



ULI LINDNER (RED.)

VIER MYRANOR-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3-5 ERFAHRENE BIS EXPERTEN-HELDEN

JÄGER und BEÜTE

M15
ERFAHREN



Das Schwarze Auge

MYRADOR

KAMPAGNENBAND

JÄGER und BEÜTE



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG

**MYRANOR:
Jäger und Beute**

Umschlagillustration
Alan Lathwell

Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Eva Dünzinger, Florian Stitz

Karten und Pläne
Markus Holzum

Lektorat
Christian Bender, Nicole Heinrichs,
Peter Horstmann, Adrian Praetorius

Gesamtredaktion
Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright © 2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE
sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.



Jäger und Beute

Eine myranische Abenteuer-Anthologie
mit vier Abenteuern für 3-6
erfahrene bis Experten-Helden

Redaktion:

Uli Lindner

Autoren:

Matthias Freund, Tilman Hakenberg,
Lena Kalupner, Matthias Klahn,
Mháire Stritter, Fabian Talkenberg



Inhalt

Vorwort	5
Der Korallengarten	6
Panthyrza – die Stadt und der Leuchtturm	6
Die zwei Familien	12
In die Wogen	18
Die Hippocampir von Panthyrza	19
Die Räume im Korallengarten	24
Das Rennen zum Turm	32
Epilog	33
Albtraum des Todes	34
Das Abenteuer	34
Zu Stein erstarrt	35
Auf der Jagd in Arx Malarios	40
Auf der Suche nach dem Tod	52
Anhang	56
Die Herrin des Waldes	58
Das Abenteuer	58
In Daranel	59
Die Reise	61
Die Nebelschlucht	62
Die Mine	71
Epilog	78
Anhänge	78
Steppenherrscher	81
Das Abenteuer	81
Jagdfieber	82
Die Steppe der Wandernden Schatten	84
Ein Monstrum zu bändigen	94
Anhang	102
Kopiervorlagen	106



Vorwort

Abscheuliche Kreaturen und mächtige Monster bewohnen die myranische Wildnis, können aber immer wieder in der Nähe der imperialen Städte angetroffen werden. Meist sind die Menschen und anderen kulturschaffenden Völker Myranors die Jäger, können aber auch schnell zur Beute werden. Dieser Band beinhaltet vier Abenteuer, in denen eine Heldengruppe auf jeweils ein Monster aus der Spielhilfe *Codex Monstrorum* trifft – und sich dabei gänzlich unterschiedlich mit der Kreatur auseinandersetzen muss.

In **Der Korallengarten** von Mháire Stritter gilt es in den Hort eines jungen Gischtwurms einzudringen und von dort ein magisches Artefakt zu bergen, das von dem Wasserdrachen kürzlich aus der Küstenstadt Panthyrza irgendwo im südlichen Imperium geraubt wurde. Dabei führt der Weg der Helden unter Wasser in eine verwüste Siedlung der Hippocampir, wo neben dem Gischtwurm noch weitere Gefahren, aber auch unerwartete Verbündete, auf die Gruppe warten.

Albtraum des Todes von Matthias Freund und Lena Kalupner führt die Helden in das Armenviertel einer beliebigen imperialen Großstadt, wo eine Albschmeichler-Plage um sich greift. Als schließlich auch noch die Tochter eines Optimaten verschwindet und auch noch ihr Vater versteinert wird, beginnt eine Jagd, die schließlich erst in der alten Kanalisation der Stadt endet.

Die Herrin des Waldes macht den Helden in Fabian Talkenbergs Abenteuer das Leben schwer. Hierbei handelt es sich um ein Han’Kro-Weibchen, das sich in einem abgelegenen Tal in den Bergen Xarxarons ein Nest errichtet hat – leider inmitten der Optrilith-Mine des Auftraggebers der Helden. Als eine Karawane spurlos verschwindet wird die Gruppe also ausgesandt,

um nach dem Rechten zu sehen und muss sich dabei den Kreaturen des Waldes und ihrer Herrin erwehren.

Steppenheerscher von Matthias Klahn und Tilman Hakenberg führt die Helden schließlich aus dem Imperium hinaus und in die Myripen-Steppe der Ban Bargui. Denn aufgrund der Wette zweier Optimaten muss die Gruppe einen leibhaftigen Kyalach, einen Riesentaufendfüßler der Steppen, fangen. Wie sie dabei vorgehen ist weitgehend ihnen überlassen, sie sollten sich jedoch besser mit den Eingeborenen gut stellen, wenn sie bei ihrem Auftrag erfolgreich sein wollen.

