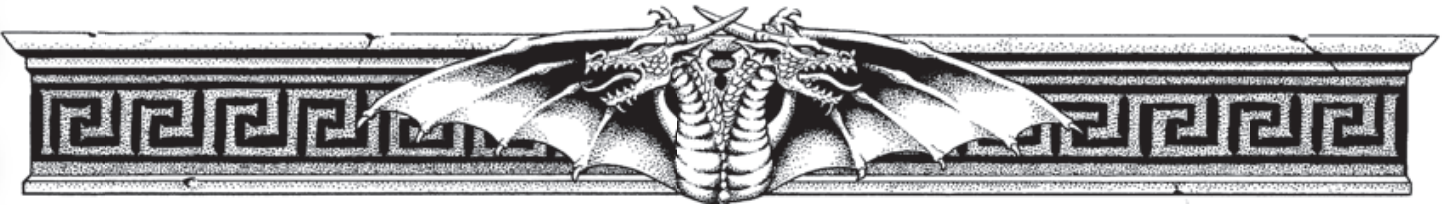
Hintergrund des Abenteuers

Was bisher geschah ...

Vor 20 Jahren gelang es dem Optimaten *Myratias nab Partholon*, Tribun einer Myrmidonenkohorte, den Draydal in Anthalia erhebliche Niederlagen zu versetzen. Myratias war sich seit Antritt seines Dienstes im Klaren darüber, dass von Draydalân die größte Gefahr für das Imperium ausging. Er forschte während seiner Dienstzeit, wann immer es ihm möglich war, nach den Geheimnissen der Draydal und fand schließlich bei einer Expedition, die ihn in das Reich der Priester des Schädeltgottes führte, das verbotene Buch der Chrysothéos, das *Chrysobiblos* (Mehr zu den verbotenen Büchern finden Sie in **MyMa 231**), das anscheinend von einem meralischen Gesandten nach Draydalân gebracht worden war.

In jener Ausgabe, die er erbeutet hatte, gab es Schilderungen zu unheimlichen Ritualen, auch Andeutungen, was man tun musste, um Blutghule zu erschaffen (mehr zu den Blutghulen siehe **MyMa 233**). Myratias wusste, dass darin ein Schlüssel zur Bekämpfung der Draydal verborgen war. Würde man genau, wie die Rituale abliefen, könnte man vielleicht eine Möglichkeit finden, etwas dagegen unternemen zu können, denn ohne Blutghule wären die Draydal ihrer Armee beraubt.

Es gelang ihm jedoch trotz seines intensiven Bemühens nicht, hinter das Geheimnis der Rituale zu kommen. Auch nachdem er Jahre später wieder in seine Heimat Balan Cantara zurückgekehrt war, vertrieb er sein Leben der Forschung nach den Geheimnissen und der Bekämpfung der Draydal. Zwar wurde er von den



anderen Optimaten als fähiger Magier betrachtet, doch seinen Forschungsergebnissen zu den Anbetern des Schädelgottes schenkte kaum jemand Beachtung.

Myratias bemühte sich in den nächsten Jahren darum, eigene Eleven auszubilden, die sein Erbe weiterführen sollten (mehr zur optimatischen Tradition siehe **MyMa 177ff**).

Sein erster Eleve war der minderbegabte, aber ehrgeizige *Gyrameios*. Dieser schaffte es zwar zum Adeptus minor geweiht zu werden, doch blieben ihm, auch zum Leidwesen Myratias, die höheren Weihen versagt, da sein magisches Potenzial sich nie weiterentwickelte. Damit fand sich der besessene junge Mann jedoch nicht ab. Heimlich versuchte Gyrameios Wege zu finden, die ihm weitere Macht verleihen würden und nach einigen Jahren fand er diese auch. Zwar war ihm bewusst, dass er sich zu einem Sklaven einer fremden Wesenheit machen würde, doch seine Machtgier war größer als alle Bedenken und so ließ er sich auf einen Pakt mit der Quelle Tyakaar ein (mehr zu der Quelle siehe **MyMa 20**, mehr zu Pakten siehe **MyMa 141**).

Tatsächlich wurden seine magischen Kräfte durch die Gaben des Paktes stärker. Aber auch sein Hass gegenüber der Cammer und seinem Lehrmeister nahm zu, machte er sie doch verantwortlich für sein früheres Unvermögen. Insbesondere empfand er auch zunehmenden Neid gegenüber der neuen Schülerin des Myratias.

Die zweite Eleve Myratias wurde die junge *Pythorea*, eine Frau mit unglaublicher Begabung. Myratias hatte große Freude an ihrer Ausbildung und er glaubte, dass sie wie er tauglich dazu wäre, die Draydal zu bekämpfen. Doch noch war sie keine Optimatin, denn sie hatte noch nicht ihre Queste überstanden. Myratias sah vor, dass sie nach Beendigung ihres Examens und der Queste sein Haus und seine Bibliothek erben sollte und er sich endlich auf eine kleine Domäne zurückziehen und seinen Ruhestand genießen würde. Für Gyrameios plante er jedoch etwas anderes. Ihm wollte er einen minderen Posten in Xarxaron an der Grenze des Imperiums, anbieten, damit er sich dort im Kampf auszeichnen und so vielleicht seine Fähigkeiten verbessern konnte. Der Adept empfand dies jedoch als Kränkung, hatte er doch darauf gehofft, selbst das Haus und die Bibliothek zu erben. So entwarf er einen finsternen Plan, um Myratias und auch Pythorea loszuwerden. Er bereitete die Beschwörung des Tyakaar-Genius *Nimanach* vor, eines Dämons, der seinen Meister ermorden sollte. Die magische Formel zum Rufen des Wesens wollte er in Pythoreas Zimmer verstecken. Ebenso fälschte er ein Testament seines Meisters, um somit Pythorea ein Motiv für die Tat unterzuschieben und sie als die Schuldige anzuklagen.

Doch als wäre dies nicht schon schlimm genug, holte Myratias etwa zur gleichen Zeit seine Vergangenheit ein: Schon über Jahre hinweg beobachtete ihn eine Agentin der Draydal: die Händlerin *Siminiopie*, die in gutem Kontakt zu den Partholons und insbesondere zu dem Magier steht. Ihre Aufgabe war bislang davon geprägt, dass sie für Draydalän Profit erwirtschaftete.

Bei einem ihrer Besuche bei Myratias erblickte sie jedoch in dessen Bibliothek das Chrysobiblos und schickte Nachricht an die Draydal. Das seltene Werk war für die Schädelpriester der Draydal von großem praktischem Wert und so beschlossen sie, es sich wieder zurückzuholen.

Vor einigen Tagen erhielt Siminiopie nun Besuch aus ihrer alten Heimat. Der Pardir-Schamane *Morrshach* suchte sie auf und brachte ihr die Botschaft, dass die Führer Draydaläns das Chrysobiblos von Myratias zurück haben wollten.

Siminiopie heuerte für den gefährlichen Diebstahl die erfahrene Diebin *Shanilari* an, welche schon öfters für die Händlerin Raubzüge unternommen hatte. Diese hatte zwar Bedenken, erfüllte aber den Auftrag trotzdem. In einer Nacht, als Myratias bei einem Treffen seiner Cammer war und nur Pythorea das Atriumshaus bewachte, gelang

es der Diebin, in die Bibliothek einzudringen und das Chrysobiblos zu stehlen. Da sie ein gutes Geschäft witterte, nahm

sie auch einige Bände des *Codex Partholon* (des Hausbuches der Partholons) mit, wurde dabei aber von Pythorea überrascht. Obwohl die Eleve den Diebstahl zu verhindern versuchte, entkam Shanilari mit den Büchern.

Pythorea, in Angst vor einer großen Strafe, versuchte den Vorfall vor ihrem Mentor geheim zu halten, vertuschte die Spuren des Diebstahls und machte sich auf die Suche nach Abenteurern, die ihr helfen konnten, den verschollenen Codex zu finden (das Chrysobiblos kennt sie nicht, dementsprechend geht es ihr auch nur um den Codex).

... und noch geschehen kann

Die Helden werden von der verzweifelten Pythorea darum gebeten (oder dafür angeworben), die Diebin und den Codex zu finden, da sie selbst Verpflichtungen hat und nicht ständig danach suchen kann.

Während die Helden die Spur Shanilaris verfolgen, hat diese das Chrysobiblos als ein verbotenes Buch identifiziert und es vorsichtshalber ihrer Freundin *Raiadora* übergeben, einer *Protectorin* des *Cirkels der Rosen von Krysisrenis*.

Als Shanilari Siminiopie aufsucht und sie zur Rede stellt, ihr gar mit der Garde und der Staatskirche droht, muss die Agentin handeln und lässt die Diebin von Morrshach überwältigen. Sie beschließen, ihre Seele bei einem finsternen Ritual zu opfern und die Leiche anschließend in den Gewässern der Stadt verschwinden zu lassen. Zuvor jedoch verlangt Siminiopie, sie foltern zu lassen, damit sie erfährt, wo das Chrysobiblos ist.

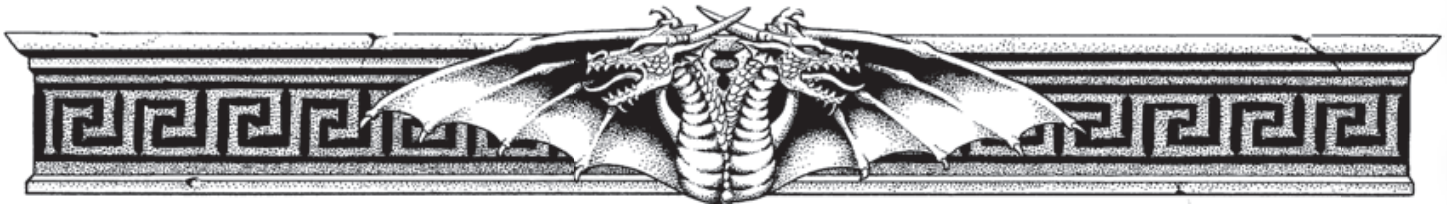
Die Helden stehen nun vor dem Problem, eben genau dies verhindern zu müssen, haben sie doch nur so eine Chance zu erfahren, wo der Codex ist (bei Raiadora). Aber in der Zwischenzeit greift auch Gyrameios Plan. Während die Helden nun zunächst Gyrameios Machenschaften durchschauen und Pythoreas Unschuld beweisen müssen, ist es Morrshach gelungen, Shanilari durch Folter zum Sprechen zu bringen. Er weiß nun wo das Chrysobiblos aufbewahrt wird und macht sich zu Raiadora auf, um es zu stehlen. Zwar gelingt es ihm auch, doch kann Raiadora den Pardir immerhin bis zu dem Eingang seines unterirdischen Verstecks verfolgen und so die Helden darüber informieren. Diese müssen nun Morrshach verfolgen, um Shanilari vor dem finsternen Opferritual retten.

Übersicht über das Abenteuer

Kapitel I: Auf der Spur des Codex – Zu Beginn der Geschichte lernen sich die Helden und Pythorea kennen. Diese berichtet ihnen, was vorgefallen ist. Nun macht sich die Gruppe auf, um den verschollenen Codex zu finden. Die Suche führt sie in manch heruntergekommenen und nicht ganz ungefährlichen Gegenden, bis sie endlich Raiadora finden, eine Protectorin eines Cirkels, die vermutlich den Aufenthaltsort Shanilaris kennt.

Kapitel II: Das Attentat auf Myratias – Während der Spurensuche vollführt Gyrameios sein Attentat auf Myratias und inszeniert alles so, als wäre Pythorea die Schuldige. Die Helden müssen verhindern, dass der Paktierer mit seinem Plan Erfolg hat und gleichzeitig die Unschuld der angeklagten Pythorea beweisen. Der Schurke hat zwar alles so aussehen lassen, als wäre die Eleve die Mörderin, doch hat er einige entscheidende Fehler begangen, welche die Helden auf seine Spur kommen lassen werden.

Kapitel III: Das Chrysobiblos-Ritual – Morrshach und Siminiopie haben mittlerweile durch Folter Shanilaris erfahren, wo sich das Chrysobiblos befindet und haben es sich von Raiadora geholt. Die Helden sind die einzigen, die Shanilari nun noch retten und das Buch aus den Händen der Draydal entreißen können, bevor Morrshach sein Ritual vollendet hat. Dazu müssen sie jedoch in die Kloake der Stadt und sich gegen allerlei Gefahren behaupten.



Balan Cantara, Schauplatz der Ereignisse

Das Abenteuer spielt in der riesigen Metropole Balan Cantara. Viele der Ortangaben dieses Abenteuers sind auf die verschiedenen Örtlichkeiten der Stadt zugeschnitten, insbesondere auch die des Viertels *Krysirenis* (genauere Informationen zur Stadt finden Sie im HC 47ff).

Sie können das Abenteuer auch in eine andere Stadt verlegen, dann müssen Sie aber natürlich die entsprechenden Angaben ändern. Denkbar sind auch andere große Metropolen wie Sidor Corabis, Balan Mayek oder Sidor Valantis.

Kapitel 1: Auf der Spur des Codex

Die ersten Schritte

Der Beginn des Abenteuers ist recht frei gestaltbar. Das erste wichtige Element hierbei ist das Kennenlernen zwischen Pythorea und den Helden. Der Diebstahl ereignete sich in der gestrigen Nacht (also vor einigen Stunden), so dass Pythorea noch am Anfang ihrer Suche ist. Sie ist dabei überfordert und das merkt sie auch, so dass sie sich entschieden hat, sich Hilfe zu suchen. In wenigen Stunden wird sie wieder von Myratias gebraucht werden, da dieser mittlerweile vom Treffen der Cammer zurückgekehrt ist und noch schläft. Sobald er allerdings erwacht, wird sie ihr normales Tagwerk verrichten müssen, so dass sie für Nachforschungen nur sehr begrenzt Zeit hat.

Was führt die Helden nach Balan Cantara?

Aus welchem Grund die Helden in der Metropole sind wissen Sie, verehrter Meister, sicherlich am besten. Im Folgenden finden Sie einige Vorschläge und Anregungen:

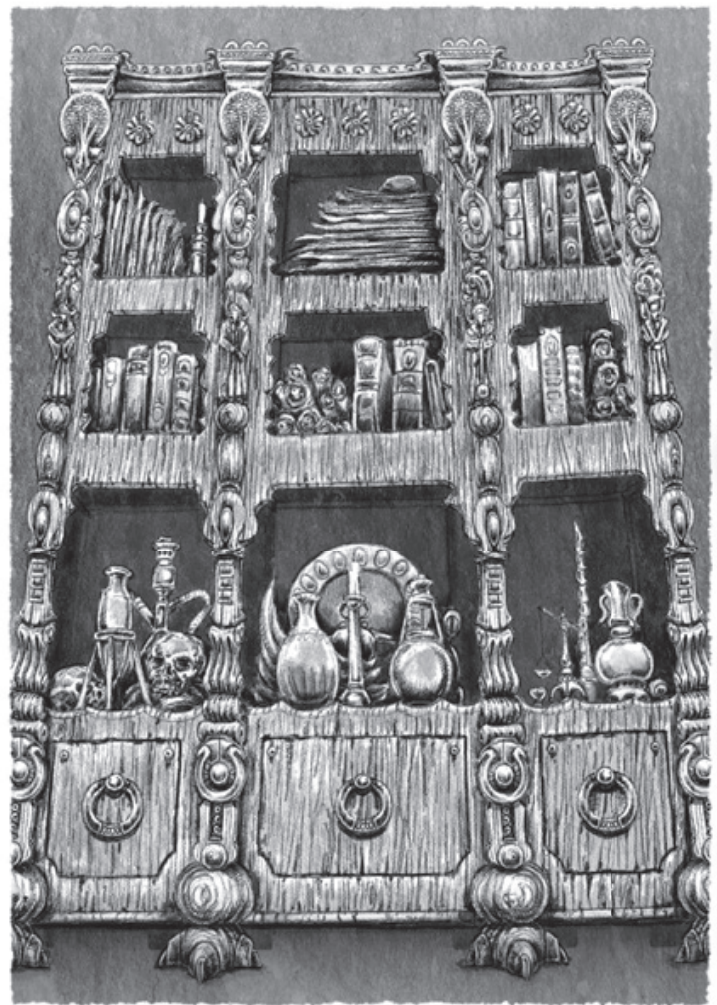
- Ein vorangegangenes Abenteuer hat die Helden hierhin geführt. So könnten sie z.B. einen Händler hierher begleitet haben, oder sie befinden sich bereits länger in der Stadt und haben schon einiges in den Gassen Balan Cantaras erlebt.
- Die Gruppe ist nur auf Durchreise, hat aber dabei Balan Cantara angesteuert, um hier Geschäften und Erledigungen nachzugehen, sich ein wenig auszuruhen oder andere Angelegenheiten zu klären.
- Möglicherweise wohnen auch alle oder zumindest einige der Helden in der Stadt. Balan Cantara beherbergt nicht nur Menschen, sondern auch viele verschiedene und exotische Völkerschaften.
- Vielleicht sind sie aber sogar wegen Pythorea oder Myratias in der Stadt. Myratias mag Formeln besitzen, welche die Helden interessieren, oder aber sie benötigen sein Wissen.

Woher kennen die Helden Pythorea?

Es ist durchaus vorstellbar, dass die Helden die E Levin von früher her kennen. Das macht das Abenteuer und das Schicksal Pythoreas persönlicher für den/die Held(en).

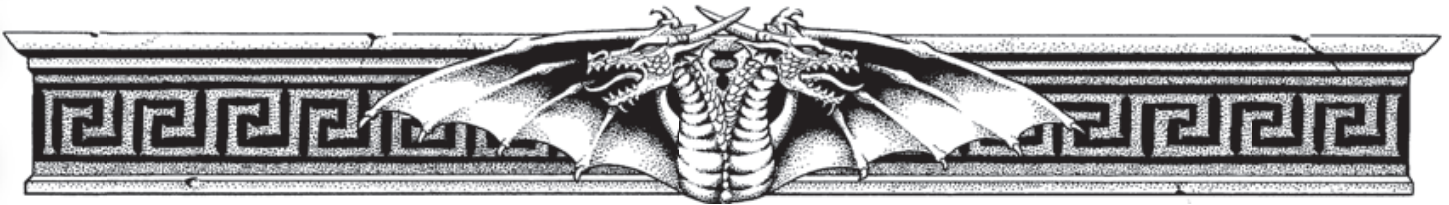
- Denkbar wäre eine verwandtschaftliche Beziehung. Wer Pythoreas Vater ist, wird nicht festgelegt, auch nicht, wer ihre anderen Anverwandten sind. So ist es möglich, dass sie die Schwester, Cousine oder aber zumindest eine entfernte Verwandte eines Helden ist.
- Auch bei Helden, die dem Haus Partholon nahe stehen, ist ein besonderes Verhältnis denkbar. Vielleicht ist ein Held gar selbst ein Tutor oder zumindest ein ehemaliger Schüler Myratias und kennt daher Pythorea.
- Pythorea könnte auch die Jugendliebe eines der Helden sein.
- Sie können Pythorea, falls die Helden sich länger in Balan Cantara aufhalten sollten, auch vor Beginn des Abenteuers mit den Helden bekannt machen. Es könnte sich bereits hier eine Freundschaft entwickeln, was dann später auch das Hilfesuch der E Levin an die Gruppe erklären könnte.

Egal wie die Gruppe und die E Levin sich kennen lernen, irgendwann wird der Zeitpunkt kommen, wo Pythorea glaubt, dass sie die Richtigen gefunden hat, um sie mit der Suche nach dem Codex zu betrauen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Mein Mentor und mein Tutor befanden sich gestern Nacht bei einer Zusammenkunft ihrer Cammer, so dass ich und die Sklaven die einzigen waren, die sich im Haus aufhielten. Ich war vertieft in die Übungen, denn in einigen Nonen muss ich mein theoretisches Examen ablegen. Vielleicht war es meine Intuition oder vielleicht habe ich auch unterbewusst etwas gehört. Auf jeden Fall ging ich sehr leise und vorsichtig in die Bibliothek meines Mentors, da ich von dort noch ein Buch holen wollte. Da sah ich sie. Eine Menschenfrau mit dunklen Haaren und brauner Haut. Sie war ebenso überrascht wie ich. Gerade hatte sie ein Buch in



ihren Rucksack gesteckt und da war mir klar, dass sie es stehlen wollte. Leider reagierte sie wesentlich schneller als ich und war schon mit einem Sprung Richtung Tür unterwegs. Ich versuchte sie mittels eines Zaubers aufzuhalten, aber anstelle von ihr traf ich nur das Regal. Es gelang ihr leider an mir vorbei zu kommen. Ich glaube aber, ich habe sie zumindest ein wenig an der Schulter erwischt. Ich entschied mich in diesem Augenblick dafür, das Regal und die Bücher zu beschützen und die Flammen zu löschen, die mein fehlgeschlagener Zauber hatte entstehen lassen. So entkam sie dann mitsamt ihrer Beute. Soweit ich es beurteilen kann, fehlen die VI und die X Ausgabe des Codex Partholon. Ihr müsst mir unbedingt helfen, die Diebin und den Codex zu finden.“

Falls Pythorea die Helden nicht unentgeltlich anwerben kann, so ist sie bereit, 10 Aureal pro Person zu zahlen (dank ihrer Mutter hat sie keine großen Geldsorgen, sondern kann auf ein beachtliches Vermögen zurückgreifen). Jeder TaP* einer *Überreden*-Probe erhöht den Betrag um einen weiteren Aureal.

Ein wichtiges Kriterium für Pythorea ist zudem, dass die Helden selbstverständlich nichts ihrem Lehrmeister verraten.

Zeitleiste

Die Zeitleiste soll Ihnen einen generellen Überblick über die Ereignisse verschaffen.

Vor vielen Jahren

- Myratias befiehlt in Anthalia beinahe tausend Myrmidonen und bekämpft die Draydal. Eine Expedition nach Draydalân führt dazu, dass ihm ein Exemplar des Chrysobiblos in die Hände fällt.
- Er kehrt nach Balan Cantara zurück und beginnt damit seinen ersten Eleven Gyrameios auszubilden.
- Raiadora findet in den Straßen von Melakkam die kleine Diebin Shanilari und beschließt, das Kind mit nach Balan Cantara zu nehmen.
- Siminiopes Eltern reisen durch Anthalia und werden von Pardi-Söldnern überfallen und getötet. Der Anführer der Gruppe, Morrshach, nimmt das Menschenkind Siminiope mit und bringt es den Schädelpriestern.

Vor ein paar Jahren

- Pythorea wird Myratias zweite Schülerin, Gyrameios ihr Tutor.
- Die zum Glauben an den Schädelgott "bekehrte" Siminiope wird von den Draydal nach Balan Cantara als Verwalterin geschickt. Sie tritt die Nachfolge ihrer Eltern an und baut sich ein kleines Handelskonsortium auf. Ihre Kontakte erstrecken sich bis zu Myratias und dem Haus Partholon.

Vor etwa einem Jahr

- Siminiope entdeckt bei einem Besuch bei Myratias das Chrysobiblos und schickt Botschaft nach Draydalân. Sie wartet geduldig auf eine Antwort.
- Shanilari begegnet Siminiope und verfällt ihrem Charisma. Die Händlerin nutzt im Lauf der Zeit Shanilaris Diebeskünste mehrmals für sich aus.
 - Gyrameios schließt aus Enttäuschung und Rachegelüsten gegen sein eigenes Haus einen Pakt mit Tyakaar.

Vor etwa einer None

- Gyrameios erfährt von seinem Meister, dass er nach Xarxaron geschickt wird. Er ersinnt einen Plan und beginnt mit den Vorbereitungen für ein Attentat auf Myratias.
- Morrshach kommt nach Balan Cantara und trifft sich mit Siminiope.
- Siminiope bittet ihre Handlangerin Shanilari, das Chrysobiblos aus Myratias Haus zu stehlen. Die Diebin willigt ein und beobachtet das Haus in den nächsten Tagen.

Am Vortag

- Myratias und Gyrameios sind abends zu einem Treffen ihrer Cammer geladen und bleiben die ganze Nacht dort. Pythorea lernt für ihre Examination.
- Shanilari nutzt das Cammer-Treffen der Magier für ihren Diebstahl und dringt unbemerkt in das Haus ein. Sie wird jedoch per Zufall von Pythorea entdeckt, kann aber entkommen.

Am ersten Tag des Abenteuers

- Pythorea macht sich auf die Suche nach der Diebin und beschließt, sich Hilfe zu holen
(Die Helden kommen ins Spiel)

Spurensuche

Von nun an liegt es an den Helden, welche Wege sie beschreiten und wie sie an ihre Informationen kommen. Pythorea wird sie einige Zeit begleiten, so wie es ihr Lehrplan zulässt. Sie besteht darauf, dass die Gruppe sie auf dem Laufenden hält.

In einer riesigen Stadt wie Balan Cantara wird sich die Spurensuche nicht einfach gestalten, aber die Helden haben bereits einige Hinweise erhalten (Aussehen der Diebin, das Diebesgut, mögliche Verletzung der Schurkin an der Schulter).

Sie könnten versuchen, die Diebin direkt zu finden oder sich den Tatort noch einmal genauer anschauen. Dort werden sie nicht viel bemerken, höchstens, dass es eher 3 als 2 Bücher waren, die aus dem Regal gestohlen wurden). Egal wofür sie sich entscheiden, lassen Sie die Spieler so vorgehen, wie diese es für richtig halten. Die entscheidende Spur führt zu Raiadora, da diese ziemlich genau weiß, wo Shanilari ist. Zudem ist sie im Besitz der Bücher und damit eine immens wichtige Station der Suche.

Der Tagesablauf von Pythorea

Hier finden Sie nun, verehrter Meister, einen Plan mit Pythoreas Zeiteinteilung, damit Sie wissen, wann sie gerade womit beschäftigt ist. Daran können Sie üblicherweise auch feststellen, was Gyrameios und Myratias gerade tun. Natürlich haben die beiden wesentlich mehr Freizeit und gehen in dieser Zeit ihren Aufgaben für die Cammer, ihren Forschungen oder dem Geschäft nach (z.B. dem Herstellen von Alchemika). Der Übersichtlichkeit halber verwenden wir die üblichen irdischen Zeitbezeichnungen:

6.00 Uhr – 6.30 Uhr: Aufwachen, Anziehen, Waschen

6.30 Uhr – 7.00 Uhr: Frühstück mit ihrem Meister und Tutor

7.00 Uhr – 9.00 Uhr: Praktische Übungen mit Gyrameios

9.00 Uhr – 12.00 Uhr: Theoretische Übungen mit Myratias

12.00 Uhr – 13.00 Uhr: Mittagspause

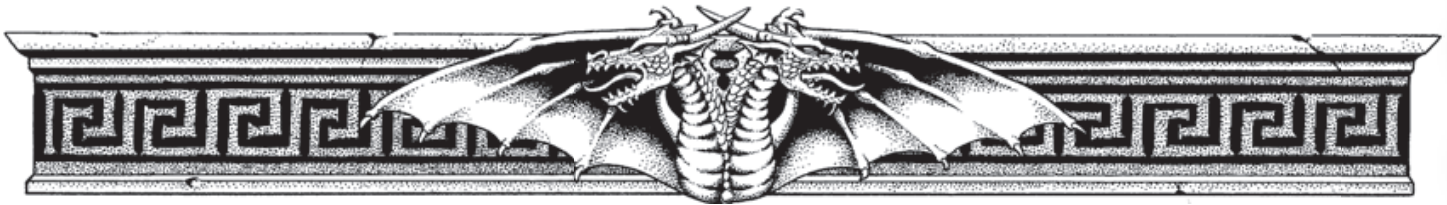
13.00 Uhr – 15.00 Uhr: Weitere theoretische Übungen mit Myratias

15.00 Uhr – 17.00 Uhr: Weitere praktische Übungen mit Gyrameios

17.00 Uhr – 18.00 Uhr: Abendessen

19.00 Uhr – 22.00 Uhr: Freizeit

22.00 Uhr – 6.00 Uhr: Normalerweise ist dies die Schlafenszeit



Regeln zur Spurensuche

Um die verschwundene Diebin zu finden, müssen die Helden zuerst irgendwie ihre beste Freundin Raiadora ausfindig machen. Dazu müssen sie den richtigen Leuten die richtigen Fragen stellen. Schritt für Schritt sollte die Gruppe die Spur durch die Stadt verfolgen.

Die Spieler selbst sollten entscheiden wie sie genau vorgehen. Befragungen von möglichen Zeugen sollten ausgespielt werden. Wenn es eine viel versprechende Befragung war, sollte eine modifizierte *Überreden*-Probe stattfinden. Für jedes einzelne Gespräch mit einer Person / Personengruppe ist nur eine einzige Probe zulässig. Die so gewonnenen TaP* werden als längerfristiger Talenteinsatz angesammelt (siehe dazu **WdS 15**).

Wenn Sie nicht jede Befragung ausspielen wollen, gehen Sie davon aus, dass die Helden alle 4 Stunden eine *Überreden*-Probe ablegen können.

Gassenwissen

Helden, die über das Talent *Gassenwissen* verfügen, können dieses anstelle von *Überreden* nutzen, um an Informationen in Unterschicht-Kreisen zu gelangen. Jeder TaP* zählt doppelt so viel wie bei *Überreden*, jedoch besteht hier das Risiko, bei einem Fehlschlag in Gewalttätigkeiten verwickelt zu werden. Die Unterwelt Balan Cantaras ist sehr gefährlich und nur wenige Cirkel und Unabhängige schätzen es, wenn man dort auffällig herumschnüffelt – selbst wenn es nichts mit diesen Gruppen zu tun hat. Eventuell tauchen Schläger eines Cirkels auf und bedrohen die Helden.

Gleiches gilt auch für andere Spezial-Talente wie etwa *Betören*.

Zusammenarbeit

Balan Cantara ist eine gewaltige Stadt. Möglicherweise werden die Helden versuchen, sich auf eigene Faust umzuhören. Für dieses Vorgehen wenden sie am besten die Regel der Zusammenarbeit an. Einer der Helden wird zum "Vorarbeiter" der Untersuchung erklärt. Dieser legt eine offene Probe ab und zählt die TaP*. Der erste "Mitarbeiter" würfelt ebenfalls eine offene Probe, jedoch werden nur die Hälfte der TaP* zu denen des Vorarbeiters aufaddiert. Beim zweiten Mitarbeiter kommen nur noch ein Drittel der TaP* hinzu usw.

Dies verdeutlicht die gemeinsame und flächendeckende Arbeit der Helden (siehe dazu **WdS 15**).

Einsatz von Hilfstalenten

Bei einer Befragung eines Zeugen können die Helden auch Hilfstalente einsetzen (siehe dazu **WdS 15**). Manchmal ist es sinnvoll, dass die Helden die Befragten gewogener stimmen, indem sie sich mit ihnen nebenbei über spezielle Themen unterhalten, profunde Sachkenntnis zeigen oder dem Befragten während der Gespräche zur Hand gehen usw. Hier sind einige Beispiele, welche Hilfstalente bei welchem potenziellen Zeugen in Frage kommen können:

- Honorat/Optimat: Betören, Staatskunst, Magiekunde
- Geweihter der Oktade: Götter/Kulte, Staatskunst
- Gardist: Heraldik, Kriegskunst, Zechen
- Sklave: Hauswirtschaft, Kochen, Schneidern
- Gladiator: Zechen, Brett-/Glücksspiel
- Seefahrer: Zechen, Sagen/Legenden, Seefahrt
- Handwerker: passendes Handwerkstalent

Notwendige Erkenntnisse

Immer wenn es der Gruppe gelungen ist, eine bestimmte Schwelle von TaP* zu erreichen, sollten sie Fortschritte bei ihren Nachforschungen mitgeteilt bekommen. Bei 20 TaP* haben sie den vermeintlichen Aufenthaltsort der Diebin gefunden:

5 TaP*: Die Diebin war offenbar ein wenig verletzt.

10 TaP*: Während der Nacht des Verbrechens hat sich die Diebin bei der Heilerin Hianka aufgehalten, offenbar wurde sie von dieser behandelt.

15 TaP*: Die Einbrecherin ist eine Tharpuresin namens *Shanilari*. Sie stammt ursprünglich aus Melakkam, lebt aber schon einige Jahre hier. Sie gehört offiziell zum Personal eines Cirkels.

20 TaP*: Der Cirkel heißt offiziell *Cirkel der Rosen von Krysirenis*, es handelt sich dabei um die Vereinigung von Kurtisanen. Man munkelt, dass Shanilari sich recht gut mit *Raiadora*, einer Protectorin des Bundes, versteht. Normalerweise trifft man sie in einer Taverne namens "Dicker Lamuck" an.

Der Westhafen, Laternenhöh und Desamar

Die Spurensuche wird sich auf diese drei Teile von Krysirenis konzentrieren.

In dem eher wohlhabenden Viertel *Laternenhöh* befindet sich das Atriumshaus von Myratias, in dem er zusammen mit seinen beiden Schülern wohnt.

Die Spurensuche wird die Helden insbesondere zunächst nach *Desamar* führen, da Shanilari hier die Heilerin *Hianka* aufsuchte und mögliche Verfolger abschütteln wollte. Auch die Taverne "Dicker Lamuck", wo Raiadora das Sagen hat, befindet sich in dem eher heruntergekommenen Viertel.

Im *Westhafen* schließlich steht das Haus von Siminiope. Hier ist auch der Eingang zu Morrshachs Versteck zu finden.

Wer hat was gesehen?

An dieser Stelle finden Sie nun einige potenzielle Zeugen, die den Helden weiterhelfen können. Scheuen Sie sich jedoch nicht davor, auch noch weitere Zeugen einzubauen oder auch falsche Aussagen einzustreuen.

Nyraleta, die Wäscherin (Laternenhöh)

Auch wenn es bereits sehr spät war, so hat die Wäscherin Nyraleta die fliehende Diebin tatsächlich erspäht. Mehr jedoch als den Helden die Richtung zu deuten, in die diese gerannt ist, vermag die alte Frau nicht. Allerdings kann sie der Gruppe berichten, dass Shanilari offenbar verletzt war.

Hianka, die Heilerin (Desamar)

Shanilari wurde während des Diebstahls von Pythorea entdeckt und konnte dem Flammenzauber der Elevin nur knapp entgehen. Dennoch zog sie sich bei der Attacke eine Verletzung an der linken Schulter zu. Da sie die Schmerzen kaum aushalten konnte, suchte sie unverzüglich nach der Flucht aus dem Atriumshaus einen Heilkundigen auf.

Ihre schnelle Wahl fiel dabei auf das Haus der Heilerin Hianka, einer einheimischen Frau mittleren Alters. Sie heilte die Diebin mit einer schmerz- und entzündungslindernden Salbe, so dass die Diebin sich hier nur kurz aufhielt. Sie bezahlte die Heilerin mit einigen Argental.

Kyrienes, die Priesterin der Raia (Desamar)

In einem der uralten Tempel Balan Cantaras kehrte die gläubige Shanilari öfters ein. Sie betete hier still zu Raia, die sie sehr verehrt (sie hat sie als ihre Schutzgottheit erwählt und verbringt hier mehr Zeit als in der Oktrale). Kyrienes, eine der Priesterinnen des Tempels, hat oft mit der gläubigen Tharpuresin gesprochen und weiß daher auch, dass sie für den Cirkel der Rosen arbeitet.

Baltrunos, Gladiator (Westhafen)

Der berühmte und gutaussehende Kämpfer der Arenen von Balan Cantaras und des Umlandes hat in der Nacht des



Diebstahls einen großen Sieg gefeiert. Zwar war er angetrunken, hat aber die Diebin gesehen und angesprochen (er hatte ein Auge auf sie geworfen). Er kann den Helden jedoch berichten, dass sie darauf nicht einging.

Weitere Informationsquellen:

- Meophrastes aus Palinthas (Laternenhöh): Der Völkerkundler kann Anlaufstelle sein, um sie erfahren, ob ihm jemand den Codex verkaufen wollte. Dies ist jedoch nicht der Fall, aber Meophrastes kann einiges über den Codex Partholon (und theoretisch auch über das Chrysobiblos) berichten.
- Domna Ulamachi die Spinne (Desamar): Die Matrona der Neristu kann durchaus Informationen beschaffen und kennt sich fast in allen Belangen der Tagespolitik und der Gerüchte der Straße gleichermaßen aus.
- Lorakiu aus Methelis (Westhafen): Der Kapitän kennt den Hafen wie seine Westentasche und mag auch mehr über Siminiope und seltsame Vorkommnisse in der Hafengegend wissen (z.B. über den seltsamen Pardir Morrshach, der ab und an durch den Westhafen streunt).
- Domna Xanthopalea ShaRua Vom Goldenen Speer (Laternenhöh): Die Matrona des größten Cirkels der städtischen Amaunir kann gute Kontakte zum Cirkel der Rosen nutzen und kennt Shanilari und Raiadora vielleicht sogar selbst.

Raiadora, Protectorin des Cirkels der Rosen (Desamar)

Die immer noch gutaussehende Mittvierzigerin ist eine Gestalt, der man nicht zutrauen würde, im Notfall auch handgreiflich zu werden. Dennoch ist sie eine der Protectorinnen des Cirkels und der erklärte Liebling der derzeitigen Matrona.

Im Dicken Lamuck, einer typischen Taverne der Unterschicht, ist sie die uningeschränkte Herrscherin. Raiadora wird sehr misstrauisch gegenüber den Helden sein und sie, falls sie nach Shanilari fragen, von einigen der Schläger des Cirkels sanft (oder wenn es sein muss: grob) hinausbefördern lassen. Machen die Helden ihr irgendwie klar, dass sie keine bösen Absichten hegen, so wird sie sie an Siminiope verweisen. Die Bücher wird sie jedoch auf keinen Fall erwähnen.

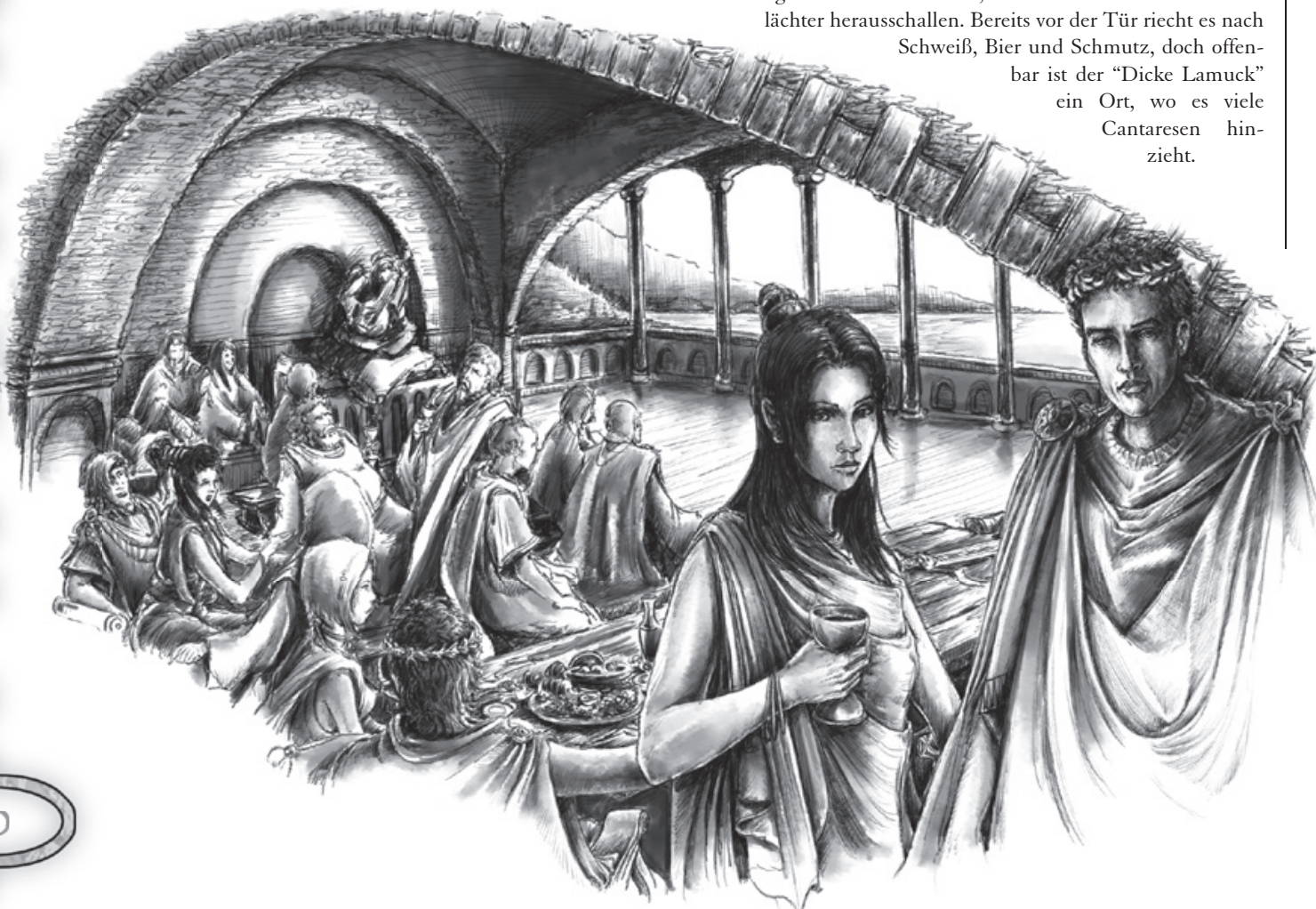
Der Cirkel der Rosen von Krysiënis

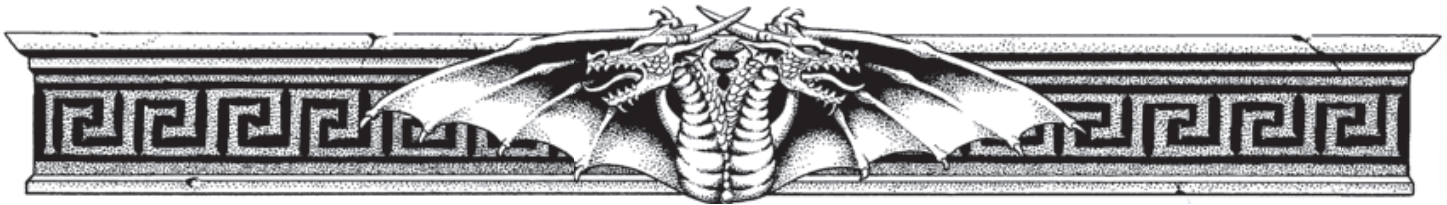
Einer der größten Cirkel des Hafendistriktes beschäftigt sich ausschließlich mit der käuflichen Lust und Liebe. Unter der Schutzherrschaft der Matronin *Lyromeia* ist der Cirkel der Rosen zu einem der einflussreichsten vor Ort geworden. Die Matrona gewährt ihren Protectoren die Kontrolle über jeweils einen Bereich des Stadtviertels. Auffällig ist, dass alle Mitglieder des Cirkels ein Hautbild in Form einer Rose tragen müssen, wodurch sie erkennbar zu dem Cirkel gehören.

Dem Cirkel gehören jedoch nicht nur ausschließlich Dirnen und Lustknaben an, sondern auch Leute, um diese zu beschützen, einige Diebe und Zuträger von Informationen, sowie zahlreiche Wirte und Besitzer von Hafenschänken. Sie alle liefern einen Teil ihres Verdienstes bei *Lyromeia* ab, diese wiederum gewährt all ihren Mitgliedern Schutz und notfalls Unterkünfte und Unterstützung in allen wichtigen Belangen. Der Cirkel der Rosen wird von der Brajan-Garde misstrauisch beäugt, stellt er doch vornehmlich eine Bande von Halsabschneidern und Schurken dar und geht praktisch keinem ehrlichen Gewerbe nach.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Aushängeschild der Taverne ist alt und klapprig. Es zeigt – wenig überraschend – einen fetten Lamuck. Im Inneren scheinen die Gäste große Freude zu haben, denn man hört Musik und Gelächter herausschallen. Bereits vor der Tür riecht es nach Schweiß, Bier und Schmutz, doch offenbar ist der "Dicke Lamuck" ein Ort, wo es viele Cantaresen hinzieht.





Ein Blick durch das Fenster zeigt einen eher abgedunkelten Raum, in dem sich gut zwei Dutzend Gäste an Tresen und Tische gesetzt haben und eine kleine Eckbühne, wo sich Musiker und Tänzerinnen bemühen, den Gästen zu gefallen. Die meisten Anwesenden sind Menschen, doch unter Gästen wie Angestellten kann man auch den einen oder anderen Amaun, Leonir oder Neristu ausmachen.

Auffällig ist eine Gestalt, die völlig alleine an einem der Tische sitzt, eine gutaussehende Frau zwischen dreißig und vierzig. Sie scheint ein Auge auf einen der Tharpuresen geworfen zu haben.

Ereignisse während der Spurensuche

Die Helden werden, während sie der Spur der Diebin nachgehen, auch einige weitere Begegnungen mit Bewohnern Balan Cantaras haben. Im Folgenden finden Sie einige beispielhafte Ereignisse, welche Sie nutzen können, um das Spiel in der Stadt lebendiger zu gestalten:

- Ein Zug von Priestern der Oktade oder eines bestimmten Kultes zieht durch die Straßen der Stadt und verkündet ein wichtiges Ereignis, welches im Zusammenhang mit der Kirche oder der Religion steht.
- Die Helden werden Zeuge eines Diebstahls: Ein junger Beutelschneider klaut einem reichen Händler seine Geldbörse und flieht durch die Menschenmassen eines Marktes.

- Eine Gruppe von Huren beginnt, die Helden zu belästigen und sich auf offener Straße anzubieten. Sie versuchen unter allen Umständen, den Helden ein gutes Geschäft vorzuschlagen.

- In einer dunklen Gasse entdecken die Helden einen überaus putzigen, aber sehr gefährlichen Alpschmeichler. Dieser versucht relativ schnell aus der für ihn sehr ungünstigen Situation zu entweichen.

- Eine alte Bettlerin versucht bei der Gruppe Mitleid zu erwecken und einige Münzen zu erhalten.

- In einer Gasse mit vielen Ständen versucht eine Bande von Schurken, die Krämer zu erpressen – und das, obwohl diese schon ihr Schutzgeld an die Siminia-Garde gezahlt haben.

- Den Helden begegnet jemand, dessen "Art" selbst in Balan Cantara sehr selten ist, z.B. ein Ban Bargui, Skirese oder Schneepardir.

Falsche Spuren und Gerüchte

- Eine falsche Spur mag zu einem Ring von unabhängigen Zauberern führen, die versuchen, an magisches Wissen (wie etwa das aus den Hausbüchern) zu gelangen.

- Natürlich machen einige Leute auch die Makshapuresen für den Diebstahl verantwortlich. Tharpura und der Konflikt mit Makshapuram liegt nicht allzu weit entfernt, so dass man das Dschungelreich für vieles verantwortlich macht.

- Ebenso stehen natürlich auch kleine Minderheiten, wie die Kerrishiter, die Vesai oder die Neristu im Verdacht, etwas damit zu tun zu haben.

Kapitel 2: Das Attentat auf Myratis

Gyrameios Plan

Während die Helden Nachforschungen betreiben, bereitet der verschlagene Adept alles vor, um seinen Meister zu töten. Er fälscht zunächst ein Testament und lässt es darin so aussehen, als hätte Myratis sein eigenes Todesurteil unterschrieben, indem er all sein Hab und Gut der gierigen Pythorea hinterlassen wollte. Anschließend treibt er einige Haare von Myratis Bett auf, damit er eine stoffliche Verbindung zu ihm hat (diese ist unerlässlich für den Befehl, den er an den Dämonen Nimanach richtet). Die Beschwörungsformel des Nimanach verbirgt er in Pythoreas Zimmer (als zusätzlichen Beweis, dass sie es war) und beginnt in seinem Zimmer mit der Beschwörung des Genius aus der Quelle Tyakaar. Er erteilt ihm den Befehl *Suche und Vernichte*. Der Nimanach zögert nicht lange und begibt sich zu Myratis Aufenthaltsort (für gewöhnlich sein Studierzimmer). Dort beginnt er mit seinem hinterhältigen Angriff und wird solange auf Myratis einstecken, bis dieser tot ist.

Die Beschwörung des Nimanach

Wenn Sie es nicht festlegen wollen, dass es Gyrameios gelingt, den Dämon zu beschwören, sondern es lieber den Angaben seines Könnens und den Würfeln überlassen wollen, so können Sie dies natürlich gerne tun. Die notwendigen Probenerschwernisse, Kosten und Werte finden Sie bei Gyrameios und dem Nimanach angegeben. Scheitert Gyrameios, so wird er erst in einigen Tagen wieder genug Kraft haben, es erneut zu versuchen. Eventuell müssen Sie auch bedenken, was bei einer misslungenen Wesensbeschwörung- und Kontrolle passieren kann (mehr dazu siehe **MyMa 106**).

Zu welchem Zeitpunkt findet das Attentat statt?

Hier habe Sie die freie Wahl. Gyrameios wird seinen Plan während der Ermittlungen der Helden vollführen. Entweder geschieht der Angriff des Dämons, während die Helden gar nicht in der Nähe von Myratis

Atriumshaus sind (das ist zu empfehlen, wenn die Helden nicht direkt gegen den Dämonen kämpfen sollen) oder Sie richten es so ein, dass es just in den Moment passiert, in dem die Helden und Pythorea sich dort treffen. In diesem Fall können sie und die Elevin versuchen, das Schlimmste zu verhindern. Zwar wird Myratis bereits schwere Verletzungen durch den ersten Angriff des Nimanach erlitten haben, aber vermutlich wird er noch nicht tot sein. Der Nimanach ist ein furchtbarer Gegner, der zunächst seinen Auftrag beenden und im Anschluss auch die Helden angreifen wird.

Nimanach

Anrufung: +15	Befehl: +8	Bitte: +14	Basiskosten: 12
Dolch: INI 20+W6	AT 18	PA 14	TP 1W6+4 DK HN
LE 60	AU –	RS 3	WS – MR 12 GS 12

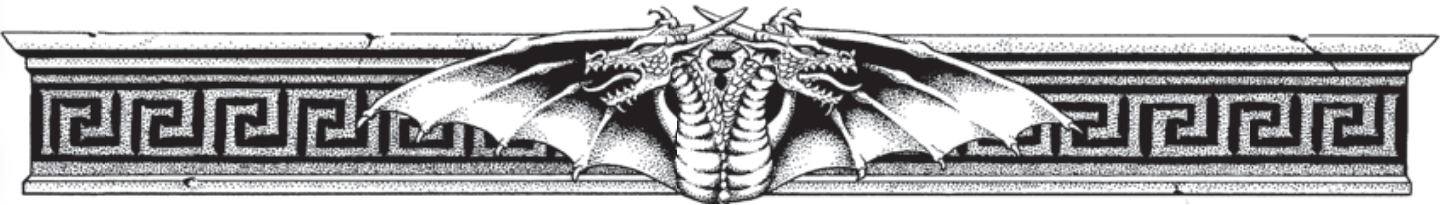
Besondere Kampfregelein: Gezielter Stich, Todesstoß (zusätzlich doppelter Schaden)

Besondere Eigenschaften: Tarnung (vor allem im Schatten), Unsichtbarkeit I
Talente: Spionage 11, Tarnung 16

Mögliche Dienste: Bewegung, Magischer Angriff, Spionage, Suche, Suche und Vernichte, Vernichte

Wie bekämpft man einen Dämon?

Der Nimanach ist ein ausgesprochen tödlicher Gegner. Sollten die Helden das Attentat verhindern wollen, so wird der Dämon auch sie angreifen. Den Helden stehen nicht viele Möglichkeiten offen, direkt etwas gegen das Wesen zu unternehmen. Am einfachsten sind sicherlich magische Angriffe der Helden. Schadenszauber können den Dämon ernsthaft in Gefahr bringen. Sollte sich kein Zauberer unter den Helden befinden, so kann Pythorea sie unterstützen. Verfügen die Helden über magische (oder geweihte) Waffen, so haben sie ebenfalls die Möglichkeit, dem Nimanach zu schaden. Jedoch sind na-



türlich solche Waffen selten und nicht jeder Held verfügt darüber. Abhilfe kann hier Myratias Stab verschaffen, welcher sich als magisches Angriffsinstrument verwenden lässt, auch in der Hand eines Nichtzauberers. Schließlich bleibt rohe Waffengewalt von profanen Waffen. Auch das ist zwar möglich, jedoch ist der Dämon sehr widerstandsfähig dagegen, so dass ein solcher Kampf sehr schwer werden wird.

Falls Sie es den kämpfenden Helden nicht ganz so schwer machen wollen: Der Dämon will in erster Linie seinen Auftrag erledigen. Die Helden sind eher nebensächlich. Falls Sie es wünschen, wird er nur eine kurze Weile (2W6 KR) gegen die Helden kämpfen, nachdem er Myratias getötet hat.

Folgen des Attentats

Egal ob Myratias lebt oder stirbt, Gyrameios wird augenblicklich die Brajan-Garde verständigen und einen Heiler rufen lassen. Die Garde wird sich zunächst mit Gyrameios unterhalten, von ihm erfahren, was Myratias angegriffen hat und ihre Schlüsse ziehen. Zusammen mit einem weiteren Optimatiker des Hauses Partholon werden sie das Atriumshaus durchsuchen und sowohl das Testament, als auch die Beschwörungsmel des Nimanach in Pythoreas Zimmer finden.

Ihre Rückschlüsse lassen nur zu, dass Pythorea ihren Meister ermorden wollte, um an sein Haus zu gelangen. Pythorea soll in Ketten gelegt werden, um sie zu ruhig zu halten und um es ihr schwerer zu machen zu zaubern (siehe dazu **MyMa 137**).

Myratias lebt!

Im Regelfall wird das Attentat erfolgreich sein. Aber da es gut möglich ist, dass es den Helden gelingen kann, den Dämon zu bezwingen oder Myratias zu schützen, so kann es natürlich passieren, dass der alte Zauberer überlebt. In diesem Fall hat Gyrameios schlechte Karten, da Myratias das falsche Testament als solches entlarven kann. Für den weiteren Verlauf ist es praktisch unerheblich, ob der alte Zauberer stirbt oder überlebt, so dass dies ganz allein Ihrer Entscheidung bedarf, bzw. die Aktionen der Helden hierfür verantwortlich sein sollten. Für die Helden wird es vermutlich ein Erfolgserlebnis sein, wenn es ihnen gelingt, allerdings ist der Nimanach auch ein äußerst gefährlicher Gegner.

Myratias wird nach seinem Tod übrigens nicht etwa für immer im Reich Limbo verschwinden, sondern er hängt so an Pythorea, dass aus ihm ein Nekromentor wird. Falls einer der Helden in der Lage sein sollte, Totenwesen zu rufen, so kann er auch versuchen, Myratias Geist zu beschwören und so vielleicht Antworten erhalten.

Was geschieht nun weiter?

Es hängt sehr stark davon ab, zu welchem Zeitpunkt die Helden überhaupt von dem Attentat erfahren. Wenn sie zu Beginn nichts davon wissen, werden sie erst dann, wenn sie zum Haus von Myratias zurückkehren, durch Zaturus oder Gyrameios informiert, was geschehen ist. Nun können die Helden natürlich selbst überlegen, was sie machen: Helfen sie Pythorea zu entkommen, forschen sie nach und finden Beweise, die sie entlasten, oder aber haben sie sogar so viel Einfluss (oder andere Möglichkeiten), um ihre Verhandlung zu ihren Gunsten zu beeinflussen? Denkbar wäre auch eine spätere Befreiung der Elevin aus der Garnison, jedoch handeln sich die Helden damit natürlich erhebliche Schwierigkeiten ein.

Wenn die Helden bereits anwesend waren, als der Dämon Myratias angegriffen hat und sie diesen sogar bekämpft haben, so werden ihnen andere Möglichkeiten offen stehen. Zudem mag ein Held mit sehr hohem SO für Pythorea bürgen können oder seine soziale Stellung dazu nutzen, die Garde davon zu überzeugen, sie nur unter Arrest zu stellen.

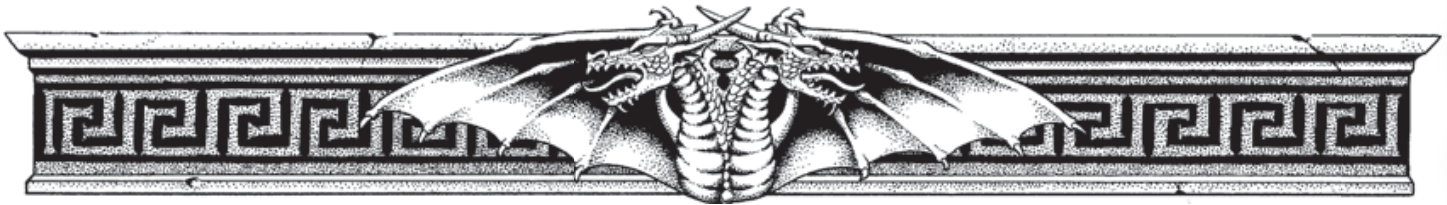
Pythoreas Schicksal

Im Grunde gibt es zwei denkbare Möglichkeiten, was mit Pythorea geschieht, falls die Gardisten sie als Schuldige ausmachen: Entweder sie nehmen sie erfolgreich gefangen und bringen sie in eine Garnison, von der aus sie später dann an ihre Cammer überstellt werden soll, oder aber es gelingt ihr die Flucht, so dass sie als gesuchte, mutmaßliche Verbrecherin irgendwie versuchen muss, (mit Hilfe der Helden) ihre Unschuld zu beweisen.

Beweise für Pythoreas Unschuld

Auch wenn Gyrameios Plan zunächst aufzugehen scheint, so hat er doch einige Dinge nicht bedacht, welche die Helden herausfinden können:

- **Testament:** Das Schreiben ist von Gyrameios geschrieben worden. Zwar hat er sich bemüht, die Handschrift seines Meisters zu kopieren, es ist ihm jedoch nicht gut gelungen. Eine *Sinnenschärfe*-Probe +4 enthüllt dies auch, sofern man ein Vergleichsdokument heranzieht.
- **Astraltrank:** Da Gyrameios nur einen begrenzten Vorrat an Astralenergie hat, entschloss er sich, einen Astraltrunk zu trinken, während er die Beschwörung durchführte. Die Flasche stellte er später recht unbedacht auf den Tisch seines Zimmers. Auch sie kann als Beweis, oder zumindest als Indiz herangezogen werden.
- **Magische Spuren:** Bei einer Untersuchung mittels Magie wird man Restspuren der Beschwörung nicht in Pythoreas Zimmer, sondern bei Gyrameios finden.



● **Dämonenmal:** Als Paktierer besitzt er ein Dämonenmal in Form einer pechschwarzen Hautverfärbung an den Füßen bis hin zu den Unterschenkeln und kohle glimmende Symbole des Tyakaar auf den Fußsohlen. Auch dies dürfte ein eindeutiger Beweis sein. Die Schwierigkeit besteht vor allem darin, darauf zu kommen, dass er ein Paktierer ist.

● **Zauber:** Mittels Magie wäre es den Helden möglich, in die Gedanken von Pythorea und Gyrameios zu schauen. So würde man ebenfalls erkennen, wer schuldig und wer unschuldig ist. Solche Zauber sind als Beweismittel aber nur zugelassen, wenn sie von einem Optimaten eingesetzt werden (was notfalls auch von einem unabhängigen Mitglied der Cammer angewandt werden kann).

Die Bewohner von Myratias Haus

In Myratias Atriumshaus leben nicht nur er und seine beiden Schüler, sondern auch noch einige Sklaven. Diese können Sie benutzen, um die Spurensuche der Helden zu erschweren. Vielleicht fällt der Verdacht ja auf einen der Sklaven, die aber mit der Sache eigentlich gar nichts zu tun haben. Sie reagieren allesamt sehr schockiert auf den Tod des Magiers, da sie entweder aufrichtig trauern, oder zumindest nun nicht wissen, wie es mit ihnen weitergehen wird (Myratias behandelte seine Sklaven gut, ein neuer Herr wie Gyrameios mag weniger freundlich sein, schließlich blickte er schon früher auf sie herab). Die Sklaven wissen außerdem zu erzählen (wenn sie ihrem Gesprächspartner vertrauen), dass ihr Meister sie eigentlich testamentarisch als Belohnung für treue Dienste freilassen wollte, wie es in vornehmen Kreisen gar nicht einmal ungewöhnlich ist. Dass in seinem Testament nichts davon steht, verwundert (und erschreckt) sie nicht wenig.

● **Zaturos** ist so etwas wie das Mädchen für alles und der oberste der Sklaven. Er arbeitet bereits seit 20 Jahren für den Magier und ist ihm treu ergeben. Er schreibt für ihn Texte, kann gut mit Zahlen umgehen und überwacht auch die Arbeit der anderen Sklaven. Zudem ist er ein väterlicher Freund von Pythorea.

● **Arenlene** ist für das leibliche Wohl der Optimaten verantwortlich. Sie ist die Köchin des Haushaltes und eine sehr jähzornige alte Vettel gegenüber den beiden jüngeren Sklaven. Gegenüber Zaturos und den Optimaten ist sie eher eine Duckmäuserin.

● **Debren** und **RiAmura** sind ein jungen Mann und eine Amauna, die als Sklaven niedere Arbeiten verrichten, sei es als Küchengehilfen oder Botengänger. Debren ist heimlich in Pythorea verliebt, jedoch ist Zaturos der einzige der davon weiß. RiAmura ist mit ihrem Schicksal sehr unzufrieden und rebellierte öfters gegen die Regeln.

Das Testament des Myratias

In seiner Schreibstube, hinterlassen in einem Kästchen mit anderen persönlichen Dingen wie einer zweiten Triopta, befindet sich das gefälschte Testament Myratias.

Ich hege nicht viele Wünsche, wenn mein Leib tot und mein Geist in das Reich Neretons eingezogen ist. Meinem Schüler Gyrameios hinterlasse ich 100 Aureal, welche er verwenden kann wie er will. Leider kann ich ihm nicht mehr bieten, so gern ich dies auch wollte. Mein Haus in Balan Cantara und alles was dazu gehört, meine Sklaven, meine Bibliothek, mein restliches Vermögen, sollen an meine geliebte Pythorea fallen.

Dies ist mein letzter Wunsch
Myratias nab Partholon, Adeptus Exemptus

Der weitere Plan des Adepten

Gyrameios hat es weder sonderlich eilig, noch ist er unvorsichtig. Normalerweise wird er nach dem Mordanschlag einfach nur entsetzt wirken. Später, wenn sich die vorgetäuschten Beweise gegen Pythorea mehren, wird er sie hasserfüllt verurteilen. Ansonsten bleibt er ruhig und wird sich im Hintergrund halten. Er hat vor, erst in den nächsten Nonen damit zu beginnen, seine weiteren Ziele zu verfolgen und will zuerst über den Mord Gras wachsen lassen. Die Übernahme des Besitztums des Myratias scheint ihm sicher, so dass er keine Eile an den Tag legt.

Die Entlarvung von Gyrameios

Gelingt es den Helden Beweise gegen den Adepten zu finden, so wird dieser natürlich zunächst weiterhin seine Unschuld beteuern. Erst wenn er keine Chance mehr sieht, so wird er versuchen, dem ganzen ein Ende zu setzen. Er ruft innerhalb weniger Augenblicke zwei *Eschtotim* und kämpft selbst mit allen ihm zur Verfügung stehenden Zaubern und anderen Mitteln, um die Helden zu besiegen und dann entweder alle Spuren zu vertuschen oder zu fliehen, je nachdem wie die Situation aussieht.

Beschwörung der Eschtotim

Wenn Sie es nicht festlegen wollen, dass es Gyrameios gelingt, die Dämonen zu beschwören, sondern es lieber den Angaben seines Könnens und den Würfeln überlassen wollen, so können Sie dies natürlich gerne tun. Die notwendigen Probenerschwernisse, Kosten und Werte finden Sie bei Gyrameios und den *Eschtotim* angegeben. Bedenken Sie jedoch, dass er vermutlich eine sehr schnelle Wesensbeschwörung durchführen muss (siehe dazu **MyMa 102**, zur Beschwörung mehrerer Wesen auf einmal **MyMa 98**).

Als Alternative können Sie festlegen, dass er Tyakaar um Hilfe bittet, einen weiteren Kreis der Verdammnis aufsteigt und als Paktgeschenk die sofortige Hilfe der beiden Dämonen erlangt.

Eschtot

Anrufung: +11

Befehl: +2 Bitte: +7

Basiskosten: 3

Peitsche: INI 12+W6

AT 14

PA 9

TP 1W6

DK SP

Schwert: INI 12+W6

AT 13

PA 9

TP 1W6+4

DK NS

Sense: INI 12+W6

AT 15

PA 9

TP 1W6+3

DK S

Schwertlanze: INI 12+W6

AT 12

PA 9

TP 1W6+6

DK NS

LE 20

AU –

RS 2

WS –

MR 4

GS 8

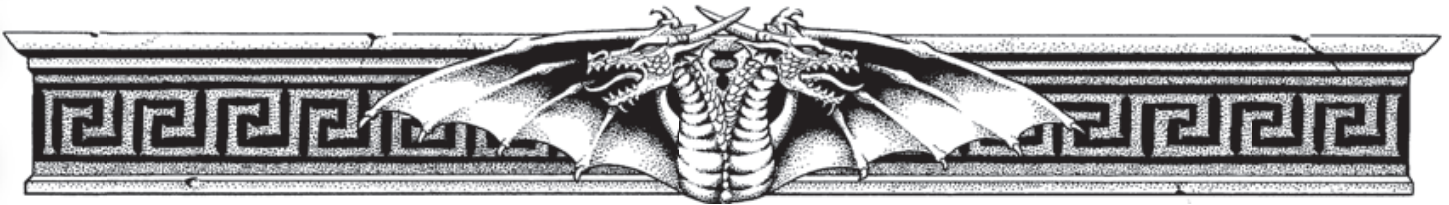
Besondere Kampfgregeln: kann beliebig umwandeln, aber nur mit einer Waffe pro KR angreifen. Wer einen Peitschenhieb einsteckt und dadurch Schaden erleidet, verliert zusätzlich zu den LeP noch einen Punkt KK bis zum nächsten Sonnenaufgang. Eine parierte AT des Schwertes erhöht den BF der parierenden Waffe um 1. Die Sense hat eine reduzierte WS (KO/2-2) und die Schwertlanze zerstört nichtmagische Rüstungen (RS-1 pro 10 TP auf einen Schlag).

Besondere Eigenschaften: –

Zauber: Dunkelheit (20)

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Magischer Angriff, Suchen und Vernichten, Waffe aushändigen (Waffe gilt als dämonisch und fügt dem Träger jede KR 1 SP zu; Kosten 12 AsP), Zauber





Kapitel 3: Das Chrysobiblos-Ritual

Der zweite Diebstahl

Morrshach ist es mittlerweile gelungen, Shanilari das Versteck des Buches zu entreißen. Durch Folter hat er sie zum Sprechen gebracht und sie enthüllte ihm, dass Raiadora das Chrysobiblos aufbewahrt (ebenso wie die anderen Bücher). Nach einer kurzen Besprechung zwischen Morrshach und Siminiopie entscheidet diese, dass diesmal der Shurrhach dort eindringen und das Buch entwenden soll.

Dem Pardir gelingt es tatsächlich im *„Dickem Lamuck“* einzudringen und die Habseligkeiten Raiadoras zu durchwühlen. Dabei findet er zwar das Buch, wird aber von der Protectorin und anderen Cirkelmitgliedern angegriffen und muss fliehen. Sie verfolgen ihn bis zu dem Eingang der Kanalisation. Danach brechen sie die Verfolgung ab.

Der Plan der Protectorin

Raiadora ist sich bewusst, dass der Diebstahl direkt mit Shanilaris Verschwinden zu tun hat. Sie selbst wäre bereit, die Kanalisation abzusuchen, doch verbietet ihre Matrona dies, denn es ist ihrer Meinung nach zu gefährlich. Also hat Raiadora kaum eine andere Wahl. Sie verständigt die Helden und beschließt, mit ihnen gemeinsame Sache zu machen.

Alternativ (wenn die Ereignisse es ergeben haben, dass Raiadora nicht mit den Helden zusammenarbeiten kann oder will), erfährt die Heldengruppe später, dass sich die Protectorin in die Kanalisation begeben hat und kann ihr so dorthin folgen. Als Informant mag hier jemand anderes dienen, zu dem die Helden in der Zwischenzeit ein gutes Verhältnis aufgebaut haben und der von den Vorkommnissen gehört haben könnte (z.B. Hianka die Heilerin oder andere Bewohner der Stadt). Siminiopie wäre auch vorstellbar, da sie vielleicht die Chance sieht, den verhassten Pardir zu töten, während sie das Chrysobiblos selbst in sicherer Verwahrung hat.

Das unterirdische Balan Cantara

Der Eingang zu Morrshachs Versteck befindet sich in der Nähe von Siminiopes Haus im Westhafen. Es handelt sich dabei um einen stinkenden Zugang zur örtlichen Kloake. Der kräftige Pardir hat eine Vergitterung, die von einem Kloakentunnel zu einem

der Kanäle des Westhafens führt, abgerissen und nutzt den Zugang, um sich tief in die Kloake zurück zuziehen. Selbst Diebe und anderes zwielichtige Gesindel (wozu man auch Raiadora und ihren Cirkel rechnen muss) gehen hier wegen des Gestanks nur selten hin. Es gibt wesentlich angenehmere Verstecke.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eigentlich kann euch kaum etwas abschrecken. Ihr habt schon so mancher Gefahr gegenübergestanden, sogar Schrecken aus anderen

Sphären, Monstern und Ungeheuern. Doch der Gestank der Kloake ist so stark, dass ihr kaum atmen könnt. Ein Brechreiz lässt euch schwer schlucken und es kostet euch große Überwindung, den ersten Schritt in den Kanal zu setzen.

Die Kanalisation von Krysirenis ist ein dunkler, stinkender Ort, welchen selbst die Diebe und anderes zwielichtiges Gesindel eher meiden. Dies ist das Zuhause von Millionen von Ratten und anderen Wesen, welche die Dunkelheit dem Sonnenlicht vorziehen und sich hier unten wohlfühlen.

Aber ihr habt keine andere Wahl. Irgendwo hier unten ist der Dieb des Buches. Und ihr wollt einige Antworten haben.



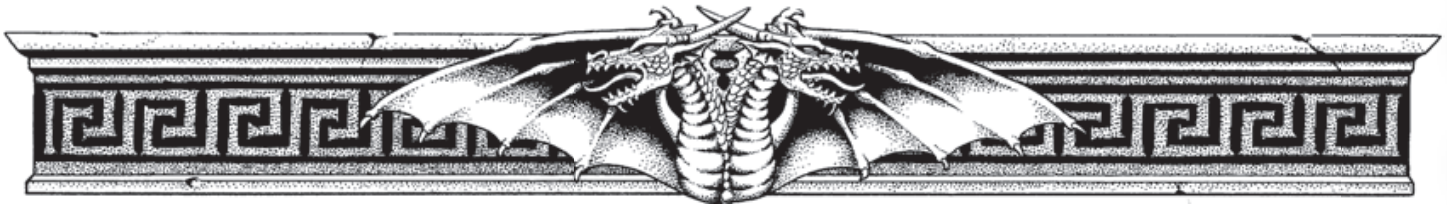
Die Verfolgung Morrshachs

Die Gruppe wird sich, sobald sie von Raiadora informiert wurde, vermutlich an die Verfolgung des seltsamen Diebes machen. Der Weg durch die Kloake wird sich jedoch als wesentlich gefährlicher erweisen als erwartet. Nicht nur einige Passagen die großes körperliches Geschick verlangen, liegen vor den Helden, sondern auch die potenzielle Gefahr einiger

Bewohner des unterirdischen Balan Cantaras und natürlich auch der Pardir selbst.

Die Kloake von Krysirenis

Das Schlimmste beim Betreten der Kloake ist natürlich der Gestank. Dieser ist kaum auszuhalten und Helden mit bestimmten Nachteilen (wie z.B. krankhafte Reinlichkeit, Raumangst), dürften unter den Straßen Balan Cantaras große Probleme bekommen. Zudem sollten hier natürlich auch Lichtquellen mitgenommen werden, da die Kanalisation sonst kaum über Bereiche verfügt, wo Licht von außerhalb in die finsternen Gänge hineinfällt.



Sie finden nun einige Ereignisse und Hindernisse, welche den Helden auf dem Weg durch die Kloake begegnen können. Bedenken Sie zudem, dass in den meisten Bereichen der Kloake höchstens zwei menschengroße Wesen nebeneinander stehen können und große Waffen auch recht hinderlich sind.

Rutschige Stellen

Die Helden müssen die eine oder andere glitschige Stelle überqueren. Durch die ständige Feuchtigkeit stellen insbesondere steile Rampen, die anstelle von Treppenstufen höhere und tiefere Regionen der Kanalisation miteinander verbinden, eine Rutschgefahr dar. Unvorsichtige und unvorbereitete Helden sollten eine *Körperbeherrschungs*-Probe ablegen. Eine misslungene Probe zieht einen Sturz nach sich, der wie Sturzschaden aus 2 Schritt Höhe gewertet wird.

Verfaulte Stege

An einigen Stellen überspannen hölzerne Brücken die Kloake. Durch die Feuchtigkeit sind viele dieser Stege brüchig und faul geworden. Es besteht die Gefahr, dass diese Stege unter einem Held, der (mit Ausrüstung) mehr als 70 kg wiegt, zusammenbrechen. Mittels einer *Körperbeherrschungs*-Probe+4 kann man intuitiv vor oder zurück springen. Bei einer misslungenen Probe stürzt man in die Tiefe. Die Fallhöhe ist dabei sehr unterschiedlich, je nach Ort, wo die Brücke eingesetzt wurde. Die Höhe entspricht 1W6 Schritt (siehe dazu Sturzschadenregel **WdS 144**).

Diebe

Im unterirdischen Bereich des Distriktes finden sich nur wenige Diebesbanden. Die wenigen, die es dennoch hierher verschlagen hat, können die Helden bereits von Ferne hören und haben somit die Möglichkeit, sich zu verstecken oder zu flichen, so dass es kaum zu einer Konfrontation kommen dürfte.

Gossenratten

In fast allen Bereichen der Kanalisation werden die Helden auf eine größere Zahl von Gossenratten treffen. Die Tiere sind nicht sonderlich aggressiv, aber sie werden dennoch eventuell die Helden angreifen. Zwar stellen die Ratten keine Lebensbedrohung dar, jedoch ein Ärgernis, das sie unnötig aufhält.

Gossenratten (Anzahl 6W6)

Biss: INI 10+2W6 **AT** 8 **PA** 2 **TP** 1W-1 **DK** H
LeP 6 **AU** 20 **WS** 5 **RS** 1 **MR** 3 **GS** 5

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+6), Rudel (6W6)

Lamucken

Auch Lamucken befinden sich hier unten, die wiederum auf der Suche nach ihrer Beute, den Gossenratten, sind. Eigentlich greifen sie keine Menschen an, aber sollten sich die Helden ihnen unvorsichtig nähern, werden sie sich verteidigen.

Lamucken (Anzahl 2W6+6)

Biss: INI 8+2W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W+2 **DK** H
Trampeln: INI 8+2W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 3W+8 **DK** H
LeP 12 **AU** 75 **WS** 6 **RS** 1 **MR** 5 **GS** 8

Besondere Kampfregeln: sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+6), Rudel (2W6+6)

Hetzratte

Kurz vor dem Pardir-Unterschluß sollten die Helden auf dessen Wachtier treffen, eine Hetzratte, die Morrshach hier unten eingeschleust hat. Das Tier wird sich ohne zu zögern auf die Helden stürzen.

Hetzratte (Anzahl 1)

Biss: INI 12+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W+6* **DK** H
LeP 30 **AU** 70 **WS** 6 **RS** 3 **MR** 0/0 **GS** 25

Besondere Kampfregeln: Meute (in diesem Fall nicht)

*Verursacht der Biss Schaden, kommt das Gift zum Tragen (auch mehrmalig)
Wirkung: AT/PA je -2 pro KR / AT/PA -1 je KR, **Beginn:** sofort, **Dauer:** 3W6/1W6+1 KR, Stufe 8 (tierisches Gift). Sind beide Werte auf 0 gefallen, bleibt das Opfer bis zur magischen Heilung bewegungsunfähig

Der Pardir-Unterschluß

Morrshach hat sich weit in dem Kanal zurückgezogen, da er hier ungestört seinen finsternen Gott anbeten kann. Seine vorläufige Behausung ist nicht gerade komfortabel, aber er zog das Wohnen hier dem unter Menschen vor.

A) Kanal

Von hier aus führt der einzige Weg wieder zurück in das Kanalsystem. Dies ist auch der Weg, welchen die Helden normalerweise nehmen werden.

B) Lager

Üblicherweise hat Morrshach hier alles gelagert, was er zum Essen braucht. Es handelt sich um eine Art Vorratslager, wo Siminiope ihn mit Fleisch und Wurst versorgt. Da in der Kanalisation viele Tiere von dem Geruch angezogen werden, muss sich der Pardir sein Essen meist mit der einen oder anderen Gossenratte teilen. Auch wenn die Helden diesen Raum näher untersuchen, befinden sich gerade zwei Ratten hier, die verschreckt piepsen und wegrennen, sobald sie die Helden bemerken (und deren Geräusche den Pardir warnen, sofern ihm eine *Sinnschärfen*-Probe+2 gelingt).

C) Erster Wohnbereich

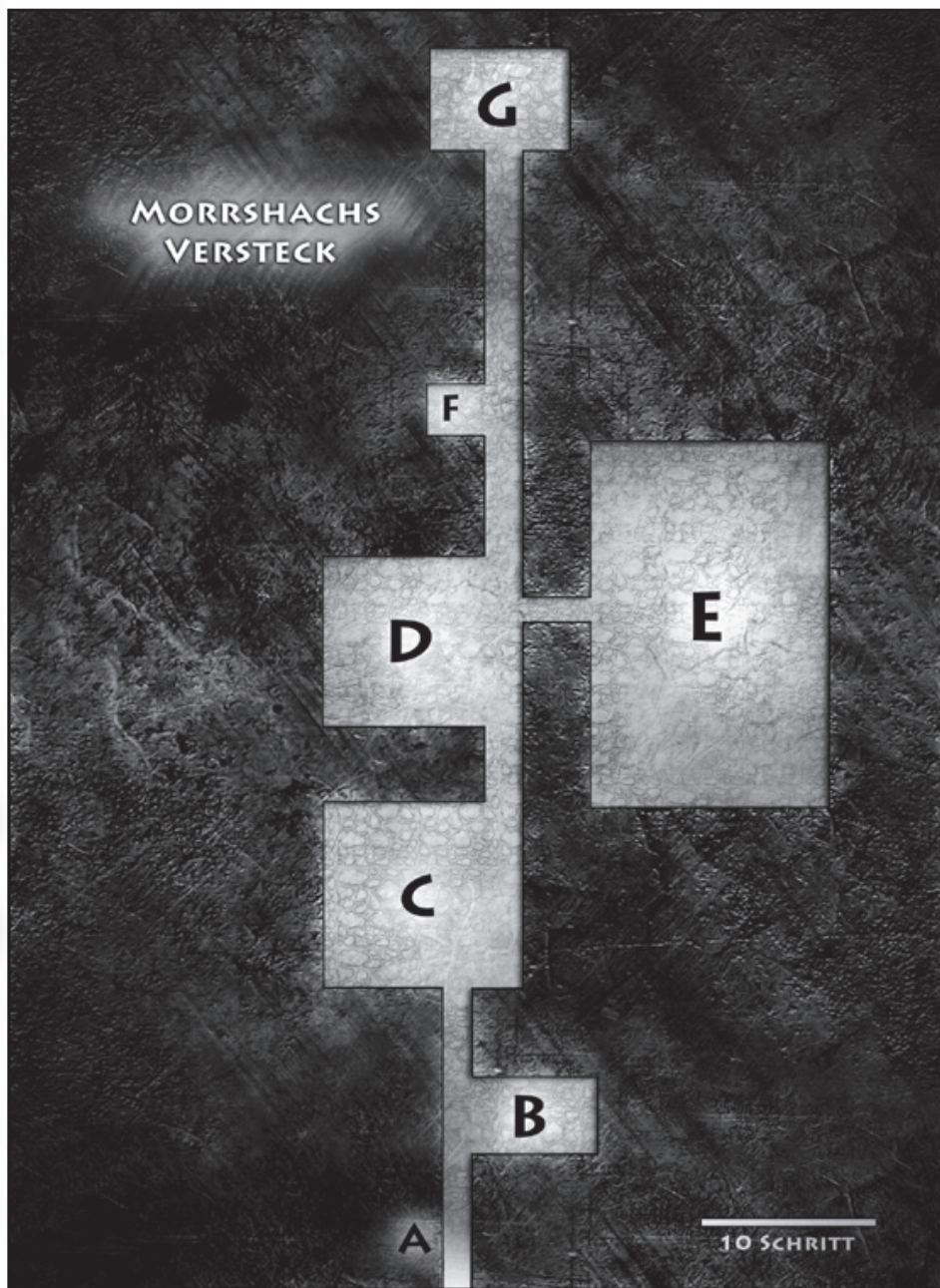
Hier hält sich der Pardir nur selten auf, aber immerhin kann er sich hier niederlassen und ruhen, wenn er es will. Zudem hat er hier zwei Speere niedergelegt, die er notfalls benutzen kann.

D) Zweiter Wohnbereich

Üblicherweise ist Morrshach in diesem Raum zu finden. Er hat sich hier eine primitive Schlafstätte und einen Wohnbereich geschaffen. Auch seine Habseligkeiten, wie etwa einige Amulette, Felle und Kräuter befinden sich hier. Wenn er nicht unterwegs ist oder ein Ritual abhält, befindet er sich in diesem Raum und schläft.

E) Ritualraum

Ein improvisierter Altar wurde hier errichtet. Wenn es zu einer Opferung kommen soll, befinden sich Shanilari und Morrshach hier. Dekoriert wurde der Raum mit zahlreichen Kerzen, die nur angezündet werden, wenn das Ritual stattfindet. Zusätzlich befinden sich hier einige Messer und andere Folterwerkzeuge. Sollten Sie beschlossen haben, dass Morrshach noch Verstärkung erhalten sollte, so befinden sich hier die von ihm erschaffenen Blutghule.



F) Gefangenzelle

Morrshach hat in dieser Ecke eine Zelle hergerichtet. Sie ist sehr primitiv und eher ein Bretterschlag, jedoch nutzt er eine Kette an der Wand, um dennoch mögliche Opfer hier einsperren zu können. Das Vorhängeschloss ist schwierig ohne Schlüssel zu knacken (*Schlösser knacken*-Probe +5).

G) Schrein des Schädelgottes

In dem hintersten Bereich der Versteckes hat sich Morrshach einen Altar für den finsternen Schädelgott eingereicht. Ein menschlicher Schädel und ein aufgehängtes Skelett bilden das Abbild des Götzen, die Opfergaben des Pardir sind die abgenagten Knochen seiner Opfer (von denen er glücklicherweise bislang nur wenige in Balan Cantara fand). Kerzen brennen hier und tauchen den Ort in ein unheimliches Licht. Selbst die Ratten trauen sich nicht hierher.

Morrshachs Verteidigung und Taktik

Es kommt darauf an, ob es den Helden gelungen ist, unbemerkt zu Morrshach zu gelangen oder nicht. Weiß er nichts von der Anwesenheit der Helden, wird er keine großen Vor-

bereitungen treffen können und sich nur mit seinem Speer zur Wehr setzen.

Hat der Shurrhokach die Möglichkeit sich vorzubereiten, so wird er ebenfalls Magie einzusetzen, um sich zu stärken (mittels einer Inspiration des Feuers). Gegebenenfalls wird er versuchen, die Helden mit weiterer Zauberei zu überraschen.

Je nachdem wie schwer Sie es der Gruppe machen wollen, können Sie auch noch beschließen, dass der alte Pardir mittels eines unheiligen Rituals aus zwei unvorsichtigen Dieben, welche sich hierher verirrt haben, zwei Wächter gemacht hat: Blutghule, die die Gefangene bewachen und auf das Geheiß des Pardir auch die Helden angreifen werden (mehr zu den Blutghulen siehe *MyMa 233*).

Blutghule (Anzahl 2)

Hände:

INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 6 **TP** 1W **DK** HN

Biss:

INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W+1 **DK** H

LeP 30–2W6 **AU** 100 **WS** 10 **RS** 0 **MR** 15

GS 7

Besondere Kampfregeln: Verbeißen (nur Biss), Raserei (2, bei Le kleiner 15 oder Treffer durch magische oder geweihte Waffen)

Besondere Eigenschaften: Lebensraub I (jeder mit bloßer Hand oder mit Zähnen angerichtete SP wird dem Ghul als LeP gutgeschrieben, der Körper kann maximal 30 LeP speichern), Resistenz gegen profane Waffen

Wie viel Zeit haben die Helden?

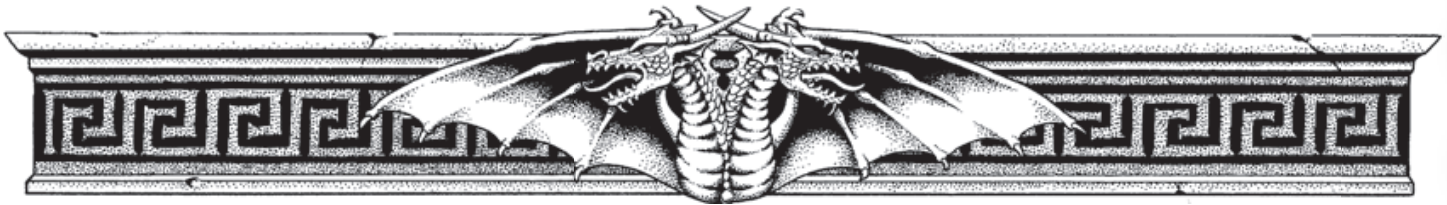
Irgendwann wird der Zeitpunkt des Rituals gekommen sein und Morrshach sein finsternes Blutopfer beginnen. Sie können es aus dramaturgischen Gründen so einrichten, dass die Opferung dann eintritt, wenn die Helden das Versteck des Pardir erreicht haben, damit sie rechtzeitig zu Shanilaris Rettung kommen. In einer anderen Variante kommen die Helden bereits zu spät und die Diebin wurde bereits geopfert. Wenn Sie einen fixen Zeitraum festlegen wollen, dann findet das Opfer zwei Tage nach dem ersten Diebstahl des Chrysobiblos zur Mitternacht statt.

Versteck des Pardir erreicht haben, damit sie rechtzeitig zu Shanilaris Rettung kommen. In einer anderen Variante kommen die Helden bereits zu spät und die Diebin wurde bereits geopfert. Wenn Sie einen fixen Zeitraum festlegen wollen, dann findet das Opfer zwei Tage nach dem ersten Diebstahl des Chrysobiblos zur Mitternacht statt.

Rettung Shanilaris

Sollte es den Helden gelingen, die Diebin zu befreien, so finden sie diese zunächst in einem körperlich sehr schlechten Zustand (LeP 8, AuP 8, 2 Wunden) vor. Durch die ständige Folter ist ihr Körper sehr geschwächt und sie wird zunächst ein wenig Hilfe brauchen, bis sie in der Lage ist, zu sprechen. Sofern sie nicht auf magische Weise geheilt wird, sollte ein Held versuchen, ihre Verletzungen fachmännisch zu versorgen (*Heilkunde Wunden*, angewandt auf die Wunden).

Sobald sie zumindest notdürftig versorgt wurde, wird sie ihren Lebensrettern danken und ihnen alles erzählen was sie weiß. So erfahren die Helden nun auch, wer wirklich hinter dem Diebstahl des Chrysobiblos steckt.



Wo ist das Chrysobiblos?

Morrshach hat es nicht hier! Nachdem er es gestohlen hat, hat er es Siminiope gegeben, die es nun in ihrem eigenen Haus aufbewahrt. Es befindet sich in einer geheimen Kammer ihres Hauses. Diese Kammer kann man ohne das Wissen um deren Existenz nur nach einer intensiven Suche und einer *Sinnenschärfen*-Probe+5 entdecken.

... und wo der Codex Partholon?

Dieser befindet sich, falls die Helden ihn nicht schon haben, immer noch in Gewahrsam von Raiadora. Morrshach hatte bei seinem Diebstahl kein anderes Ziel als das Chrysobiblos. Shanilari wird natürlich den Helden nach ihrer Rettung freiwillig die beiden gestohlenen Bände zurückgeben.

Der wahre Bösewicht

Die Händlerin wird bis zum Ende hin versuchen, sich aus jeglicher Verwicklung heraus zu halten. Sie befindet sich im Besitz des Chrysobiblos und beabsichtigt, in den nächsten Tagen eine Geschäftsreise zu unternehmen...

Sie wird das Chrysobiblos nach Draydalân bringen und danach wieder zurückkehren. Sollte es den Helden dämmern, dass sie hinter den Vorkommnissen steckt (was die Gruppe vermutlich nur erfahren wird, wenn sie Shanilari sprechen können), können sie dies verhindern. Ob sie nun versuchen, Siminiope gewaltsam zu bekämpfen oder es lieber den Garden überlassen, obliegt den Helden.

Wählen sie die persönlichere Methode, so wird sich die Händlerin wehren, indem sie ihre magiedilettantischen Kräfte einsetzt und ihre Sklaven versuchen, die Brajan-Garde zu verständigen.

Das Ende der Geschichte

Das eigentliche Abenteuer endet, sobald die Helden den Codex und das Chrysobiblos erbeutet, die Schurken gestellt sind und Pythoreas Unschuld bewiesen wurde. Allerdings gibt es auch danach noch einiges zu tun bzw. es müssen noch einige Entscheidungen getroffen werden.

- Nach der Aufklärung der Ereignisse ist Pythoreas Name hoffentlich wieder rein gewaschen. Zwar ist vermutlich ihr Lehrmeister tot, doch wird das Haus Partholon sicherstellen, dass sie ihre Ausbildung beenden kann.
- Myratias wird in allen Ehren eine Bestattung erhalten und in einer der großen Nekropolen der Stadt seine letzte Ruhe finden. Sogar seine Konkurrenten und Skeptiker sind anwesend, um ihm die letzte Ehre zu erweisen. Was jedoch kaum jemand ahnt: Myratias mag zwar tot sein, doch ist er weiterhin an Pythoreas Seite: als Nekromentor, der ihr im

späteren Verlauf ihres Lebens weiterhin zur Seite stehen wird (siehe dazu *MyMa* 82).

● Gyrameios sollte entweder das Zeitliche gesegnet haben, befindet sich in Haft und erwartet sein Todesurteil oder ist auf der Flucht. Falls er entkommen ist, sinnt er als Tyakaar-Paktierer auf Rache und wird sich an den Helden rächen wollen. So können Sie ihn in ein weiteres Abenteuer einbinden, als Gegenspieler der gesamten Heldengruppe.

● Der treue Zaturus wird ebenso wie die übrigen Sklaven des Haushalts Pythorea genauso wie ihrem alten Meister treu dienen. Zaturus ist wie ein Onkel für Pythorea und sie wird ihm sogar die Freiheit schenken. Er wird dennoch auch als freier Mann bei ihr bleiben.

● Siminiope ist entweder durch die Hand der Helden gestorben, oder wird von den nun informierten Optimatens und der Brajan-Garde gesucht. Ob sie entkommt und sich vielleicht an den Helden rächen will, ist ihre Entscheidung. Alternativ kann es natürlich sein, dass sie unbehelligt bleibt. In diesem Fall wird sie ihre Arbeit wie gewohnt fortsetzen. Vielleicht ergibt sich an dieser Stelle ein Folgeabenteuer für die Helden, um ihr endgültig den Garaus zu machen.

● Morrshach wird das Abenteuer nicht lebend überstehen. Entweder haben die Helden ihn besiegt, oder aber er wird später durch die Garde oder einen Optimaten erledigt werden.

● Shanilari wird sich, sofern sie noch lebt, bei Pythorea entschuldigen. Diese vergibt ihr, denn schließlich wurde auch sie getäuscht. Wenn die Helden sie gerettet haben, wird sie auf ewig in deren Schuld stehen.

● Raiadora wird weiterhin ihrer Tätigkeit nachgehen und hat gute Chancen, irgendwann die Matrona ihres Cirkels zu beerben. Sie kann, falls die Helden und sie gut miteinander auskamen, eine wertvolle Verbündete sein.

Die oben geschilderten Erläuterungen sind als Vorschläge zu verstehen. Es liegt in der Art der offenen Gestaltung des Abenteuers, dass man nicht genau weiß, wie das Ende wirklich aussieht. Denkbar ist ebenso, dass die Helden es nicht schaffen oder gar versagen. Sollte es den Helden nicht gelingen, die Drahtzieher und Intriganten zu überführen, so wird Shanilari natürlich geopfert, Pythorea hingerichtet usw.

Es hängt tatsächlich von dem Vorgehen der Helden ab, welcher Ausgang schlussendlich eintreten wird.

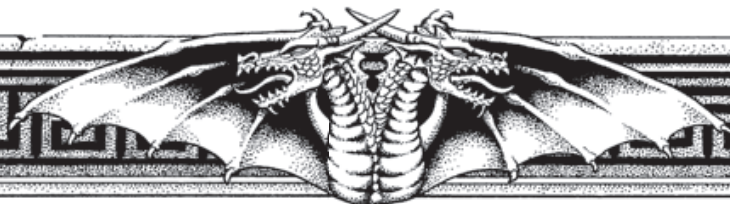
Belohnung: Die Helden haben sich eine Belohnung wahrlich verdient. Sie haben die finsternen Pläne eines Paktierers und von Agenten der Draydal vereitelt und noch manche andere Gefahr überstanden. Deshalb sollte jeder Held auch 300 AP bekommen und drei Steigerungen auf spezielle Talente oder Zauberfertigkeiten, die er oft benutzt hat. Dies könnte zum Beispiel *Gassenuwissen* sein, aber auch *Überreden*, *Beitören* oder andere Talente.

Anhang 1: Dramatis Personae

Pythorea (Serra Partholon)

Erscheinung: Pythoreas Äußeres ist durchaus auffällig zu nennen. Sie besitzt einen leicht gebräunten Teint, das Erbe ihrer Mutter, einer Tharpuresin. Ihre langen schwarzen Haare, die ihr bis zur Hüfte reichen, trägt sie offen. An ihrem rechten Oberarm kann man einige alte bansumitische Glyphen erkennen, eine Tätowierung, die ihr Macht verleihen soll. Ihr Körper ist ausgesprochen weiblich und sie trägt eine Gewandung, welche die Vorzüge ihres Körpers betont. Allerdings ist sie nicht besonders groß. Zudem hat sie eine Vorliebe für Schmuck aller Art, angefangen von goldenen Ketten, Arm- und Ohrringen bis hin zu Fußkettchen.

Hintergrund: Pythoreas Mutter, eine Tharpuresin, entstammt dem Hause Partholon, wer jedoch ihr Vater ist, weiß allein ihre Mutter (man sagt ihm nach, er sei ein einfacher Sklave gewesen). Über gute Kontakte gelang es ihrer Mutter, sie in die Hände von Myratias aus Balan Cantara zu geben, einem berühmten Magier des Hauses. Pythorea ist eine vorbildliche Schülerin ihres Meisters und auf dem besten Weg eine große Magierin zu werden. Trotz ihrer Neugier und ihres Forschungsdrangs ist sie auch den weltlichen Freuden nicht abgeneigt. Obwohl sie eine Partholon ist, kann man sie wahrlich nicht als emotionslos beschreiben. Sie lacht gerne und liebt es auch einmal nicht ganz so ernst zu sein. In letzter Zeit wünscht



Beziehungsgeflecht



sie sich nichts sehnlicher, als endlich ihre Queste zu erfüllen. Danach will sie eine große Abenteurerin werden.

Funktion: Pythorea spielt in diesem Abenteuer mehrere Rollen. Zum einen ist sie die Auftraggeberin der Helden, zum anderen ist sie im späteren Verlauf auch das Opfer einer Intrige und benötigt ein weiteres Mal Hilfe. Sie ist aber auch die Begleiterin und Verbündete der Helden und gegebenenfalls sogar eine persönliche Bekannte oder Freundin.

Alter: 20 Jahre

Größe: 1,56 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: unerfahrene optimatische Zauberin

Eigenschaften: MU 14, KL 14, IN 14, CH 14, FF 10, GE 12, KO 12, KK 10, SO 7, Neugier 8, Eitelkeit 6, Vollzauberer

Talente: Magiekunde 10, Stäbe 9, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 6, Ritualkenntnis (Optimatiker) 5

Zauber: HE: Feuer 8, E: Aggression 6, E Erz, 4, W: Feuer 4, E: Avastada 4

Instruktionen: Beseelung, Explosion, Fixierung, Schadenszauber, Schutz
Formeln: Adamantenhart (Q3), Erzexplosion (Q2), Feuerball (Q4), Feuerhand (Q6), Gruppenfesselung (Q2), Kampfindspiration (Q2), Feuergeist (intern, Q3), Feuergenius (extern, Q1)

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Spezialwissen (Partholon), Spontanzauberei (Instruktionszauberei) Spontanzauberei (Invokation)

Pythorea

Raufen: INI 10+1W6 AT 10 PA 10 TP(A) 1W DK H

Stab: INI 11+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W+1 DK NS

LeP 27 AU 30 WS 6 RS 0 MR 6 GS 8 AsP 36

Myratiás nab Partholon

Erscheinung: Ein großer Dorinther mit bereits ergrauten, kurzen Haaren und einem langen Bart. Üblicherweise tritt Myratiás nur in seinen zeremoniellen Gewändern, einer speziell für ihn entworfenen Tunika, einer Halbmaske als Triopta und seinem Stab auf. Seine Stimme hat einen befehlenden Ton, der keinen Widerspruch duldet. Dennoch verleihen ihm seine stahlblauen Augen nicht nur Härte, sondern auch eine gewisse Würde und Weisheit, manchmal sogar, wenn er will, eine ausgesprochene Freundlichkeit und Milde.

Hintergrund: Myratiás entstammt einer langen Ahnenreihe von Angehörigen des Hauses Partholon. Er selbst wurde von einem Magus seiner Familie ausgebildet und erwies sich als ungemein geschickter Kämpfer, so dass er nach seiner Queste den Dienst bei den Myriaden in Xarxaron antrat. Tapfer kämpfte er an der Grenze gegen manchen Schrecken aus Draydalán. Während seiner Dienstzeit gelang es ihm auch, eine verschollene Abschrift des Chrysobiblos zu bergen. Nachdem er die Myriaden verlassen hatte und ihn weitere Questen durch das ganze Imperium und darüber hinaus führten, wurde er vor gut 20 Jahren, als er endlich Adeptus Exemptus wurde, zu einem Mentor für neue Schüler seines Hauses. In den nächsten Jahren bildete er zunächst seinen Schüler Gyrameios und anschließend seine Lieblingsschülerin Pythorea aus.

Ungeachtet seines abenteuerlichen Lebens hat er nie die Gefahr vergessen, die seiner Meinung nach von den Draydal ausgeht. Dies hat ihn schon mehrfach auch mit anderen Optimaten aneinander geraten lassen.

Funktion: Myratiás und die Helden werden zwar nicht viel miteinander zu tun haben, aber als Pythoreas Mentor und Mordopfer werden sie sicherlich mehr über ihn erfahren.

Alter: 60 Jahre

Größe: 1,80 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Kampfmagier und Forscher

Eigenschaften: MU 17, KL 15, IN 15, CH 15, FF 12, GE 13, KO 13, KK 12, SO 12, Neugier 10, Arroganz 8, Vollzauberer

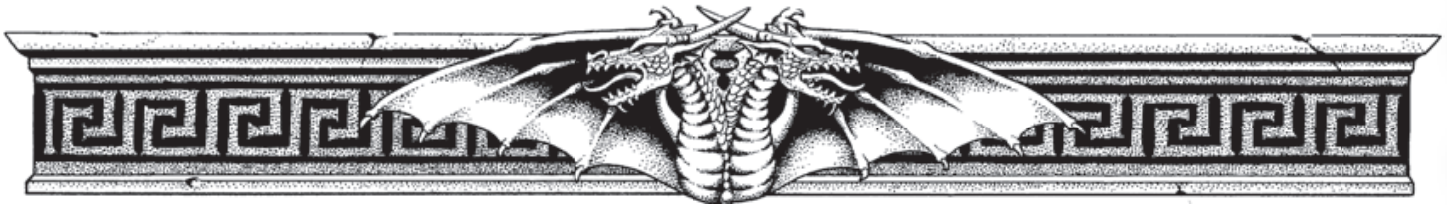
Talente: Magiekunde 15, Götter/Kulte 15, Selbstbeherrschung 16, Sinnenschärfe 10, Stäbe 13, Kriegskunst 13, Lehren 14, Ritualkenntnis (Optimatiker) 15

Zauber: HE: Feuer 14, E: Aggression 11, E Erz, 12, W: Feuer 13, E: Avastada 8, einige weitere

Instruktionen: Beseelung, Explosion, Fixierung, Schadenszauber, Schutz, einige weitere

Formeln: Adamantenhart (Q4), Erzexplosion (Q4), Feuerball (Q6), Feuerhand (Q6), Gruppenfesselung (Q3), Kampfindspiration (Q4), Feuergeist (intern, Q5), Feuergenius (extern, Q4)

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Spezialwissen (Partholon), Spontanzauberei (Instruktionszauberei) Spontanzauberei (Invokation), einige weitere



Gyrameios dri Partholon

Erscheinung: Der großgewachsene Cantarese ist wahrlich keine Schönheit. Er besitzt eine pockennarbige Haut und einen viel zu dünnen Schnurrbart. Gekleidet ist er stets in die ihm zustehenden Gewänder des Hauses Partholon. Seine Hände zeigen deutliche Spuren von Narbengewebe, da er trotz der Feuerzauber, derer er sich bedient, seine Hände nicht ordnungsgemäß schützt. Seine Augen wirken immer nervös, so als ob er stets nach jemandem Ausschau halten würde. Sein Dämonenmal ist eine sich ausbreitende Schwärze seiner Haut, die bislang seine Beine bis etwa zu den Unterschenkeln bedeckt.

Hintergrund: Gyrameios ist ein Sprössling aus gutem Haus. Ihm war es als Angehöriger der Partholons schon immer vorherbestimmt, eine erfolgreiche Karriere anzustreben. Sein Traum von einer großen Zukunft als Zauberer schien zu platzen, als er während seiner Ausbildung erfuhr, dass sein magisches Potenzial doch stark begrenzt war. Ohne die Chance jemals über den Status eines Adeptus minor hinaus zu kommen, sah er sich gezwungen, andere Wege einzuschlagen. Er war so von Ehrgeiz getrieben, dass er sich einer Spielart der Zauberei zuwandte, die ihm zwar große Macht verleihen konnte, aber auch seine Seele kosten würde, wenn er nicht vorsichtig wäre. Dennoch schloss er einen Pakt mit Tyakaar, ohne dass jemand etwas davon bemerkte. Mit der Zeit nahmen seine Wesenszüge immer mehr von der Domäne seines Paktherren an. Er wurde unruhig, fühlte sich verfolgt und unterprivilegiert, so dass sein Hass sich langsam aber sicher gegen seinen Mentor, seine Cammer und sein Haus wandte. Als Myratias ihn nach Xarxaron schicken wollte, lief das Fass über und Gyrameios entwickelte einen schrecklichen Plan, um seinen Meister und dessen Schülerin auszuschalten.

Funktion: Gyrameios ist der klassische Antagonist der Geschichte. Er wird alles tun, um seinem Ziel näher zu kommen. Dabei schreckt er weder vor Lügen, noch vor Mord zurück.

Alter: 32 Jahre **Größe:** 1,89 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: kompetenter Optimatiker und Paktierer
Eigenschaften: MU 15, KL 14, IN 14, CH 13, FF 11, GE 13, KO 12, KK 11, SO 8, Neugier 7, Arroganz 8, Rachsucht 10, Halbzauberer
Talente: Magiekunde (Dämonologie) 10 (12), Stäbe 11, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 11, Überreden 13, Ritualkenntnis (Optimatiker) 10
Zauber: HE: Feuer 10, E: Aggression 11, E Erz, 10, W: Feuer 10, E: Avastada 6, einige weitere
Instruktionen: Beseelung, Explosion, Fixierung, Schadenszauber, Schutz, einige weitere
Formeln: Adamantenhart (Q3), Erzexplosion (Q3), Feuerball (Q4), Feuerhand (Q6), Gruppenfesselung (Q3), Kampfinspiration (Q3), Feuergeist (intern, Q3), Feuergenius (extern, Q2)
Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Spezialwissen (Partholon), Spontanzauberei (Instruktionszauberei) Spontanzauberei (Invokation), einige weitere
Paktgeschenke: Wahre Namen von Dämonen des Tyakaar, Erleichterung bei Beschwörung und Kontrolle

Gyrameios

Raufen: INI 10+1W6 AT 12 PA 11 TP(A) 1W DK H
Stab: INI 11+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W+1 DK NS
LeP 30 **AU** 30 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 6 **GS** 8 **AsP** 35
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag



Shanilari

Erscheinung: Die athletische Tharpuresin zeichnet sich durch für ihr Volk verhältnismäßig helle Haut und sehr große, etwas schräg gestellt Augen aus. Ihre Bewegungen sind geschmeidig wie die einer Katze und sie ist außergewöhnlich schnell und wendig. Sie trägt sehr leichte Kleidung, wie sie bei der unteren Schicht in Balan Cantara Mode ist. An ihrem linken Schulternblatt trägt sie eine Cirkeltätowierung, wie sie alle Mitglieder des Cirkels der Rosen von Krysirenis tragen, eine schwarze, stilisierte Rose.

Hintergrund: Shalinari stammt aus Melakkam und lebte dort als Straßenkind. Die Götter wollten es anscheinend so, dass sie ihre Diebeskünste an einer fremden Reisenden ausprobieren sollte. Natürlich wurde sie von dieser ertappt, doch zeigte die Fremde, die wegen einiger Geschäfte dort weilte, Mitleid mit dem hübschen Kind und beschloss, ihr das Angebot zu machen, sie nach Balan Cantara zu begleiten und dem Cirkel der Rosen von Krysirenis zu dienen. Shanilari sah keine andere Möglichkeit und nahm das Angebot an, im festen Glauben später einfach entkommen zu können. Doch dies gelang ihr nicht. Sie freundete sich jedoch mit ihrer Gönnerin Raiadora während der Reise an und diente fortan tatsächlich dem Cirkel.

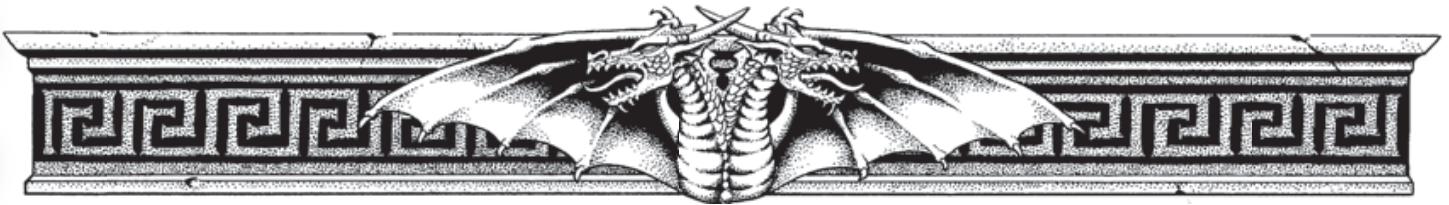
Jahrelang schon geht die junge Frau nun dem Diebeshandwerk für sich und den Cirkel nach, bis sie eines schönen Tages die Händlerin namens Siminiope kennenlernte. Die Kauffrau schien manches Geheimnis zu umgeben, so dass die Diebin von ihr fasziniert war. Auch, als sie ihr mit der Bitte nach dem Diebstahl eines Buches ankam, willigte Shanilari ein. Erst als sie bemerkte, um was für ein unheimliches Werk es sich handelte, schwante ihr nicht Gutes.

Funktion: Shalinari zu finden wird eine der Aufgaben der Helden sein. Sie ist jedoch nicht einfach nur die unwissenden Diebin, sondern gleichzeitig auch ein Opfer der finsternen Rituale der Draydal.

Alter: 20 Jahre **Größe:** 1,60 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: kompetente Einbrecherin
Eigenschaften: MU 14, KL 12, IN 14, CH 14, FF 15, GE 16, KO 12, KK 10, SO 4, Neugier 7, Goldgier 8, Flink
Talente: Klettern 12, Taschendiebstahl 13, Schlösser knacken 13, Dolche 10

Shanilari

Raufen: INI 10+1W6 AT 12 PA 12 TP(A) 1W DK H
Garmesh: INI 11+1W6 AT 13 PA 13 TP 1W+2 DK H
LeP 28 **AU** 29 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 10
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte



Raiadora

Erscheinung: Die Protectorin sieht für ihr Alter ausgesprochen jung aus, was an ihrem Jugendwahn und den alchemistischen Mitteln liegt, die sie zu sich nimmt. Ihr Haar ist schwarz und ihre Haut weiß wie Porzellan. Sie ist eigentlich eine scheinbar wenig kräftige Frau, dennoch weiß sie gezielt mit ihrer Stärke umzugehen.

Hintergrund: Raiadora arbeitet schon seit ihrer Kindheit für ihren Cirkel, wie ihre Eltern vor ihr. Vor vielen Jahren war sie noch öfters für den Cirkel an der Küste unterwegs, um Ausschau nach gutaussehenden Knaben und Mädchen zu halten, die der Cirkel aufnehmen konnte. Dort traf sie auch auf Shanilari, die sie mitnahm und zu ihrer Ziehtochter machte. Allerdings ließ sie nie zu, dass Shanilari als Hure arbeitete. Unter Raiadoras Einfluss förderte man Shanilaris Talent, das Diebeshandwerk.

Von den seltsamen Vorkommnissen um die Bücher ist sie sehr aufgebracht und wird notgedrungen die Hilfe der Helden akzeptieren, da es offenbar gegen magische Mächte geht und sie zu abergläubisch ist, um sich alleine mit ihnen anzulegen.

Funktion: Die Protectorin ist sowohl eine wichtige Informationsquelle, wie auch eine kurzzeitige Feindin und Verbündete in der Not (je nachdem wie die Helden sich geben). Sie ist im Besitz des Codex und kann diesen auch als Mittel benutzen, die Helden zu überreden.

Alter: 42 Jahre **Größe:** 1,75 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: meisterliche Protectorin
Eigenschaften: MU 15, KL 12, IN 13, CH 14, FF 13, GE 15, KO 13, KK 13, SO 8, Neugier 6, Goldgier 8, Eitelkeit 6, Aberglaube 6
Talente: Hiebaffen 13, Sinnenschärfe 12, Selbstbeherrschung 13, Überreden 14, Betören 13, Menschenkenntnis 13

Raiadora

Raufen: INI 14+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP(A)** 1W **DK** H
Friedensstifter: INI 15+1W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W+2 **DK** N
LeP 33 **AU** 32 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 9
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Kampfreflexe

Morrshach

Erscheinung: Ein großer Pardir, dem man sein Alter bereits ansehen kann. Kleine graue und weiße Härchen durchziehen sein Fell, sein Gesicht zeigt deutlich die narbigen Spuren etlicher wilder Kämpfe. Seine Augen glühen förmlich vor Hass auf alle Lebenden, die sich ihm und seinem Gott in den Weg stellen wollen. Trotz seines Alters sind seine Bewegungen immer noch schnell und seine Kraft ist ungebrochen.

Hintergrund: Morrshach stammt aus Draydalân. Dort war er der Herrscher über eine ganze Gruppe von Pardir-Söldnern, die bestialische Verbrechen in Anthalia begangen. Er war es, der Siminiopes Eltern tötete und sie den Draydal überreichte. Zwar weiß er das noch, doch spielt es für ihn keine Rolle. Sein ganzes Leben lang diente er dem finsternen Schädelgott, doch vor etwa einem Jahr wurde er von einem jüngeren Pardir verdrängt. Da er jedoch trotz seiner kleinen körperlichen Gebrechen immer noch über eine beachtliche magische Macht verfügt, wurde er von den Draydal nach Balan Cantara entsandt, um dort Siminiopie zu unterstützen und ihr mitzuteilen, dass das Chrysobiblos wieder nach Draydalân zurückkehren soll.

Funktion: Morrshach ist der wichtigste Handlanger von Siminiopie und einer der Gegenspieler der Helden. Er wird nicht aufgeben, bis er seine Ziele erreicht hat. Und seine Ziele sind meist der Tod und das Verderben seiner Gegner.

Alter: 56 Jahre **Größe:** 1,79 Schritt
Fellfarbe: schwarz mit weißen Härchen **Augenfarbe:** schwarz
Kurzcharakteristik: kompetenter Kämpfer und Anführer, erfahrener Shurrhokach

Eigenschaften: MU 16, KL 13, IN 15, CH 14, FF 11, GE 14, KO 14, KK 14, SO 7, Rachsucht 8, Jähzorn 8, Dämmerungssicht, Herausragende Balance, Bluttausch, Raubtiergeruch, Animalische Magie, Diktator, Zäher Hund, Vollzauberer

Talente: Speere 10, Sinnenschärfe 11, Selbstbeherrschung 13, Ritualkenntnis (Shurrhokach) 12, Gefahreninstinkt 11

Zauber: HW: Tiergeister 11, E: Aggression 12, W: Feuer 8, E: Feuer 12
Instruktionen: Beseeung, Kontrolle der Gefühle, Schutz, Schadenszauber

Formeln: Kampfinspiration (Q6), Gelenkte Gewalt (Q5), Streitinspiration (Q3), Panther-Genius intern, (Q6), Katzen-Geist (intern, Q5), Feuer-Genius (intern, Q4), Feuer-Geist (intern, Q4)

Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Verbotene Pforten, Große Meditation

Morrshach

Raufen: INI 14+1W6 **AT** 14 **PA** 14 **TP(A)** 1W+1 **DK** H
Speer: INI 15+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+4 **DK** S
LeP 38 **AU** 38 **WS** 7 **RS** 1 **MR** 8 **GS** 8 **AsP** 50

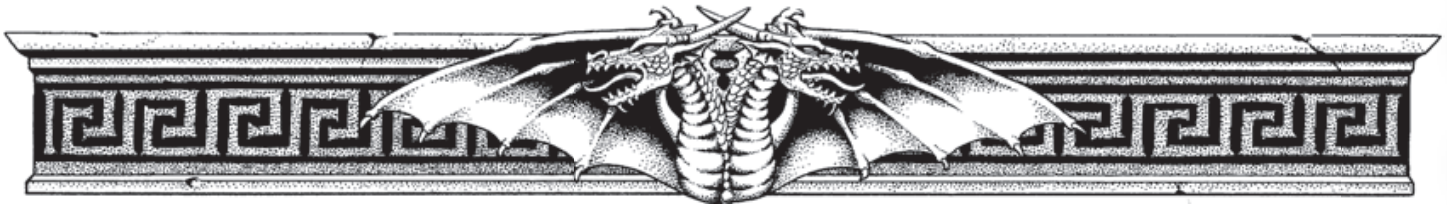
Sonderfertigkeiten: Waffenlose Manöver Schwanzschlag, Biss, Hieb, Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Natürliche Waffen (Krallen TP(A) 1W+1, Biss TP 1W+4)

Siminiopie

Erscheinung: Die Händlerin wirkt zunächst eher unauffällig. Sie ist von durchschnittlicher Größe, jedoch verdeutlichen ihre blonden Haare, die sie stets zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden hat, ihre Herkunft aus dem Norden des Imperiums. Ihr Gesicht kann man als recht hübsch bezeichnen, insbesondere ihre Augen und den kleinen Schmollmund. Ihr Körper ist nicht sonderlich gut durchtrainiert, aber als sehr weiblich zu bezeichnen.

Hintergrund: Siminiopes Geschichte kann man wirklich nur als tragisch bezeichnen: Ihre Eltern waren Fernhändler aus Trivina, die Zeit ihres Lebens die westlichen Horasiate bereisten. Kurz nach Siminiopes Geburt befand sich die Familie in Anthalia, wo sie Opfer eines Überfalls der Draydal wurden. Nachdem einige Pardir-Söldner die ganze Familie niedergemetzelt hatten, wollte der Shurrhokach der Pardir das Kleinkind seinem finsternen Gott opfern, er bemerkte jedoch die magische Begabung und zögerte. Schließlich übergab er es den Machthabern der Draydal, die entschlossen, das Kind am Leben zu lassen und als eine der Ihren aufzuziehen. Siminiopie wurde die nächsten Jahre darauf vorbereitet, in das Imperium zurückzukehren und für die Draydal als einer ihrer Agentinnen zu arbeiten. So wurde sie mit zwanzig nach Balan Cantara entsandt, um einen alten Feind der Draydal, den Magier Myratiyas, zu beobachten und ihm notfalls zu schaden, aber auch, um für Draydalân wirtschaftliche Erfolge zu erzielen. Getarnt als Oberhaupt einer Fernhändlerdynastie, wurde sie für das Haus Partholon immer wichtiger. Und schließlich bemerkte sie das Chrysobiblos in Myratiyas Besitz und schickte Botschaft nach Draydalân. Als dann Morrshach kam, entschied sie sich, gemeinsam mit ihm einen Plan auszuhecken. Ihre "Freundin" Shanilari sollte das Buch stehlen.

Dass Morrshach ihre Eltern getötet hat, ahnt Siminiopie zwar, jedoch ist sie stark im Zweifel, ob sie sich an ihm rächen soll. Würde sich die Gelegenheit ergeben ohne das Chrysobiblos oder ihre Tarnung zu gefährden, würde sie ihn vermutlich verraten.



Funktion: Siminiope ist die gefährlichste Antagonistin der Helden. Sie arbeitet im Verborgenen und ist bereit, bis zum Äußersten zu gehen, um ihre Ziele zu erfüllen. Allerdings könnte sie auch Morrshach an die Helden verraten und zumindest scheinbar eine Verbündete sein. Von allen Schurken der Geschichte stellt sie sicherlich die größte Gefahr dar, ist sie doch am intelligentesten.

Alter: 23 Jahre **Größe:** 1,64 Schritt
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: erfahrene Fernhändlerin und Agentin der Draydal
Eigenschaften: MU 15, KI 16, IN 14, CH 15, FF 12, GE 10, KO 11, KK 11, SO 9, Viertelzauberer, Gutaussehend
Talente: Handel 13, Stäbe 9, Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 12, Überreden 14, Menschenkenntnis 8
Zauber/Fähigkeiten der Magiedilettanten: Magisches Meisterhandwerk (Überreden), Schutzgeist

Siminiope						
Raufen: INI 10+1W6	AT 12	PA 10	TP(A) 1W+1	DK H		
Dolch: INI 11+1W6	AT 10	PA 10	TP 1W+1	DK H		
Stab: INI 11+1W6	AT 13	PA 12	TP 1W+1	DK S		
LeP 30	AU 30	WS 6	RS 0	MR 7	GS 8	AsP 20

Generische Gegner

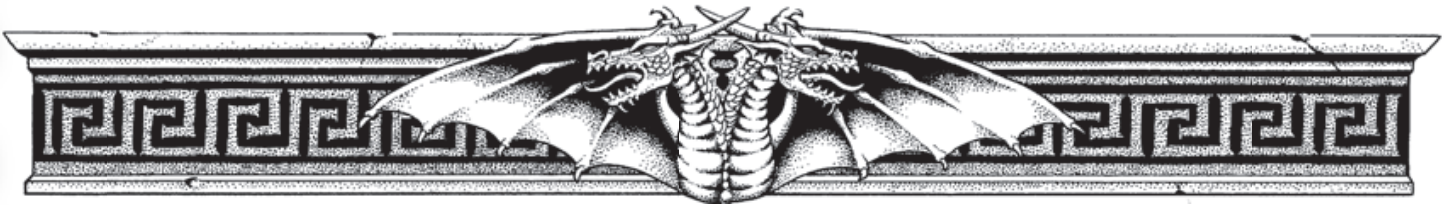
Brajan-Gardisten						
Raufen: INI 7+1W6	AT 13	PA 12	TP 1W6+1 (A)	DK H		
Friedensstifter: INI 8+1W6	AT 13	PA 12	TP 1W6+2	DK HN		
Leichte Armbrust: INI 8+1W6	FK 16	TP 1W6+6				
LE 30	AU 30	RS 4	WS 7	MR 3	GS 6	
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Ortskenntnis						
Erfahrene Gardisten: AT/PA +2/+1, Fernkampf +4, LeP +3, AuP +3, Aufmerksamkeit, Finte, Waffenloser Kampfstil: Söldnerstil, eventuell höhere relevante Eigenschaften						
Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 13, KO 13, KK 13						

Schläger/Schurken/Diebe						
Raufen: INI 9+W6	AT 13	PA 13	TP 1W6+1 (A)	DK H		
Knüppel: INI 10+W6	AT 12	PA 10	TP 1W6+1	DK N		
Dolch: INI 10+W6	AT 13	PA 11	TP 1W6+1	DK H		
LE 30	AU 30	RS 0	WS 7	MR 4	GS 8	
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil: Gossenstil, Wuchtschlag						
Erfahrene Schläger: AT/PA +2/+1, LeP +3, AuP +3, WS +1, Aufmerksamkeit, Finte, eventuell höhere relevante Eigenschaften						
Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 13, KO 14, KK 13						

Anhang 2: Handout

Ich hege nicht viele Wünsche, wenn mein Leib tot und mein Geist in das Reich Neretons eingezogen ist. Meinem Schüler Gyrameios hinterlasse ich 100 Aural, welche er verwenden kann wie er will. Leider kann ich ihm nicht mehr bieten, so gern ich dies auch wollte. Mein Haus in Balan Cantara und alles was dazu gehört, meine Sklaven, meine Bibliothek, mein restliches Vermögen, sollen an meine geliebte Pythorea fallen.

Dies ist mein letzter Wunsch
 Myratias nab Partholon, Adeptus Exemptus



Der Hain von Aramisium

von Zoe Dechert

Einleitung

Irgendwo im Sa'Thior-Gebirge, gut verborgen vor sterblichen Augen, befindet sich der Hain des Lebens. Dort wo einst aus Sumu die ersten Bäume entstanden, wo die Harmonie der Welt sich in Einklang mit dem Leben befindet. Umzäunt von mächtigen Wäldern und tiefen Gebirgsschluchten.

Die dortigen Bäume sind der Sumu heilig und ein Geschenk von ihr, mit Lebenskraft gefüllt. Die Früchte der Ölbäume aber, die Oliven, sollen den Odem der Göttin selbst in sich tragen und alle Leiden, Schmerzen und Verfall heilen.

Doch der Hain von Aramisium wird auch von Wesen bewohnt, die nicht gut auf die Sterblichen zu sprechen sind. Von Feen, Dryaden und Nymphen erzählt man sich, schaurige Gestalten, die die Menschen in ihren Bann ziehen wollen, um sie anschließend zu töten. Denn sie sind neidisch darauf, dass nur die Menschen wirklich leben und von Sumu und Satu auserwählt wurden. Sie missgönnen ihnen die heilsame Wirkung der Oliven und beschützen diese eifersüchtig.

Schon viele Abenteurer haben sich auf die Suche nach dem Hain des Lebens begeben. Die meisten mussten ihre Neugier mit dem Leben bezahlen. Doch soll es hin und wieder auch Helden gegeben haben, die nicht versagt haben, den heiligen Ort fanden und zurückkehrten...

—Alte Sage aus Era'Sumu

Vorwort

Der Hain von Aramisium führt die Helden im Auftrag einer optimistischen Magierin in die Wildnis der Insel Era'Sumu. Irgendwo dort soll sich ein Hain mit Bäumen befinden, deren Oliven heilkräftige Wirkung haben. Doch der Hain ist die Heimstätte einer Dryade, welche die Ölbäume vor allen Eindringlingen aufopferungsvoll beschützt. Zunächst gilt es aber überhaupt den Ort zu finden und die Helden müssen nicht nur die Wildnis Era'Sumus durchqueren, sondern auch die einzige Person, die den Hain kennt, vor der Hinrichtung bewahren. Zudem müssen sie sich nicht nur mit der Dryade, sondern auch einem finsternen Satudur auseinandersetzen, der den Wohnbaum der Dryade aus Rache zerstört und die letzte Olive stiehlt, um sich ihrer Kräfte zu bedienen.

Die Helden

Für dieses Abenteuer sind alle Helden zugelassen und gleichermaßen geeignet. Sollte sich in der Heldengruppe ein Bewohner Era'Sumus, vielleicht gar eine der Priesterinnen der Satu, befinden, so kann dies nur nützlich sein. Entsprechend müssen Sie die Begegnungen auch auf Era'Sumu ändern (Priesterinnen sind sehr angesehene Persönlichkeiten, denen mit Hochachtung begegnet wird).

Zumindest ein Held sollte sich etwas besser in der Natur auskennen und einige Punkte in dem Talent *Wildnisleben* besitzen, denn ansonsten bekommt die ganze Gruppe Schwierigkeiten während ihrer Wanderschaft durch das Gebirge. Auch *Kampftalente* werden eine Rolle spielen, da die Tierwelt der Insel gefährlich sein kann, aber auch die Schurken in der Geschichte werden mehr als nur einmal die Gelegenheit für die Helden bieten, sich mit ihnen

zu messen. Ein Zauberer in der Gruppe wird sich ebenfalls als sehr nützlich erweisen, da er und seine Gefährten es mit einem magischen Gegner zu tun haben und er auch bei der Verhandlung mit der Dryade sehr nützlich sein kann (falls er über passende Zauber verfügt).

Das Abenteuer ist eher für Helden gedacht, die ihre ersten Abenteuer erleben oder noch wenig Erfahrung besitzen. Wenn Sie eine Gruppe aus lauter Veteranen in die Geschichte führen wollen, können Sie das gerne tun, dann sollten Sie jedoch die Anzahl und die Werte der Gegner dementsprechend anheben.

Zeit und Ort

Das Abenteuer ist zeitlich nicht an einen genauen Termin gebunden, geht aber davon aus, dass es in neuerer myranischer Zeit angesiedelt ist. Der Meister kann selbst bestimmen, wann die Ereignisse des Abenteurers genau eintreten. Die Helden selbst werden voraussichtlich einige Nonen brauchen, bis sie das Abenteuer bestanden haben, da sie lange in der Wildnis unterwegs sein werden.

Ihren Anfang nimmt die Geschichte irgendwo an der imperialen Ostküste (vorzugsweise im Horasiat Mayenios), wo die Helden kurzerhand von einer Optimatin beauftragt werden, eine Reise nach Era'Sumu zu unternehmen. Dort geht es dann weiter in die Wildnis der Sa'Thior-Gebirges, wo der sagenumwobene Hain zu finden ist.

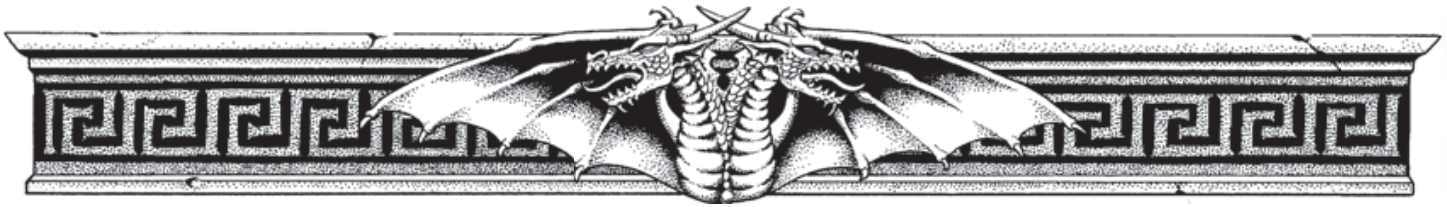
Hintergrund des Abenteurers

Was bisher geschah ...

Irgendwo, tief verborgen in den Wäldern des Sa'Thior-Gebirges Era'Sumus liegt ein heiliger Hain, versteckt vor den Augen der meisten Menschen. Die Bewohner der Umgebung sprechen von dem Hain voller Ehrfurcht und sagen den Oliven der Bäume nach, dass sie eine heilkräftige Wirkung haben, die sogar die übelsten Leiden kurieren mag. Wird jemand mit dem aus ihnen gemachten Öl gesalbt, so kann er tatsächlich von fast allen körperlichen Gebrechen, seien sie weltlicher oder magischer Natur, geheilt werden.

Dies beruht tatsächlich auf Tatsachen, jedoch haben nur die Oliven der ältesten Bäume Deres, die vom Atem Sumus berührt wurden und eine besondere Beziehung zu der Quelle Humus haben, eine solche Wirkung. Der Hain beherbergt nur noch einen dieser uralten Ölbäume. Darin lebt eine Dryade namens *Elaeoussa*, ein Feenwesen, das untrennbar mit dem Baum verbunden ist, genährt von der magischen Macht des Ortes. Sie sorgt sich um den Erhalt des Hains und ihres Baums und vertreibt alle Sterblichen von dem Ort, denn sie glaubt, dass sie ihm nur schaden wollen. (Mehr zu den Nymphen und anderen Feen-Genien finden Sie in **MyMa 13** und **78**).

Elaeoussa fürchtet, dass die Menschen den Baum bei der Ernte der Oliven beschädigen könnten und hat deshalb große Angst, dabei ebenfalls Schmerzen zu erleiden oder gar ernstlich verletzt zu werden. Aus diesem Grund versucht sie Menschen und andere Wesen stets vom Hain



fern zu halten. Gelingt es einem Wanderer trotzdem, den Hain zu finden, so versucht sie ihn zu verzaubern und verwandelt ihn meist in ein hilfloses Tier. Die einzige Ausnahme machte sie vor einem Jahr bei dem Heiler *Murion*, der ganz zufällig auf den Hain stieß, als er auf der Suche nach Heilkräutern war. Die Dryade verguckte sich ein wenig in den hübschen Sterblichen und verschonte ihn vor dem Schicksal, das sie sonst den Menschen zugedachte. Der Heiler war sich seiner Verantwortung bewusst und versprach, niemandem von seiner Entdeckung zu erzählen.

Doch ist der Heiler nicht der einzige, der sehr genau weiß, wo die Dryade zu finden ist. Vor nun mehr 2 Jahren durchstreifte der wissbegierige Satudur *Idamoru Tanz-auf-einem-Bein* den Wald und entdeckte dabei zufällig den Hain. Er erkannte sogleich wie stark die Kraft der Ölbäume und ihrer Früchte war. Schon immer war der Ehrgeiz in ihm groß und er wollte einige der Oliven pflücken, um selbst einen solchen Baum zu pflanzen. Auch als *Elaeoussa* auftauchte und ihn darum bat, den Baum in Frieden zu lassen, hörte er nicht auf und setzte seine Magie gegen die Dryade ein. Doch war *Idamoru* dem Feenwesen nicht gewachsen und es gelang ihm nicht, die Dryade zu verzaubern. Diese jedoch, voller Wut, da der Satudur nicht auf sie hörte und die Bäume schädigen wollte, verzauberte ihn und verwandelte ihn in eine Maus.

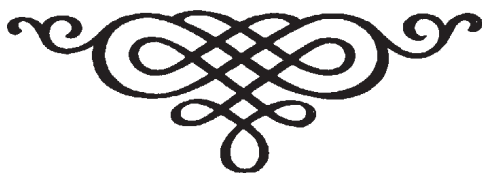
Der Satudur lebte fortan in großer Angst gefressen zu werden und sah zunächst keine Möglichkeit, sich zurückzuverwandeln. Es gelang ihm jedoch, viele Monate lang zu überleben. Als er in das Dorf *Vendera* gelangte, gelang es ihm, die Aufmerksamkeit der Satu-Priesterin *Sutona* zu erregen. Diese schaffte es, den Zauber von *Idamoru* zu nehmen. Er dankte und versprach ihr seinerseits Beistand, sollte sie einmal Hilfe brauchen. Er selbst wurde zunächst nur von einem Ziel angetrieben: Rache an der Dryade. Und so plante er über viele Nonnen hinweg, wie er sich rächen konnte.

... und noch geschehen kann

Die Helden werden von der Optimatin *Arianope serra Phraisopos* angeworben, um den heiligen Hain zu finden. Die Optimatin braucht dringend das heilige Öl der Bäume, denn sie glaubt, dass es das einzige Heilmittel ist, um ihren durch dämonische Magie entstandenen Verfall aufzuhalten (siehe dazu **MyMa 107**). Die Helden reisen zunächst nach *Era'Sumu* und machen sich dann auf die Suche nach dem Hain.

Später geraten sie in einen Konflikt zwischen *Sutona* und *Murion*. Die Helden müssen den Heiler retten (oder zumindest von ihm erfahren, wo die *Aramisium*-Bäume wachsen), ist er doch der Einzige, der genau weiß, wo man den Hain finden kann.

Als die Helden dann endlich den Baum und die Dryade finden, stehen sie vor der moralischen Frage, ob sie den Hain beschädigen wollen, um somit ihren Auftrag zu erfüllen. Doch zunächst werden sie Zeuge, wie *Idamoru* und seine Bande von *Satyren* den Baum beschädigt und die Oliven stiehlt. Es gilt vorerst, die Diebe zu verfolgen und die letzten Oliven wieder zu besorgen, bevor der Satudur sie eingepflanzt und mittels eines magischen Liedes wachsen lässt.



Eine Übersicht über das Abenteuer

Kapitel I: Der Verfall der Arianope – Die Helden befinden sich an der Ostküste des Imperiums. Dort werden sie während eines Besuches in der *Arena Zeuge*, wie ein schreckliches Monster eine Optimatin angreifen will. Sie retten die Optimatin *Arianope* und diese lädt sie zu sich ein. Dort erfahren die Helden auch mehr über die intelligente, aber sehr kranke Magierin und können sich ein wenig mit ihr anfreunden. Sie bittet die Abenteurer, dass sie für sie auf eine kleine Reise gehen sollen, um ein Heilmittel gegen ihren Verfall zu besorgen. Sie benötigt einige der seltenen Oliven eines magischen Hains, der auf *Era'Sumu* zu finden sein soll.

Kapitel II: Spurensuche im Sa'Thior-Gebirge – Die Helden brechen zur Insel auf und machen sich auf die Suche nach dem Hain. Die Spur führt von einer Küstenstadt *Era'Sumu* immer weiter in die Wildnis des *Sa'Thior-Gebirges* hinein. Sie entdecken die ersten Hinweise auf eine Bande von räuberischen *Satyren*. Außerdem erfahren sie von einigen Bewohnern des Gebirges mehr über den Hain und seine sagenhaften Bewohner, die *Dryaden*. Am wichtigsten ist jedoch der Hinweis auf den Heiler *Murion*, denn er scheint die einzige Person zu sein, die genau weiß, wo sich der Hain befindet.

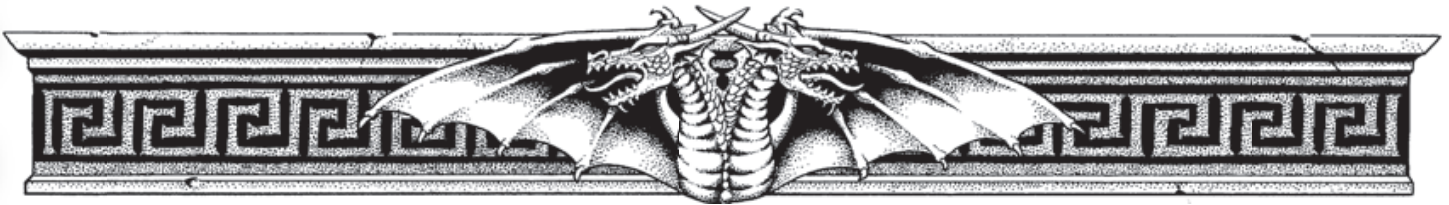
Kapitel III: Die Hüterin des Hains – Noch bevor die Helden den Hain erreichen, müssen sie sich als Retter *Murions* erweisen. Er soll für einen Mord hingerichtet werden, den er nicht begangen hat. *Sutona* will jedoch nicht zulassen, dass die Helden ihm helfen, muss sie doch befürchten, dass ansonsten die Wahrheit über ihr Vergehen bekannt wird. Mit *Murions* Hilfe finden die Helden jedoch später endlich den *Aramisium*-Baum und treffen auf die Dryade. Noch bevor sie sich mit dieser einigen können, erscheint *Idamorus* Bande, beschädigt den Baum stark und stiehlt einige der Oliven. Die Dryade ist schwer verletzt und auf die Hilfe der Helden angewiesen.

Kapitel IV: Die Höhlen des Satudurs – *Elaeoussa* berichtet nun voller Trauer die ganze Geschichte und bittet die Abenteurer die Oliven zurück zu holen. Nachdem die Gruppe die Spur der Diebe gefunden und diese verfolgt hat, muss sie das Versteck *Idamorus* erkunden und ihn aufhalten. Ihn in seinem Versteck, einer natürlichen Tropfsteinhöhle, zu finden, erweist sich nicht gerade als einfach, vor allem, da er sich gegen mögliche Eindringlinge manche Vorsichtsmaßnahmen ausgedacht hat und selbst ein erfahrener Zauberer ist.

Verlauf

Das Abenteuer wird Ihnen einige Eckpfeiler vorgeben, so den Einstieg, die Reise nach *Vendera*, den versuchten Diebstahl und die Höhlen des *Satudurs*. Allerdings ist der geschilderte Ablauf eher als Vorschlag zu verstehen. Sollte es den Helden tatsächlich gelingen, den Diebstahl der Oliven zu verhindern, dann lassen Sie sie gewähren – vielleicht schaffen sie es gar eben schon dort zu siegen; oder *Idamoru* versucht, ihnen die Oliven ein zweites Mal abzunehmen. Dieses freie Vorgehen wird von Ihnen, verehrter Meister, etwas mehr an Arbeit erfordern, aber es lohnt sich.

Auch das Ende der Geschichte ist nicht festgelegt, benutzen Sie die Beispiele und Hilfestellungen, um zu sehen, was passieren kann (aber nicht muss). Die Helden können durchaus auch bei ihrer Aufgabe versagen oder die Geschichte zu einem ganz anderen, abweichenden Ende führen.



Kapitel 1: Der Verfall der Arianope

Aller Anfang ist schwer

Die Helden befinden sich zu Beginn des Abenteuers irgendwo an der Ostküste des Imperiums, vorzugsweise im Horasiat Mayenios (aber auch andere Horasiate an der Küste sind denkbar). Sie sollten sich zudem in einer Stadt aufhalten (auch hier haben Sie die freie Auswahl). Die Gruppe besucht gemeinsam (oder zumindest in Teilen), die Arenaspiele der Stadt, um ein wenig Zerstreuung zu finden.

Wie führt man die Gruppe zusammen?

Da das Abenteuer speziell für Helden gedacht ist, die sich in ihr erstes Abenteuer stürzen, noch ein paar Worte zur Heldenzusammenführung: Der klassische Heldentreffpunkt ist sicherlich die Schänke, Taverne oder Herberge. Dort können sich die Helden vielleicht über gemeinsame Interessen kennen lernen oder teilen sich ein Zimmer und kommen so ins Gespräch. Auch in diesem Abenteuer empfiehlt es sich, wenn die Helden sich noch nicht kennen, eine erste zufällige Begegnung in der Stadt oder auch in der Taverne stattfinden zu lassen. Dieses Vorgehen eignet sich besonders, wenn sich die Spieler noch keine großen Gedanken über die Motivationen ihrer Helden gemacht haben oder wenn die Spieler noch Anfänger sind. Selbstverständlich können sie auch eine andere Möglichkeit des Einstiegs wählen. Selbst ein eher zufälliges Kennenlernen in der Arena ist denkbar. Sie können aber auch bei der Charaktererschaffung einen gemeinsamen Hintergrund festlegen, etwa dass die Helden sich bereits von früher kennen, Verwandte oder Freunde sind. So könnte es durchaus sein, dass sie gemeinsam eine Schiffsreise unternommen und sich angefreundet haben, oder sie haben bereits gemeinsam ein kleines Abenteuer bestanden und sind schon eine Weile gemeinsam gereist. Dies sollten Sie sich auf jeden Fall schon vorher überlegen, sich Gedanken dazu machen und dies mit Ihren Spielern besprechen, bevor sie mit dem Abenteuer beginnen.

Warum sind die Helden hier?

Es wird nicht genau festgelegt, warum die Helden sich zurzeit vor Ort befinden. Diese Frage sollten Sie, verehrter Meister, selbst klären. Im Folgenden sind einige Punkte als Vorschläge aufgeführt:

- Ihr letztes Abenteuer hat die Helden in die Stadt geführt und sie verbringen nun hier ihre Freizeit. Dazu gehört auch der Besuch der Arena.
- Die Helden sind Einwohner der Stadt und deshalb bei den Kampfspielen anwesend. Es gehört für sie ganz einfach zu ihrem alltäglichen Leben dazu.



- Vielleicht sind sie nur auf der Durchreise hier und wollen sowieso die Stadt bald wieder verlassen. Der Besuch der Arena ist eher Zufall und dient nur der Entspannung.
- Sie wurden von einem Optimaten/Honoraten/Händler/Auftraggeber/Patron zu den Spielen eingeladen. Die Gründe dafür können vielfältig sein.

Wie bekomme ich die Helden in die Arena?

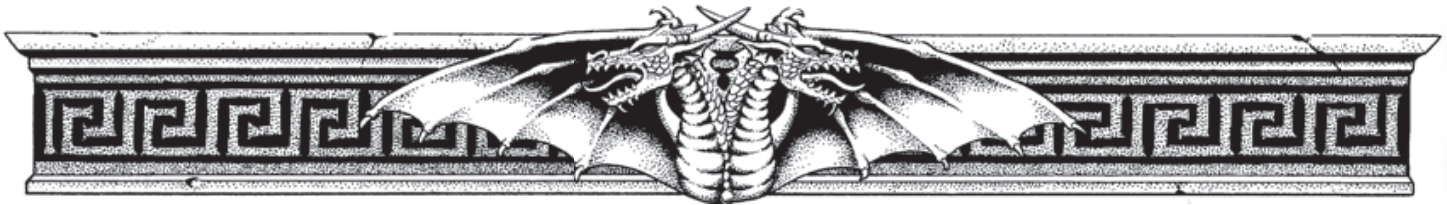
Sie sollten sich vor Augen führen, dass der Besuch der Arena ein durchaus gängiger Zeitvertreib für Myraner ist. Die Kämpfe sind beliebt bei den Zuschauern, das Publikum verehrt erfolgreiche Gladiatoren und viele Schaulustige freuen sich auf die wöchentlichen Spiele. Der Besuch der Arena gehört zum Leben im Imperium einfach dazu.

- Die Helden könnten einfach, wie viele andere Myraner, die Spiele als eine wunderbare Art der Zerstreuung betrachten und sich freiwillig dorthin begeben (insbesondere dann, wenn dort große Kämpfe angekündigt werden).
- Wenn es aber nicht Anreiz genug ist, dass die Helden die Arena der Stadt besuchen, so kann sie auch ein Freund dazu einladen oder aber sie sollen sich dort mit einem möglichen Auftraggeber treffen.
- Alternativ kann man auch den Einstieg in ein Theater oder eine Therme verlegen. Da wird dann ein Shirdrak aus der Arena entkommen und in diesem anderen Gebäude sein Unwesen treiben.

Ein Abend in der Arena

Wie in jeder größeren myranischen Stadt gibt es auch hier eine Arena. Sie steht unter der Schirmherrschaft des Gottes Shinxir und es gibt einige rivalisierende Gladiatorenschulen, die regelmäßig gegeneinander, aber auch gegen wilde Tiere, Ungeheuer und Sklaven antreten. Der Eintritt in die Arena kostet unterschiedlich viel, je nachdem wo man sitzen möchte:

Die breite Masse der Zuschauer nimmt auf den billigsten Rängen der Arena Platz, was sie 5 Pekunos kostet. Bessere Plätze kosten 1 Argental, die Haupttribüne für die Honoraten und Optimaten 1 Aureal. Egal, für welchen Platz sich die Helden entscheiden, sie werden in der Nähe der



Optimatin Arianope sitzen (vermutlich durch eine Brüstung getrennt). Zunächst werden einige Gladiatoren gegeneinander kämpfen. Die Spiele sind zwar blutig, aber selten wirklich tödlich.

Als die ersten Kämpfe bestritten sind, kommt es zu einem Massengefecht zwischen zwei Dutzend Gladiatoren und einer Horde von Shirdraks. Leider hatten die Planer der Arenakämpfe nicht mit der Bösartigkeit, der Schläue und der Sprungkraft der Federkragenechsen gerechnet. Obwohl sie sich zu Beginn auf die Gladiatoren stürzen, brechen die Shirdraks nach ein paar ersten Angriffen aus und versuchen über die Arenamauer in die Zuschauerränge zu gelangen, was einigen von ihnen auch gelingt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade eben habt ihr euch noch die spektakulären Kämpfe der Gladiatoren gegen die Ungeheuer angesehen, da müsst ihr entsetzt feststellen, dass die Shirdraks offenbar in einen wahren Kampfrausch verfallen sind. Zum Entsetzen der Zuschauer haben die listigen Federkragenechsen die Gladiatoren allesamt besiegt oder in die Flucht geschlagen.

Doch was noch wesentlich schlimmer ist: Den Shirdraks gelingt es in diesem Moment, die Mauer der Arena hoch zu springen und zu klettern und sie stürzen sich auf die panische Menschenmenge. Nur wenige Schritte neben euch, auf der Tribüne der Honoraten, seht ihr, wie einige der Monstren sich auf die reichsten Bürger der Stadt stürzen. Auch wenn einige der Leibgardisten die Shirdraks in Zaum halten können, so kommt für einige der Würdenträger jede Hilfe zu spät. Ihr selbst müsst gerade zusehen, wie eine Frau auf der Flucht zu Boden gestürzt ist und es wohl nur noch Augenblicke sind, bis ein Shirdrak sie zerfleischt.

Dies ist der Moment, an dem die Helden einschreiten sollten. Sie können sich tapfer an der Bekämpfung des Shirdrak beteiligen, aber es sollte auch ausreichen, wenn die Helden das Monster ablenken und somit den Leibwächtern genug Zeit verschaffen. Die Federkragenechse wird auf jeden Fall bis zu ihrem Ende kämpfen und nicht fliehen.

Sobald das Untier überwunden ist und sich die Lage beruhigt hat, dankt die Optimatin den Helden und stellt sich als Adepta Arianope aya Phraisopos vor. Sie wurde bei dem Angriff des Shirdrak nicht ernstlich verletzt, steht aber noch unter Schock. Sie lädt ihre Helfer zu sich nach Hause ein und bietet ihnen auch Unterkunft für die Nacht an. Falls es Verletzte unter den Helden zu beklagen gibt, wird sie sich als ausgezeichnete Heilerin erweisen. Auf dem Weg zu ihrem Atriumshaus stellt sie ihren Begleitern ein paar Fragen. So will sie natürlich die Namen ihrer Retter erfahren, aber auch was sie hierher verschlagen hat und einige Dinge mehr.

Gäste der Optimatin

Arianope wohnt in einem Atriumshaus der Stadt (vermutlich in der Acropole oder zumindest einem besseren Distrikt) und lebt hier eigentlich schon ihr ganzes Leben lang. Außer ihr selbst wohnen hier noch einen halbes Dutzend Sklaven, die sich um das leibliche Wohl der Optimatin kümmern. Im Haus befinden sich auch zwei ungenutzte Zimmer, die für Gäste reserviert sind und die von den Helden als Unterkunft genutzt werden können, falls sie dies wünschen. Arianope wird ihnen gerne Gastfreundschaft gewähren, immerhin haben sie ihr das Leben gerettet. Im weiteren Verlauf des Abends bekommen die Helden ein reichhaltiges Mahl aufgetischt und können sich mit der Magierin beim Essen unterhalten. Sie wird ihnen gerne von sich selbst berichten, aber auch hören wollen, wer ihre Lebensretter sind und was diese hierher geführt hat. Versuchen Sie Arianope eine zarte Freundschaft zu den Helden aufbauen zu lassen. Die Magierin meint es auch ehrlich mit den Helden

und hegt keinerlei Hintergedanken. Am nächsten Morgen wachen die Helden auf und werden von ihr in ihrem Esszimmer begrüßt. In der Nacht ist in der Magierin ein Plan gereift. Ihre neuen tapferen Freunde hält sie genau für die Richtigen, um sich auf die Suche nach dem Sumuhain zu machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr werdet durch den Duft von warmem Essen geweckt und riecht exotische Speisen und Tee. Die Sklaven der Optimatin haben einen reichhaltigen Frühstückstisch gedeckt und so könnt ihr im Atrium neben eurer Gastgeberin sitzen und das Essen genießen. Arianope selbst scheint gut gelaunt zu sein und lächelt die ganze Zeit über. Noch während ihr esst, ergreift sie das Wort:

“Ihr habt gestern euren Mut und eure Tapferkeit bewiesen. Wenn ihr nicht gewesen wärt, so hätte mich der Shirdrak gewiss in Stücke gerissen. Seid euch meines Dankes und meiner ewigen Freundschaft gewiss. Und dennoch gibt es noch etwas, um das ich euch bitten möchte. Oder gerade deshalb.

Wie ihr sicherlich schon bemerkt habt, geht es mir nicht sonderlich gut. Ich bin zwar noch keine alte Frau, aber wo mein Geist stark ist, ist mein Körper hingegen sehr gebrechlich. Die Zauberei, mit der ich mich beschäftige, die Magie der Äußerer Sphären, verlangt ihren Tribut. Kein Heilmittel hat mir bislang zu helfen vermocht. Doch seit gestern schöpfe ich wieder ein wenig Mut, nachdem ich euch kennen gelernt habe.

Es gibt da vielleicht ein einziges Heilmittel, das meinen Verfall aufhalten kann. Aber ich bin selbst nicht dazu in der Lage, es zu erreichen. Doch es könnte mir mit eurer Hilfe gelingen...”

Arianope erzählt den Helden nun von dem Sumuhain (siehe auch die Sage in der Einleitung). Sie berichtet zudem, dass sie relativ stark davon überzeugt ist, dass der Hain existiert (eine *Menschenkenntnis*-Probe+2 wird enthüllen, dass sie eher hofft, dass es so ist, faktisch aber wohl keine Beweise hat). Die einzige genauere Information, welche sie hat, ist, dass der Hain sich offenbar auf Era'Sumu und zwar genauer im

Verfall

Arianope leidet an den Auswirkungen des Einflusses der Äußerer Sphäre. Zwar ist sie keine Paktiererin (siehe *MyMa 141*), aber sie ist dennoch nicht nur sehr fähig in der Essenzbeschwörung verschiedener Quellen, vor allem Mishklarya, sondern hat sich auch schon in der Wesensbeschwörung von Dämonen hervorgetan und deshalb auch einige Punkte Verfall angesammelt (siehe *MyMa 107*). Derzeit hat sie insgesamt 35 *Verfallspunkte* angehäuft, mit allen Auswirkungen, die diese mit sich bringen.

Arianope war sich zuerst kaum bewusst, wie schnell sie durch den Verfall körperliche Makel erlangen würde. Als es bereits zu spät war, suchte die eitle Magierin nach einer Möglichkeit, etwas dagegen zu tun. Im Prinzip sah sie nur zwei Wege: entweder sie würde einen Pakt eingehen, um den Verfall erst einmal rückgängig zu machen, oder sie würde eine Art Heilmittel finden. Der Pakt kam aus rein logischen Gesichtspunkten nicht in Frage, zudem scheut sie wie viele Optimaten davor zurück, da ein Pakt ihr selbstständiges Handeln einschränken und sie zu einer Art unterwürfigen Sklavin machen würde. Nun sucht sie schon eine ganze Weile nach einer Heilungsmethode. Profane und gewöhnliche Methoden waren bislang von keinem Erfolg gekrönt. Bei ihrer Suche stieß sie jedoch auf eine viel versprechende Quelle: die Legende vom Aramisium-Hain auf Era'Sumu.



Sa`Thior-Gebirge befinden muss. Zumindest gehen die meisten der (Märchen-)Quellen davon aus und nennen das Gebirge als Standort. Arianope hofft nun auf die Helden und bietet ihnen 25 Aureal pro Person an, wenn sie sich auf die Suche begeben. Die Kosten für Ausrüstung und Proviant (sowie die Überfahrt zur Insel) übernimmt sie ebenfalls. Sollten die Helden noch zögern, appelliert sie an ihre Ehre und ihren Mut und wird sich eventuell auch bei goldgierigen Abenteurern überzeugen lassen, ein paar Goldstücke mehr auszugeben (jeder TaP* einer *Überreden*-Probe erhöht den Betrag um 1 Aureal).

Aufbruch

Die Optimatin wird den Helden natürlich die wichtigste Ausrüstung zur Verfügung stellen. Sollte es den Helden also noch an Feuerstein und Stahl, Decken oder Proviant mangeln, so werden dies noch besorgt werden. Falls die Helden es wünschen, wird sie ihnen auch einen Esel oder ein ähnliches Lasttier für die Ausrüstung mitgeben. Das Tier hört auf den Namen *Sadrah* und ist ab und zu bockig.

Sie kann den Helden leider außer dem Hinweis auf das Sa`Thior-Gebirge keine weiteren Hilfestellungen geben, aber sie wünscht ihnen

viel Glück und verabschiedet sich herzlich von der Gruppe. Sie selbst kommt aus zwei Gründen nicht mit: erstens fühlt sie sich nicht sehr wohl (dies hat sie dem Verfall zu verdanken), zweitens sind Magier des Hauses Phraisopos auf Era`Sumu nicht gern gesehen.

Die Überfahrt

Die Fahrt bis nach Era`Sumu sollte eigentlich eher eine ruhige Seereise werden. Wenn Sie es wünschen, können Sie die Reise selbstverständlich riskanter gestalten, indem Sie die Helden noch auf einige Gefahren wie Stürme oder Piraten treffen lassen. Wie lange die Reise selbst dauert, hängt natürlich ganz davon ab, wo die Helden aufbrechen.

Mögliche Begegnungen und Ereignisse auf See wären imperiale Kriegsschiffe, hjaldingische Piraten, shindrabarische Gewürzhändler, Loualil und Risso, andere Meeresbewohner und selbstverständlich auch das eine oder andere Unwetter.

Ziel ist die Küstenstadt *Sulis*. Diese liegt in der Nähe des Gebirges und von dort stammt auch die Legende vom Aramisium-Hain. Sollten die Helden es vorziehen, eine größere Stadt oder gar *Sidor Taliqa* oder *Eratu* aufzusuchen, so hindern Sie sie nicht daran. Hier können sie ein paar Informationen erhalten, jedoch verweist praktisch jede Quelle auf das Gebirge.

Kapitel 2: Spurensuch im Sa`Thior-Gebirge

Ankunft in Sulis

Nach der Seereise wird die Gruppe zunächst mit ihrem Schiff in den Hafen von Sulis einlaufen. Die Stadt ist ein guter Ort für die Helden, um sich noch einmal auszurüsten zu können und gegebenenfalls ein paar weitere Informationen zu erhalten.

Wo liegt Sulis?

Sie können den genauen Standort des Städtchens Sulis selbst festlegen. Dieser sollte sich irgendwo an der Küste des Sa`Thior-Gebirges befinden, an einer Bucht, die von riesigen Felsklippen umrahmt wird. Die Helden werden hier nicht allzu lange bleiben, deshalb findet sich hier nur ein grober Überblick über die Stadt sowie etwaige Informationen und Hilfen, welche die Helden dort erhalten können.

Ein Überblick über Sulis

Regierungsform: Stadtrat aus Priesterinnen der Satu
Symbolik: zwei schwarze Fische untereinander auf weißem Grund
Bevölkerung: ca. 5.000; überwiegend Menschen
Militärische Stärke: Die Garden umfassen je 50 Gardisten, einige Klosterkrieger
Tempel und wichtige Stadtgötter: Satu, Lev`tha

Der kleine Ort Sulis ist in der entlegenen Gegend die größte Ortschaft im weiteren Umkreis. Von hier aus reisen die Helden in Richtung des Sa`Thior-Gebirges. Sie werden sich noch einigen Gefahren der Wildnis stellen müssen, bis sie endlich ihr Ziel erreichen.

Interessante Bewohner Sulis

- Die Heilerin *Nadria* dient der Göttin Satu, indem sie den seltenen Fremden in der Stadt ihre Heilkunst anbietet. Verletzte Helden können sich so von ihr behandeln lassen. Zudem kennt sie ebenfalls die Gerüchte um den Hain, tut diese aber als Aberglaube ab.
- Die Sterndeuterin *Kaledra* hat ihre Kunst bei den Kerrishitern erlernt und kann den Helden einige Zeichen des Himmels deuten: offenbar erwarten sie zahlreiche Gefahren auf ihrer Reise, doch stehen die Sterne gut für sie. Ein großes Geheimnis wird sich ihnen offenbaren (Kaledra besitzt die Gabe *Prophezeien* und ist dementsprechend tatsächlich keine Betrügerin).
- Der Fischer *Shardor* kennt ebenfalls die Sage vom Sumuhain. Er berichtet davon, dass sein Großvater ihm erzählt hat, dass er einen jungen Mann kannte, der den Hain suchte, Jahre später wieder auftauchte und sich an seine Suche nicht mehr erinnern konnte.

Der Reiseweg

Natürlich kann niemand genau sagen, welchen Weg die Helden von der Stadt aus nehmen werden. Dies ist aber keineswegs schlimm, Sie müssen weder den exakten Standort des Dorfs, noch der anderen Örtlichkeiten festlegen. Es reicht vollkommen aus, wenn sich die Helden durch das Sa`Thior-Gebirge bewegen und nach einiger Zeit darauf stoßen. Die Dauer der Reise können Sie ebenfalls bestimmen, oder aber festlegen, dass die Reise insgesamt 2 Nonen dauern wird. Eine genauere Beschreibung der Insel Era`Sumu, ihrer Geografie, der Gebräuche und der Religion ihrer Bewohner können Sie dem HC 59-62 entnehmen.

Begegnungen auf der Reise

Während der Reise gibt es zwei notwendige Begegnungen. Diese sollten Sie auf jeden Fall während der Reise einbauen, damit die Helden hilfreiche Hinweise und Informationen erhalten. Den Rest der Reise können Sie beliebig gestalten. Greifen Sie dazu auf die Begegnungstabelle zurück oder überlegen Sie sich eigene Ereignisse.



Zufallsbegegnungen und Ereignisse

Sie können entweder aus der unten stehenden Liste für jeden Reisetag eine Begegnung auswählen, oder Sie würfeln für jeden Tag mit 1W6. Bei 1 kommt es zu einer Begegnung/Ereignis am Tag, bei einer 2 zu zwei Begegnungen/Ereignissen. Bei 3-6 vergeht der Tag ohne nennenswerte Vorkommnisse.

Sie können die Zufallsbegegnungen mit einem W20 bestimmen. Die Werte der Gegner, Kreaturen oder Tiere können sie dem **HC** oder dem **Codex Monstrorum** entnehmen.

1: Peryton (1, CM 21)

Die Gruppe hat das unwahrscheinliche Glück, ein neugieriges Exemplar dieser geflügelten Hirsche zu erspähen. Das Tier ist jedoch trotz seines Interesses an den Helden so scheu, dass es (notfalls in eine Nymphenglobule) fliehen wird, sobald einer der Helden etwas unternimmt; Kampfwerte sind daher nicht notwendig. Allenfalls stößt es vor seiner Flucht ein *einschüchterndes Röhren* aus. Diese Gabe wird wie *Einschüchterndes Gebrüll* behandelt und die TaP* mit 1W6+6 bestimmt.



Sollte es einem Helden gelingen, das Vertrauen des Perytons zu gewinnen (*CH*-Probe +7), so wird sich dies auf die Begegnung mit bestimmten magischen Wesen (z.B. auch auf Feenwesen) auswirken. Alle Proben im Umgang mit diesen sind für die Dauer einer None um 1 Punkt erleichtert.

2: Han'Kro (1, HC 266)

Dieses riesige und gefährliche Ungeheuer ist eines der schrecklichsten Wesen, die man auf Era'Sumu treffen kann. Die Helden sind mitten in das Revier eines Han'Kro hineingeraten und dieser hat sie bemerkt. Entweder versuchen die Helden irgendwie zu fliehen, oder sie müssen sich einem Kampf stellen.

3: Kondor (1, HC 268)

Normalerweise stellt ein Kondor keine große Bedrohung für Menschen dar, aber die Helden sind gefährlich nahe am Nest des Kondors, so dass er versuchen wird, sie zu vertreiben. Und dies macht er, indem er sich im *Sturzflug* auf sie wirft.

4: Wilde Mantigora (2 W6, HC 262)

Auf einer Waldwiese wuchern an einer kleinen Stelle einige Pflanzen der wilden Mantigora, die an manchen Orten außerhalb Era'Sumus aufwändig kultiviert wird. Die Wurzeln haben zwar bei einem Kräutrhändler oder Alchimisten einen gewissen Wert (gut zehn Argental pro Stück), aber es ist wahrscheinlicher, dass sich die Reisenden erst einmal mit den nesselbesetzten Blättern herumplagen müssen.

5: Räuber (1W6+2)

Diese erasumerische Räuberbande hat es auf die Wertsachen der Helden abgesehen und wird sich bei zahlenmäßiger Überlegenheit sehr arrogant den Helden gegenüber verhalten. Wenn dies nicht der Fall ist, legen sie vermutlich einen *Hinterhalt*.

6: Satyare (1W6+2)

Eine Gruppe von Idamorus Bande. Sie will einen Bauernhof in der Nähe überfallen und einige Habseligkeiten dort stehlen. Die Helden begegnen ihnen auf dem Weg dorthin. Die Satyare werden zunächst bei der Entdeckung der Helden vorsichtig versuchen mit ihnen zu reden, sie aber bei deutlicher Unterlegenheit ausrauben wollen.

7: Sturm

Die Helden geraten mitten in einen Sturm. Dieser ist sehr stark und sofern die Helden keine gute Unterkunft finden oder bauen (*Wildnisleben*-Probe+4), so werden sie in dieser Nacht nichts regenerieren und vielleicht sogar krank werden (Meisterentscheid, eventuell *KO*-Probe).

8: Levis-Hirsch (1, HC 269)

Die Helden erblicken einen seltenen Levis-Hirsch, der sich aber schnell zurückziehen will.

9: Unheimlicher Totengeist in der Nacht

In der Nacht hat ein Held das Gefühl, beobachtet zu werden. Doch da ist nichts. Es handelt sich um eine gefesselte Seele, den Geist einer Frau, der den Helden sprechen will, aber zu schwach ist, um gehört zu werden. Der *Totengeist* ist keine wirkliche Bedrohung (siehe dazu *MyMa* 82).

10: Steinschlag

Die Helden geraten mitten in einen gefährlichen Steinschlag im Gebirge hinein. Sie können mit einer *Körperbeherrschung*-Probe+3 das Schlimmste verhindern. Scheitert die Probe, so erleidet der getroffene Held 2W+3 SP. Misslingt ihm anschließend eine *GE*-Probe, stürzt er noch 1W Schritt in die Tiefe (siehe dazu *Sturzschaden WdS* 144).

11: Platzregen

Den ganzen Tag regnet es heftig, was dazu führt, dass die Helden einen Punkt weniger Lebensenergie regenerieren als üblich.

12: Verlassene Blockhütte

Die Helden finden eine kleine, verlassene Hütte. Früher hat hier vermutlich ein Jäger gelebt, jedoch ist die Hütte schon seit Jahren verlassen. Einige Gebrauchsgegenstände sind noch vorhanden. Ansonsten haben sich hier wohl manchmal Tiere auf der Suche nach Nahrung herumgetrieben.

13: Reh (1)

Eine eher zufällige Begegnung mit einem gewöhnlichen Reh. Es könnte die Gruppe höchstens zur Jagd animieren.

14: Zerstörte Brücke

Die Helden erreichen eine zerstörte Brücke, über die sie eigentlich gehen wollten. Entweder sie finden einen Weg, sie dennoch zu passieren, oder sie verlieren einen ganzen Tag.



15: Fledermäuse (2W20)

Dort, wo die Helden lagern, befindet sich ein größeres Nest voller Fledermäuse. Sie fühlen sich durch die Menschen gestört und fliegen in größerer Panik davon. Dabei kann es eventuell auch zu einem Angriff einzelner Tiere kommen, jedoch versuchen sie in erster Linie zu fliehen.

16: Weiler

Ein paar Häuser, mehr nicht. Die Helden können hier jedoch nach Informationen fragen, ein paar Sachen kaufen oder übernachten.

17: Klosterkrieger

Im Gebirge befindet sich eine Klosterschule, in der die erasumerischen Krieger ausgebildet werden. Die Helden sind nun einem solchen Krieger auf einer Mission oder Reise begegnet. Je nach Verhalten können sie von ihm Informationen erhalten oder werden ihrerseits misstrauisch befragt.

18: He, Gold!

Der Zufall will es, dass die Helden eine Goldmünze finden (1 Aureal). Sie wurde hier offenbar von irgendjemandem verloren.

19: Kultstätte

Mitten im Gebirge befindet sich ein alter Schrein der Satu. Hier können Reisende beten und sich erhoffen, dass die Göttin sie schützt. Der Schrein sieht nicht mehr gut erhalten aus und ist verwildert. Wenn einer der Helden ihn säubert, erhält er in dieser Nacht bei der Regeneration je einen weiteren LeP und AsP.

20: Geistblume

Ohne dass die Helden es wissen, haben sie eine der halblegendären Geistblumen entdeckt. Zwar wird den Helden die seltsame Blüte auffallen, doch nur mittels einer *Pflanzenkunde*-Probe+7 wird sie ihnen ihr Geheimnis enthüllen. Sie ist in der Lage eine Verbindung in das Totenreich aufzunehmen und somit die Kommunikation mit einem Toten zu ermöglichen. Wie das aber funktioniert, wissen sie nicht.

Notwendige Begegnung I – Die uralte Priesterin

Relativ früh auf ihrer Reise durch die Wildnis des Gebirges treffen die Helden an einem Abend auf ein an einem steilen Hang gelegenes Haus. Es liegt ein deutlich merkbarer Geruch von Gemüsesuppe in der Luft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Himmel hat sich in den letzten Stunden zunehmend verdunkelt. Es scheint fast so, als ob sich ein Gewitter zusammenbraut. Während ihr schon nach einer möglichen Unterkunft sucht, bemerkt ihr plötzlich etwas sehr Seltsames: ein Licht mitten auf einem Hang! Gerade als ihr die ersten Regentropfen abbekommt, erkennt ihr die kleine Hütte umgeben vom Wald, die vor euch liegt. Ein feiner Geruch von Essen liegt in der Luft. Offenbar wird dort etwas gekocht. Rauch steigt von dem Kamin der Hütte auf.

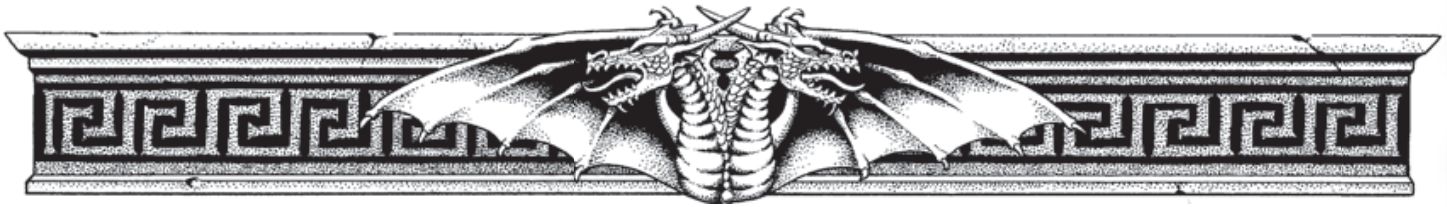
Sollten die Helden zur Hütte gehen, wird der Geruch intensiver. Ein aufmerksamer Held (dem eine *Sinneschärfe*-Probe+6 gelingt) bemerkt, dass die Gruppe offenbar von einer Schlange beobachtet wird, die es sich auf einem Baum gemütlich gemacht hat. Es handelt sich dabei um das Vertrauentier der Bewohnerin der Hütte (Die Schlange hat den Vertrautenzauber *Tarnung* und *Ungesehener Beobachter* angewandt (siehe *MyMa* 65)). Sobald sich mindestens einer der Helden der Tür des kleinen Hauses nähert hat, öffnet sich die Tür und eine freundliche alte Frau begrüßt ihn.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Tür, vor der ihr steht, öffnet sich und ihr erblickt eine alte Frau mit grauen Haaren, welche sie lang und offen trägt. Sie wirkt freundlich und schaut euch neugierig an. Eben war sie noch dabei, mit einem Löffel einen riesigen Kessel umzurühren, nun jedoch sieht sie zu euch herüber. Dann meint das alte Mütterchen:

“Oh, fremde Wanderer alleine im Wald. In Satus Namen, kommt herein und wärmt euch auf. Es fängt gerade an zu regnen.”





Die Alte hört auf den Namen *Devara* und ist eine als Eremitin lebende, etwas schrullige Priesterin der Satu. Sie war einst die Herrscherin des Dorfes Vendera, bis sie der jüngeren Satu-Priesterin Sutona Platz machte. Sie selbst ahnt nicht, dass ihre Nachfolgerin eine Schurkin ist. Fest steht, dass die Alte nichts Böses mit den Helden im Schilde führt, sondern im Gegenteil sehr, hilfsbereit ist. Sie wird sie jedoch im Unklaren darüber lassen, wer sie ist. Sie besitzt ein Vertrauentier, eine Schlange namens *Alegna*, welche die Helden bereits draußen bemerkt hat. Durch sie gewarnt, weiß die Alte auch bereits von der Ankunft der Helden und bereitet ihnen eine Mahlzeit zu.

Die Alte wird den Helden Gastfreundschaft gewähren und mit der Suppe sowie frischem Brot aus ihrem Backofen bewirten. Die Einrichtung der Stube zeigt, dass sich die Frau wohl offenbar mit Kräutern und deren Verarbeitung gut auskennt. Sie wird sich, wenn nachgefragt wird, als Kräutersammlerin ausgeben, die ab und an nach Vendera oder Sulis reist, um dort ihre Waren zu verkaufen.

Wenn die Helden sie nach dem Hain von Aramisium befragen, wird Devara hellhörig werden. Sie will natürlich genau wissen, wieso die Helden nach dem Heiligtum suchen, aber wenn sie glaubt, dass die Helden uneigennützig handeln, wird sie ihnen einen entscheidenden Hinweis geben. Sie kennt den jungen *Murion* und weiß, dass dieser die Quelle gefunden hat. Sie kann die Helden auf ihn verweisen und nennt auch den Namen des Dorfes, wo dieser zu finden ist: *Vendera*. Murion und sie haben sich schon mehrmals in dem Dorf des Heilers getroffen und sie hat großen Respekt vor den Heilkünsten des jungen Mannes. Sollten die Helden über Nacht bleiben, fallen sie in einen tiefen Schlaf. Wenn sie aufwachen, ist Devara bereits verschwunden (sie hat sich in den Wald zurückgezogen), ihnen aber Proviant zurückgelassen (darin enthalten sind auch Brote mit Heilkräutern, die bei einer nächtlichen Regenerationen 1 LeP zusätzlich bringen).

Notwendige Begegnung II – Der Tanzplatz der Satyare

Kurz bevor die Helden das Dorf Vendera erreichen, betreten sie mehr oder weniger durch Zufall einen bewaldeten Hügel. Dort oben machen sie eine besonders merkwürdige Entdeckung. Hier befindet sich der Tanzplatz der Satyare.



Kapitel 3: Die Hüterin des Hains

Ankunft in Vendera

Nach einigen Tagen in der Wildnis sind die Helden in Vendera angekommen. Sie sehen bereits von weitem die kleinen Häuser des Ortes. Das Dorf hat vor kurzem einen schlimmen Trauerfall erlebt, der beliebte Bauer *Valdinos* wurde getötet und mit ihm seine gesamte Familie. Hinter dieser Tat vermutet jeder den Geliebten der Tochter Valdinos', den geschickten Heiler Murion. Ein Brief, den man auf dem niedergebrannten Bauernhof gefunden hat, belastete ihn schwer. Leider wird bald klar, dass Murion der einzige ist, der die Helden zum Hain führen kann und zusätzlich eine schlimme Intrige gegen ihn läuft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am heutigen Tag seid ihr gut vorangekommen, inmitten all der Wildnis hat sich der Gebirgswald mehr und mehr aufgetan und den Himmel mit der Sonnenscheibe wieder freigegeben. Gerade seid ihr auf einen kleinen Hügel hinaufgestiegen und habt euch durch einige Sträucher und Bäume gekämpft, als ihr plötzlich vor etwas steht, was ihr noch nie erblickt habt: eine sehr seltsame Lichtung mit einem weiten Kreis aus sieben moosbewachsenen Steinen, alle schritthoch und einen Spann im Durchmesser. Offenbar wurden sie hier platziert, doch von wem und zu welchem Zweck?

In die Altarsteine sind die Symbole der sieben Elemente Kraft, Feuer, Wasser, Luft, Humus, Erz und Eis geritzt. Eine Untersuchung des Ortes bringt sonst keine Erkenntnisse. Mittels eines *Zaubers* lässt sich aber eine starke Magie an dem Ort erkennen. Insbesondere ist erkennbar, dass sich hier Rituale abspielten: Der Platz dient Idamoru und seinem Volk als Tanzplatz für ihre ausschweifenden Feste. Hier spielt er sein Instrument und hier wirkt er bevorzugt seine Magie.

Kurze Zeit später nähert sich ein Fremder der Lichtung; der Mann scheint offenbar ein Jäger zu sein. Wenn die Helden sich verstecken wollen, sollten sie eine Probe auf *Sich verstecken* ablegen (die TaP* sind eine Erschwernis für des Jägers *Sinnenschärfe*-Probe, er besitzt darin TaW 9 und es geht auf die Eigenschaftswerte 12/14/14).

Treffen die Helden und er aufeinander, stellt sich der Fremde als *Colvos der Jäger* vor und wird ihnen gegenüber zunächst sehr misstrauisch sein, denn Fremden begegnet er nicht oft. Sollten die Helden sich jedoch als ehrliche Leute erweisen, wird er Vertrauen zu ihnen fassen und ihnen auch Auskunft erteilen.

Der Tanzplatz gehört den Satyaren der Gegend. Colvos berichtet, dass es eigentlich keinen Ärger mit ihnen gibt, da sie und die Dörfler einander aus dem Weg gehen. Doch vor weniger als einer None haben die Satyare die Menschen von Vendera angegriffen und einige von ihnen getötet. Er selbst war zu dieser Zeit auf der Jagd, wird den Helden aber berichten, dass er daraufhin von der Herrscherin Venderas, der Satu-Priesterin *Sutona*, losgeschickt wurde, um die Wildschweine der Satyare zu jagen und zu töten, denn diese sind so etwas wie ihre Freunde und Kampfgefährten. Er kann den Helden zudem den Namen der Anführer der Satyare mitteilen: Idamoru. Von diesem weiß er zu berichten, dass er ein Zauberer sei und in einem Bund mit anderen Feen steht. Er wird sich nach dem Gespräch mit den Helden wieder auf die Jagd begeben.

Ein Überblick über Vendera

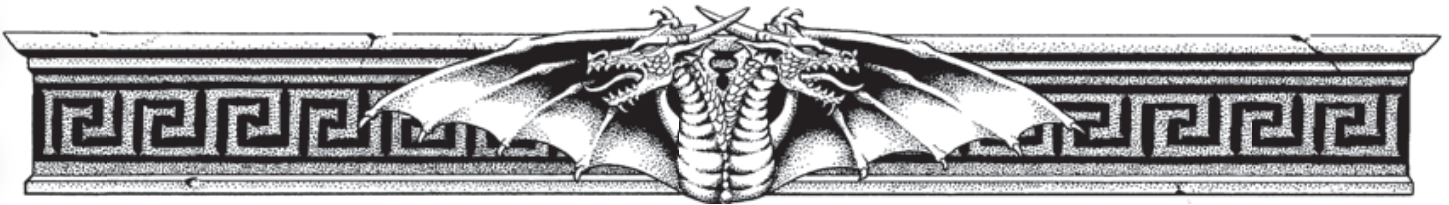
Regierungsform: Herrschaft der Hohepriesterin

Symbolik: keine (höchstens das Symbol des Hauses Icemna)

Bevölkerung: ca. 500; alles Menschen

Militärische Stärke: 6 Dorfbüttel der Hohepriesterin

Tempel und wichtige Stadtgötter: Satu



Interessante Bewohner Venderas

- **Sutona**, die Hohepriesterin des Dorfes, Herrscherin der Stadt in politischen wie auch religiösen Fragen. Sie wohnt im Tempel des Ortes und reagiert eher ungehalten auf die Fremden, die sie überhaupt nicht zu sehen wünscht. Sie hat die Intrige gegen Murion gesponnen.
- **Murion**, ein Heiler aus einem anderen Dorf, der aber schon viele Jahre hier lebt. Er ist einer der wenigen Sterblichen, die den Hain kennen. Zurzeit sitzt er in einem Kerker, da ihm vorgeworfen wird, seine Geliebte *Varila* getötet zu haben.
- **Esrinos**, der Wirt der einzigen Schänke des Dorfes. Er ist ein geschwätziger, aber etwas naiver Mann, der sich über alle Neuigkeiten und Gerüchte freut.
- **Niamaras**, der Anführer der Dorfbüttel. Er trägt als einziger anständige Ausrüstung und scheint ein halbwegs gut ausgebildeter Kämpfer zu sein. Er ist Sutonas rechte Hand, ist in ihre Untaten eingeweiht und ihr Komplize. Er mag die Helden von vornherein nicht und lässt es sie auch merken.
- **Purtolis**, der Holzfäller. Ein kräftiger Bursche, der von Murions Unschuld überzeugt ist, jedoch nicht weiß, warum es den Brief gibt. Dass die Priesterin die wahre Schuldige ist, wird er zunächst genauso wenig glauben, aber er ist der erste, der sich von Argumenten der Helden überzeugen lassen wird.
- Der Bauer **Valdinos**, seine Tochter *Varila* und der Rest seiner Familie sind tot. Sie wurden durch Niamaras und Sutona getötet.

Wo ist der Sumuhain ..?

Wenn die Helden die Venderaner nach dem Hain befragen, so können diese ihnen zwar ein paar Geschichten zum Sumuhain erzählen, niemand weiß jedoch, wo dieser zu finden ist. Auch wird sie keiner an Murion verweisen, da der Heiler so gut wie keinem Menschen erzählt hat, dass er vor einiger Zeit zufällig auf den Hain und die dort lebende Dryade gestoßen ist.

... und wo Murion?

Von den Bauern, dem Wirt oder jedem anderen, erfahren die Helden, dass Murion in dem Keller des Hauses der Dorfbüttel untergebracht ist. Die Venderaner sind gerade damit beschäftigt, einen großen Scheiterhaufen zu errichten. Alle haben die Bauernfamilie sehr gemocht und ihr Tod hat jeden hier hart getroffen. Alle verfluchen die Satyare und Murion.

Die Hohepriesterin

Sicherlich werden sich es die Helden nicht nehmen lassen, bei der Hochgeweihten vorstellig zu werden. Sutona wohnt in dem Satu-Tempel des Dorfes. Sie gibt sich allerdings wortkarg und barsch. Auf Fragen bezüglich des Hains täuscht sie Unwissen vor. Fragen bezüglich Murion geht sie sogar aus dem Weg, soweit sie das vermag. Sobald sie weiß, dass die Helden hier sind und herumschnüffeln, beauftragt sie den Oberbüttel Niamaras, diese zu beobachten, damit er ihr Bericht erstatten kann. Sobald die Helden etwas tun, was sie verärgert, soll Niamaras einschreiten.

Der Gefangene

Die Helden werden es sehr schwer haben, mit Murion alleine sprechen zu können. Sollte es ihnen dennoch gelingen (z.B. indem sie sich irgendwie in das Gefängnis schleichen oder einige der Wächter bestechen), so wird er ihnen hoffnungsvoll alles erzählen was er weiß. Eigentlich ist es den Helden nicht gestattet den Gefangenen zu besuchen, allerdings lässt der Wirt Esrinos sich durchaus bestechen oder mit guten Worten zureden (*Überreden*-Probe+3) dass die Helden ihm das Essen bringen dürfen. Murion ist

in einem schlechten Zustand. Wer hinter der Sache steckt, weiß er aber nicht. Er geht davon aus, dass es wirklich die Satyare waren, Sutona würde er es trotz allem nicht zutrauen. Er ist zudem bereit, die Helden zu dem Sumuhain zu führen, wenn sie ihm heraushelfen.

Der Oberbüttel

Niamaras wird die Helden, sobald er den Auftrag hat, beschatten lassen. Er geht der Aufgabe selbst nach und wird sich noch eines (oder zwei) der Dorfbüttel bedienen. Wenn die Helden ihn oder seine Leute ansprechen, wird er jedoch abstreiten, sie beobachtet zu haben. Er ist bereit im Notfall auch Gewalt einzusetzen.

Die Geschichte der Priesterin und des Heilers

Als Murion eines Nachts im Wald umherstreifte (er lebte erst wenige Tage in dem Dorf) und Sutona von einer Kräutersuche auf dem Weg zurück zu ihrer Unterkunft im Tempel war, begegneten sich beide auf einer Lichtung. Die Priesterin und der Heiler bekehrten einander und verbrachten eine leidenschaftliche Nacht. Erst am nächsten Tag erfuhr Murion, wer die Frau war, nämlich die Hohepriesterin des Dorfes. Nach und nach bemerkte er jedoch, dass Sutona grausam und herrschsüchtig war und die Bevölkerung nur ausbeutete. Er beschloss der Hohepriesterin zu sagen, dass ihre Beziehung beendet sei. Zuvor hatte er bereits ein neues Verhältnis mit *Varila* begonnen, der Tochter des Bauern Valdinos. Sutona konnte nicht akzeptieren, dass er sie zurückgewiesen hatte, noch dazu anscheinend wegen einer anderen Frau. Einige Wochen vergingen und beide sahen sich zunächst nicht wieder. Sutona war jedoch in ihrem Inneren so voller Zorn, dass sie auf einen furchtbaren Plan verfiel, um sich an Murion und *Varila* zu rächen: Sie nahm Kontakt mit ihrem alten Freund, dem Satudur Idamoru auf. Er schuldete ihr noch etwas, da sie es war, die den Fluch der Dryade von ihm nahm. Sie wollte, dass er mit seiner Bande den Hof von Valdinos überfiel, die ganze Familie mitsamt *Varila* tötete und den Verdacht auf Murion lenkte. Sutona gab ihm ein gefälschtes Schreiben mit, das er dort lassen sollte. Idamoru willigte ein und tat, wie ihm befohlen.

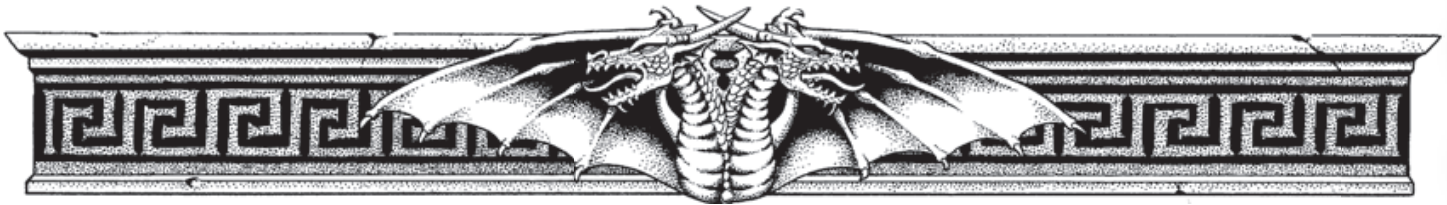
Als die Venderaner die Überreste des Bauernhofs erreichten, fanden sie auch die gefälschte Botschaft. Sie brachten sie zu Sutona und diese ließ dann Murion durch Niamaras und seine Büttel verhaften.

Untersuchungen

Um Murions Unschuld zu beweisen, wird den Helden nichts anderes übrig bleiben, als nach Beweisstücken zu suchen. Zunächst werden die Helden sicherlich die Bauern und etwaige Zeugen befragen wollen und sich auf dem Hof umsehen. Das wichtigste Beweisstück ist hier sicherlich der gefälschte Brief.

Der Bauernhof

Valdin und seine Familie wohnten etwas außerhalb des Dorfes, am Waldrand. Der Hof ist durch ein Feuer zerstört worden. Den Helden wird auffallen, dass es sich um mehrere Täter gehandelt haben muss, dass die Tat schon einige Tage her ist und kaum etwas geplündert worden ist, sondern gezielt zerstört und getötet wurde. Ein sehr guter Fährtenlesen unter den Helden (*Fährtenuche*-Probe+5) kann zudem



Spuren erkennen, die offenbar von Schuhen stammen (ungewöhnlich für Satyare). Es handelt sich um Sutonas Schuhe, aber als Beweis allein ist dies nicht ausreichend, da sie nicht verheimlicht, nach dem Brand im Gebäude gewesen zu sein. Allerdings war sie auch während des Brandes da. Dies kann man jedoch nur herausfinden, wenn man ihre verbrannten Schuhe näher überprüft.

Der Brief

Der angeblich von Murion stammende Brief ist sicherlich das wichtigste Beweismittel. Murion wird, wenn er denn befragt werden kann, abstreiten, dass der Brief von ihm ist. Ein Schriftvergleich wird dies bestätigen. Sollte es den Helden gelingen, einige Notizen aus dem Tempel einzusehen zu können, die Sutona geschrieben hat, so können sie sich bald absolut sicher sein, dass der Brief von ihr ist: die Handschrift ist identisch.

Aufbewahrt wird der Brief im Auftrag von Sutona bei Esrin, dem Wirt. Er wird ihn den Helden zeigen, falls sie ihn bestechen, oder ihm gut zureden (*Überreden*-Probe).

Oh, erhört mich,
ihr finsternen Wesen der Wälder!
Ich, Murion, Olins Sohn, erbitte euch, mir
zu Diensten zu sein. Meine große Liebe,
Varila, die Tochter des Valdinos, will mich
nicht in Ruhe lassen. Mein Herz soll ihr nicht
mehr gehören, doch ich glaube, sie hat mich mit
unheiliger Magie immer noch in ihrem Bann.
Deshalb bitte ich euch, tötet sie und ihre Sippe, so
dass ich wieder frei bin. Ihr sollt als Belohnung
erhalten, was immer ihr begehrt, sei es Gold oder
etwas anderes. Nur schafft sie mir vom Hals.
Verbrennt sie am besten mitsamt ihrem Haus.
Gez. Murion

Befragung der Bauern

Sollten die Helden die Dörfler befragen, so werden sie hier ebenfalls einige Hinweise zum Tathergang erhalten. Zwar behaupten fast alle Bewohner des Dorfes, dass Murion schuldig und ein Mörder ist, doch kann ein jeder von ihnen auch davon berichten, dass der Heiler ihm schon einmal geholfen hat. Auch von der Liebschaft zu der Tochter des Bauern können sie berichten, denn diese war ein offenes Geheimnis. Die meisten hatten den Eindruck, dass das Paar sich offenbar wirklich liebte und aus diesem Grund waren alle im Dorf besonders schockiert, als der Brief von Murion auftauchte.

Wenn es dazu kommen sollte, dass die Helden entscheidende Beweise vorlegen, so kann es ihnen gelingen die Bauern zu überzeugen, dass Murion unschuldig ist.

Ärger mit der Priesterin

Die Priesterin wird, sofern sie bemerkt, dass die Helden herumschnüffeln, dies unter keinen Umständen ungestraft lassen. Sie hat Angst, dass ihre Untat auffliegen könnte. Sie wird zunächst ihren Mitverschwörer Niamaras auf die Helden ansetzen, jedoch auch keine Skrupel haben, die restlichen Büttel auf sie zu hetzen, wenn die Situation dies erfordert. Lassen die Helden ihr keine Wahl, wird sie versuchen, sie mundtot zu machen, oder lässt sie sogar verhaften. Ihr allerletzter Ausweg ist ein Kampf. Sollte es zu einem Kampf mit der Satu-Priesterin kommen, so wird sie sich ihrer Magie bedienen, um die Helden einzuschüchtern. Insbesondere die strafende Magie ihres Stabes wird dabei von größerer Wichtigkeit sein. Diese wird sie bevorzugt einsetzen, um den Helden zu schaden. Ihre Favoriten unter den Zaubern sind dabei *Das Licht der Sonne sei dir genommen*, *Gehorche der Stimme der Magie* und *Pein beuge dich!* (siehe *MyMa 131ff*).

Murions Rettung

Wie die Helden Murion retten, bleibt ihnen überlassen. Sie könnten als Beweis den Brief benutzen und ihn mit der Schrift der Priesterin vergleichen, um somit einen Beweis zu haben. Sutona hat immer mal wieder ein paar Schriftstücke verfasst, die im Tempel aufbewahrt werden. So kann es ihnen durchaus gelingen, die skeptische Bevölkerung von Murions Unschuld zu überzeugen und deren Gunst gegen die Priesterin zu wenden.

Andererseits können sie Murion auch einfach aus dem Kerker befreien. Der Schlüssel zum Keller ist im Besitz von Niamaras. Er trägt ihn um den Hals. Sie könnten in der Nacht zu ihm schleichen (vielleicht wenn er zu viel in der Wirtstube getrunken hat) und den Schlüssel an sich nehmen. Dazu muss ihnen eine *Schleichen*-Probe +2 und eine *Taschendiebstahl*-Probe +6 gelingen (ist er betrunken, reichen jeweils um 3 Punkte leichtere Proben aus).

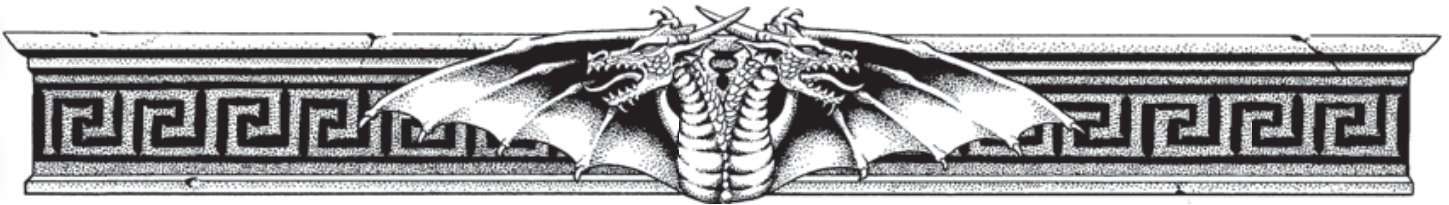
Alternativ können die Helden auch versuchen, die Tür mit einem *Zauber* zu öffnen oder mit einer *Schlösser knacken*-Probe +4. Die Ketten Murions muss man ebenfalls öffnen (der Schlüssel befindet sich bei Sutona! Auch hier muss mittels einer *Schleichen*-Probe o.ä. erst der Schlüssel geklaut werden). Bei dieser Methode wird Sutona die Helden jedoch sicherlich suchen lassen und die Dörfler werden den Helden auf keinen Fall mehr glauben.

Die Verfolgung

Nur wenn es die Helden schaffen, die Mehrheit der Dörfler von Sutonas Schuld zu überzeugen, ist diese so bloßgestellt, dass sie die Fremden (und Murion) unbehelligt ziehen lässt; ansonsten schickt sie ihnen Verfolger hinterher. Hier, wie beim ganzen Aufenthalt im Dorf, kommt es den Abenteuern zugute, dass gewöhnliche Erasumier alle Gewaltanwendung als unrein ablehnen und entsprechend ungeübt im kämpferischen Dingen sind. Wenn sich die Helden in der Wildnis nicht völlig ungeschickt anstellen, sollte es ihnen möglich sein, den eher unsicheren Bauern durch eine *Wildnisleben*-Proben zu entkommen.

Zum Sumuhain

Vom Dorf aus befindet sich der Hain drei Tagesreisen weiter nördlich, an einer kaum erreichbaren Stelle. Der Wald mit dem Hain ist mit einer gefährlichen Kletterpartie zu erreichen. Verlangen Sie von Helden mit entsprechender Kletterausrüstung eine *Klettern*-Probe +3 (ohne Ausrüstung +7). Beim Scheitern der Probe erleidet ein Held 2W6 SP durch Stürze Verstauchungen und Abschürfungen. Sollte die Probe um mehr als 10 Punkte scheitern oder ein Patzer auftreten, dann stürzt der entsprechende Held 2W6 Schritt in die Tiefe (siehe Sturzschadenregel *WdS 144*).



Das Ziel der Reise

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Noch eben wart ihr in einem finsternen Abschnitt des Waldes unterwegs, als sich plötzlich vor euch ein friedlicher Ort auftut. Schon von weitem hört ihr das leise Plätschern einer Quelle. Ihr bemerkt einen kühlen Wind, der euch umstreicht. Obwohl vereinzelt Strahlen der Sonne durch das dichte Blätterdach dringen, ist die Lichtung vor euch größtenteils in Schatten gehüllt.

Vor euch liegt, ihr habt keinen Zweifel, der langgesuchte Hain von Aramisium. Dort, inmitten anderer Bäume, steht ein großer, knorriger alter Ölbaum, vielleicht der letzte seiner Art. Als ihr euch immer näher an die alten Bäume heranwagt, könnt ihr euren Augen kaum trauen. Eine wunderschöne, nackte Frau mit dunkelbrauner, nur durch einige Blätter verhüllter Haut und mit blättermäßigem grausilbrig-grünem Haar, steht vor euch an einen Baum gelehnt. Ihr Blick hat euch sofort in ihren Bann gezogen und behutsam kommt ihr näher. Wie verzaubert durch ihren Anblick geht ihr Schritt für Schritt auf die liebliche Gestalt zu...

Unerwünschte Gäste

Elaeoussa betrachtet die Helden zunächst wie alle Fremden als Eindringlinge. Allerdings hat sie die Heldengruppe bereits früh bemerkt, noch bevor sie den Hain erreicht haben. Sie wird versuchen, die ihr zahlenmäßig überlegene Gruppe zunächst freundlich zu empfangen und sich die Helden mittels ihrer Magie (z.B. der Kraft der Betörung) gewogen zu machen. Unter keinen Umständen wird sie die Helden angreifen, das liegt nicht in ihrer Natur. Jedoch wird sie den Helden, wenn diese nicht einsehen, dass sie die Oliven nicht bekommen können, durchaus auch drohen. Zu einer Verwandlung in ein Tier mag es kurzfristig kommen, jedoch wird sie solch einen Zauber spätestens nach dem Überfall der Satyare wieder aufgehoben.

Die Herbeirufung Elaeoussas

Wenn die Gruppe die Möglichkeit hat, einen Feen-Genius zu rufen, so kann sie dies auch bei Elaeoussa probieren, jedoch wird sie einer anmaßenden Herbeirufung trotzen und einfach nicht erscheinen. Im Falle einer *Bitte*, die wiederum wesentlich einfacher auszuführen ist, wird sie freundlicher gegenüber der Gruppe auftreten (siehe **MyMa 78** und **99**).

Mittels des Dienstes *Beratung* kann die Dryade den Helden das Geheimnis des Hains und des Ölbaums erläutern. Dafür sind 10 AsP notwendig.

Die Satyare greifen an!

Noch bevor wirklich Ruhe einkehrt, greift *Idamoru* mit seiner Bande an. Richten sie es je nach der Zusammenstellung der Gruppe ein, gegen

wen ein Held kämpfen muss. Kampferfahrene Helden können es ruhig mit einem oder gar zwei Satyaren oder einem Wildschwein aufnehmen, bei anderen Helden sollten sie es sich überlegen ob sie nicht besser gemeinsam gegen einen Satyar antreten. Es handelt sich um ein halbes Dutzend Satyare und halb so viele Wildschweine.

Wichtig ist, dass es *Idamoru* gelingt, einige der Oliven des Baumes zu erbeuten und danach den Baum (z.B. mit einem Zauber) schwer zu beschädigen. Die Helden sollen zunächst nur aufgehalten werden, ebenso *Elaeoussa*. Die Satyare ziehen sich sobald sie die Oliven haben, auch wieder zurück. Die Dryade wird durch die Beschädigung des Baumes während des Kampfes auch selbst schwer verletzt und kann künftig Angreifer nicht mehr alleine abwehren. Deshalb wird sie nach dem Kampf mit den Helden sprechen und sie sogar darum bitten, ihr zu helfen, indem sie *Idamoru*s Satyare bestrafen und von neuerlichen Übergriffen abbringen. Sie wird ihnen klar machen, wie es um sie und den Ölbaum steht und warum sie dringend Hilfe braucht. Der Baum selbst hat durch die Beschädigung alle seine Blätter und Oliven verloren, diese fallen verfaulend zu Boden. Nach *Elaeoussa*s Worten ist der Baum nicht tot, aber geschwächt wie in einem strengen Winter. Sie selbst wird sich ebenfalls in einen tiefen Schlaf zurückziehen müssen. Erst in einem guten halben Jahr wird sie ihre Kräfte zurückgewonnen haben, und auch der Ölbaum wird erst dann wieder neue Oliven tragen. Wenn sie also irgendwem einige der heilsamen Ölfrüchte bringen wollen, müssen sie diejenigen zurückerobern, die *Idamoru* gestohlen hat.

Verfolgungsjagd

Die Helden sollten große Schwierigkeiten haben, die Satyare zu verfolgen. Die geübten Kletterer haben schon bald einen großen Vorsprung und den Helden sollte klar sein, dass sie nur unter großer Gefahr (einer *Klettern*-Probe + 12!) mit der Geschwindigkeit der Diebe beim Klettern mithalten können (bei einem Scheitern der Probe fallen die Helden aus 2W6 Schritt Höhe, siehe Sturzschadenregel **WdS 144**).

Es ergibt wesentlich mehr Sinn, sich an die Fährte der Satyare zu heften und die Verfolgung langsamer angehen zu lassen. Die Satyare greifen auf alle Mittel zurück, um den Helden die Verfolgung zu erschweren: Steine als Wurfgeschosse, Gerölllawinen an einem Abhang, Aufteilen usw. Sollte es den Helden trotzdem gelingen, in Sichtweite zu bleiben, so versucht *Idamoru*, sie durch seine Zauberkräfte weiter aufzuhalten. (z.B. einen *Humus-Genius* oder die Formel *Fesselranken*).

Die Spur der Satyare

Die Fährte der Satyare ist nicht allzu schwer weiter zu verfolgen. Entweder ist es den Helden gelungen, einen gefangenen Satyar zum Reden zu bringen oder aber ein Held schafft es, mittels seiner Fähigkeiten Spuren zu lesen, die Fährte der Diebe wieder zu finden. Dazu ist eine einfache *Fährtsuche*-Probe notwendig. Die Höhlen der Satyare liegen etwa 2 Stunden Fußmarsch von dem Hain entfernt.

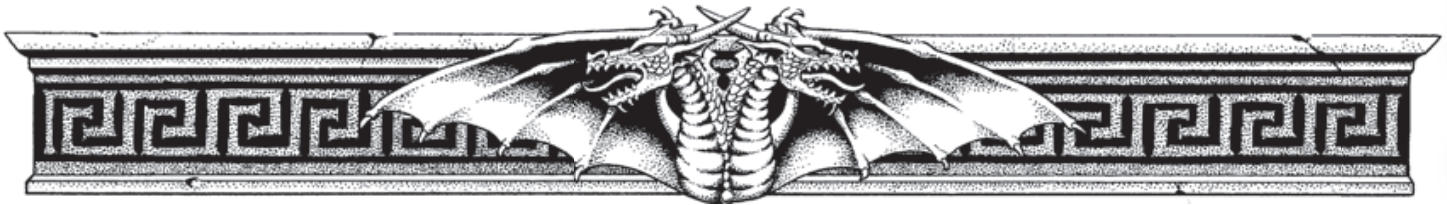
Kapitel 4: Die Höhle des Satudren

Die Tropfsteinhöhle

Das Versteck *Idamoru*s ist eine natürlich geformte Tropfsteinhöhle voller Stalaktiten und Stalagmiten. Die vorderen Bereiche der Höhle sind unbewohnt, zumindest von ihm und seiner Bande: Hier leben einige Tiere, die nicht weiter von den Sa-

tyaren behelligt werden. Ganz im Gegenteil: *Idamoru* schätzt sie als Wächter und Gehilfen und kann notfalls damit rechnen, dass sie ihn verteidigen.

Die hinteren Bereiche der Höhle sind die Wohnräume des *Satudren* und der anderen Satyare. Hier schlafen und leben sie und *Idamoru* geht hier seinen Ritualen nach. Insbesondere ein riesiger Felsensaal ist



für die Zauberei Idamorus wichtig, denn hier gelingt es ihm wegen der Akustik die Musik seines Flötenspiels noch zu verstärken. Dort will er auch das Ritual abhalten, bei dem er die Oliven einpflanzen will, um einen neuen Hain wachsen zu lassen.

Allgemeine Anmerkungen zur Höhle

Sie sollten bedenken und den Helden vor Augen führen, dass die Höhle verhältnismäßig dunkel ist. In der Haupthöhle kann man zwar noch eine Menge erkennen, doch entfernt man sich von dort, wird es immer dunkler. Bald schon kann man ohne eine Lichtquelle nichts mehr sehen – es sei denn, man besitzt *Dämmerungssicht*. Sofern die Helden keine eigenen Lichtquellen dabei haben, können sie auch die Phosphorpilze aus der Haupthöhle mitnehmen. Sie spenden lange genug Licht, um sich keine größeren Sorgen machen zu müssen. Ohne Licht müssen die Helden mit Einbußen auf AT, PA und nach Meisterentscheid auch anderen Werten und Proben zu kämpfen haben.

Zudem werden Helden mit *Raumangst*, *Dunkelangst*, *Angst vor Spinnen*, *Neugier* u.ä. *schlechten Eigenschaften* an einigen Stellen Schwierigkeiten haben.

Der vordere Höhlenbereich

Hier in diesem Bereich leben nur einige Tiere, nicht jedoch die Satyare. Dennoch müssen die Helden höchstwahrscheinlich hier vorbei, denn außer dem vorderen Eingang gibt es nur die Öffnung des Felsensaals, um in das Höhlensystem zu gelangen.



Der Höhleneingang (A)

Vor dem Eingang der Höhle warten zwei Satyare als Wächter. Idamoru hat sie dort für den Fall aufgestellt, dass es den Verfolgern tatsächlich gelingen sollte, sie zu finden. Die beiden sind sehr gelangweilt vom Wachdienst, aber sie gehorchen ihrem Anführer. Sie werden solange kämpfen, bis einer von ihnen zu Boden geht oder die Helden eindeutig die Oberhand gewinnen. Danach versuchen sie zu fliehen.

Die vordere Haupthöhle (B)

Dieser Bereich der Höhle besteht aus einer einzigen großen Halle mit zahlreichen Stalaktiten und Stalagmiten. Wenn man sich ruhig verhält, hört man ab und an ein paar Wassertropfen, die zu Boden fallen. Überall haben sich kleine Pfützen gebildet. Da Idamoru und einige weitere Satyare hier regelmäßig durchgehen, kann man ihre Hufspuren verfolgen, da sie feuchte Abdrücke auf dem Steinboden hinterlassen haben. Wegen der Feuchtigkeit in der Höhle wachsen hier einige Phosphorpilze. Diese strahlen ein klammes Leuchten aus, das recht unheimlich wirkt. Die Pilze können von den Helden auch als eigenständige Lichtquelle benutzt werden, sofern sie keine andere Beleuchtung (Fackeln, Kerzen, Zauber) haben.

Grotte der Wildschweine (C)

In dieser Seitengrotte lebt für gewöhnlich eine Wildschweinfamilie, bestehend aus 4 erwachsenen Tieren und 3 Ferkeln. Es handelt sich dabei um Idamorus kleine Rotte, die er an sich gebunden hat. Die Tiere sind ihm gegenüber loyal, aber sie gehen in erster Linie ihren eigenen Trieben nach und nutzen die Grotte als Schlafplatz. Sollten sich die Helden hier aufhalten, so kann es passieren, dass die Tiere aggressiv reagieren.

Wildschweine

Stoß/Biss: INI 8+2W6 **AT** 13 **PA** 6 **TP** 1W+3 **DK** H
LeP 46 **AU** 60 **WS** 7 **RS** 2 **MR** 0/6 **GS** 10

Besondere Kampfregele: Überrennen (8, 2W6), Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß)

Die Seitengrotte (D)

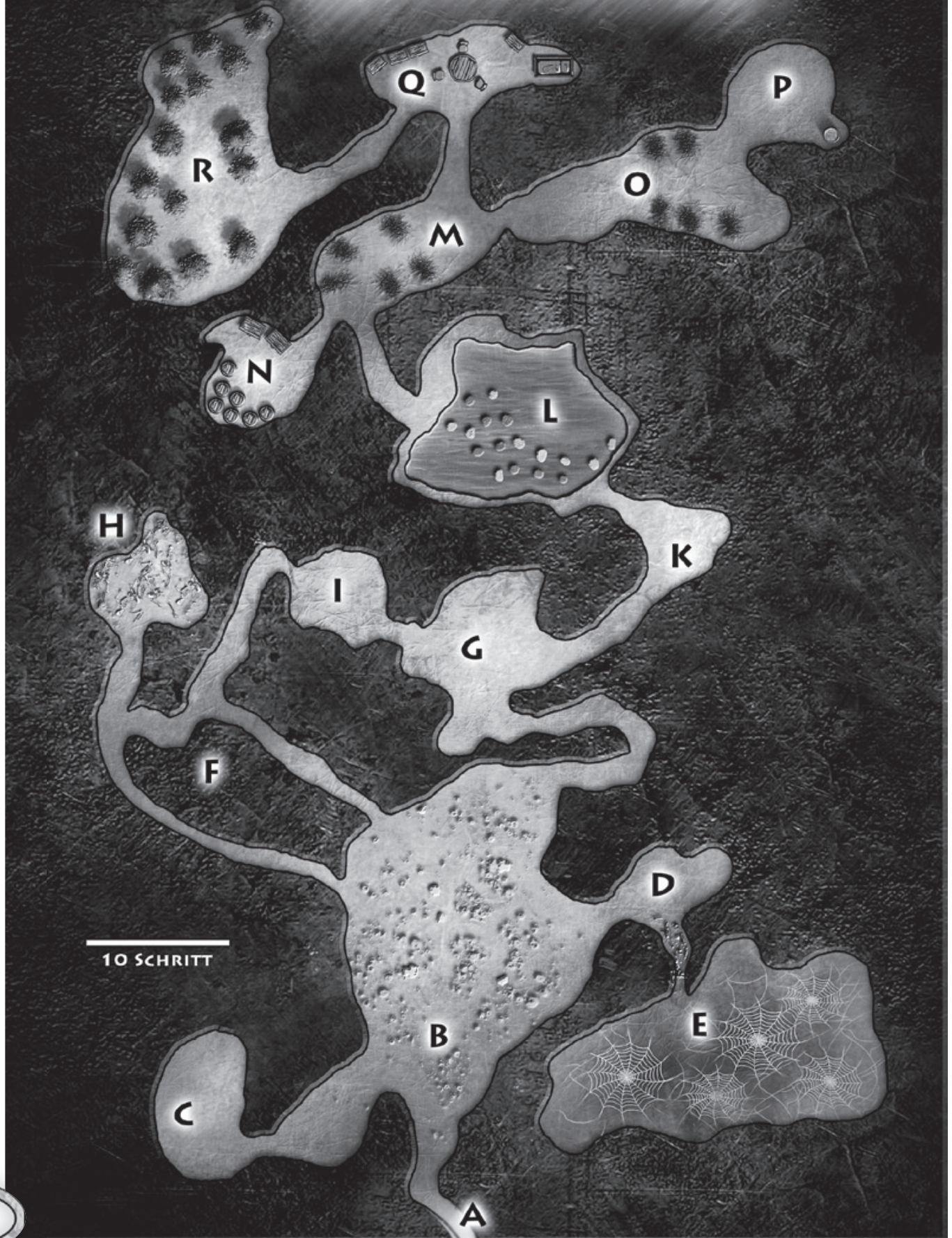
In diesem Bereich gibt es nicht viel Aufregendes zu entdecken. Der Höhlenbereich ist relativ unspektakulär. Ab und an trifft man hier auf einige Ratten, mehr aber auch nicht. Das einzige Interessante ist ein verschütteter, schmaler Gang, der durch ein Erdbeben verschlossen wurde. Dahinter befindet sich eine weitere Höhle. Um den Gang zur Spinnenhöhle frei zu legen, benötigt man ohne nennenswerte Ausrüstung etwa 3 Spielrunden. Bei einer 1 und 2 auf dem W20 besteht dabei jedoch die Gefahr eines Steinschlags (*Ausweichen* oder *Körperbeherrschungs*-Probe+7, ansonsten 3W6+5 SP)

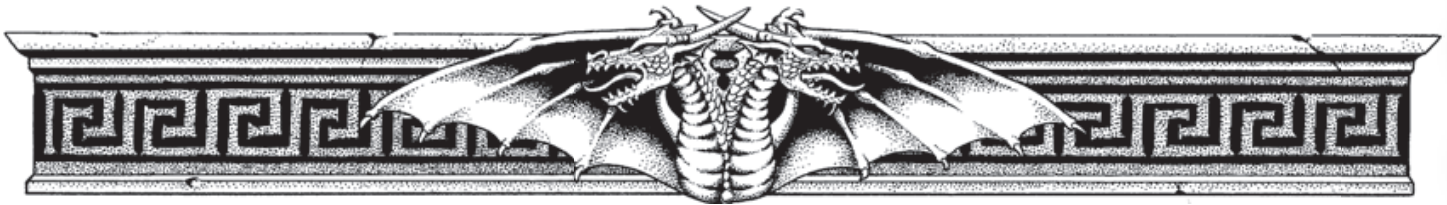
Die Spinnenhöhle (E)

Wenn die Helden tatsächlich den Gang freilegen und hindurch kriechen, gelangen sie in eine etwas größere Höhle. Hier leben schon seit ziemlich langer Zeit drei Höhlenspinnen. Sie haben in der Höhle mehrere Netze ausgelegt, die selbst für Menschen gefährlich werden können (siehe Plan). Sollten die Helden sich bis zu den Netzen trauen, werden die Spinnen die Helden als Beute betrachten und angreifen. Normalerweise haben die Spinnen keine Möglichkeit, in andere Bereiche der Höhle zu gelangen, da die Öffnung bereits vor längerer Zeit (sogar vor Idamorus Ankunft) zugeschüttet wurde. Seitdem ernähren sich die Spinnen von den zahlreichen Ratten oder anderen kleine Tieren, die sich hierher verirren.



DIE HÖHLE DER SATYRE





Höhlenspinnen (2)

Biss: INI 7+2W6 AT 8 PA 5 TP 1W+2(+Gift) DK H
LeP 25 AU 20 WS 7 RS 2 MR 9 GS 5

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (6), Netz (4)

Gift: Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig): *Beginn:* 3 KR; *Dauer:* die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungener KO-Probe zeigt das Gift keine Wirkung. *Wirkung:* AT, PA, GE und KK -1; Stufe 4 (tierisches Gift)

Gänge (F)

Die Gänge sind etwa 2 Schritt hoch und somit für die meisten Wesen so hoch, dass sie ohne Mühe hindurch kommen. Allerdings sind sie sehr eng und gegebenenfalls sollten hier (*raum-*)ängstliche Helden eine Probe ablegen. Ansonsten ist hier nicht sonderlich viel zu finden.

Fledermaushöhle (G)

Die Fledermäuse in diesem Höhlenbereich leben normalerweise völlig ungestört. Sollten die Helden jedoch die Höhle betreten, ist es durchaus möglich, dass die Fledermäuse aufgeschreckt werden. Legen sie für die Helden je eine *Sinnenschürfe*-Probe+2 ab (+7, wenn sie keine ausreichende Lichtquelle haben). Gelingt die Probe, haben sie die Fledermäuse bereits am Anfang der Höhle bemerkt. Nun muss den Helden noch eine *Schleichen*-Probe gelingen, damit sie ohne die Fledermäuse zu wecken durch die Höhle gelangen können. Ansonsten werden die Tiere an der Decke erwachen und zum Ausgang fliegen. Dadurch wird Idamoru gewarnt und beginnt, Vorbereitungen zu treffen.

Fledermäuse (1W20+20)

Biss: INI 9+2W6 AT 5 PA 0 TP 1 SP DK H
LeP 1 AU 50 WS - RS 0 MR 2 GS 18

Besondere Kampfregelein: Flugangriff, Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

Die eingestürzte Höhle (H)

Hier liegen noch die Knochen von einstigen Prospektoren. Sollten die Helden die Höhle erkunden, kommt es bei 1-5 auf einem W20 zu einem weiteren Einsturz (*Ausweichen-* oder *Körperbeherrschungs*-Probe+7, um noch raus zukommen!). Alle Helden, die sich zu diesem Zeitpunkt in der Höhle aufhalten, erleiden 3W6+5 SP und können erst nach einer Stunde von den anderen Helden befreit werden.

Hintere Grotte (I)

Die hintere Grotte beherbergt einen weiteren Bereich voller Tropfsteine. Hier kann man jedoch keine Spuren von Idamoru erkennen, da er hier nicht durch muss. Dies kann ein Hinweis für die Helden sein. Ansonsten ist hier nichts Außergewöhnliches zu finden.

Der Rattengang (K)

Hier in diesem Gang können die Helden Wolfsratten begegnen, die durch einige Spalten nach oben gekommen sind, auf der Suche nach Beute. Die Ratten stellen keine Bedrohung dar, wenn die Helden sich angemessen verhalten.

Wolfsratten (2W6+6)

Biss: INI 9+2W6 AT 5 PA 0 TP 1W-2* DK H
LeP 6 AU 20 WS 5 RS 1 MR 0 GS 4

Besondere Kampfregelein: *Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

Keine der Ratten hat glücklicherweise ansteckende Krankheiten, aber würfeln Sie für jeden Helden, der durch Rattenbisse verletzt wurde eine KO-Probe. Die Spieler müssen ja nicht wissen, dass sie sich nicht mit Tollwut oder anderen Krankheiten anstecken können!

Höhlensee (L)

An dieser Stelle hat sich ein kleiner Höhlensee gebildet. Er ist nicht sonderlich tief (etwa drei Schritt), aber er bedeckt einen Großteil des Grottenbereiches. Es gibt zwei Möglichkeiten die andere Seite zu erreichen.

Man kann versuchen, am Rand der Höhle entlang zu gehen. Das ist nicht ganz ungefährlich, denn hier wachsen feuchte Moose und es ist sehr rutschig. Sollte eine *Körperbeherrschungs*-Probe scheitern, so rutscht man aus (1W6 SP) und fällt mit 50%-Wahrscheinlichkeit (1-3 auf W6) trotzdem in das Wasser.

Oder man versucht über den See zu gelangen, indem man von Stein zu Stein springt. Einige der Steine sind sehr glatt. Idamoru und die Satyare wissen durchaus, welche man benutzen sollte, die Helden jedoch nicht (schwarz gekennzeichnete Steine sind sicher, die hellen nicht, siehe Karte). Zunächst ist eine *Athletik*-Probe-3 erforderlich. Sollte ein falscher Stein erwischt werden, muss außerdem noch eine *Körperbeherrschungs*-Probe+2 abgelegt werden. Scheitert auch nur eine der Proben, so fällt der Held in das Wasser.

Der hintere Höhlenbereich

Wie viele Satyare, braucht auch Idamoru nicht viel, um in der Wildnis zu überleben. Dennoch befinden sich ein paar Habseligkeiten hier in seinem Versteck, das er als Wohnstätte nutzt. Auch die übrigen Mitglieder seiner Bande haben hier Wohnhöhlen. Insgesamt leben hier mit Idamoru zehn Satyare, 5 männliche, 5 weibliche.

Erste Höhle (M)

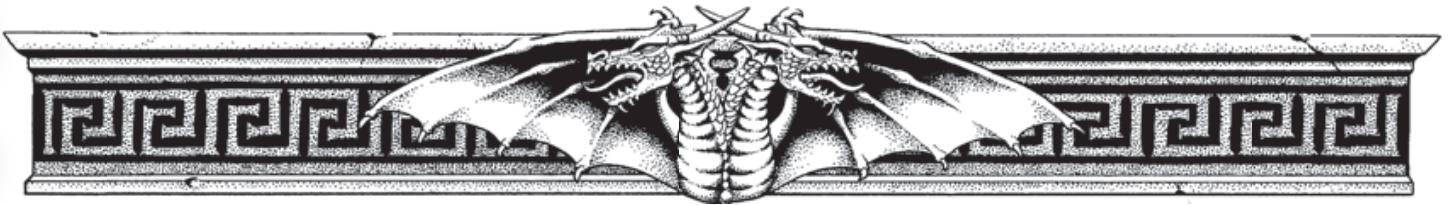
In diesem Bereich haben die Satyare eine kleine Behausung geschaffen. Meist schlafen hier 1W3-1 von ihnen. Die übrigen sind meist bei der Jagd, sammeln Früchte und Beeren oder sind von Idamoru beauftragt worden, bestimmte Dinge zu erledigen. Ein paar Habseligkeiten, wie Holzfigürchen, ein paar Geldstücke (1W20 Argental-, 2W20 Pekunos-, 3W20 Obolusmünzen) und Lederbeutelchen sowie Decken sind hier zu finden.

Vorratslager (M)

Nahrungsmittel, Tiegelchen, Weinfässer und anderes, was die Bewohner der Höhlen so brauchen, wird hier gelagert. Am sicherlich wichtigsten sind hier die zwei Tiegel mit einer wohlriechenden, *magischen Heilsalbe* (1W6+4 LeP, noch 1 Monat haltbar) und ein kleiner erasumischer Tonkrug mit einem starken, *heilkräftigen Tee* (insgesamt 35 LeP, noch 2 Monate haltbar, muss in kleinen Mengen aufgekocht werden, je 2-3 LeP pro Person).

Zweite Höhle (O)

In dieser Höhle haben sich die Satyare eine zweite Unterkunft geschaffen. Sie ist so aufgebaut wie die erste Wohnhöhle. Auch hier schlafen 1W3-1 von ihnen. Der größte Unterschied: die Decke weist hier einige Löcher auf, so dass man hier teilweise unter freiem Himmel schlafen kann. Das bevorzugen die Satyare. Allerdings haben sich hier auch ein paar Regenpfützen gebildet. Unaufmerksame Helden könnten in diese treten und so Spuren hinterlassen, die später den Satyaren auffallen (*Sinnenschürfen*-Probe+3 für die Satyare).



Schrein der Satyara (P)

In dieser kleinen Grotte haben sich die Satyare einen Schrein ihrer Göttin Satyara errichtet. Sie stellen sie als eine der ihren dar, in Begleitung eines Wildschweins. Die Höhle ist bis auf die hölzerne Statue leer.

Idamorus Höhle (Q)

In diesem Raum hat Idamoru alles untergebracht, was er für seine Forschungen und Experimente benötigt. Die kleine Höhle ist mit einigen Dingen ausgestattet, sogar einem besseren Schlaflager. Einige Flöten und andere Instrumente sind hier zu finden, die Idamoru alle selbst hergestellt hat, Sie sind *hochwertig* (Q4, siehe HC 278) und geben 3 Punkte Bonus auf *Musizieren*-Proben. Ein Instrument davon (nach Entscheidung des Meisters) ist sogar *außergewöhnlich hochwertig* (Q5) und gibt einen Probenbonus von 7 Punkten. Bei einem entsprechenden Musikus oder Sammler erzielt es daher gut und gerne den zwanzigfachen Preis eines einfachen Instrumentes diesen Typs.

Felsensaal (R)

Hier befindet sich ein riesiger Felsensaal, der sich kegelförmig nach oben zuspitzt. Bei einem bestimmten Stand der Sonne oder des Mondes fällt Licht durch eine Öffnung ganz oben in der Kuppel und erhellt den Boden vollständig. Auf dem Boden (es handelt sich um Erdboden, keinen Felsen) wachsen Moose und Gräser. Ein halbes Dutzend kleiner Bäume und Sträucher ist hier ebenfalls zu finden. In der Mitte des Doms hat Idamoru vor, den neuen Aramisium-Baum zu pflanzen. Theoretisch kann man sich auch von oberhalb des Berges in den Felsensaal abseilen (etwa 40 Schritt), allerdings ist dies ohne wirklich gute Kletterausrüstung lebensgefährlich (eine *Klettern*-Probe+13).

Das große Finale

Wie genau das Finale abläuft, hängt sehr vom Vorgehen der Helden ab. Idamoru weiß zunächst nicht, dass sie ihm gefolgt sind. Deshalb wird er zunächst versuchen im Felsensaal ein magisches Ritual abzuhalten, um mit Hilfe seiner Magie die Oliven einzupflanzen. Dafür wird er, sobald die Helden die Höhlen erreichen, 10 Spielrunden benötigen, während er ununterbrochen das *Lied des Wachstums* auf seiner Flöte spielt.

In den meisten Fällen wird er sich deshalb im Felsensaal aufhalten, eventuell zusammen mit ein oder zwei weiteren Satyaren und seinem Lieblingswildschwein.

Hat er die Möglichkeit sich vorzubereiten, so wird er versuchen, einen Humus-Genius zu rufen, der sich gegen die Helden wendet, oder aber einen Tiergeist in sich einfahren zu lassen, um seine eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Seine Leibwächter werden versuchen die Helden zu

beschäftigen. Idamoru greift dann entweder selbst ein oder beobachtet das Schauspiel.

Wird er von den Helden überrascht, so wird er versuchen, seinen Gefährten mit der Formel *Fesselranken* gegen die Helden beizustehen.

So oder so wird er versuchen wegzulaufen, wenn sich der Kampf nicht zu seinen Gunsten entwickelt. Ihm ist sein Leben lieber als die Oliven – auch wenn er vielleicht ein oder zwei zurückzuhalten versucht.

Das Ende der Geschichte

Das eigentliche Abenteuer endet mit dem Sieg über die Satyare und der Rückkehr zum Hain. Allerdings gibt es dennoch einiges zu tun bzw. es müssen noch einige Entscheidungen getroffen werden.

- Wenn es den Helden gelungen ist, Oliven zu retten, haben sie ihre Aufgabe erfüllt. Wenn sie eine davon zurück in den Hain bringen, wird sie von Elaeousa eingepflanzt, so dass sie heranwachsen kann, während der uralte Baum seine Verwundung überwindet.

- Murion wird von Elaeousa zum neuen Hüter des Hains ernannt. Der junge Mann ist glücklich darüber und verspricht, dafür zu sorgen, dass den Bäumen kein weiteres Unrecht zugefügt wird.

- Was aus den Schurken geworden ist, hängt allein von den Helden ab. Mit Idamoru könnten sie sich, falls er überlebt hat, einen Erzfeind geschaffen haben, der auf Rache sinnt. Aber das ist ein anderes Abenteuer.

- Sutona wird sicherlich befürchten müssen, dass ihre finsternen Mächenschaften auffliegen und weiterhin versuchen, die Helden zu erwischen. Die Satu-Priesterin ist normalerweise ein Fall für die Hohepriester in Sulis und wenn die Helden sie dort melden, wird sie auch ihre gerechte Strafe erhalten

- Arianopes Wunsch nach einem Universal-Heilmittel wird sich nicht erfüllen, da es erst einmal keine neuen Oliven geben wird und ein Salböl aus den Idamoru angenommenen Oliven ihren Verfall nur teilweise rückgängig machen kann. Aber sie wird sich damit abfinden und den Helden dennoch danken, zumal ihre alte schwarze Haarfarbe zurückkehrt. Bald schon wird er sich nach einer anderen Möglichkeit umschaun und wer weiß? Vielleicht wird sie wieder auf die Helden zurückgreifen...

Belohnung

Die Helden haben sich eine Belohnung wahrlich verdient. Sie haben die finsternen Pläne des Satudur vereitelt und noch manche andere Gefahr überstanden. Deshalb sollte jeder Held auch 250 AP bekommen und drei Steigerungen auf spezielle Talente oder Zauberfertigkeiten, welche er oft benutzt hat, beispielsweise *Wildnisleben*, *Orientierung*, *Fährtsuche*, *Sagen/Legenden* oder andere Talente.

Anhang 1: Dramatis Personae

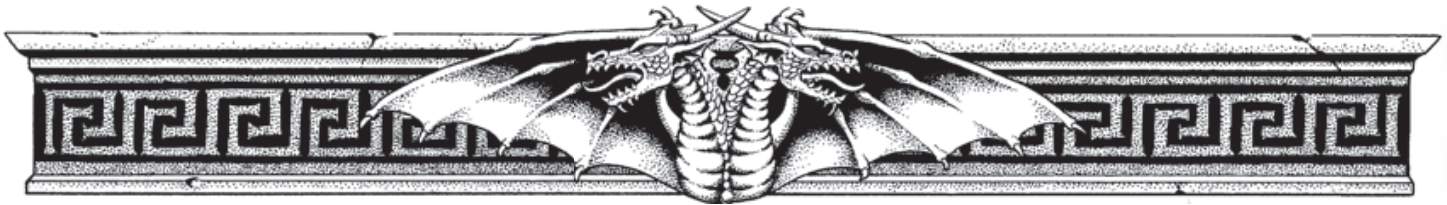
Alle Personen stehen zu Ihrer freien Verfügung. Ihr weiteres Schicksal wird nicht weiter offiziell verfolgt werden, so dass Sie ihr Ableben oder ihre weitere Entwicklung ganz nach Ihren eigenen Vorstellungen inszenieren können.

Arianope aya Phraísopos

Erscheinung: Die Magierin ist eine durchaus auffällige Gestalt, wenn auch nicht sonderlich groß. Sie kleidet sich stets in edle Gewänder aus teurem Stoff und gibt sich ganz aristokratisch, so wie es ihrem Stand als Optimatin entspricht. Ihr Rücken

ist allerdings ein wenig gebeugt und ihr Gang humpelnd. Ihre mit dämonischen Zauberzeichen verzierte Tunika und ihr Stab zeichnen sie als Adepta minor aus. In der Öffentlichkeit trägt sie eine silberne Halbmaske, bei inoffiziellen Anlässen ein ledernes Stirnband. Hätte der Verfall ihren Körper nicht bereits so ausgezerrt, so würde man sie sicherlich als hübsche Frau bezeichnen. Auffälligstes Merkmal ist ihr schlohweißes Haar, an dem sie seit einiger Zeit leidet.

Hintergrund: Die noch junge Magierin ist eine anerkannte Spezialistin auf dem Gebiet der dämonologischen Wesenbeschwörung. Sie ist in der Lage zahlreiche Dämonen zu rufen und kennt sich mit den Risiken der Beschwörung sehr genau aus. Arianope ist jedoch schon seit ihrer Jugend



vom Unglück verfolgt, so dass ihr immer wieder einige Missgeschicke bei der Beschwörung passierten. Diese haben zwar nicht ihr Leben gefordert, aber zunehmend ihre Gesundheit. Als bei ihrer letzten misslungenen Beschwörung ihr Haar weiß wurde und seitdem keine magische oder alchemistische Färbung annimmt, entschied sie, dass es nun reicht. Seitdem ist sie auf der Suche nach einem Heilmittel und sie glaubt es in den Oliven der Aramisium-Bäume gefunden zu haben. Als eine Angehörige des Hauses Phraisopos hat sie jedoch schlechte Karten, da das Haus Icemna, welche den Phraisopos feindselig gegenüberstehen, die Insel Era'Sumu (dort wo die Bäume wachsen) kontrolliert.

Funktion: Arianope ist die Auftraggeberin der Helden, Sie ist eine freundliche Person, die sich eigentlich stets zu helfen weiß, diesmal aber die Hilfe von Fremden benötigt. Deuten Sie immer wieder Schmerzen oder andere Verfallsmerkmale an, wenn Sie in die Rolle Arianopes schlüpfen.

Alter: 25 Jahre **Größe:** 1,60 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: meisterlichere Magierin
Eigenschaften: MU 14, KL 16, IN 14, CH 16, FF 11, GE 9, KO 9, KK 10, SO 10, Eitelkeit 9, Pechmagnet, Resistenz gegen Gifte, (vormals Gutausschend)
Talente: Magiekunde 12, Sagen/Legenden 14, Ritualkenntnis (Optimatik) 14
Zauber, Instruktionen, Formeln, SF: keine für das Abenteuer relevanten. Sie können sich aber an einer *Wesensbeschwörerin* orientieren (siehe *MyMa 167*).
Besonderheiten: Arianope leidet unter furchtbaren Schmerzen, die durch den Verfall ausgelöst wurden. Sie hat momentan 35 Verfallspunkte angesammelt.

Murion

Erscheinung: Murion ist ein sehr anziehender Mann. Er ist groß, besitzt stahlblaue Augen und pechschwarze Haare. Sein Körperbau gleicht eher dem eines Kriegers, als eines Heilers. Er scheint es gewohnt zu sein, sich in der Wildnis aufzuhalten. Seine Haut ist wettergegerbt und seine Hände meist schmutzig, da er oft nach Wurzeln gräbt.

Hintergrund: Der Heiler stammt aus einer armen Familie aus Sidor Talika und hat sich schon früh aufgemacht, um sein Handwerk zu erweitern. Stets achtete er bei der Ausübung seiner Gabe darauf, dass auch sehr arme Leute davon profitierten. Als er in die Provinz des Sa'Thior-Gebirges kam, stellte er fest, dass es hier trotz der Priesterinnen an guten Heilern fehlte. Und so wählte er den abgelegenen Ort Vendera aus, um hier weiter zu arbeiten und zu forschen. Eine seiner Reisen führte ihn zum Hain des Lebens. Dort lernte er die Dryade Elaousa kennen und auch ihr Geheimnis. Der hübsche Mann wurde nicht nur von ihr, sondern auch von Sutona begehrt, sein Herz verlor er aber an Varila, ein Bauernmädchen. Seitdem ist er in großen Schwierigkeiten und nur die Helden können ihm helfen.

Funktion: Murion ist der einzige, der die Helden zu dem Hain führen kann. Aus diesem Grund müssen sie ihn retten. Er wird sich als Freund erweisen und den Helden helfen, soweit er dies vermag.

Alter: 26 Jahre **Größe:** 1,85 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** stahlblau
Kurzcharakteristik: erfahrener Heiler
Eigenschaften: MU 13, KL 15, IN 14, CH 14, FF 13, GE 12, KO 12, KK 13, SO 6, Neugier 6, Arroganz 5, Prinzipientreue (religiöser Ehrenkodex), Gutausschend
Talente: Betören 10, Sagen/Legenden 12, Heilkunde Wunden 13

Sutona

Erscheinung: Sutona hat schwarze Haare und trägt die Kleidung einer Tempelpriesterin. Sie ist eher eine unscheinbare Person mit schmalen Lippen und einer blassen Hautfarbe. Allerdings ist sie durch ihr Leben an einem verlassenem Ort wie Vendera auch sehnig und ausdauernd geworden. Dies merkt man ihr zunächst jedoch nicht an.

Hintergrund: Sutona wurde bereits in jungen Jahren im Tempel in Sulis zu einer Priesterin der Satu ausgebildet, wobei sie zwar eifrig lernte; doch ihre Selbstsucht und fragwürdige Frömmigkeit hinderten sie daran, höhere Würden zu erreichen. Vor zwei Jahren wurde sie schließlich in das kleine und unbedeutende Dorf Vendera entsandt und geht hier seitdem sowohl dem Dienst an der Göttin, als auch weltlichen Aufgaben nach. Sie ist nicht sonderlich zufrieden mit ihrer Position und regiert mit harter Hand über eine klägliche Ansammlung von Bauernkaten und versucht stets, den Reichtum und die Fruchtbarkeit des Ortes zu mehren. Vor einem Jahr nahm ihr Leben jedoch eine Wendung, denn sie begegnete dem schönen Murion und er schaffte es, ihr Herz zu gewinnen. Ihm gegenüber war sie freundlich und liebevoll, doch ihr jähzorniges Wesen änderte sich nicht grundsätzlich. Als Murion sie verließ, verlor Sutona alle Skrupel und machte sich daran, die Nebenbuhlerin zu töten. Sie entwickelte einen tödlichen Plan und beauftragte Idamoru und seine Satyare, den Bauernhof von Murions Geliebter abzufackeln und alle Bewohner zu töten. Als dies geschehen war, vertrieb Sutona scheinbar die Wegelagerer mit Hilfe ihrer Magie und nahm Murion gefangen und beschuldigte ihn, die Räuber beauftragt zu haben.

Funktion: Sutona mag nach außen hin eine Zauberpriesterin sein, innerlich ist sie jedoch in Wahrheit eine Schurkin, die ihr eigenes Leben höher schätzt als alles andere und mit ihren Mitmenschen so umgeht, wie es ihr passt.

Alter: 25 Jahre **Größe:** 1,70 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: kompetenter Zauberpriesterin
Eigenschaften: MU 14, KL 13, IN 15, CH 14, FF 11, GE 13, KO 12, KK 12, SO 8, Vollzauberer, Eitelkeit 7, Arroganz 7, Jähzorn 10, Prinzipientreue (religiöser Ehrenkodex)*
Talente: Überreden 7, Menschenkenntnis 7, Staatskunst 10, Heilkunde Wunden 12, Sinnenschärfe 6, Selbstbeherrschung 9, Ritualkenntniswert 9, Ritualkenntnis (Icemna) 10
Zauber: HE: 10 Humus, E: 6 Freiheit, W: 7 Humus, E: Wasser 6
Instruktionen: Beseelung, Geistillusion, Kontrolle über Element, Transfer, Wahrnehmung
Formeln: Aufmunterung (Q5), Ertränken (Q3), Freiheit des Geistes (Q3), Magische Empathie (Q5), Humusgeist (extern, Q3)
Stabzauber: Das (Licht der Sonne sei dir genommen), Gehorche der Stimme der Magie, Pein beuge dich!
Besonderheiten:* Sutona versucht sich zwar an den Kodex zu halten, im Zweifel wird sie ihn jedoch brechen.

Sutona

Raufen: INI 11+1W6	AT 10	PA 10	TP(A) 1W	DK H
Su'Arka: INI 12+1W6	AT 11	PA 11	TP 1W+2	DK NS
Su'Run: INI 12+1W6	AT 11	PA 11	TP 1W+2	DK H
LeP 29	AU 30	WS 6	RS 0	MR 7
				GS 8
				AsP 39

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I





Elaeoussa

Erscheinung: Elaeoussa hat silbrig grünes, langes Haar, das sie mit einigen federähnlichen Olivenblättern geschmückt hat. Ihre Haut ist so dunkel schwarzbraun wie eine reife Olive. Kleidung trägt sie (außer einigen Blättern) nicht. Ihre Augen sind bräunlich und haben ein paar helle Sprenkel. Sie tritt Menschen gegenüber meist misstrauisch auf.

Hintergrund: Elaeoussa "Geburt" liegt schon unvorstellbar lang zurück und sie selbst betrachtet sich als Tochter der Sumu – ein Anspruch, der in den Ohren eines Satu-Gläubigen höchst frevelhaft klingen muss. Als letzte der alten Nymphen in der Region, wenn nicht gar auf der ganzen Insel, erbt sie die Verantwortung über den Hain des Lebens. Oftmals musste sie den heiligen Ort vor Han'kros, Menschen und anderen Wesen beschützen. Sie wusste, dass die Menschen, wenn sie von der heilenden Wirkung der Oliven erfahren würden, den Ort wieder und wieder aufsuchen und vermutlich zerstören würden. Also tat sie ihr Bestes, um eben dies zu verhindern. Menschen und andere Wesen, welche die Lichtung aufsuchten, wurden von ihr betört, gefangen oder in wilde Tiere verwandelt. Oftmals waren die Suchenden zudem jahrelang verschwunden, da die Zeit in einem Dryadenbaum langsamer vergeht. Wenn sie es mit mehr als nur einem Reisenden zu tun hat, versucht sie es zunächst mit warnenden Worten und setzt auf Einschüchterung.

Funktion: Elaeoussa ist die Hüterin des Hains. Sie fühlt sich verantwortlich für das Leben aller Bäume. Sie ist uralt und ist deshalb auch etwas eingebildet, im Grunde aber gutherzig.

Alter: 111 Jahre **Größe:** 1,80 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** bräunlich mit einigen Sprenkeln
Kurzcharakteristik: Hüterin des Hains, Vermittlerin zwischen Feen und anderen Wesen
Eigenschaften: MU 14, KL 10, IN 18, CH 18, FF 14, GE 13, KO 10, KK 12, SO -
Talente: **Betören 14**, Elementare Kunstfertigkeit 4
Zauber: Essenzbeschwörung Humus 15
Instruktion: Beseelung, Illusion, Transformation, Verwandlung, Verhüllung, Wahrnehmung

Elaeoussa

Anrufung: +6 **Befehl:** +12 **Bitte:** +4
Raufen: INI 15+1W6 AT 10 PA 16 TP(A) 1W DK H
LeP 50 **AU** 30 **WS** 5 **RS** 2 **MR** 12 **GS** 10
Besondere Kampfregelein: Elaeoussa flieht normalerweise aus jeder Kampfsituation
Dienste: Beratung, Bereitstellung, besondere Fähigkeiten, Bewegung, Heilung, Kontrolle über Humus, Suche (nur nach Personen), Verführung, Zauber

Idamoru Tanzt-auf-einem-Bein

Erscheinung: Der Satyar ist eine bemerkenswerte Gestalt, nicht nur unter seinem Volk. Er trägt außer einem Ledergürtel, an welchem er verschiedene kleine, tönerner Gefäße befestigt hat, keine weitere Kleidung. Sein Bart ist mit grauen Fäden durchzogen und seine Augen sind bläulich und durchdringend. Auch fehlt ihm die Fröhlichkeit, für die sein Volk so bekannt ist. Er wirkt stets ernst und nachdenklich, wenig gesellig.

Hintergrund: Idamoru wurde, wie die meisten anderen Satudure vor ihm, von einem alten und weisen Lehrer ausgebildet. Er wuchs in der Wildnis von Era'Sumu auf und lernte dort die Geheimnisse der Natur, der Musik und der Magie. Idamoru war schon seit seiner Ausbildung von den elementaren Kräften und den Feen fasziniert und hat sich der Erforschung dieser beiden ver-

schrieben (nicht unbedingt auf wissenschaftliche Weise, das liegt den meisten Satuduren doch eher fern, aber auf eine doch recht ehrgeizige Art). Seit seiner Zeit als Maus hat Idamoru angefangen Elaeoussa zu verabscheuen und seine Rachepläne hat er sehr sorgfältig vorbereitet. Seitdem er wieder ein Satyar ist, hat er eine Bande von herumlungerten Bestiaren um sich geschart, ebenso Wildschweine, zu denen er eine gewisse Verbindung hegt. Sein Ziel ist es, die Dryade zu töten und selbst mit Hilfe eines selbstgeschriebenen Zauberedes die letzte Aramisium-Olive einzupflanzen und daraus einem Baum wachsen zu lassen.

Funktion: Idamoru ist in diesem Abenteuer der Gegenspieler der Helden. Er ist bereit, alle Mittel einzusetzen, um seine Kräfte zu mehren. Spielen Sie Idamoru aber keineswegs als einen einfältigen Gegner. Er wird zunächst an sein eigenes Überleben denken und erst in zweiter Linie an seine Pläne. Bevor sein Leben ernsthaft bedroht ist, wird er sich für Flucht entscheiden.

Alter: 45 Jahre **Größe:** 1,46 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: meisterlicher Satudur
Eigenschaften: MU 16, KL 13, IN 13, CH 15, FF 11, GE 11, KO 12, KK 12, SO 4, Arroganz 8, Vollzauberer, Resistenz gegen Krankheiten, Schnelle Heilung, Zäher Hund, Natürliche Waffe (Hufe: 1W+2 TP(A), Neugier 8, Impulsiv
Talente: Magiekunde (Elementarismus) 12 (14), Sagen/Legenden 13, Musizieren 13, Tanzen 15, Sinnenschärfe 7, Selbstbeherrschung 8, Ritualkenntnis (Satudur) 12
Zauber: HW: Tiergeister 9, E: Erfolg 7, E: Humus 7, W: Humus 7
Instruktionen: Beseelung: Fixierung, Kommunikation, Kontrolle über Element, Kontrolle über Wesen
Formeln: Fesselranken (Q4), Herrschaft über Wildschweine (Q4), Herrschaft über Mäuse (Q1), Kurzer Befehl (Q2), Konstitutionssteigerung (Q2), Mit Wildschweinen sprechen (Q3), Mit Mäusen sprechen (Q3) Winterschlaf (Q1), Varktiergeist, intern (Q6), Maustiergeist, extern (Q6), Wildschweingenius, intern (Q4), Humusgeist, extern (Q2)
Zauberlieder: keine für das Abenteuer relevanten, außer dem *Lied des Wachstums* (dient dem wesentlich schnelleren Wachsen der Olive und wurde von dem Satudur eigens dafür entwickelt).

Idamoru

Raufen: INI 11+1W6 AT 12 PA 12 TP(A) 1W DK H
Keule: INI 10+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W+2 DK N
LeP 40 **AU** 40 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8 **AsP** 42
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Kopfstoß, Tritt





Schergen

Satyare

Raufen: INI 11+1W6 AT 13 PA 12 TP(A) 1W DK H

Keule: INI 10+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W+2 DK N

Schleuder: INI 11+1W6 FK 15 TP1W+2

LeP 40 AU 40 WS 6 RS 0 MR 4 GS 8

Besonderheiten: versuchen zu fliehen, wenn sie die Hälfte ihrer LeP verloren haben. Selbstbeherrschung 4 (13/12/13), Sinnenschärfe 6 (11/12/12), Munition: 3 Steine für Schleuder

Erfahrene Satyare: AT/PA +2/+1, LeP +3, AuP +3, Fernkampf +3, Aufmerksamkeit, Finte, eventuell höhere relevante Eigenschaften

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

Räuber, Dorfbüttel und Bürger

Raufen: INI 11+1W6 AT 12 PA 12 TP(A) 1W+1 DK H

Keule: INI 10+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W+2 DK N

Kurzbogen: INI 11+1W6 FK 14 TP 1W+4

LeP 40 AU 40 WS 7 RS 0 MR 3 GS 8

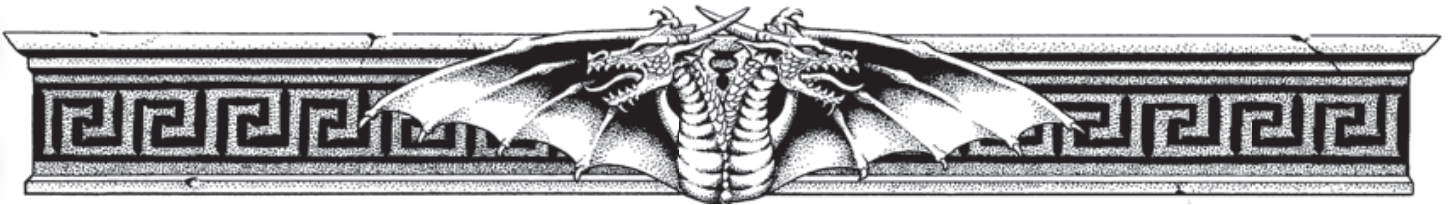
Besonderheiten: versuchen zu fliehen, wenn sie die Hälfte ihrer LeP verloren haben. Selbstbeherrschung 5 (14/13/12), Sinnenschärfe 4 (11/12/12), Köcher mit 12 Pfeilen

Erfahrene Räuber: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Fernkampf +2, Aufmerksamkeit, Finte, eventuell höhere relevante Eigenschaften

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

Anhang 2: Handout

*Oh, erhört mich,
ihr finsternen Wesen der Wälder!
Ich, Murion, Olins Sohn, erbitte euch, mir
zu Diensten zu sein. Meine große Liebe,
Varila, die Tochter des Valdinos, will mich
nicht in Ruhe lassen. Mein Herz soll ihr nicht
mehr gehören, doch ich glaube, sie hat mich mit
unheiliger Magie immer noch in ihrem Bann.
Deshalb bitte ich euch, tötet sie und ihre Sippe, so
dass ich wieder frei bin. Ihr sollt als Belohnung
erhalten, was immer ihr begehrt, sei es Gold oder
etwas anderes. Nur schafft sie mir vom Hals.
Verbrennt sie am besten mitsamt ihrem Haus.
Gez. Murion*



Das Silberschiff

von Dennis Rüter

Vorwort

Nachdem die Helden direkt vor der Villa einer möglichen Auftraggeberin den Angriff eines wild gewordenen Riesenrenosters überstanden haben, empfängt sie dessen Besitzerin, die Honoratin *Kassiandoris serra Rhidaman*. Sie schlägt sich seit langem mit einem Schmugglerring unter Führung von *Thiopharo e Asrapana* herum, doch jetzt wurde ihr Widersacher von einem Konkurrenten vergiftet. Das einzige verfügbare Gegenmittel in der Gegend ist ein Moos, das angeblich auf den versilberten Nägeln bestimmter Schiffe wuchert. Unter den ausgemusterten Schiffen soll sich noch ein solches Exemplar befinden. Sie beauftragt die Helden damit, es zu finden, damit sie Thiopharo unter Druck setzen und ausschalten kann.

In der Spelunke "Zur Geborstenen Galeere" am Schiffsfriedhof treffen die Helden auf einen Amaunir namens *MoBa*, der sie zu ihrem Ziel bringt. Dort müssen sie sich erst mit der Erkundung des Schiffs, nach und nach Geistern und schließlich mit dem Schmugglerfürsten Thiopharo selbst herumschlagen. Am Ende versinkt das Schiff in den Fluten des Meeres, während der tote Schmuggler und ein Zeuge von den Helden zu Kassiandoris gebracht werden können, um ihre Belohnung zu kassieren.

Die Helden

Eine Gruppe, in der jeder Totenangst besitzt, dürfte mit den Geistern ziemliche Probleme bekommen. Auch sollte mindestens einer in der Lage sein, Gemein-Imperial zu lesen. Der Umgang mit Wesen, die sich mit gewalttätigen Mitteln kaum beeindrucken lassen – Totenwesen – dürfte dem einen oder andern schwer fallen. Ein bisschen Grusel schadet der Atmosphäre ganz und gar nicht.

Die Helden könnten als Begleitung einer Karawane, als Händler, Söldner oder schlicht Reisende in die Stadt kommen. Vielleicht ziehen sie die legendär blutigen Kämpfe in der Arena an, die Reichtümer der Großstadt oder Pflichten ihres Hauses. Sie können ebenso schon länger in Balan Mayek sein oder nach einer Zeit der Abwesenheit dorthin zurückkehren.

Zeit und Ort

Der genaue Zeitpunkt des Abenteuers ist nicht festgelegt; es sollte lediglich zur Zeit eines vollen Madamals stattfinden. Der Schauplatz ist Balan Mayek, doch lässt sich die Handlung prinzipiell in jede andere Stadt an einem größeren Gewässer mit einem Schiffsfriedhof verlegen. (Bei einem anderen Schauplatz sollte der allerdings kleiner ausfallen.)

Kapitel 1: Eine unangenehme Begegnung

Eine mögliche Auftraggeberin

Auf die ein oder andere Weise erfahren die Helden, dass eine Handelsherrin namens Kassiandoris serra Rhidaman zu den ernstzunehmenden Geschäftsleuten und potenziellen Auftraggebern für Abenteurer gehört: In Balan Mayek hat sie ihre Hände in vielen verschiedenen Unternehmungen, vom Zuckerhandel bis zu Geschäften mit wilden Ungeheuern für die Arena. Eigentlich beschäftigt sie sich mit allem, was ihr Geld oder Einfluss einbringt und hat dementsprechend auch einige Feinde. Derzeit wird gemunkelt, dass sie gerade wieder einmal Glücksritter sucht.

Vor allem durch Einsatz des Talentes Gassenwissen können die Helden hiervon hören, doch notfalls kann ihnen eigentlich jeder Einheimische mit Kontakten zur Halb- und Unterwelt einen entsprechenden Hinweis geben, wo die Stadtvilla der Honoratin zu finden ist und zwar in einem Distrikt überraschend mittelpträglicher Respektabilität; nicht allzu weit vom Alten Hafen mit seinen vielen Hundert Schiffen und Wracks entfernt.

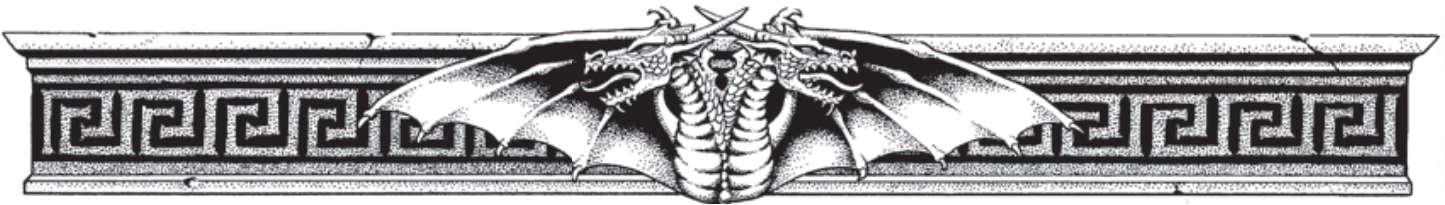
Alternativen

Der Kern des Abenteuers ist die Erforschung des Silberschiffes; wenn die Helden also partout nicht Kassiandoris aufsuchen wollen, haben Sie immer noch die Möglichkeit, sie direkt in die Spelunke "Zur Geborstenen Galeere" zu führen und hoffentlich von dort aus fortzufahren.

Das unfreundliche Tier

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr marschiert über die Straße und könnt die Stadtvilla der Honoratin schon vor euch sehen, ein ansehnliches Anwesen mit Garten. Eine drei Schritt hohe Mauer umgibt es und durch das Gittertor aus rotbraunem Metall könnt ihr einen Säulengang und zwei Stockwerke erkennen. Doch dann hört ihr plötzlich erschreckte Rufe und das schnelle Donnern schwerer Hufe. Kurz darauf seht ihr, wie ein großer Vierbeiner unter einer bunten Decke angeschossen kommt und einen Passanten überrennt. Das Opfer bleibt leblos liegen, während die Decke an einer Häusercke hängen bleibt. Jetzt seht ihr das Tier genau: ein riesenhaftes, warzenbedecktes Monstrum mit einem mörderischen Horn auf der Stirn. Mit seinen kleinen Äuglein schaut sich das Tier angriffslustig um, als suche es ein Ziel für seinen Zorn. Schließlich fixiert die Bestie ... euch. Mehr als wenige Augenblicke ist es nicht entfernt, und der Eingang des nächsten Hauses liegt auf der andern Seite der Straße.



Gegen das Tier

Zunächst ist möglicherweise eine Probe auf *Tierkunde* nötig, um das Wesen als Riesenrenoster oder Riesen-Warzeneinhorn zu identifizieren. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie die Gruppe auf diese Bedrohung reagiert:



Flüchten

● Das *Erklettern* des nächsten, sechsstöckigen (2 Schritt pro Stock) Mietshauses ist um 2 erschwert. Bis zum leicht schrägen Ziegeldach sollten es schon zwei Proben (oder 7 TaP*) sein. Eine Hausfrau entsorgt achtlos dreckiges Waschwasser aus dem Fenster, während ihre Wäsche an einer Leine über der Straße trocknet. Dies erschwert eine oder mehrere der Proben zusätzlich um 3, wenn der Held dem stinkenden Schmutzwasser ausweichen will. Sonst zieht er sich mit dem Nass den Nachteil *Übler Geruch* bis zum nächsten Bad zu. Ein Fall führt zu einem Schaden von 1W6 SP pro Schritt (vom Dach also 12W6), da das Pflaster hart ist. Helden sollten über Fall-Risiken vorher grob informiert werden. Der Einsatz von Fernkampfswaffen ist an der Wand hängend um 3 5 Punkte erschwert.

● *Durch die Straßen* verfolgt das Tier die Gruppe. Es wendet sich dabei dem langsamsten Mitglied zu. Sobald andere Leute die Bestie bemerken, rennen sie panisch weg. Einen davon kann ein skrupelloser Held durch *Niederwerfen*, *Umreißen* oder Einsatz von niederwerfenden oder fesselnden Waffen (Wurfnetzen etc.) zu Boden werfen, um ein neues Opfer zu präsentieren; ohne Kenntnis dieser Manöver ist jeder Versuch zusätzlich um 3 erschwert (der besonderen Umstände wegen aber

am besten erlaubt). Werte des Opfers, um den Versuch abzuwehren, können sie nach dessen Rasse und Gutdünken festlegen. Im normalen Kampf können Wunden oder niedrige INI der zweiten Aktion, so mit der ersten abgewehrt wurde, dasselbe Ergebnis hervorrufen – so der Held schneller ist als sein Opfer. Magie kann natürlich ebenso eingesetzt werden. Bei typischen Zweibeinern sollten Sie eine MR zwischen 2 und 4 annehmen.

● *In ein Haus* zu gelangen, ist schwer. Beim Anblick des Untiers werden die Bewohner sicher nicht gern die Tür öffnen. Und sich dann zu verbarrikadieren dürfte schwer fallen, weil Möbel sich üblicherweise auf Geschäfte und Lokale im Erdgeschoss oder Wohnungen darüber beschränken. Und wer erst aus einem Lokal eine Bank zum Eingang schleppen muss, hat das Tier meist schon drinnen.

Kämpfen

● Wie üblich kann dem Überrennen nur mit Ausweichen oder Gegebenheiten begegnet werden. Der Schaden lässt sich durch eine Parade abwenden, nicht jedoch das Niederwerfen. Dafür ist eine KK-Probe, Auspendeln oder Bearbeitung nötig.

Wenn ihre Helden kämpfen, können Sie die (eventuell durch eine kurze Flucht geänderte) *Umgebung* bezüglich möglicher Distanzklassen von Heldenwaffen einbeziehen (lange Waffen in beengten Räumen, *Wege des Schwerts* S. 58). Ebenso ist jedoch auch der Renoster in kleinen Räumen eingengt: seine GS erreicht höchstens $\text{Raumlänge}/2$, *Überrennen* kann er nur in einem Flur, einem größerem Raum oder die Treppe hinauf vollziehen, wobei hierbei dann nur der halbe Schaden entsteht (W10+3, *vor* andern Abzügen). Bei einer Treppe verringert sich die AT dieses Angriffs zudem um 2 je auf einmal zurückgelegtem Stockwerk. Die KK-Probe, um nach dem Überrennen dem *Niederwerfen* zu entgehen, wird um 2 je Stockwerk erleichtert. Ein Renoster, der aus einem Raum heraus nach draußen attackiert und dort Platz hat, richtet üblichen Schaden an.

Seiner Größe wegen lässt sich das Tier mit einer nur durch die Entfernung erschwerten Probe im Fernkampf beharken.

Es gelten folgende *Werte*:

Schulterhöhe: 1,75 Schritt (Schritt)	Gewicht: 1.500 Okul
INI 10+1W6	PA 4 LeP 70 RS 3 WS 9*
Hornstoß: AT 14	TP 1W6+5 DK H
GS 12	AuP 70 MR 1/8**

Besondere Kampfgeln: großer Gegner, Niederwerfen (8), Überrennen (10, 1W20+6)

Jagd: +4, Angriff Beute: Horn (2 Au), Haut (1 Au), Fleisch (etwa 400 Rationen)

Taktik: Gegner möglichst überrennen, im Handgemenge aufrechte oder umgeworfene Feinde werden mit dem Horn attackiert. Wie üblich erleidet das Wesen AT/PA -1, sobald seine LeP unter die Hälfte sinken, und -2 ab einem Drittel. Bei Letzterem wendet es sich zur Flucht.

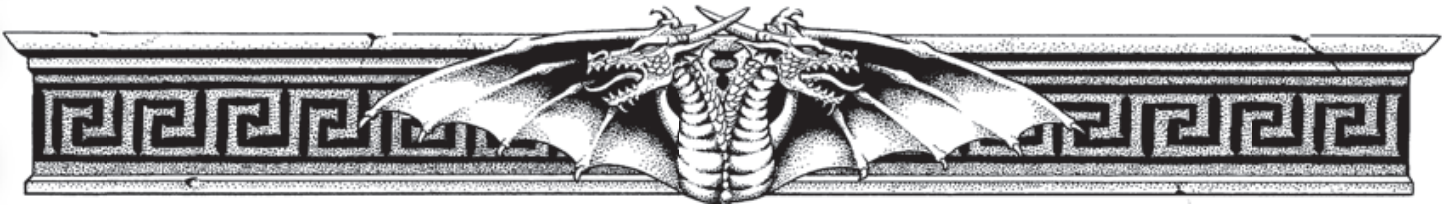
* Wundschwelle, genau wie bei Kulturschaffenden.

** Der erste Wert gilt für Zauber auf den Geist, der Zweite gegen Körper-Magie.

Magie einsetzen:

● Angesichts der geringen MR gegen geistige Beeinflussung stellt ein Geistes-Zauber wohl das effektivste Mittel dar, sich der Kreatur zu erwehren. Beruhigungszauber neigen jedoch dazu, unter (starker) Schadens-Einwirkung vorzeitig zu enden.

● Mit auf Masse wirkender Magie lässt sich sicher eine fesselnde Ranke oder ein Rundum-Wall bilden. Klettern können Riesenrenoster nicht; Höhen bis 1 Schritt überwinden sie aber leicht – bis zu 2 Schritt, indem sie sich auf die Hinterbeine stellen. Eine glatte Wand verhindert Letzteres.



In eine Falle locken:

● Als solche bietet sich zum Beispiel ein kleiner Raum an, dessen Tür idealerweise mit Magie oder sonstigen Mitteln verstärkt sein sollte. Ein Riesenrenoster kann sich in einer kleinen Besenkammer nicht umdrehen, und nicht mit den Beinen ausschlagen. Natürlich läuft auch ein wildes Exemplar nicht einfach so mir nichts dir nichts in eine Kammer. Ein im letzten Moment vor der Tür weg springender Held mag aber eine zu sichere Verlockung sein. Auch Sackgassen, die dann irgendwie gesperrt werden, bieten sich an, da das Tier keine massiven Gebilde angreift.

Wie es weitergeht

Um den Anschluss an das vorangegangene Verhalten der Helden zu wahren, sollten Sie auf den passenden Text zurückgreifen.

Übrigens: der Tiertransportwagen wird von sechs mit glitzernden Riemensehenen, recht kräftigen Maultieren gezogen.

Bei einer Flucht der Helden:

Euer Aufenthalt mag nicht besonders bequem sein, aber wenigstens seid ihr den Nachstellungen des Tiers entkommen. Andere, die weniger Glück hatten, schreien, während ihre Tritte über das Pflaster hallen. Plötzlich kehrt Stille ein. Als ihr nachsieht, bemerkt ihr, wie das Tier friedlich auf einen geschlossenen Wagen steigt, der nur vorn und hinten je ein vergittertes Fenster besitzt. Würde es noch mit dem Schwanz wedeln, sähe es wie ein großer Hund aus – dem niemand eine solche Angriffslust zutrauen würde. Eine kahlköpfige Menschenfrau sitzt auf dem Kutschbock, während eine Amauna hinter der Kreatur die Tür sperrt.

Bei einer Flucht des Tieres:

Ihr meint, in den kleinen Äuglein eures vierbeinigen Gegners Überraschung zu bemerken, bevor er sein Heil in der Flucht sucht. Schon nach kurzer Strecke wird er langsamer, dreht auf der Straße einen Kreis und marschiert dann in aller Ruhe in einen ankommenden Wagen. Das Gefährt ist geschlossen, und nur vorn und hinten gibt es vergitterte Fenster. Bei dem Wagen stehen zwei Frauen, darunter eine Amauna, die der Tür einen Riegel vorschiebt.

Beim Tod des Tieres (durch die Helden):

Erschöpft betrachtet ihr den toten, massigen Körper. Als ein Ohr zuckt, fahrt ihr zusammen – doch es war der Wind, der euren Sinnen einen Streich spielte. Auf einmal hört ihr schwere Räder näher kommen, und zwei entsetzte Stimmen dringen an eure Ohren. Sie gehören zwei Frauen, die auf dem Kutschbock eines geschlossenen, schweren Wagens sitzen. Ein Stück vor euch halten sie an. Empört fragt die kahlköpfige Kutscherin was ihr mit dem Riesenrenoster gemacht habt.

Bei einem Einsatz von Geistes-Magie (durch Helden):

Eurem Zauber hat die Kreatur nichts entgegen zu setzen. Sie tut genau das, was ihr wollt. Ein geschlossener Wagen, dessen Gitterfenster vermuten lassen, dass er dem Transport Gefangener dient, hält neben euch. Die beiden Frauen auf dem Kutschbock bitten euch, das Tier durch die offene Tür zu lenken. Da ihr in der Ferne bereits viele gepanzerte Schritte hört, scheint dies das Beste zu sein – sonst mag sich das Tier erschrecken und wieder wild werden.

(Sollte kein Zauberer-Held genug AsP für einen geeigneten Zauber parat haben, übernimmt dies eine der Frauen mit Hilfe eines kleinen, goldenen Armreifs. Sobald das Tier drinnen ist, versperrt die Amauna wieder die Tür.) Die haarlose Menschenfrau bietet den Helden notfalls eine Belohnung von 2 Aural an, wenn sie mithelfen.

Bei der Gefangennahme (durch die Helden):

Jetzt habt ihr das Vieh da, wo ihr wollt. Jemand ruft euch zu, den Riesenrenoster nicht zu verletzen. Als ihr euch der Stimme zuwendet, seht ihr eine Frau und eine Amauna auf einer geschlossenen Kutsche. Nur vorn und hinten gibt es Gitterfenster. Die Amauna bittet euch, das Tier freizulassen. Die kahlköpfige Frau auf dem Kutschbock wird es dann mit ihrem verzauberten Armreif in die Kutsche zwingen. Dies sei die beste Lösung.

Wenn die Helden der Aufforderung nachkommen, geht das Tier in den Wagen, und die Amauna schließt zu. Auch in diesem Fall bietet man den Helden eine Belohnung an.

Bei einer Weigerung der Helden

Wenn die Helden sich bei den letzten Varianten querstellen, bleibt die Frage, was sie mit dem Riesenrenoster tun wollen: Da es ein Halsband trägt, werden sie es kaum als "herrenlos" oder "zugelaufen" für sich beanspruchen können.

Dann trifft auch noch die Garde ein: Ein Trupp von zehn Brajan-Gardisten platzt in die Szenerie. Ihr Anführer, der grimmige Leonir, will wissen, was das ganze Spektakel soll.

Entweder befindet sich das Tier im Wagen, im Besitz der Helden oder tot auf der Straße, im Haus etc. Die kahlköpfige menschliche Kutscherin (namens *Rhysminia*) kann es sich nicht verkneifen, das Verhalten der Helden irgendwie herablassend zu kommentieren. Dann gibt sie allerdings zu, dass sie den Riesenrenoster auf Befehl ihrer Herrin, der Honoratin Kassianoris serra Rhidaman, aus dem Zwinger ihrer Villa zur Arena befördern sollte, als das Tier überraschend in Raserei verfiel und sich den Weg frei rempelte.

Der Anführer der Gardisten ordnet an, dass er und seine Leute Wagen und Tier zur Arena begleiten werden (wenn es noch lebt). Er selbst wird in jedem Fall mit der Honoratin sprechen.

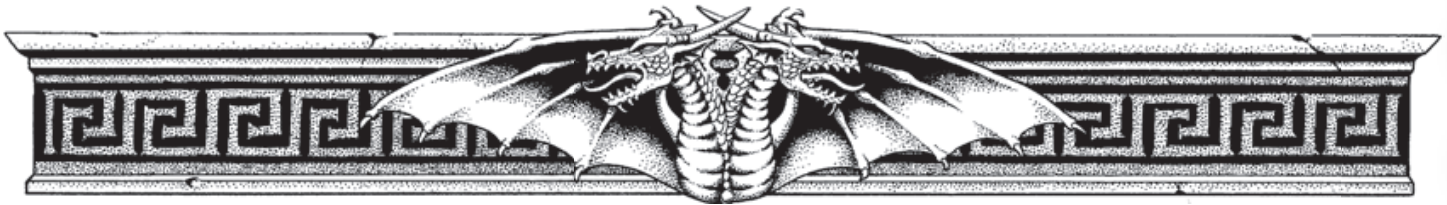
Nun kommt es auf das Verhalten der Helden an, wie es weitergeht. Wir gehen davon aus, dass sie den Wunsch äußern, ebenfalls mit Kassianoris zu sprechen, gerade wenn sie geholfen haben, den Riesenrenoster lebendig einzufangen.

Im Anwesen von Kassianoris serra Rhidaman

Es dauert nur einen Moment, den Wächtern am Tor des Anwesens die Lage zu erklären – und die Amauna (namens *NyFaoRu*) kann sich einige scharfe Worte nicht verkneifen, dass die zwei auf keinerlei Weise eingegriffen haben, woraufhin die Wächter protestieren, dass sie nun einmal nicht vom Tor fort gedurft hätten.

Die Amauna führt die Helden (und Leonir, den Anführer der Brajan-Garde) hinein. Drinnen kommt der Besucher in einen Empfangsraum, der einige Schritte misst. An der linken Wand ist, mit vergoldetem Rand, ein Logogramm als Mosaik eingearbeitet. (Eine *Heraldik*-Probe erlaubt es, das Zeichen als Wappen der Rhidaman zu erkennen). An der andern Wand hängt ein Öl-Gemälde, auf dem eine düstere Gestalt von einer lichten Gestalt mit einem Speer erstochen wird.

Es geht über die Treppe nach oben. Auf das Klopfen der Amauna an einer großen Doppeltür erwidert eine raue Frauenstimme: "Herein." Das Zimmer ist nicht so groß wie der Empfangsraum. Eingerahmt von zwei kleinen Topf-Pflanzen hängt eine Karte, die die Länder an der Galeerenbucht wiedergibt.



Der Tür gegenüber steht ein Schreibtisch aus Granit, der halb auf einem Pfeiler und halb auf einem Schränkchen ruht – Letzteres wohl für Schubladen. Eine Frau betrachtet die Tafel an der Wand dahinter, auf der mit Kreide eine Preisliste geschrieben steht.

Das Gespräch mit Kassianoris serra Rhidaman

Die Honoratin fragt den Leonir, was der Auflauf soll. Der erklärt, dass ihr Riesenrenoster entkommen sei und in der Stadt für Probleme sorgte. Die Fremden hätten jedoch bereits viel getan, die Situation schon vor seinem Eintreffen zum Besseren zu wenden. Daraufhin rügt Kassianoris die Amauna und fragt sie seufzend warum sie nicht mehr wie die

Kutscherin Rhysminia vom Kutscher-Zirkel sein könne. Dann will sie von den Helden wissen, wie sie die Situation angegangen sind.

Grundsätzlich zeigt sich die Honoratin zufrieden: wurde das Tier lebend eingefangen, hat sie ihren Besitz wieder. Falls nicht, wurde zumindest noch schwererer Schaden verhindert.

Der Hauptmann mahnt die Honoratin, man werde eine Bestandsaufnahme der Schäden und Opfer vornehmen und kündigt an, dass sie Entschädigungen bereithalten solle. Dann verabschiedet er sich höflich, aber bestimmt. Kassianoris lädt die Helden zum Essen ein. Sie bittet sie zu bleiben, habe sie doch eine Aufgabe, der sie sich – für angemessene Entlohnung – annehmen können.

Kapitel 2: Das Silberschiff

Das Essen mit der Honoratin

Zum Essen empfängt Kassianoris die Helden im Innenhof der Villa. Ein Baum spendet Schatten und neben dem Wasserbecken ist ein Tisch aufgebaut. Darauf stehen eine Kanne, aus der heißer Dampf austritt, sowie Tassen bereit – jedoch eine zu viel. Kassianoris bittet die Besucher, ihr etwas Tee einzugießen.

Eine Etikette-Probe verrät, dass es nicht üblich ist, den ersten Schluck zu trinken; stattdessen gießt man ihn zeremoniell für die Geister des Hauses ein. Dafür ist die überzählige Tasse gedacht. Es darf auch gefragt werden, aber das entlockt Kassianoris einen verblüfften Gesichtsausdruck. Neben der Kanne liegt ein Stofflappen, um die Hand vor der Hitze zu schützen. Die Helden können auch auf den Diener warten, was die Honoratin aber mit einem unfreundlichem “wie ihr meint” quitiert.

Was an Speisen – und auf Nachfrage örtlicher Wein oder sonstigen Getränken – gereicht wird, sei Ihnen überlassen.

Der Auftrag

Schließlich kommt Kassianoris zum Punkt. Sie ist am Handel mit Zuckerrohr von Asucar beteiligt. Seit ein paar Jahren macht ein Schmugglerring das hauseigene Monopol streitig. Deren Anführer ist ein gewisser *Thiopharo e Asrapana*, den weder örtliche Garden noch die zahlreichen, hauseigenen Wachleute aufspüren konnten.

● Mit einer Probe auf Menschenkenntnis +5, kann ein Spieler erkennen, dass Kassianoris bei “zahlreich” gelogen hat.

Vor kurzem gelang es einem inzwischen ermordeten Konkurrenten von Thiopharo, ihn zu vergiften. Wie Gefangene verriet, handelt es sich um das seltene *Zeitschwind*, das zwar nicht stark, aber beständig bis zum Tode wirkt. Einziges Heilmittel in der Stadt ist ein Moos namens *Ephardstein*, das auf alten, mit versilberten Nägeln versehenen, Schiffen wächst. Es bildet nur bei vollem Madamal Sprossen, die frisch eingenommen heilen.

● Andere Heilmittel wären eine sehr seltene Zatura-Liturgie, die in der Stadt keiner beherrscht, oder ein seltener Thulna'il-Zauber; doch da die Neristu bei allerlei Unterweltgeschäften mit Thiopharo konkurrieren, helfen die Blauen den Schmugglern nicht.

● Eine Probe auf Seefahrt/Geschichtswissen +4, ergibt, dass versilberte Nägel für besondere Schiffe verwendet wurden, weil sie nicht rosten. Die meisten werden sofort nach der Ausmusterung aus den seltenen Silber-Schiffen geborgen. Auf dem großen Schiffsfriedhof soll es Gerüchten zufolge jedoch noch eins geben, das seit Jahrhunderten unberührt daliegt, weil sich das abergläubische Seefahrervolk vor ihm fürchtet.

● Es sei wahrscheinlich, so die Honoratin weiter, dass Thiopharo selbst vorbei schauen würde, da seine Autorität sicher im Sinken begriffen sei.

Und da heute das letzte volle Madamal für Nonen ist, hat der Gute nicht mehr viel Zeit. Die Helden sind dafür bestens geeignet, weil Kassianoris sie vor Sonnenuntergang rausschmeißen würde, um den Eindruck zu erwecken, dass sie bezüglich des Verhaltens der Helden gegenüber dem Tier unzufrieden sei. So sollten sie nicht als Dienstboten von ihr angesehen werden.

Um sich die Belohnung zu verdienen, verlangt sie den toten Thiopharo und einen lebenden Komplizen als Zeugen. Als Lohn bietet sie pro Helden 20 Aureal an; bei Inbesitznahme bzw. Freilassung des Riesenrenosters nur die Hälfte.

● Diese Summe lässt sich durch eine erfolgreiche *Überreden*-Probe (Feilschen) erhöhen.

● Sofern sie sich beim Essen zivilisiert verhalten und einen positiven Eindruck gemacht haben, gibt ihnen die Honoratin noch ein paar Portionen Pfeilblüten-Tee. (3W6+2 LeP binnen drei Stunden, ein halbes Jahr haltbar; ZBA S. 261f.).

Wenn die Helden ablehnen, lässt Kassianoris sie augenblicklich rauswerfen. In diesem Fall ist es eine Überlegung wert, vor Thiopharo dieses Moos aufzuspüren und dann bei selbigem eine Belohnung zu kassieren.

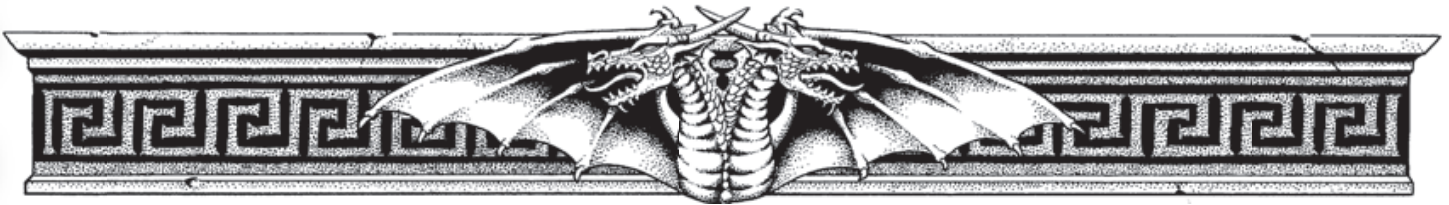
Nach dem Essen...

Den genauen Zeitpunkt des Mahls können Sie nach eigenem Ermessen festlegen. Wenn die Helden noch etwas (Dringendes) vorhaben – einkaufen, regenerieren etc. –, sollte ihnen danach noch genügend Zeit *bis Sonnenuntergang* bleiben, dies zu erledigen.

Es geht los

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Abenddämmerung hat eingesetzt, als die Wächter euch wie verabredet absetzen. Die Kutscherin fährt euch bei ihrem hastigen Aufbruch beinahe über den Haufen. Von ihrem Kutschbock ruft sie euch ein “Lebt wohl!” hinterher. Als sich der Himmel langsam zum Abendrot verfärbt, erreicht ihr den Schiffsfriedhof. Unzählige Schiffe liegen hier, teils an Land, teils auf dem träge und dunkel dahinschwappenden Wasser in uralten Hafenbecken, die seit langen nicht mehr mit dem fast eine Meile entfernten Meer verbunden sind.. Hier und dort macht ihr Gestalten aus, die zwischen den Wracks umher gehen. Viele sind ver mummt. An einigen Stellen erblickt ihr Planen und Ausbesserungen aus Holz,



Am Ziel

Lehm oder Stein. Stinkende Tümpel und Rinnsale sind häufig. Ihr könnt euch des Eindrucks nicht erwehren, dass euch viele Augenpaare folgen.

Ein verkrüppelter Eukalyptusbaum wächst aus einem morsch aussehenden Bretterhaufen. Ein Shingwa mit einer kleinen, heftig qualmenden Öllampe klettert hinab, den Korb auf dem Rücken mit Honigwaben gefüllt. Die Bienen, die ihren Stock senkrecht unter einem Ast haben, kehren zurück, während der Farbkünstler über einen andern Pfad verschwindet.

Auf dem Platz dahinter wächst eine Akazie. Unter dem Schirmdach hat sich eine Menge versammelt, die begeistert jemanden anfeuert. Als ihr näher tretet, löst sich der Kreis, und ein zufriedener Mensch hebt triumphierend die Hände. In einer hält er einen Friedensstifter mit Stacheln, in der andern einen Argental. Am andern Ende des Platzes humpelt ein Risso davon und verschwindet im Heck einer an Land gezogenen Galeere.

Die Spelunke "Zur Geborstenen Galeere"

Wenn die Helden näher treten, hören sie den Klang von Würfeln, dazu Flüche und Stoßgebete in den verschiedensten Sprachen. Feuerschein dringt aus dem Galeerenrumpf in die Dämmerung. Lehmziegel und eine massive Tür haben Teile des Holzes ersetzt.

● Gelungene Sinnenschärfe +4: Jemand beobachtet die Helden. Ab 4 TaP* können sie die Richtung ausmachen: ein paar Schritt über ihnen an der Wand. Daraufhin erscheint die Kontur eines Shingwa, in der Hand ein Blasrohr. Dann verschmilzt das Wesen wieder mit dem Untergrund. "Nisch' Schtreit schuchen!", mahnt er.

Wer die Tür öffnet, findet eine heruntergekommenen Spelunke vor. Den Fußboden bildet nacktes Erdreich, und in der Mitte gibt es eine Grube, um die sich zahlreiche Leute sammeln, um Wasserratten beim Kampf gegeneinander zu beobachten. Weitere Tiere sitzen in Käfigen an der Wand. Die meisten anderen Gäste lassen die Würfel rollen und dreschen ihre Spielkarten mit höhnischem Lachen auf die Kisten, die hier als Tische dienen.

Eine Treppe führt nach oben, zu einem halb intakten Deck. Ein paar mitgenommene Tische samt Stühlen stehen dort bereit, hinter der Theke wartet ein bulliger Risso, der gerade einen zerbeulten Zinnbecher putzt.

● Helden mit passender Vorliebe mögen unten ihr Glück beim Glücksspiel oder beim Wetten auf eine Wasserratte versuchen. Ein verzweifeltes Tier kann versuchen, einen Helden anzugreifen, unter Umständen kann es Krankheiten übertragen.

● Der bullige Risso Utraio ist der Wirt. Er ist eher wortkarg, spricht gut Gemein-Imperial, weiß jedoch nichts über ein Schiff, wie die Helden es suchen. So oder so bietet er Algenbräu und Azidial (Trinkessig) für je 5 bzw. 10 Obolus den Becher an.

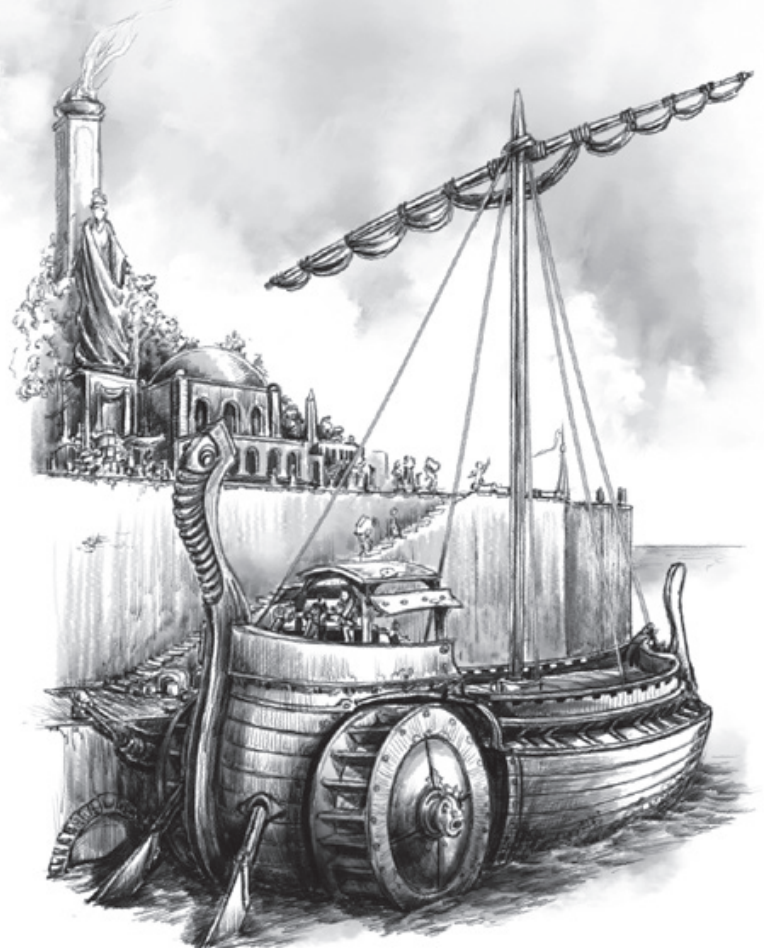
● Eine Kneipenrauferei steht eigentlich nicht auf dem Programm, doch wenn es die Helden darauf anlegen, werden sich gewiss einige der anwesenden Halsabschneider als willig erweisen.

● Wenn die Helden sich abwenden, spricht sie ein Amaunir an. Er behauptet er wisse, wo sich dieses Schiff befinde. Wenn die Helden ihn fragen, warum er ihnen hilft, lügt er und behauptet, dass er das Wrack schon länger kennt, aber leider ein Ungeheuer im Innern haust, das ihn von der Erkundung abgehalten habe. Das Erkennen der Lüge ist um 10 erschwert. Wenn die Helden einwilligen, stellt er sich als MoBa der Getigerte vor. Er schlägt außerdem vor, sich direkt auf den Weg zu machen.

Inzwischen verblasst die Pracht der Dämmerung, während die Sterne auftauchen. Mit dem getigerten Führer voran bewegen sich die Helden zwischen den Schiffen hindurch. Im Schein des vollen Madamals sehen die unheimlichen Wracks regelrecht gespenstisch aus. Tanzende Schatten und frostige Eisnebel verstärken den Eindruck der Fremdartigkeit nur noch. Eine feine Brise lässt die Hölzer knarren und verbreitet ihren Salzgeruch. Immer weniger Augen scheinen die Abenteurer zu beobachten, je weiter sie in den Schiffsfriedhof vordringen. Der Weg wird immer verwirrender und die Schiffe zunehmend ramponierter. Endlich lässt sich ein großes Schiff mit Schaufelrädern hinten und an jeder Seite ausmachen; einen Mast besitzt es nicht. Schon auf den ersten Blick scheint es noch erstaunlich intakt. Wolken schieben sich vor das Madamal, so dass das Ziel der Helden in tiefem Schatten daliegt.

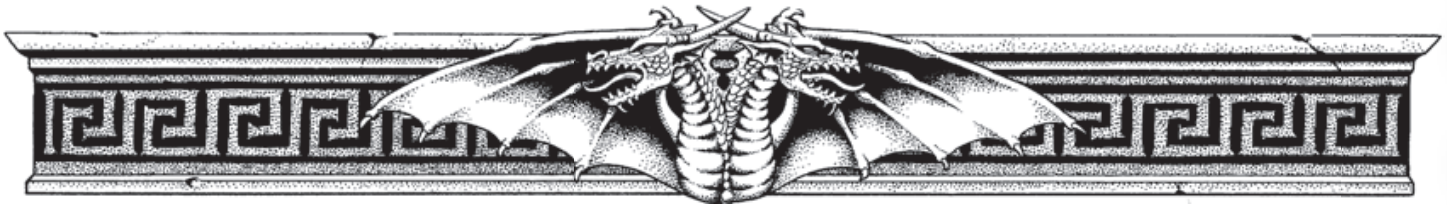
● Sinnenschärfe-Probe +2 oder Gefahreninstinkt (einfach): es ist schon sehr ruhig – viel zu ruhig.

● Menschenkenntnis +5: MoBa der Getigerte beobachtet die Umgebung auf einmal sehr aufmerksam und duckt sich.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr näher kommt, bläst der Wind gegen das Schaufelrad vor euch. Mit einem Knarren, das schließlich in ein unangenehmes Quietschen übergeht, dreht es sich langsam. Die Schaufeln nehmen dabei wie Hände eines Riesen den Bodennebel auf und lassen ihn auf der andern Seite wieder hinunter fallen, dabei scheint dieser sich zu verstärken.



MoBa hat eine Fackel dabei, die er mit Feuerstein und Eisen anzündet. Dadurch sehen gewöhnliche Helden etwa fünf Schritt weit normal, weiter entfernt gelten durch die schwache Beleuchtung alle Ziele als um eine Kategorie kleiner. Winzige und sehr kleine Wesen lassen sich im Nebel nicht mit den Augen ausmachen, auch nicht für Helden mit Nachtsicht.

Ins Innere

Die Außenwand ist noch vollständig. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, hinein zu gelangen:

- Bei einer Untersuchung des Rumpfes – *Sinnenschärfe* +7, *Seefahrt* oder *Holzbearbeitung* als Hilfstalent – wird eine *kleine Lücke* in einem eingerissenen Brett hinter einem Stein ausgemacht. Selbiger misst etwa anderthalb Spann und wiegt 3 Okul. Ohne ihn ist die Lücke knapp einen halben Schritt hoch und nicht sehr breit. Mit Körperbeherrschung +4 kann sich ein nicht über anderthalb Schritt messender, nicht *fettleibiger* Held hinein zwingen, muss aber eine GE-Probe ablegen, wenn er nicht durch die Spitzen des beschädigten Brettes 1W6 TP erleiden will. Auf die GE-Probe kann ab 10 TaP* der vorherigen Probe verzichtet werden. Erwähnen Sie bei der Beschreibung die scharfe Brettkante. Auf der anderen Seite ist das unterste Deck (Mannschaftsquartier).

Holzbearbeitung mit Hilfstalent Seefahrt: das Brett hält aufgrund der Abdichtung und kann mit Werkzeug leichter entfernt werden. Dazu geeignet ist ein Meißel, den ein Held mit Hammer darüber einschlägt (Holzbearbeitung). Diese ist um die halben TaP* der vorherigen Probe erleichtert. Bei einem Angriff müssen erst einmal 15 Strukturpunkte ("LeP") abgearbeitet werden. Als Härte ("RS") gilt von innen 6 und von außen 8, da das Brett nach außen gebogen und durch die Bauweise gegen Schläge von dort besser geschützt ist. Würfeln Sie bei jedem Schlag mit W20 auf die Struktur ("BF") von 12. Für diese Anwendung ist ein Hammer oder eine Axt logischerweise nützlicher als ein Schwert. Entschieden Sie im Zweifel, dass die Härte gegen einen Stich den anderthalbfachen Wert beträgt. Ein Held auf der andern Seite des Bretts läuft Gefahr, bei *jedem Schlag* Splitter abzubekommen. Würfeln Sie dazu mit W20 auf den Schaden des Angriffs. Gelingt die Probe, muss er ausweichen/mit dem Schild parieren, oder erleidet W3+ halber Angriffsschaden TP. Seitlich kriechend können dann auch größere Helden eindringen.

- *Auf das Schiff zu klettern* ist um 4 Punkte erschwert. Mitten drin bricht die Hand des *ersten Kletterers* an einer morschen Stelle ein, ein Totenschädel taucht im Halbdunkel auf und öffnet den Unterkiefer. (Der Schädel liegt auf dem Boden des Waffendecks.) Eine MU-Probe, erschwert um eventuelle Totenangst, entscheidet darüber, ob der Kletterer die Fassung bewahren kann oder erschrocken loslässt und zu Boden fällt. Die halbe Schiffshöhe beträgt 3 Schritt, daher erleidet er in diesem Fall 3W6-4 SP, da der Untergrund mit Gras bewachsen ist. Die Körperbeherrschungs-Probe zur Schadens-Verringerung ist entsprechend um 3 erschwert. Ein Blinzeln später fällt der Schädel zu Boden. Er trifft niemanden, zerspringt jedoch, so dass bei einer Betrachtung im Fackellicht klar wird, dass es sich um eine Schnitzerei handelt.

Oben angekommen, kann ein Seil runtergelassen werden, wodurch die andern problemlos an Bord gelangen sollten. Ein *Seil des Magus* bietet sich hier natürlich als Alternative an. Würde das Gefährt vorher nicht erklettert, schlägt der erste Held am Seil dann sanft gegen die Bordwand, ein Brett gibt eine handgroße Lücke frei und offenbart den Schädel. Der kann beim Fallen auch die andern Helden am Seil beängstigen.

- *Selbsterwandlung und Teleportation*, die nur einen Helden auf das Schiff bringen, erfordern für die andern wieder ein Seil. Dann kommt wieder der Schädel...

- *Ausnutzen des Schaukelrades* geht nur, wenn es mit Akrobatik oder GE gelingt, darauf zu balancieren. Zwei Helden können das große Rad am Heck (hinten) mit je einer KK-Probe +3 hoch drehen. Für das Seitenrad

reicht ein Held mit einer solchen Probe. Eine Mechanik-Probe kann abgelegt werden, um festzustellen, dass es Schmiermittel bedarf. Bei Verabreichung selbiger entfällt für die nächste KK-Probe der Zuschlag.

Der erste Held, der das Schiff betritt, sieht für Sekunden eine schemenhafte, durchscheinende Gestalt ohne Kopf wenige Schritt vor sich. Eine MU-Probe muss abgelegt werden, sonst erschrickt der Held und reagiert automatisch: eine geladene Waffe wird abgefeuert, eine Wurf- waffe geworfen. Dann läuft der Held weg oder kauert sich zusammen oder, oder, oder... Überlassen Sie dem Spieler die Wahl.

Das Schiff

Das unförmige Gefährt erreicht 30 Schritt Länge bei einer Breite von 12 in der Mitte, an Bug und Heck noch 9. Seine Höhe liegt bei 6,5 Schritt, davon ein halber Schritt für die Reling. Es gibt drei Unterdecks.

- Das können nur Kenner der Seefahrt mit Geschichtswissen als Hilfstalent *vor der Erkundung* wissen.

Das Oberdeck (1)

Am Bug hängt noch der Rammsporn. In der Mitte an Backbord (links) steht eine alte Ballista, die fest montiert auf einer um 360° drehbaren Verankerung sitzt. Weitere 13 Verankerungen sind durch simples Umschauen (Sinnenschärfe) auszumachen.

Steuerhaus (2)

Am Heck liegt das Steuerhaus. Seine Tür ist abgeschlossen.

- Öffnen erfordert *Schlösser knacken* +5; MoBa versucht das nur, wenn er *überredet* wird (+7). Dabei muss eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingen. Misslingt letztere, bemerkt man den Dorn zu spät, der aus einem Versteck im Türrahmen schießt und 1W+1 TP verursacht. Er lässt sich danach zurück in sein Versteck schieben oder aus seiner Verankerung brechen.

- Ansonsten bedarf es des Schlüssels aus dem Krankenzimmer (Raum 6) Drinnen erhebt sich als zentrales Element das mächtige Steuerrad, das auf seiner Säule einen Kompass aufweist. Dahinter steht ein thronartiger Steuermannsstuhl, an den Wänden sieht man einen niedrigen Beistelltisch, eine mäßig bequeme Ess- und Schlaf- liege und eine Kommode. Ein großer Kartentisch mit einem Stuhl findet sich hier ebenfalls. Darauf liegen noch verblasste, löchrige Pergamente. Fenster gibt es nicht. Eine kaputte Glaslampe voll mit Spinnweben und geschmolzenem Wachs hängt an der Decke.

- In der Kommode liegen verblasste Stoffreste, ein Sextant, der beim Hochheben auseinander bricht, einige kaum noch lesbare Karten, 15 Argental, 2 Pekunos, eine rostige Machira und ein Stahl-Kästchen. Das verklemmte Schloss lässt sich mit einer GE-Probe öffnen oder durch KK entfernen. Letzteres schleudert einen Aureal, der sich wohl am Schloss verklemmt hatte, hinaus und er verschwindet durch eine Bodenritze auf Nimmerwiedersehen.

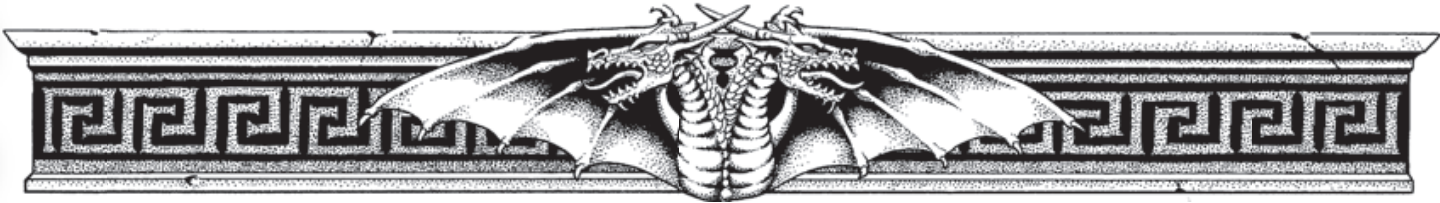
Außer der Münze finden sich im Kästchen ein blaues Glasauge und das Logbuch.

Die Bedeutung des Auges

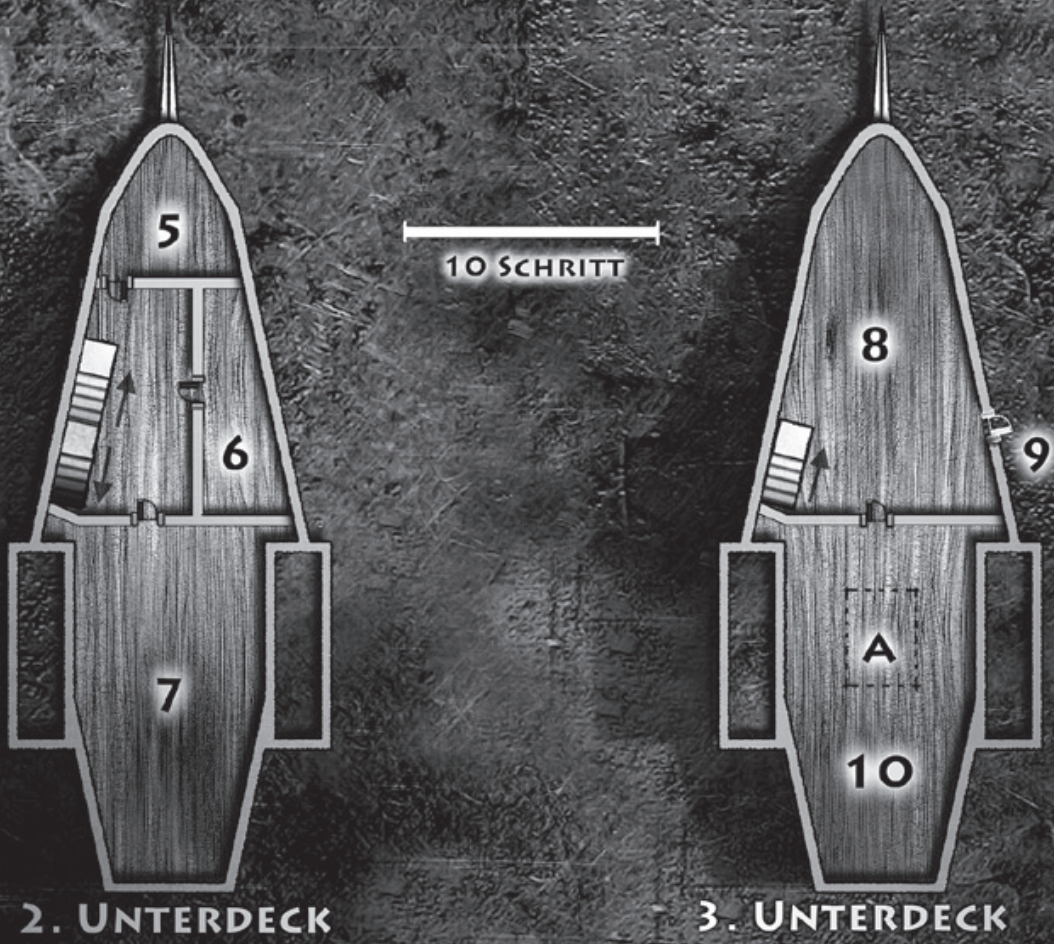
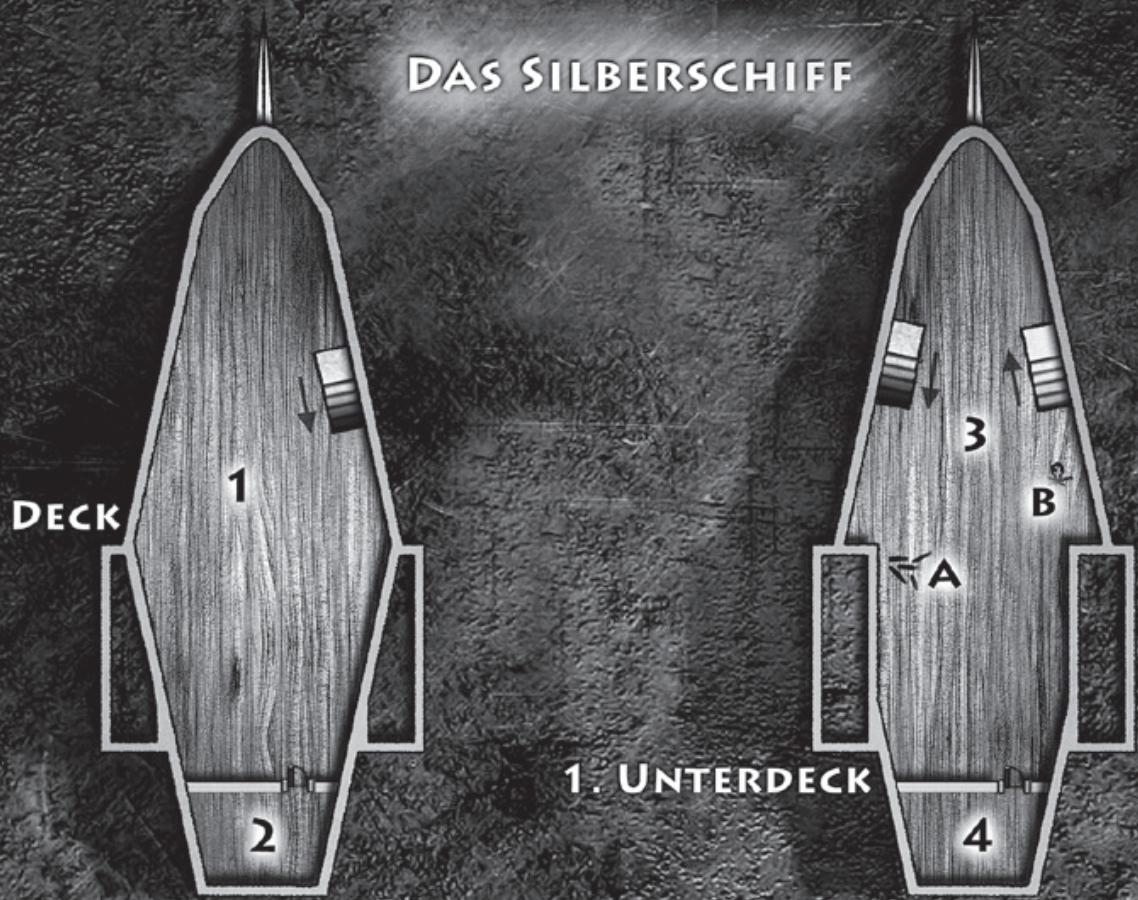
Das Auge ist für die Steuerung des Artefakts unerlässlich. Es gehörte dem letzten Kapitän. Eine Untersuchung ergibt, dass es nur noch sehr schwach magisch ist.

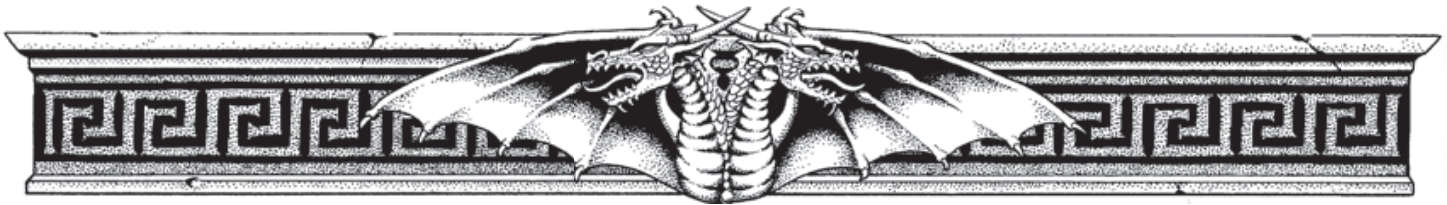
Das Logbuch

Es ist nur noch teilweise zu lesen und größtenteils in Hiero- Imperial geschrieben, wobei verschiedene Handschriften unterschiedliche Schreiber offenbaren. Daraus erfährt ein der Sprache und Schrift Kundiger noch Folgendes:



DAS SILBERSCHIFF





Das Schiff wurde im 43. Jhd. IZ fertig gestellt...Die Kombüse findet sich im ersten Unterdeck unter den Aufbauten. Darunter ist die Waffenkammer...Das unterste Deck hatte die Unterkünfte der Soldaten – als Motivation, sich in einem Kampf nicht dort zu verkriechen. Das Krankenzimmer soll darüber liegen.

Häufiger erwähnte Orte sind Eratu, Balan Mayek, Balan Cantara, Trivina.

Schließlich folgt ein Teil in Gemein-Imperial von einem einzigen Schreiber:

“Habe nach mehreren Fahrten von...gehört. Diese Misere...Mist. Vorwurf mangelnder Hochseetauglichkeit...Nautokrat...Onachos stimmte mir zu. Kommen gut voran. Artefakt vom Nautokraten sicher...Nur mein Auge... Sturm überstanden. 7 Myrmidonen verstorben. Gewisser Aufruhr. Ließ 200 Peitschenhiebe verteilen...Bitte um Landgang abgelehnt. Andere Seefahrer warnten vor einem Orkan. Das schreckt mich nicht...Plötzlich Zuchtmeister und Navigator über Bord geworfen...in Kabine eingesperrt... Konnte einen Matrosen überreden, mich heute...frei...lassen. An dieser Stelle ist ein großer, dunkelbrauner Fleck, der die Schrift überdeckt.

“...Überlebt, aber schwer verwundet. Fürchte, dass wir nicht rechtzeitig eintreffen. Nach Treffen mit Schiffbrüchigen erfahren...zu Ende. Sind zu spät. Kehren um...Artefakt schon wirkend...Selbst im Tod macht mir unser Koch noch zu schaffen. Will, dass wir an Land gehen. Habe kein Bedürfnis... wilden Dschungel. Kann nicht sehen, weiß aber, dass er da ist...Was war...TRIUMPH!!! Wieder Kommando übernommen. Mannschaft folgt mir. Rückkehr erfolgreich. An Land gezogen. Werden überholt. Warte sehlichst auf neue Befehle. Wir warten noch immer. Bei neuem Nautokrat nachgefragt...Ziemlich erschrocken...Ausgebessert... Keine neuen Befehle soweit.”

Der Rest sind sich wiederholende Angaben, dass Eindringlinge abgewehrt und das Schiff weiter in stand gehalten wird. Der letzte Eintrag stammt aus dem Jahr 4775 IZ.

Das Erste Unterdeck

Das Geschützdeck (3)

Den größten Teil des Ersten Unterdecks nimmt das Waffendeck ein. Von den großen Geschützen sind noch Schleifspuren auf dem Boden zu finden.

Die Schießscharten sind geschlossen, der Wind pfeift durch die Ritzen. Am Bug ist der Rammsporn. Die einzelnen Stellplätze sind links und rechts je mit einer Holzplatte versehen, sehen also wie Kabinen aus. Auf der zweiten Platte an Backbord (3a) liegen noch ein paar der großen Bolzen ohne Federn oder Spitzen. In der fünften Platte an Steuerbord (3b) finden sich recht neue Holzschnitzereien in Form von Totenschädeln – und ein nicht sehr alter, grauer Federumhang, bei dessen Anblick MoBa zusammenzuckt und etwas murmelt.

- Eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 (Gehör) ergibt, dass es *Shirsesh* war. Eine Klugheitsprobe, bei Kenntnis der pardischen Kultur erleichtert, identifiziert das Wort als Pardin-Namen.

- Wird MoBa mit dem Namen konfrontiert, erzählt er seine Geschichte. Ansonsten ist eine Überreden-Probe, erschwert um 3, nötig, oder es kommt zu einem kurzen Wutausbruch, auf den dann die Geschichte folgt.

Was MoBa den Helden erzählt:

Er ist Mitglied in der Schmugglerbande von Thiopharo. Viele Jahre war er immer loyal, wurde aber nie zur rechten Hand des Anführers. Schließlich überredete man ihn, bei dem Putschversuch mitzumachen. Er verkleidete sich, und zusammen griffen sie Thiopharo an. Aber der Anführer konnte überleben – MoBa erzählt von typischem “Zauberer-Gedöns” – und den Neristu töten. MoBa entkam unerkannt. Als er hörte, dass auf den Silbernägeln

ein Heilmittel wächst, meldete er sich freiwillig, um es zu beschaffen. Er wollte seinen Fehler wieder gut machen.

Seine Begleiterin war die Pardin *Shirsesh*. Zusammen spürten sie das Schiff auf. Als sie letzte Nacht einstiegen, wurden sie plötzlich von fliegenden Sachen angegriffen. MoBa öffnete eine Scharte und sprang hinaus, aber *Shirsesh* blieb zurück. Die erfahrene Kämpferin, so ist MoBa überzeugt, ließ sich nicht so einfach überwältigen. Vielleicht ist sie noch irgendwo.

- *Menschenkenntnis* +4: MoBa wollte nichts wieder gut machen. Mit Überreden lässt sich MoBa entlocken, dass er das Heilmittel teuer verkaufen wollte, um mit dem Geld zu verschwinden. Nach einem Kampf gibt er auf eine neue Drohung hin diese Information preis. Wird ohne vorherigen Kampf gedroht, seine Warnung ignoriert und wieder gedroht, kommt es zum Kampf und dann zum Bekenntnis.

- Eine magische/karmale Untersuchung – Endgültigkeit + Analyse, mit halber Stärke Kraft/Zauberei/Iryabaar – des Umhangs ergibt eine Verbindung mit einem Totenwesen, bei mehr als 4 TaP* dessen ungefähre Aufenthalt ein Deck tiefer, bei 8 TaP* auch dessen Klasse als Poltergeist, bei 13 TaP* die Gestalt in Form einer weiblichen Pardin und bei 19 TaP*, dass ihr Name *Shirsesh* lautet.

Kombüse (4)

Die *Kombüse* liegt hinten auf dem Ersten Unterdeck. Vom Geschirr ist nichts mehr übrig. Zinken sind von den Gabeln abgebrochen, die Messer stumpf und Löffel seltsam verbogen. Der Herd hat ein Leck. Lebensmittel gibt es keine mehr, aber im Unterschrank unter der Spüle hat sich eine Gossenratte verkrochen.

- Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe (Hören) +4 oder entsprechender Magie kann sie vorm Öffnen entdeckt werden.

- Das Tier ist mager und verängstigt, was wiederum über Tierkunde, -empathie oder passende Magie zu erkennen ist. Ohne magische/karmale Beruhigungs-Mittel greift sie nach dem Öffnen des Schanks augenblicklich mit einem Fauchen den Helden an, der ihr am nächsten ist.

Verängstigte Gossenratte

Schulterhöhe: 2 Spann **Gewicht:** 12 Okul
INI 10+2W6 **PA** 2 **LeP** 6 **RS** 1 **WS** 5
Biss: **AT** 8 **TP** 1W6-1 **DK** H
GS 5 **AuP** 20 **MR** 3

Besondere Kampfregele: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+6), unter Umständen Infektion*

Beute: Fleisch (zäh, 4 Rationen), Fell (2 Ob)

* Siehe Wege des Schwerts S. 153, Kasten Meisterhinweis zu Krankheiten). Wegen der Zeit bis zum Ausbruch eignet sich diese Vorgehensweise nicht als “Bereicherung” für das Abenteuer.

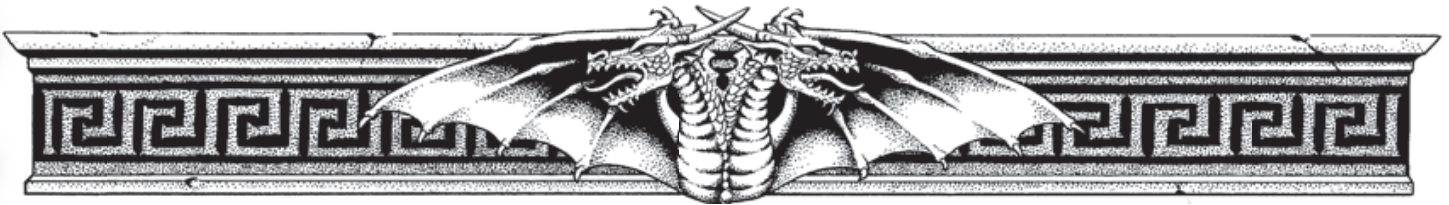
Das Zweite Unterdeck

Der Nebel hier unten ist (für Helden von Menschengröße) hüfthoch.

Waffenkammer (5)

Die *Waffenkammer* liegt am Bug des Zweiten Unterdecks und ist mit einer verrosteten Eisentür gesichert. Wenn die Helden die Tür berühren, fällt sie mit einem Krachen nach außen.

- Vorher darf auf *Gefahreninstinkt* oder *Grobschmied* (mit Hilfstalent Metallguss) geprobt werden. Bei einem Erfolg teilen Sie dem Spieler mit, dass die Tür (verrostete Scharniere) aus dem Rahmen fallen kann. Ein mittels GE-Probe oder Stabzauber (Seil des...) befestigtes Seil dient dazu, mit einem einfachen Zug die Tür zu Fall zu bringen.



● Ansonsten muss zumindest einem von der Tür bedrohten Helden eine KK-Probe +4 gelingen, oder die Tür begräbt alle Opfer vor ihr. Dies verursacht 1W+5 SP. Mit vereinten Kräften können die 15 Stein dann hochgehoben und zur Seite gestemmt werden.

Festgebunden in einfachen Schränken stehen zahlreiche Belari, Kentemen, Machiras, Enterhaken und Mholuren-Stachel an der Wand. Die meisten sind aber unbrauchbar, teils sind die verrosteten Klingen schon von den Schäften gefallen. In einer Türecke findet sich eine kleine Truhe mit Vorhänge-Schloss. Plötzlich spannen sich zwei Leichte Belari in einer dunklen Ecke neben der Tür und gleiten an den halb geöffneten Gurten so nach unten, dass sie auf zwei zufällig ausgewählte Helden zielen.

● Eine *Sinnenschärfe-/Gefahreninstinkt*-Probe +4 entscheidet, ob die Helden das mitkriegen. So dem so ist, haben sie noch die übrigen Punkte in halben KR (mit je einer Aktion) Zeit, sich aus dem Raum zu begeben. Maximal können vier KR durch acht Punkte erreicht werden. Es zählen die Punkte des erfolgreichsten Helden, auch wenn dieser nicht anvisiert wird. Beachten Sie, dass eine längere Warnung die Fluchtzeit verringern kann. Eventuell lässt sich der Lauf verstopfen. Zum Wegdrücken, damit der Bolzen in die Decke einschlägt, ist für jede Waffe eine KK-Probe +5 vonnöten. Und sie müssen die ganze Zeit nach oben gehalten werden. (Vor einem solchen Versuch sollten Sie betreffende Spieler warnen, dass dieses Manöver wohl schwer werden und ein Treffer aus dieser kurzen Entfernung schmerzhaft sein kann.)

● Sonst bemerken die Helden es ein Blinzeln vorher. Jedem Ziel steht eine *Ausweichen*-Probe oder Schildparade +10 zu. Bei einem Scheitern erleidet jedes Ziel 2W+5 TP wegen der großen Nähe. Die Wundschwelle ist um 2 reduziert.

● Eine nachträgliche Untersuchung der Belari, die danach mit einem Poltern zu Boden fallen (auch bei erfolgreicher Flucht vor den Schüssen), ergibt nichts Besonderes. Das Fehlen einer automatischen Spannvorrichtung zu erkennen, ist nur wenigen Helden mit gewisser Kenntnis möglich, was über *Feinmechanik* geregelt wird.

Nach diesem Vorfall leuchtet kurz ein silbernes Licht auf, das von der andern Türecke kommt (auch von außen sichtbar). Wenn die Helden zurückgehen, sehen sie noch ein Glimmen, das aus einem winzigen Loch in der Truhe kommt.

● Das verrostete Truhenschloss hat noch 20 Strukturpunkte, eine Härte von 12 und eine Struktur von 10. Für *Schlösser knacken* gilt ein Zuschlag von 1. Sobald das Schloss abfällt, lassen Sie den betreffenden Held auf *Sinnenschärfe/Gefahreninstinkt* würfeln (oder würfeln selbst). Bei einem Erfolg bemerkt er, dass...nichts weiter passiert.

Das Artefakt

In der Truhe liegt auf staubigem, schwarzem Stoff, der eine aufgesteckte, silberne Sanduhr* trägt, ein kleiner Kasten, der in eine menschliche Hand passt. Weder ist er besonders leicht noch schwer zu nennen. Offenbar besteht er aus einem hellbraunem Holz mit Silberbeschlag.

* *Heraldik*-Probe: das Symbol gehört zum Haus Onachos. In den hohen Häusern erfahrene Helden brauchen keine Probe.

Der Kasten aus Holz (sehr reiner Humus) und Silber (edles Erz) hat die ganze Mannschaft in Geister verwandelt. Eine Untersuchung des Kastens durch Kraft, Endgültigkeit, Zauberei oder Iryabaar+Analyse (Struktur schwer) ergibt eine starke magische Wirkung und, je nach übrigen ZfP*, auch Konkretes: bis 3 ZfP* wird die Verankerung der Wirkung festgestellt, die sehr fein ist. Bis 7 ZfP* erkennt der Zauberer 8 kleinere Einheiten, bis 12 ZfP* die Quelle der Totenwesen mit einer permanenten Wirkungsdauer. Ab 13 ZfP* wird ermittelt, dass die gebundenen 8 Einheiten zu 8 Totenwesen gehören, ab 19 ZfP* wird deren Zusammensetzung in Form von 1 *Phantom*, 1 *Poltergeist*, 5 *Walküren* und 1 *Totenmeister* erkannt. Die Wirkung kann auch auf Helden wirken, die auf dem Schiff sterben.

Solange es existiert, schützt das Artefakt die Geister an Bord vor Beschwörung und verleiht ihnen die Eigenschaften Gebunden (Artefakt) und Präsenz III. (Siehe *MyMa* 80 ff.)

Technisch heißt dies, dass es möglich, jedoch schwierig ist, eines der Totenwesen zu Nereton zu schicken, indem ihm solange SP zugefügt werden, bis es nicht mehr zurückkehren kann. Andere Totenwesen können an Bord normal beschworen werden. Wird der Kasten vernichtet, so verschwinden die Geister, während Genien und Archon – jedoch ohne weitere Präsenz – in der dritten Sphäre verbleiben.

Mit dem Glasauge aus der Kajüte des Kapitäns lässt es sich steuern. Man drückt das Auge auf den Kasten und murmelt einen Befehl. Es sind dabei keine Befehle möglich, die den Geist in eine absichtlich schädliche oder 'tödliche' Lage bringen oder dem Schiff direkt Schaden zufügen. Orientieren Sie sich an der Angabe möglicher Dienste der Geister in *MyMa*. Interessanterweise ist der Kapitän – immerhin ein Totenmeister – gegen Befehle durch das Artefakt immun.

Krankenzimmer (6)

An Steuerbord im zweiten Unterdeck liegt das *Krankenzimmer*. Von innen dringt lautes Scheppern. Wenn die Helden nachsehen, sehen sie umgeworfene Betten, Schränke, einen kaputten Bronzespiegel und einen schon halb zertrümmerten Tisch. Einen Augenblick später fällt ein weiteres Stück vom Tisch ab. Ein goldener Schlüssel liegt einen Schritt davor auf den Boden.

● Der Schlüssel gehört zur Tür des Steuerhauses.

● Hier versteckt sich ein Poltergeist: die kürzlich verstorbene Shirsesh. MoBa wirft ein Auge auf den Schlüssel und läuft los. Einen Moment später erklingt ein lautes Heulen und erstirbt wieder. Mit einer Krallritzt sie die Buchstaben S-h-r (sie war nie gut im Schreiben) in das Spiegelglas. MoBa weicht erschrocken zurück und haut mit seiner Fackel in die Luft.

● Wenn die Helden MoBas Geschichte (S. 11) *noch nicht* gehört haben, sagt er, dass sie sterben würden, wie seine Gefährtin. Wie beim Umhang beschrieben gilt: *Überreden* +3, ansonsten rastet der Amaunir aus und attackiert diesmal einen der Helden. Dann erzählt er ihnen die Geschichte, ohne jedoch den Namen zu erwähnen. Er hatte Shirseshs Tod nicht gewollt.

● Ist sie schon bekannt, dürfen die Helden KL-Proben ablegen. Bei einem Gelingen erinnern sie sich an den Namen Shirsesh.

● Shirsesh ist zugleich der wahre Name der Pardir, mit dessen Aussprache sie alles tut – außer ihren Umhang zu zerstören.

Sobald der Name ausgesprochen ist, schleudert der Geist ein Fläschchen zu Boden. Erschrocken wiederholt MoBa den Namen, mit der Bitte, den Schlüssel auf den Tisch zu legen, was tatsächlich geschieht.

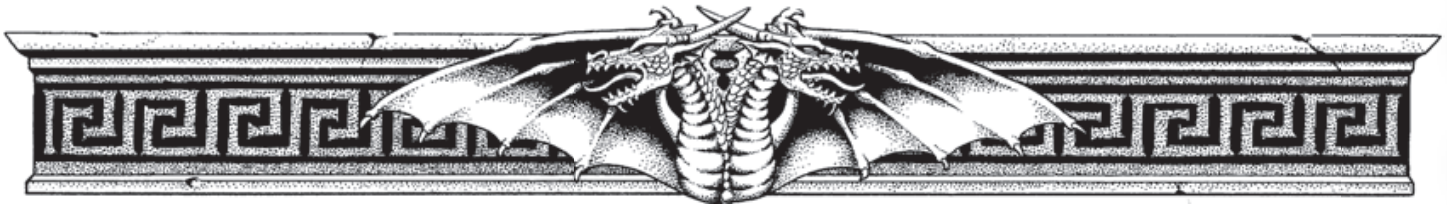
● Die Helden können sie um einen Gefallen bitten. Zu den Fähigkeiten siehe im Anhang.

Die Antriebssektion (7)

Im Heckbereich liegt die *Antriebssektion*. Zahnräder drehen sich langsam mit den Schaufelrädern. Ein paar Kristalle leuchten schwach in der Mitte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich manifestiert sich vor euch im Nebel eine durchsichtige, dünne, blau angehauchte Amauna. Der rechte Arm und ein Stück der fleckigen Tunika sind abgerissen, vom Ärmel flattern an die Fahnen eines Heeres nach einer verlorenen Schlacht gemahrende Fetzen in der Luft. Ihr Haar ist kurz gehalten, am Gürtel erkennt ihr eine Machira, Werkzeug und ein kleines Kännchen. Nichts davon scheint fest zu sein, alles ist transparent wie die Gestalt selbst.



Der Geist stellt sich als Maschinistin *BaRoA* vor. MoBa erschrickt sogleich und lässt die Fackel fallen. Der Geist nimmt sie unzufrieden auf, mit dem Befehl, so etwas in Zukunft zu unterlassen.

Sie fragt die Helden, was diese hier zu suchen haben. Eine Entfernung der Silbernägel findet der Geist nicht gut, weil das die Stabilität gefährden könnte – zumal jene unter der Abdichtung verborgen sind.

- Wenn sich die Helden freundlich zeigen, erklärt ihnen *BaRoA*, dass die Kristalle die Kraft speichern und abgeben, die von der Mechanik auf die Schaufelräder übertragen wird. Genaue Details wird sie nicht verraten.
- Unfreundliches Verhalten, vielleicht gar Aggression, wird mit einer Warnung und schließlich, so die Helden dabei bleiben, einem Angriff beantwortet. Nach etwa 10 KR, unter Umständen auch schon nach ordentlichen TP, sprühen Funken von einem Zahnrad, und *BaRoA* wird wieder unsichtbar und widmet sich den Maschinen, solange die Helden sie oder die Maschinen nicht angreifen.
- Wenn die Helden sie weiter nach den Nägeln fragen, wird sie ungehalten und greift den nächsten Helden mit *Schaden auf belebte Materie* an. Dieser magische Angriff kann mit profanen Mitteln nicht pariert werden und verursacht 1W6 SP. Danach verfährt sie wie oben nach dem Angriff beschrieben.
- Wenn die Helden ein paar Silbernägel, die nicht aus der Truhe im Laderaum stammen, dabei haben, reagiert der Geist mit der Aufforderung, ihr die Nägel zu geben. Wird dem nicht nachgegeben, greift sie an.
- Ein Held kann mit *Überreden* +4 (Lügen), eventuell auch Schauspielern +2 versuchen, *BaRoA* davon zu überzeugen, dass sie geschickt wurden, um die Stabilität zu überprüfen. Ein Held in passender Uniform erleichtert die Probe unter Umständen. Wurde vorher bereits der Grund – das Heilmittel – genannt, so ist die entsprechende Probe um nochmal 3 erschwert. Bei einem Erfolg führt sie die Helden ein Deck tiefer, zeigt auf eine Truhe und entschwindet wieder nach oben.
- Übrigens lässt sie auch andere Veränderungen – wie das Einritzen verzauberungsfähiger Runen – nicht zu.

Das Dritte Unterdeck

Der Nebel füllt den ganzen Bereich und lässt nicht weit blicken.

Mannschaftsquartier (8)

Hier liegt zum einen das Mannschaftsquartier, in das die Helden durch die Lücke (9) von außen auch zuerst gelangen können. An zwei Reihen Holzsäulen sind nur noch wenige Haken für Hängematten und Lampenhalterungen zu erkennen. Eine mitgenommene Truhe steht neben einer Holzsäule in einer Vertiefung. Darin befinden sich einige der Silbernägel.

Eine *Sinnenschärfe*-Probe (KL/IN/FF) oder Humus/Khalyanar/Mishkarya + Wahrnehmung d. Quelle/Analyse ergibt, dass auf dem Metall ein graues Moos wächst.

Die Silbernägel

Außer den Nägeln in der Holzsäule im Mannschaftsquartier sind alle andern Silbernägel unter dem Dichtmittel versiegelt, einem harten Zeug, das Teer ähnelt. An Deck finden sich zudem überhaupt keine Nägel, da die Bretter dort so breit sind, dass sie bis ins erste Unterdeck ragen. Eine passende Stelle ausfindig zu machen, erfordert eine Probe auf *Holzbearbeitung* +4 (*Seefahrt* als Hilfstalent). Bei Erfolg erkennt der Held die *nächstgelegene* Stelle, an der sich ein paar Nägel finden sollten. Alternativ sind übernatürliche Mittel oder Zwergennase möglich, (ebenfalls mit *Seefahrt*). Bei Zauberei ergeben die halben *Seefahrt-TaP** zusätzliche *ZfP**. Ein Zauber, der ein Deck untersucht, erreicht nicht das ganze Schiff. Selbiges hat ein Volumen von ungefähr 1900 Raumschritt.

Es ist schwer, die schwarze Dichtmasse zu entfernen. Gehen Sie von 20 Strukturpunkten, einer Härte von 12 und Struktur von 11 aus. Oder verlangen Sie eine *KK*-Probe +5 zum Abreißen. Mit einer *FF*-Probe +4 kann es vorsichtig zur Seite geschoben werden. Zum Nägel-Entfernen dient *Holzbearbeitung* oder *KK*+2. Ob die Nägel dann auch Moos haben, ist eine andere Sache. Die geisterhafte Maschinistin *BaRoA* wird die Helden nach einem Gespräch etwas im Auge behalten, so dass sie nach einem Abreißen der Dichtmasse bzw. Entfernen der Nägel kurz darauf auftaucht. Dann müssen die Helden den Nagel zurück tun, am besten wieder einhämmern (*Holzbearbeitung*), oder sich dem wütenden Geist stellen.

Das Moos kann abgeschabt werden, was ein Messer, eine einfache *AT* (geht schnell) oder keine Probe (dauert dann 20 KR) erfordert.

Laderaum (9)

Der Rest des Dritten Unterdecks entfällt auf den Laderaum. Eine Gitterluke in der Decke (10a) ist von oben verdeckt; offenbar mit darüber liegenden Brettern. (Bei den andern Decks ist das auch so der Fall) Viel ist nicht geblieben: alte Fässer, die meisten zersprungen, kaputte Kisten, ein verrosteter Dolch in einem Balken des Schiffs, ein gespaltener Kentema-Schaft auf dem Boden.

Hier hat sich der Geist des Kochs versteckt, ein Phantom, das die Helden sogleich angreift. Wenn sie fliehen, verfolgt er sie, wird aber auf dem Zweiten Unterdeck von *BaRoA* gestoppt und wieder nach unten verwiesen.

Kapitel 3: Thiopharo e Asrapana, der Schmuggler

Der Schmuggler taucht auf

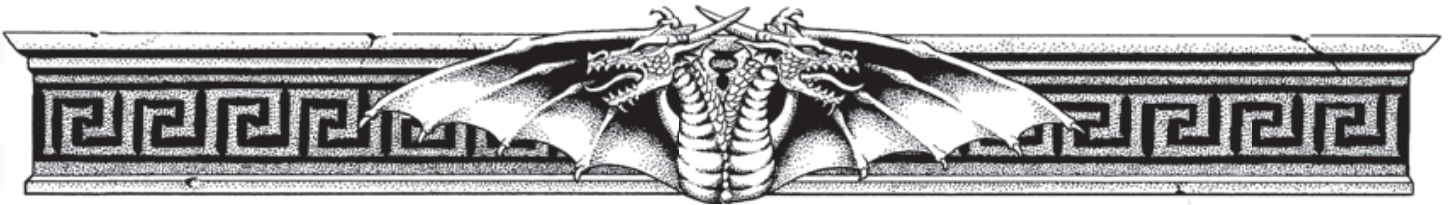
Sobald die Helden das Schiff erkundet und Nägel bzw. Moos erbeutet haben, taucht Thiopharo mit drei Gefolgsleuten auf. Der genaue Ort innerhalb des Schiffs ist beliebig.

Zum Vorlesen oder Nacherszählen:

Plötzlich steht ein dürrer Fremder vor euch, dessen Gesichtszüge ihr nur verschwommen wahrnehmen könnt. Nur den Spitzbart am Kinn und eine schlichte Maske über der oberen Hälfte des Gesichts mit zwei Augenöffnungen stechen hervor. Der Fremde trägt

einen schlichten Stab bei sich, eine Machira und Stiefel. Er wird von drei Fremden, darunter einem *Pardir*, begleitet. Erst starrt er euch verdutzt an, dann blickt er mit einem Grinsen zu MoBa und befiehlt: "Gib mir die Nägel." Der *Amaunir* hat plötzlich die Nägel dabei – er muss sie euch entwendet haben – und läuft auf den Fremden zu. "Thiopharo" gibt er gerade von sich, als ihn etwas niederstreckt – aus dem Nichts, wie von Geisterhand. Seine Fackel fällt zu Boden.

Einer von Thiopharos Begleitern schlägt über den Liegenden in die Luft. Sein Handbeil bleibt im Nichts hängen,



und als sich langsam eine durchscheinende, weiße Kentema mit einem ebenso durchsichtigen, menschlichen Körper manifestiert, ergreift Angst von zweien der Fremden Besitz. Kopflos suchen sie das Weite.

Thiopharo macht eine beleidigende Geste und befiehlt den beiden Handlangern, zurückzukommen. Einer folgt der Aufforderung, der andere läuft weiter und wird von unsichtbaren Hieben getroffen. Die Nägel liegen unter dem Geist, der den Beilträger attackiert. Selbiger kann parieren, schlägt wieder zu und trifft. Der Geist stöhnt unzufrieden auf und scheint für einen Moment blasser zu werden.

Thiopharo unterdessen bittet einen der Helden (eher einen agilen denn lahmen) mittels eines seiner Stabzauber, die Nägel zu holen und ihm zuzuwerfen. Der Held kommt dieser Aufforderung sogar nach. Dann entschwindet Thiopharo mit seinen Getreuen, während der Spieler wieder die Kontrolle übernimmt und sich nun dem Totenwesen stellen muss.

- Für einen Kampf orientieren Sie sich an den Werten für die Besetzung im **Anhang**.
- Das Beil am Boden ist dem Nereton geweiht worden, ansonsten handelt es sich um ein gewöhnliches Beil.
- Mit einer *Überreden*-Probe +5 lässt sich der Geist dazu bringen, vom Kampf abzulassen. Dies kann durchaus einige KR dauern, unabhängig vom Ge- oder Misslingen.
- Wenn BaRoA vorher überzeugt wurde, dass es sich um einen Inspektionstrupp handelt, pariert sie einen Schlag des Genius, bevor sie sichtbar wird und ihn dazu bringt, von den Helden abzulassen. (Besonders diese Variante sollten Sie dramatisch beschreiben.)
- Am Zuverlässigsten ist die Nutzung des Artefaktes. Auch wenn die Helden das Auge nicht besitzen, mag der Genius beim Anblick des Kastens einen Augenblick innehalten.
- Wenn die Helden wider Erwarten das Artefakt nicht dabei haben, so hat es Thiopharo an sich gebracht, ohne jedoch seine Funktion zu kennen. Selbiges gilt dann auch für das Glasauge, so dass Thiopharo entweder eines oder gar beide Teile in Besitz hat.

Besessen – oder nicht?

MoBa ist tot. Sein unsichtbarer Geist stürzt sich auf die Helden.

- Das erste Ziel, dem eine (idealerweise verdeckte) MR-Probe – je nach Vor-, Nachteilen und SF des Opfers erleichtert oder erschwert – misslingt, wird sein Opfer. Bewusstlosen/schlafenden Helden steht keine Probe zu. Wenn er aufwacht, darf er sich (wie im nächsten Punkt beschrieben) wehren. *Magiekunde* +2, ersatzweise *Götter/Kulte* +4 mit Hilfstalent Heilkunde Seele+3 kann einen Mithelden zu dem Schluss kommen lassen, dass der Held in Wahrheit noch nicht wach ist und geweckt werden sollte. Auch passende Zauber/Liturgien sind möglich. Humus eignet sich nicht, da ein Geist ein Wesen ohne Körper ist. Dafür bietet sich Endgültigkeit an. Gelingen allen die MR-Proben, verbleibt der Geist unsichtbar vor Ort.
- Jedes Mal, wenn Geist oder Opfer etwas tun, was dem andern nicht gefällt, muss dem Opfer eine neue MR-Probe und dem Geist eine gegen seinen Kontrollwert (9) gelingen. Das bessere Ergebnis bestimmt, wer für die Dauer der Handlung (max. 1 SR) die Kontrolle über den Körper hat. Scheitert der Geist und bleiben dem Opfer 7 oder mehr Punkte übrig, so muss der Geist den Körper verlassen und sich ein neues Ziel suchen. Scheitern beide, so erstarrt der Körper für 1W6 KR, und weitere Proben folgen, bis sich einer durchsetzt.
- Der Held kann nur sprechen, wenn der Geist nicht gerade seinen Mund benutzt oder eisern schweigen will.

- Ein (Kleiner) Exorzismus oder einfache Geister-Bannung erfordern zu viel Zeit. Sollte es ein Held dennoch versuchen, so gilt eine Kontrollschwierigkeit von –1 (bei der Bannung entsprechend auf insgesamt +1 erhöht). Es gelten die üblichen Ritual- oder Bannungs-Kosten (letztere also 15 AsP).

Zuerst begutachtet MoBa seinen Körper. Entsetzt kniet er nieder, breitet die Arme aus und gibt etwas von sich.

- Diese Klagelaute erinnern an Gemein-Amaunal. Um das festzustellen, reicht es, die Sprache mit 8+ Punkten zu beherrschen, bei einem geringeren Wert muss man eine Probe darauf abzulegen. Bei unkundigen Helden ist eine KL- oder IN-Probe, je +5, möglich.

Dann versucht er, den Körper aufzuheben. Nach mehr verlangt es den Geist erst einmal nicht.

- Dabei können 45 Stein das Opfer so sehr belasten, dass es zusammenbricht. Zumindest dürfte die GS leiden.
- Da der Geist an dieser Stelle nicht redet, kann sich der Held äußern. Damit sollte spätestens jetzt klar sein, dass etwas nicht stimmt.
- Wenn die andern den Leichnam ablegen, wird der Geist ungehalten, faucht im Gemein-Imperial etwas von seinem Körper und versucht es erneut. Wird er wieder gestört, greift er (so die Probe gelingt) die Helden an – mit den Werten des Kameraden, aber seinen SF und seinen eigenen TaW. Übersteigen die TaW die Helden-Attribute, gilt das für diesen Held mögliche Maximum. Sobald der Held 15 LeP verliert oder 2 Wunden erleidet, verlässt der Geist den Körper und versucht sein Glück beim nächsten, den er noch nicht versucht hat.
- Eine *Überreden*-Probe +2 kann den Geist überzeugen, seine Leiche erst einmal da zu lassen; dies beendet die Besessenheit nicht. Dabei lassen sich seine Rachegefühle ansprechen, um Thiopharo zu verfolgen. Von den Helden erwartet er, soviel kann er mitteilen, dass sie später zurückkehren und seinen Geist zu seinen Verwandten bringen. (Hier hilft zur Not eine einfache *Überreden*-Lüge.)

Die Verfolgung von Thiopharo

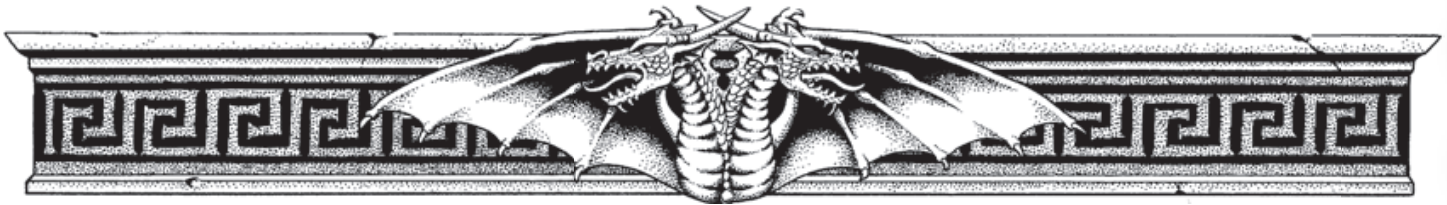
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört den Lärm eines Kampfes. Als ihr zum Maschinendeck kommt, findet ihr BaRoA im Geplänkel mit Thiopharos letztem Gefolgsmann. Sein Herr wird von einem andern Geist bedrängt. Um ihn abzuwehren, bewegt er zwei drehende, Räder und verstellt sie. Der Geist gerät zwischen die Zähne, wird durch die Räder gezogen, gedehnt und kommt schließlich auf der andern Seite verwirrt und am Boden liegend wieder heraus.

Plötzlich erfasst ein starkes Ruckeln das Schiff, die Kristalle leuchten auf, Knarren und Bersten sind zu hören. Dann fährt das Schiff los. BaRoA macht einen entsetzten Eindruck und kümmert sich um die Maschinen. Thiopharo und Gefolgsmann verschwinden. Bevor ihr darüber grübeln könnt, sagt BaRoA: "Aufwärts sind sie."

Bei der nächsten Ladeluke trifft ihr sie wieder. Mit einem Luftzauber öffnet Thiopharo die Luken. Damit sind alle offen, aber viel Licht fällt nicht herein. Er grinst euch hämisch an, als plötzlich ein Seil vor ihm baumelt, an dem er und sein Gefährte sich festhalten und nach oben auf das Deck gezogen werden. Seinen Stab seht ihr nicht.

- Wenn die Helden versuchen, irgendwie selbst durch die Luken zu gelangen, werfen Thiopharo und sein Gefolgsmann die oberste zu, gerade bevor die Helden durchkommen. Können sie nicht anhalten – was je nach Umständen Proben auf Fliegen, einen Zauber etc. verlangt –, so



prallen sie dagegen, was W3 TP (am Kopf) verursacht. Danach fallen sie hinunter. Durch günstige Luftströmungen landen sie auf dem Boden des ersten Unterdecks und erleiden 2W6-2 SP. Mit Körperbeherrschung oder Akrobatik, je +2, lässt sich der Schaden verringern.

- Die Luke ist nicht verriegelt, kann also mit passenden Mitteln geöffnet oder gleich am Schließen gehindert werden.
- Das Treppenhaus ist gleich um die Ecke.
- Thiopharo benutzt einen Unsichtbarkeits-Zauber, um zur Luke zu gelangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

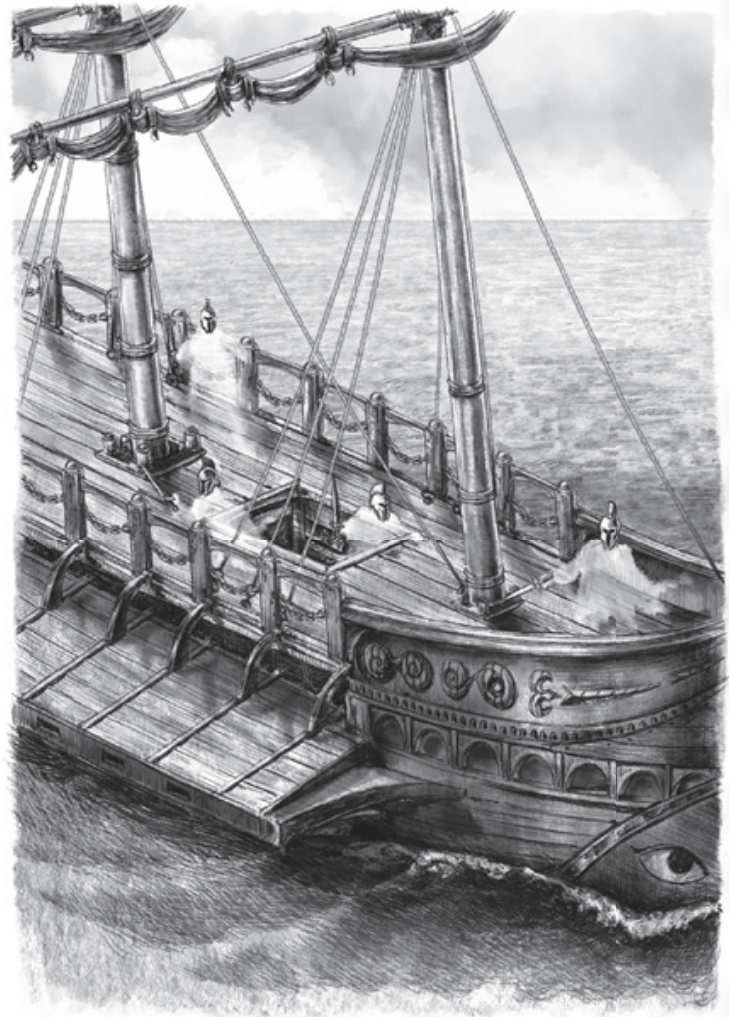
Ihr erreicht das Deck. Thiopharo und sein verbliebener Helfer stehen an der Reling, während die Schaufelräder Erdreich und Holzstücke in die Luft schleudern und das Schiff durch den Friedhof befördern. Vereinzelt sind Schreie und Götteranrufungen zu vernehmen. Die Schmuggler betasten die Luft über der Reling, die ihre Hände sogleich wie eine Sturmbö zurückwirft. Dann dreht sich Thiopharo um, schaut euch unzufrieden an und hält euch seinen Stab entgegen, aus dem ein Feuerball springt und auf euch zufliegt. In diesem Moment kommt das Schiff mit einem großen Platscher im Meer an.

In diesem Augenblick passieren also zwei Dinge: erst schießt der Zauber auf die Helden zu, dann wackelt das Schiff durch den Platscher beträchtlich. Dies geschieht innerhalb derselben KR; gehen Sie von einer INI-Phase von 20 aus, während der es wackelt, und 12, als der Zauber die Helden trifft.

- Um auf den Beinen zu bleiben, ist eine GE- oder Akrobatik-Probe, erschwert um 3, nötig. *Balance*, *Herausragende Balance* und *Standfest* geben entsprechende Erleichterungen.
- Vor dem Einschlag des Zaubers darf jeder, der noch steht und mindestens eine Aktion vor Phase 12 frei hat, sich entsprechend seiner GS vom erwarteten Explosionsort – mitten in der Gruppe – entfernen. Wer sich teleportieren will, muss nicht stehen; die andern Bedingungen, ausgenommen GS, gelten aber auch für ihn.
- Bei dem Zauber handelt es sich um eine Schein-Explosion (siehe Anhang) mit einer Realitäts-Dichte (RD) von 11. Zum Erkennen würfeln Sie verdeckt für jeden Helden auf *Sinnenschärfe* mit der RD als Malus.
- Damit sie keinen Schaden anrichtet, muss nach der erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe auf *Selbstbeherrschung* (+RD) gewürfelt werden. Eine (der knappen Zeit wegen) kurze Warnung wie “Illusion” durch einen Helden, dem die Proben geglückt sind, kann unter Umständen eine KL- oder IN-Probe von den Mithelden erfordern, um die Botschaft zu verstehen. Dann kann die SB-Probe z.B. um die übrigen Attributpunkte erleichtert werden.
- Wem das Widerstehen misslingt, der erleidet imaginäre TP in Höhe von 2W6+12. Nach der 4 Schritt breiten Explosion bleiben durch die Illusion ‘getötete’ Helden 12 KR lang ohnmächtig. Nach den 12 KR wird die Hälfte der imaginären SP (nicht der TP) als echter Schaden angerechnet. Helden, die überleben, erleiden dagegen nur 1/10 des Schadens als echte SP.
- Bei einem besessenen Helden wird der gerade bestimmende Teil – Opfer oder Geist – für die 12 KR betäubt, und das andere Wesen übernimmt das Ruder (so obige Proben misslingen). Die SP gehen zu Lasten des Helden-Körpers.
- Als Zauber zur Abwehr empfiehlt sich entweder eine Kombination aus Luft+Antimagie, eine Art magisches Schutzschild oder ein passender Kraft-Zauber. Dass die Illusion auf Luft beruht, verrät die *Sinnenschärfe*-Probe. Da vom Erkennen bis zum Einschlag nicht viel Zeit bleibt (wohl nur eine Aktion), ist diese Methode schwierig.

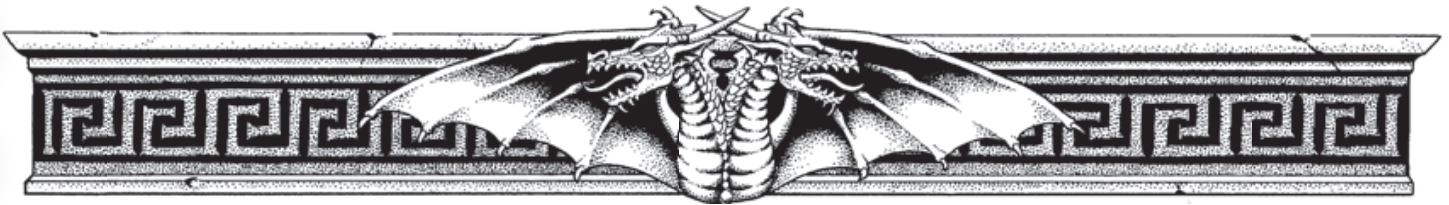
Der Kampf mit Thiopharo und dem Gefolgsmann

(Allgemein gilt, dass alle folgenden “Szenenanweisungen” natürlich nur Vorschläge sind, wie Sie das Geschehen dramatisch gestalten können. Die Entscheidungen der Spieler mögen es unmöglich machen, dem “Script” zu folgen, in einem solchen Fall müssen Sie einfach fair improvisieren.)



Der zauberkundige Schmuggler kämpft mit seinem Gefolgsmann nur gegen wenige nicht bewusstlose Helden, und sucht ansonsten sein Heil in der Flucht. Jedoch verwehrt ihm die Sturmbö über der Reling die Flucht.

- Illusionen haben keinen Einfluss auf bewusstlose Helden.
- Ein von MoBa besessener Held greift Thiopharo direkt an, falls sich der Verstorbene durchsetzen kann. MoBa wandelt alle Aktionen in Attacken gegen Thiopharo um (eine +4). Der Gefolgsmann ergreift nach zwei KR den Helden und wirft ihn über die Reling, wo der Held abprallt, zu Boden fällt und liegen bleibt.
- Der Gefolgsmann nimmt, wenn irgend möglich, einen bewusstlosen Helden als Geisel – bei Gelegenheit den von MoBa besessenen, zur Not einen durch seine Magie (Kurzer Befehl) zu sich befohlenen – hält ihm seinen Dolch an die Kehle und verlangt einen Weg nach draußen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bevor ihr irgendwas machen könnt, taucht das Madamal hinter den Wolken auf. Das silberne Licht umhüllt ein halbes Dutzend schemenhafter Gestalten, die aus dem Nichts auftauchen. Darunter findet ihr BaRoA, die Maschinistin, und den Geist, der euch im Laderaum angegriffen hat. Vor der Tür zum Aufbau erscheint ein Einäugiger mit einem Wappenrock, der ein geflügeltes Einhorn zeigt. Es scheint, als würde das Schiff unter seiner Last hinten absinken.

Dieser Geist stellt sich als Kapitän des Schiffes vor. Mit lauter Stimme verkündet er, dass niemand der Fremden das Schiff lebend verlassen darf. Es wäre Zeit, jetzt den Truppen zu dienen. Währenddessen hält Thiopharo den Helden weiter fest. Das Koch-Phantom stürmt los, wird aber vom Kapitän mit einem Befehl gestoppt.

- Die im Folgenden vom Phantom abgegebenen Laute können mit einer KL- oder IN-Probe, erschwert um 3, oder einem passenden Zauber als Unmuts-Äußerungen verstanden werden.

Die Walküren setzen sich in Richtung Helden, Thiopharo und seinen Gefolgsmann in Bewegung. Ihre Absicht ist unverkennbar aggressiv.

- Bei einem guten Verhältnis zu BaRoA kann ein Spieler sie dazu *überreden* (+3), innezuhalten. Vielleicht glaubt sie noch, dass die Helden das Schiff reparieren wollen. Dann mag die Probe auch nicht erschwert sein. Der Kapitän reagiert unzufrieden und wiederholt seinen Befehl. Doch BaRoA gehorcht nicht. Der Koch stimmt ihr zu. Mit einer KL-/IN-Probe, wieder +3 bzw. einem Zauber, lassen sich die folgenden Äußerungen als Aufruf zur Meuterei verstehen. Die andern Walküren reagieren darauf unsicher. Dies führt dazu, dass sie sich in ohne Magic unverständlichen Diskussionen verfangen und innehalten. Der Kapitän verlangt das Artefakt (das er "Silberkasten" nennt) und sein Glasauge von den Helden.

- Die Helden können auch das Artefakt einsetzen, was sicherlich den erfolgreichsten Weg darstellt, sich des Problems zu erwehren. Wenn die Walküren umdrehen und auf ihren Kapitän zugehen oder innehalten, macht dieser zunächst ein überraschtes, mit Blick auf das Artefakt jedoch an Erkenntnis gewinnendes Gesicht. Auch Thiopharo erkennt die Macht des Kastens. Er lässt die Geisel fallen und bezaubert wieder einen der Helden (spontan), ihm Kasten und Auge zu bringen. Der Held kann sich nicht entziehen. Sobald der Kasten überbracht ist, endet der Bitten-Zauber. Thiopharo befiehlt den Geistern, inne zu halten, ohne zu bemerken, dass sein Zauber schon zu Ende ist. So hat der Held einen Schlag frei, den der Schmuggler nicht parieren kann. Dies erkennt der Held auch vor seinem Schlag. Wenn der Held nicht will, muss er – so vorhanden – gegen *Jähzorn* würfeln (erschwert um 4). Sein Gefolgsmann stürzt sich danach auf den Angreifer.

- Wenn die Helden nur das Auge oder den Kasten und Thiopharo den andern Gegenstand hat, der Schmuggler beide oder die Helden nicht wissen, wie das Ding funktioniert, verlangt der Kapitän Auge und Kasten zurück. Thiopharo nötigt mit seiner Magic einen Helden, ihm das fehlende Teil zu überbringen, während die Geister bereits angreifen (dazu haben die Toten jetzt eine KR). Danach – oder wenn er von vornherein im Besitz beider Dinge ist – setzt er sie zusammen. Der Rest verläuft, wie einen Punkt weiter oben beschrieben: Geister halten an, freier Helden-Angriff (wenn einer ein Teil überbracht hat).

- Der Kapitän kann sowohl sein Auge als auch den Kasten wahrnehmen.

Langsam stellt sich das Schiff schräg. An dieser Stelle – nachdem Thiopharo das Artefakt aktiviert hat und gegebenenfalls angegriffen wurde – ist dies deutlich zu bemerken. Es gibt

einen Stoß, und Artefakt wie Auge entgleiten dem Schmuggler, kullern über Deck und werden vom Kapitän aufgefangen.

- Wieder benötigt jeder Held eine GE-/Akrobatik-Probe, um auf den Beinen zu bleiben. Wenn dies gelingt, gibt Thiopharo, der sich an der Reling festklammert, ein hervorragendes Ziel ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jetzt, wo der Kapitän das Artefakt in seinen durchscheinenden Händen hält und sein Glasauge im Gesicht sitzt, befiehlt er den Großteil der Geister nach unten. Dann wendet er sich an die Helden:

"Die Zeit eurer Störungen geht zu Ende, Fremde. Ihr werdet uns die Verstärkung liefern, die wir brauchen. Im Namen des Imperiums!"

Der Geist, der euch unten angegriffen hat, brabbelt wütend "Körper" und stürzt sich auf den Kapitän. Das Artefakt fällt ins Meer. Der wütende Kapitän schreit: "Verräter!", und während der Geist ihn wirkungslos angreift, bewegt er die Hände und spricht irgendwas aus, das ihr nicht hören könnt. Der aufmüpfige Geist wird durch die Luft geschleudert, und der Kapitän springt dem kleinen Kasten hinterher ins Meer.

Inzwischen steht das Schiff fast senkrecht, als BaRoA wieder an Deck erscheint.

"Wassereinbruch..." sagt sie. Dann schaut sie euch an und fährt fort: "Ihr! Ohne euch würden wir nicht..."

Bevor sie noch etwas sagen kann, drückt eine Welle das Schiff hoch. Ihr, Thiopharo und sein Gefolgsmann habt keinen Halt und fallt allesamt nach unten. BaRoA will euch ergreifen, steht aber einen Finger zu weit entfernt. Mit aufgerissenen Augen schaut sie euch nach. Ihr spürt, wie etwas Festes hinter euch abreißt und mit euch in kühles Nass fällt.

- Es handelt sich bei dem Festen um ein Stück Holz von der hinteren Reling beim Steuerhaus. Wenn die Helden keine überragenden Schwimmer sind, sollten sie sich daran festhalten. Alternativ können sie sich auch daran verfangen.

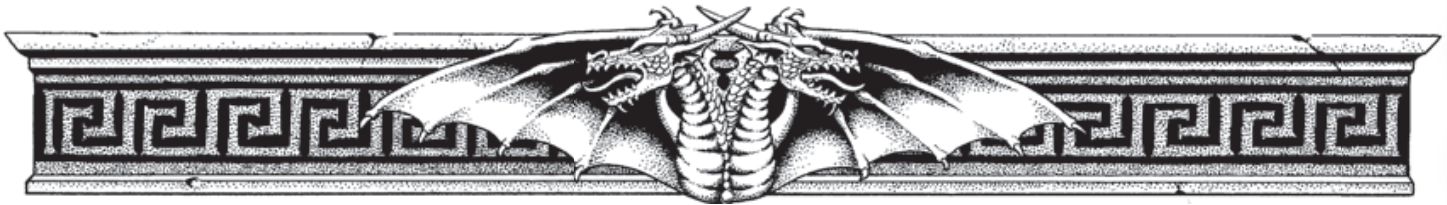
- Bevor die Helden mehr tun können, erfasst das hintere Schaufelrad das Holzstück bzw. in dessen Sog schwimmende Helden und wirbelt sie um 180° herum, so dass sie sich plötzlich auf der andern Seite befinden und dort wenig später auftauchen.

- Wenn Thiopharo noch nicht von den Helden erledigt wurde, klammert er sich an die Reling und versucht, einen Helden mit seiner Machira anzugreifen. Seinen Stab hat er verloren. Die Helden können ihn angreifen. Möglich ist die Verwendung der Expertenregeln aus *Wege des Schwerts* S. 86 für Kampf in schulterhohem Wasser, wenn die Helden obenauf schwimmen oder sich festhalten, mit entsprechenden Aufschlägen für das Wasser und Vollmondlicht von S. 58. Da sich sein Gewand an der Reling verfangen hat, sinkt er als Toter nicht ins Wasser und bleibt an der Reling hängen.

- Sein Gefolgsmann liegt ebenfalls bewusstlos auf der Reling. Er kann der Zeuge sein, den Kassianoris, die Auftraggeberin, haben will.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal überschlägt sich das Silberschiff. Die Welle, die es beim Eintauchen macht, treibt euch zunächst weiter raus, aber eine Strömung erfasst euch und bringt euch samt besonderer Fracht zurück ans Ufer, an den Rand des großen Schiffsfriedhofs, durch den sich jetzt eine verwüstete Schneise zieht. Erschöpft setzt ihr eure Füße auf das feste Land. Mit einem letzten Blick zurück aufs Meer meint ihr, im Licht des Madamals eine nebelhafte Gestalt auf dem Rumpf zu erblicken. Bevor ihr das überprüfen könnt, wird das Schiff jedoch von der glitzernden Weite verschluckt.



Ihr wisst nicht, ob ihr eher erschöpft oder erleichtert seid. Aber als ihr dem toten Thiopharo die Maske vom Gesicht zieht, könnt ihr sein Gesicht klar erkennen. Überrascht reibt ihr euch die Augen: vor euch liegt die Kutscherin Rhysminia, die den Wagen mit dem Riesenrenoster gesteuert hat. Schultern und Hüften sind ausgepolstert, und der Bart fällt, wohl von Meerwasser gelockert, ab. Was für eine Überraschung! Ob die Rhidaman auch so verwundert sein wird? Aber ihr habt mit dem Paddir-Gefolgsmann ja einen Zeugen.

Belohnung und Möglichkeiten zum Anknüpfen

● Wenn die Helden die Nägel an Thiopharo verscherbeln wollten, haben sie jetzt weder die Ware noch diesen Abnehmer. Aber es ist denkbar, dass der Gefolgsmann sich überreden lässt, die Helden zum Versteck zu führen, um sich dort die Schätze des Schmugglers zu sichern. Dies stellt ein neues Abenteuer dar.

● Wenn sie für Kassianoris serra Rhidaman gearbeitet haben, müssen sie Leiche und den Zeugen nun zur Honoratin bringen. Ankommende Passanten können als günstige Träger (ab 5 Ob) angeworben werden. Die Honoratin zeigt sich erfreut, zahlt die Belohnung von 20 Aural – wurde mehr erhandelt (KL-Probe zum Erinnern), folgt der Rest erst nach einer Erinnerung – und bietet den Helden Zimmer für die Nacht an. Gegen die verbliebenen Schmuggler kann sie sicher noch Hilfe gebrauchen. Allerdings ist es möglich, dass die Gesetzesbrecher dann schon Thiopharos Besitz an sich gerissen, ihn verteilt und die Flucht ergriffen haben.

● MoBas Geist ist vielleicht noch in einem Helden. Ein Besuch bei einem Animisten, am besten wohl einem BaLoa, kann Abhilfe schaffen.

● Vergeben Sie 100 bis 150 AP pro Held, je nach Erlebnissen und Einsatz. An Speziellen Erfahrungen empfehlenswert sind *Geschichtswissen*, *Magiekunde*, *Sinnenschärfe*, vielleicht *Holzbearbeitung*, *Liturgiekenntnis*, *Schiffsbau* und *Selbstbeherrschung* und auf einen häufig während des Abenteuers eingesetzten Zauber empfehlenswert. Einige Spezialisierungen auf Geschichte der Seefahrt, Geisteswesen/Sphärologie für Magiekunde oder einen Sinn für Sinnenschärfe können möglicherweise zu halben Kosten erworben werden.

Anhänge

Die Eigenheiten von Totenwesen

Geister haben – jedenfalls nach einiger Zeit in diesem Zustand – nur noch rudimentäre Erinnerungen an ihr Leben, Genien und Archonten dagegen ein gutes Gedächtnis. Insbesondere Erstgenannte haben ohne die Fähigkeit Geistersprache Probleme, mit Sterbenden zu kommunizieren. Kommunikationszauber sind in dieser Angelegenheit daher nützlich. Außerdem sind sie an einen Ort, Gegenstand oder gar eine Person gebunden und können sich nicht mehr als 1 Meile davon entfernen; auf dem Schiff ist dies das Artefakt (auch für Genien/Archonten). Dessen Zerstörung befreit die Totenwesen allerdings nicht vom ihrem diesseitigem Dasein.

Durch ihre Immunität gegen profanen Schaden und elementare Schadenszauber (Geisterpanzer mit MR-Aufschlag gegen andere Schadenszauber) lassen sie sich von gewöhnlichen Waffen und Schaden der inneren Quellen nichts anhaben, und wegen ihrer Unsichtbarkeit gilt im Kampf gegen sie AT +6/PA +6 für Gegner – wenn sie unsichtbar sind. Andererseits sind sie der Macht der Totengötter gegenüber verwundbar. Durch Präsenz erscheinen sie wieder, selbst wenn sie mit gewaltsamen Mitteln vernichtet werden, wenn auch nach jeder Vernichtung mit permanent 1/10 weniger LeP. Bei der III. Stufe dauert es nur bis zum Ablauf einer Stunde, bevor sie wieder auftauchen. Mit Astralsinn sehen sie Magie, mit Lebenssinn Lebewesen.

Totenwesen besitzen folgende Fähigkeiten (vgl. *MyMa* 67 ff.):



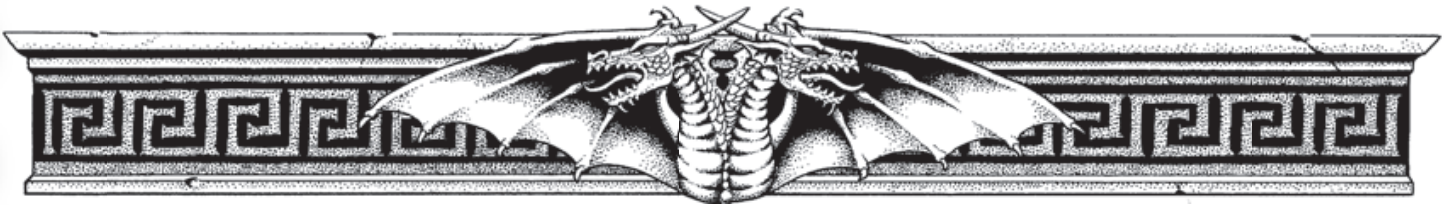
Astralsinn 14, *Formlosigkeit I*, *Gebunden (Geister)*, *Geisterfluch*, *Geisterpanzer*, *Geistersprache (automatisch bei Genien und Archonten)*, *Immunität gegen elementare Schadenszauber*, *Immunität gegen profane Waffen*, *Immunität gegen Gifte und Krankheiten*, *Körperlosigkeit I*, *Präsenz I (nur Geister)**, *Unsichtbarkeit II*, *Verwundbarkeit (Totengötter)*.

* Zur Erinnerung: das Artefakt auf dem Schiff verleiht den Totenwesen, die dort ums Leben kommen, Präsenz III.

Die Geschichte des Silberschiffs

Das Schiff wurde vor Jahrhunderten fertig gestellt und diente vor allem der Jagd auf Schmuggler und Piraten. Es befuhr dabei in der Regel die Galeerenbucht. Schließlich konnte der letzte Kapitän seinen vorgesetzten Nautokraten überreden, das Schiff auf eine Mission über die Hochsee zu schicken. Dafür wurde es mit dem Artefakt ausgestattet, das Verstorbene als Geister zurückhält. Ein Sturm beschädigte das Schiff, so dass es nicht rechtzeitig ankam. Auf dem Rückweg wollte der Koch, dass sie wegen der Schäden an Land gehen, aber der Kapitän lehnte ab. Daraufhin zettelte der Koch eine Meuterei an. Der Kapitän landete dabei unter Arrest, konnte jedoch einige Matrosen auf seine Seite ziehen, freikommen und schließlich wieder die Kontrolle übernehmen. Allerdings hatten die Kämpfe einem Großteil der Besatzung das Leben gekostet.

Der Koch starb zwar, kam jedoch als Geist zurück. Er tötete wiederum den Kapitän, der als Geist jedoch unbeirrt den Kurs fortsetzen ließ. Wieder in Balan Mayek, wurden zwar die Belagerungswaffen entfernt, das Schiff selbst aber nicht angerührt. Vielleicht sollte es für neue Einsätze überholt werden, aber am Ende vergaß die Führung es genauso, wie den Rest der Wracks. Die Geister haben es immer wieder selbst repariert und geschützt.



Dramatis Personae

Kassiandoris serra Rhidaman

Als Honoratin mit rauher Stimme kümmert sich Kassiandoris insbesondere um die Wahrung einiger rhidamanischer Monopole in Mayenios. Das Wichtigste ist sicher das Zucker-Monopol. Seit einigen Jahren macht ihr jedoch ein Schmugglerring in größerem Umfang Konkurrenz. Für eine streng auf die eigenen Privilegien und Rechte bedachte Frau ihres Ranges ist dies unzumutbar. Da sich frühere Ansätze als wenig erfolgreich erwiesen, sucht sie jetzt nach dem Kopf der Schmuggler, um diesen auszuschalten. Neben diesem Ziel legt sie gewissen Wert auf Manieren – zumindest bei Gesellschaft, nicht bei jenen, die Thiopharo ein Ende setzen sollen. Sie selbst kämpft nur im äußersten Notfall und trainiert wenig, isst aber kaum was, wodurch sie recht mager wirkt.

Größe: 1,70 Schritt *Haar:* fast militärisch kurz, dunkelbraun
Hautfarbe: hellbraun *Augen:* mittelbraun
Gewicht: 60 Okul
Kleidung: gehobene Tuniken mit Calar/Macalar, meist in gold und blau

MoBa der Getigerte

Dieser Amaunir schlug sich einst als Taschendieb durch, ist mittlerweile aber Mitglied des Schmugglerrings. Durch Geschick (auch im Lügen) und Glück stieg er dabei immer weiter auf, wurde jedoch nie die rechte Hand (oder Klaue) von Thiopharo. Dies kränkte ihn, sodass er sich überreden ließ, bei einem Putschversuch mitzumachen. Dieser scheiterte; während die Mitverschwörer umkamen, gelang MoBa allerdings unerkannt die Flucht. Er meldete sich freiwillig, das Gegenmittel zu beschaffen, um sein Mitwirken am Putsch zu vertuschen und das seltene Moos dann gewinnbringend zu verkaufen. Er überzeugte seine Kollegin Shirsesh, gestern gemeinsam das Silberschiff zu erkunden. Wieder einmal entkam er allein. Jetzt überlegt er fieberhaft, wie es weitergeht, und ist daher angeblich den neugierigen Helden und in Wahrheit sich selbst behilflich.

Später, als Geist, besitzt er einen Kontrollwert von 9.

Größe: 1,60 Schritt *Fell:* kurz, grau mit schwarzen Tigerstreifen
Augen: grün *Gewicht:* 50 Okul
Eigenschaften: MU 11 KL 10 IN 13 CH 11 FF 10
 GE 15 KO 13 KK 12
 LeP: 33 AuP: 31 MR. 4 AT-Basis: 8 PA-Basis: 8 FK-Basis: 7
 GS: 9 INI-Basis: 10+W6

Vorteile: Dämmerungssicht, Herausragende Balance, Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP(A), Biss 1W+1 TP), Natürlicher RS (1), Schnurren (4), Zus. Gliedmaßen (Balance-Schwanz)

Nachteile: Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Raumangst 3, Neugier 5, Krankhafte Reinlichkeit 4, Unstet

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I/II (14), Finte

Herausragende Talente: Hiebaffen 7 (14/9), Raufen 8 (14/10); Sinnen-schärfe 7; Überreden 10; Taschendiebstahl 12; Schlösser knacken 10

Kleidung: offene Weste in braun mit grauen Flecken und weite ockerfarbene Hose

Waffen: Fackel (1W+1W Feuerschaden, TP/KK 11/5, BF 8, INI -2, -2/-3, DK HN), Beil (1W+3, 10/4, 2, -1, 0/-2, N)

Taktik: Wenn MoBa kämpft, dann idealerweise nur, solange er insgesamt nicht mehr als 8 LeP verliert oder eine Wunde

erleidet. Dabei weicht er aus und greift gern auf Finten zurück. Am liebsten nutzt er jedoch sein Überreden(Lügen)-Talent, kombiniert mit Schnurren, um aggressive Gegner zu beruhigen.

Die Besatzung

Im Lauf der Jahrhunderte reduzierten Eindringlinge die Mannschaft auf nur noch sieben Mitglieder: 1 Phantom, 5 Walküren und 1 Totenmeister. Mit Ausnahme des Phantoms neigen sie dazu, Feinden als sichtbare Gegner gegenüber zu treten. Immerhin fühlen sie sich als Vertreter imperialer Ansprüche und Gesetze, denen Zivilisten Respekt entgegenbringen sollen. Hinzu kommt noch die erst seit kurzem verstorbene Shirsesh als Poltergeist.



Der Koch (Phantom, Totenwesen-Geist)

Wie alle seiner Art trachtet er danach, mit genügend LeP (500) vorübergehend einen neuen Körper zu erhalten. Als Geist hat er nur noch wenige Erinnerungen. Er hasst den Kapitän, beugt sich ihm jedoch und wird, solange er den Befehlen folgt, geduldet.

INI 2+1W6 PA 10 LeP 35 RS 6
 Angriff: DK HN AT 15 TP 1W6 SP GS 10 MR 12

Besondere Kampfregeln und Manöver: Gezielter Angriff. Gelingt dem Geist eine unparierte, glückliche AT, umhüllt er das Opfer und entzieht diesem sogleich 1W20 LeP. Danach muss dem Opfer eine MU-Probe +10 gelingen, will es nicht panisch davon laufen.

Besondere Eigenschaften: Schaden auf belebte Materie, Lebensraub (Hälfte aller angerichteten SP)

Taktik: Seiner Unsichtbarkeit wegen ist das Phantom nicht gut zu bekämpfen.

BaRoa, die Maschinistin (Walküre)

BaRoa war in ihrem Leben eine begabte Technikerin. Als Kind armer Eltern trat sie den Myriaden bei, wo ihre Talente entdeckt und gefördert wurden, bis sie auf dem Silberschiff den Posten der obersten Mechanikerin einnahm. Sie verlor einen Arm bei der Koch-Meuterei – und dadurch wenig später ihr Leben. Schäden am Schiff mag sie überhaupt nicht, und gegen Beschädigungen geht sie notfalls rigoros vor: sei es die aufgebroschene Aufbau-Tür oder Nägel-Entfernen.



Werte für alle 5 Walküren (Totengeist-Genien)

INI 18+W6 PA 14 LeP 50 RS 5
 Geisterwaffe: DK HN AT 16 TP 2W6+2 GS 8 MR 10
Besondere KampfregeIn/-manöver: Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Wuchtschlag

Besondere Eigenschaften: Schaden gegen belebte Materie, Schreckgestalt I*
Taktik: Sie bevorzugen die geschickte Kombination aus Meisterparaden + Wuchtschlägen/Finten/Gezielten Stichen. Pardon wird Eindringlingen üblicherweise nicht gewährt, doch kann es gut sein, dass sich eine Walküre nach ein paar KR zurückzieht – in der Hoffnung, den Eindringling zu vertreiben, um unsichtbar Rundgänge an Bord fortzuführen oder draußen auf dem Friedhof nach Ersatzteilen zu suchen.

* Beim Anblick der teils mit schrecklichen Wunden verunstalteten Wesen ist eine MU-Probe +5 (Totenangst nicht vergessen) nötig. Beim Misslingen wird mit 1W6 der Malus auf MU, KL, CH, FF (abgeleitete Werte nicht neu berechnen), AT, PA, FK und INI-Basis bestimmt. Fern des Wesens baut sich je halbe Stunde (6 SR) 1 Punkt des Malus ab.

Der Kapitän (Totenmeister, Totenwesen-Archon)

Als letzter Befehlshaber des Schiffs versucht der Kapitän noch immer, seine Mannschaft zusammen zu halten. Dies ist ihm bisher gelungen. Allerdings hat er auf andere Verstorbene an Bord – zumindest eine Zeit lang – nur begrenzten Einfluss. Nichts desto trotz beschloss er, bei Gelegenheit mutige Leute als Verstärkung anzunehmen. Im Leben war er Ennandu-Optimat, und so hat er sich die magischen Fähigkeiten eines Schiffsmagiers mit Macht über den Wind erhalten.

Das Glasauge, das den Kasten steuert, fiel bei seinem Tod heraus. Sein Nautokrat (Admiral) nötigte ihn, es nicht mehr einzusetzen, bis er gegen eine große Gefahr gesandt würde. Dies ist natürlich nie passiert. So läuft er heute nur noch mit einem Auge als schwarz-weißer, leicht durchscheinender Umriss herum.

INI 22+1W6 PA 12 LeP 60 AsP 120 RS 10 GS 10 MR 20
 MU 15 KL 14 IN 15 CH 12

Besondere KampfregeIn/-manöver: passend zur Profession Luftessenz und weitere möglich

Talente: Manifestationsstärke 16

Taktik: Vor allem setzt er seine Untergebenen ein, um deren Loyalität zu testen. Er selbst mischt sich (in diesem Abenteuer) kaum ein.

Shirsesh, der Poltergeist (Totenwesen-Geist)

Die Pardirfrau, die MoBa bei seiner ersten Erkundung des Schiffs begleitete (und die das Schiff beschädigte), wurde von den Geistern, die sie für Gerichte hielt, erschlagen. Nun geht sie als Poltergeist umher und hat schon die Hälfte ihrer Erinnerungen verloren. Ihre Äußerungen sind (ohne Kommunikations-Magie) unverständlich. Sie ist an ihren Federumhang gebunden (das kann sie aber nicht sagen), von dem sie sich höchstens eine Meile entfernen darf. Dessen Zerstörung lässt sie ins Jenseits übergehen. Sie ist nicht in der Lage, ihre Unsichtbarkeit von selbst aufzuheben. Sollte dies einem Helden gelingen, sieht er eine 1,90 Schritt große, schemenhafte Pardir mit halb abgehacktem Schwanz, aufgerissener Nase und vielen kleinen Wunden am Torso. Wegen ihrer enormen KK (50 Punkte) hält ihr kaum ein Gegenstand lange stand. Direkt kann sie dafür keinem Lebewesen schaden.

INI 12+W6 PA 0 LeP 40 RS 8
 Poltern: DK HNS AT 10 TP 3W6+6 Strukturschaden
 GS 8 MR 5

Besondere Eigenschaften: Gebunden, Geistermanifestation (4), Gegenstände beleben, Schaden gegen unbelebte Materie, Schreckgestalt II* (nur wenn sichtbar)

Talente: Manifestationsstärke 4

* MU-Probe für jede Aktion gegen das Wesen, ansonsten Rückzug. Ansonsten siehe Schreckgestalt I oben (unter Walküren) mit Malus von 4 auf die Probe.

Thiopharo e Asrapana

Dass "der" Anführer wirklich aus der Stadt kommt, bei deren Betreten jeder in Flammen aufgeht, darf bezweifelt werden. Dass er über magische Kräfte verfügt, ist nur wenigen bekannt – zumindest unter den Lebenden. Sein Talent auf diesem Gebiet liegt vor allem im Bereich der Illusion und Manipulation. Die Art seiner Ausbildung ist unbekannt. Wahrscheinlich zählt Thiopharo zu denen, die von einem Optimaten von zu niedrigem Weihegrad sind und damit "illegal" ausgebildet wurden und daher niemals einen Platz in einem der traditionsbewussten Häuser beanspruchen können. (Siehe **MyMa 179**)

An Bord benutzt er seine Techniken vor allem, um MoBa und Helden zu "bitten", ihm die Nägel/das Artefakt auszuhändigen. Denn schließlich will er trotz des Gifts *Zeitwind*, mit dem er beim erfolglosen Putsch vergiftet wurde, seinen Posten nicht räumen. Die Spuren der Substanz sind in der mageren Gestalt mit Glatze sichtbar (und betreffen auch LeP und AsP). Da ihm die Zeit wegläuft, muss er sich jetzt mit wenigen Getreuen auf das Schiff begeben, von dem er weiß, dass es verflucht ist. Aber irgendwie hat er es geschafft, die Waffen mit einem Segen des Nereton ausstatten zu lassen.

In Wahrheit ist "er" eine sie: die Kutscherin Rhysminia, die Kassandoris' Riesenrenoster transportierte. Durch den Zauber *Verhülltes Gesicht* (**MyMa 47**) der auf einer schlichten Maske liegt, einen angeklebten Bart, sowie Schulter- und Hüftpolster verbirgt Thiopharo dies jedoch. Dies ist allerdings weder dem Kutscher-Zirkel noch ihrer Bande klar. Anderen Wesen gegenüber fühlt sie sich deswegen auch überlegen.

Größe: 1,85 Schritt **Haar:** Glatze (beide Identitäten), Spitzbart, braun
Hautfarbe: braun **Augen:** schwarz **Gewicht:** 70 Okul
Eigenschaften: MU 13 KL 14 IN 15 CH 15 FF 10
 GE 12 KO 12 KK 10

LeP: 26 AsP: 30 AuP: 27 MR: 7

AT-Basis: 7 PA-Basis: 7 FK-Basis: 7 GS: 8 INI-Basis: 10+W6

Vor- und Nachteile: Vollzauberer; Arroganz 5

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Brigantin); Kraftfokus (beim Zaubern 1 AsP weniger), Zauberspeicher

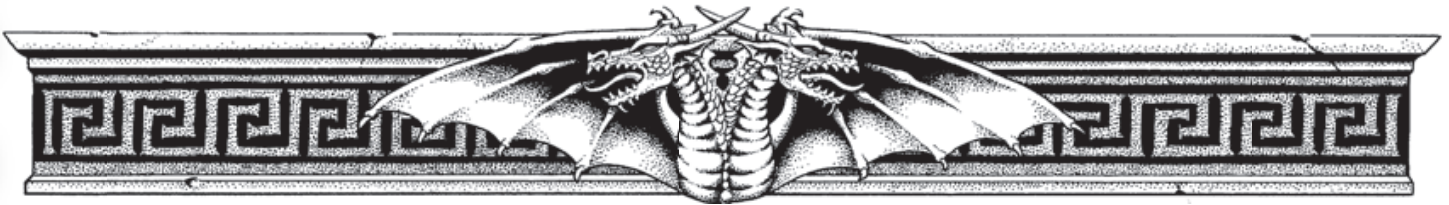
Zauber: Instruktionen: Illusion, Kontrolle über Element, Kontrolle über Gefühle, Kontrolle über Wesen (Menschen/Amaunir), Verhüllung; Spontanzauber Zauberdauer IV, Zielobjekte II, Reichweite III, Wirkungsdauer I, Struktur II, Spontanzauberei (Instruktion)

Zauberfertigkeiten: E: Luft 15, E: Erfolg 10, E: Humus 5; Formeln: Kurzer Befehl (Q6), Respektsperson (Q5), Scheinexplosion (Q6), Verhülltes Gesicht (Q7), Unsichtbarkeits- und Sprungzauber, weitere möglich
Herausragende Talente: Dolche 5 (11/8), Raufen 4 (10/8), Stäbe 6 (9/11); Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 6; Schauspielerei 7, Überreden 9; Ritualkenntnis (Optimatik) 11

Kleidung: graue Tunika, versteckte Brigantin-Rüstung in Form einer Weste und einfache Hose

Rüstung: Brigantin mit Stahlplatten (RS 4, BE 3, auf 2 gesenkt; im Zonen-System: 0/4/4/4/0/0/0/2*)

Waffen: Machira (Dolche/Schwerter, 12/4, 1W+3, WM 0/-2, DK HN), Zauberstab (Stäbe, 12/4, 1W+1, INI +1, 0/0, NS, belegt mit Kraftfokus und Zauberspeicher**)



Taktik: Seine Gefolgsleute, kämpfen in der Regel für ihn. Er benutzt die Schein-Explosion als gespeicherten Zauber und greift auch sonst für seine stellare Magie gern auf den Stab zurück. Wind-Magie improvisiert er lieber.

* Kopf/Brust/Rücken/Bauch/Linker Arm/Rechter Arm/Linkes Bein/Rechtes Bein/Gesamt

** Gefüllt mit 3x Kurzer Befehl (gegen MR 7), Scheinexplosion (RD 11) und evtl. Respektsperson (6 ZfP*, gegen MR 6). Zum Auslösen ist eine Aktivierungs-Probe auf MU/IN/KL+noch gespeicherte Zauber+Struktur des auszulösenden Zaubers-RkW nötig. Dies dauert 1 Aktion, dann wird der Zauber ausgelöst. Sie können an den vier Stellen des Einsatzes aber auch auf die (riskante) Probe verzichten, um nicht zu scheitern.

Scheinexplosion

Quelle/Dienst: Luft/Illusion

Bedingungen: 1 Stunde, 3x ZfW Wesen, 7 Schritt, augenblicklich (n), sehr schwer

Probe: +8

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Gaukelt einen Feuerball vor, der in der Zielzone einschlägt, explodiert und so aussieht und klingt wie ein echter. Die imaginären TP betragen 2W6+12, die RD 7+ZfP*/2.

Thiopharos Schläger

Unter seinen Gefolgsleuten hat Thiopharo natürlich auch einige nicht zimperliche Schläger. Der Einzige, der ihn bis zum Schluss begleitet, ist ein nackter Pardir mit folgenden Werten:

Größe: 2 Schritt

Fell: schwarz, mit goldgelben, kurzen Längsstreifen

Augen: schwarzbraun mit Messing-Schimmer

Gewicht: 80 Okul

INI 12+W6 **LeP** 38 **AuP** 40 **MR** 4

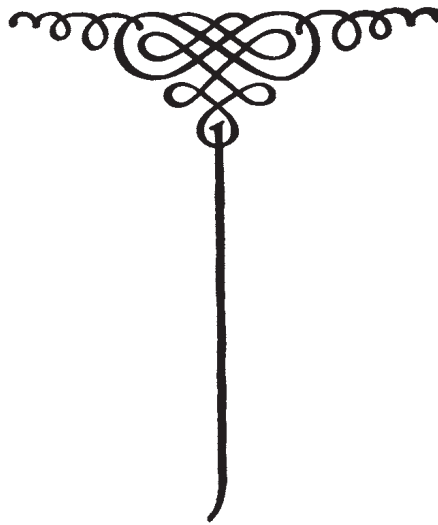
Beil: AT 14 **PA** 9 **TP** 1W+4 (TP/KK) **BF** 2 **INI** -1 **DK** N

Klaue (Raufen): AT 13 **PA** 8 **TP** 1W+2 TP/TP(A) **DK** H

Vor- und Nachteile: Balance-Schwanz, Nachtsicht, Gefahreninstinkt 4, Herausragende Balance, Natürl. Waffen (Klauen, Biss 1W+4 TP), Natürl. RS (1); Bluttausch, Leben im Jetzt, Neugier 6

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I/II, Finte, Waffenlose Manöver Biss und Schwanzschlag, Wuchtschlag

Taktik: Der Pardir setzt zunächst sein (Totengott) geweihtes Beil ein, nach dem Verlust Klaue und Gebiss. Angriffen weicht er lieber aus, als sie zu parieren. Im Bluttausch wird er ungemütlich. Ansonsten bleibt er bei Thiopharo.



MYRADOR

GRUPPENABENTEUER

Myranor, das Gldenland – eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer: Aus urtmlicher Wildnis und auf den Ruinen von Jahrtausenden erheben sich titanische Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein stndiger Begleiter ist. Im Meer und in den Wolken kmpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen mit katzen gestaltigen Amanaunir und geschuppten Shingwa, whrend hinter meilenhohen Gebirgswllen unsichtbare Mchte darauf lauern, ganze Lnder zu verschlingen, und die zaubermchtigen Nachkommen der Grnder des Imperiums in ihren Sommerpalsten dem Lebensgenuss frnen.

Werden Sie als Held in den Liedern der Legenden­snger unsterblich, bergen Sie Schtze aus verlassen­en Stdten, entrtseln Sie das Mysterium um den Untergang der Alten oder bieten Sie den Tyrannen der Grenzreiche Paroli.

Die Wege zum Ziel sind vielfltig und gefhrlich, und nur der Spielleiter wei, welche Abenteuer und Herausforderungen auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glck sind gefordert, um erfolgreich aus diesen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativitt, Ihr Wille*, eine phantastische Welt zu erleben und zu gestalten!

VERWUNSCHENE SEELEN

Die Magie ist ein prgendes Element des myranischen Lebens und reich an den unterschiedlichsten Aspekten, die mal leicht und vergnglich, mal dster und unheimlich scheinen knnen.

Drei Abenteuer fr beginnende und erfahrene Abenteurer befassen sich mit magischen Herausforderungen und wie man ihrer Herr werden kann – oder beim Versuch scheitern:

Der verschollene Codex: Eine junge E Levin ist in eine beraus missliche Lage geraten, in der ihr nur die Helden helfen knnen. Doch der Diebstahl eines Zauberbuches ist nur die Spitze des Eisberges; und vielfltige Intrigen fhren die Abenteuer buchstblich in die Tiefen der Unterwelt der gewaltigen Metropole Balan Cantara.

Der Hain von Aramisiun: Wenn der Umgang mit den jenseitigen Mchten erst einmal die Krfte des Krpers verzehrt hat, gibt es nur noch wenig, was helfen kann – doch auf einer gefahrvollen Reise durch die Wildnis Era'Sumus sollen die Helden ein Heilmittel beschaffen, das nur in einem einzelnen Nymphenhain gedeiht.

Das Silberschiff: Im uralten Kriegshafen der Stadt Balan Mayek liegt die imperiale Flotte und wartet auf neuerliche Einstze, die wohl niemals mehr kommen werden. Doch wenn das Gercht umgeht, auf einem Schiff seien noch Kostbarkeiten zu finden, lockt das allerlei Schatzsucher an und strt sogar die Geister vergangener Zeiten aus ihrem unruhigen Schlaf auf.

ABENTEUER M10

SPIELER: 1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITT (MEISTER/SPIELER): mittel / mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN): Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Magie

Zum Spielen dieses Abenteuers wird der Gebrauch des Regelbuches *Myranische Magie* empfohlen.



**UHRWERK
VERLAG**

Das Schwarze Auge