Insgesamt bietet diese Anthologie damit eine gesunde Mischung aus Stadt- und Wildnisabenteuern, die dabei auch durch die liebevoll ausgestalteten Schauplätze bestechen. Und vielleicht können wir Sie auch davon überzeugen, dass Monster nicht einfach immer nur für einen raschen Kampf zu gebrauchen sind, sondern sich als Aufhänger für ganze Abenteuer anbieten, in denen Gemetzel und Blutvergießen nicht immer den Mittelpunkt bilden.

Uli Lindner, Köln im November 2010

Abkürzungsverzeichnis

Folgende Abkürzungen für weitere Publikationen werden in den einzelnen Abenteuern benutzt:

WdS	Wege des Schwerts
MyGö	Myranische Götter
MyMa	Myranische Magie



Der Korallengarten

von Mháire Stritter

Stichworte zum Abenteuer: Unterwasser-Abenteuer, Kampf gegen einen Gischtwurm, Interaktion mit Hippocampir

Ort: Panthyrssa (beliebig in einem südlichen Horasiat platzierbar)

Zeit: beliebig

Helden: praktisch alles außer fliegenden Helden; maritime Helden besonders geeignet

Erfahrung: erfahren

Komplexität: *Spieler:* mittel *Meister:* mittel

In diesem Abenteuer werden die Helden von einer Küstenstadt um Hilfe gebeten: Nach einem Streit unter führenden Familien ist der für das Überleben der Stadt immens wichtige magische Stein aus dem örtlichen Leuchtturm gestohlen worden. Dabei hat ein junger Gischtwurm das Artefakt an sich genommen und sich in einer nahen Hippocampir-Siedlung eingenistet. Da die Seepferdchen-Menschen den Landbewohnern die Schuld geben, verweigern sie den Einwohnern der Stadt den Zugang zum Meer. So sind die Helden gefragt, den Stein aus dem Hort des Gischtwurms zu bergen, sich mit den Hippocampir auseinanderzusetzen und eine entscheidende Rolle in den Fehden der mächtigen Familien vor Ort zu spielen.



Der Ort des Geschehens

Die ansonsten eher unbedeutende Küstenstadt Panthyrssa können Sie beliebig in südlicheren Horasiaten ansiedeln, die Zugang zum Meer haben (wie etwa Mayenios, Cantera oder Tharpura). So wie die Situation unter Wasser geschildert ist, handelt es sich um ein tropisches Meer, in das die Helden eintauchen werden. Wollen Sie das Abenteuer in kühleren Regionen verlegen, müssen Sie dementsprechend die Beschreibungen anpassen. Aus einem Regenbogen an Farben und Wundern im Korallengarten wird so schnell ein weit düsteres Abenteuer mit kalten Strömungen und trübem Wasser.

Geeignete Helden

Alle Angehörigen eines Meeresvolkes wie Loualil oder Risso können hier glänzen und ihre Stärken ausspielen. Für viele Katzenartige ist sicherlich der Ausflug ins Meer nicht besonders einladend, während er für Ashariel unsinnig erscheint. Ansonsten können praktisch alle Rassen am Tauchgang teilnehmen; wollen Sie jedoch das Abenteuer in nicht-tropische Gewässer verlegen, stellt die Temperatur wiederum ein Problem für Echsische dar.

Anreise

Panthyrssa ist am leichtesten über den Seeweg erreichbar und bietet sich als Zwischenstation auf einer Schiffsreise der Helden an. Allerdings könnten diese auch über Land einen Abstecher zu der Stadt gemacht haben, die in der Region für ihre Perlen und feinen Stoffe bekannt ist.

Panthyrssa – die Stadt und der Leuchtturm

Zu dem Zeitpunkt, an dem die Helden Panthyrssa erreichen, bangt die gesamte Stadt um ihre lukrativen Verträge mit dem Haus Rhidaman und den größeren Hafenstädten der Region. Die Einwohner sind verpflichtet, in den gefährlichen Untiefen vor der Küste einen Leuchtturm zu betreiben, der alle Schiffe vor den Riffen und Sandbänken warnen soll. Seit mehreren Tagen ist jedoch die Lichtquelle des Turms verschwunden und man behilft sich mit Feuer und Spiegeln, die allerdings nicht dieselbe Helligkeit erreichen können. Bislang kam es zu keinen großen Unfällen, aber die Situation scheint unlösbar und ein großer Handelskonvoi wird erwartet. Somit hält jeder Ausschau nach geeigneten Personen, um das Problem zu beheben.

Stimmung in der Stadt

Normalerweise ist Panthyrssa immer aktiv, im Hafen legen täglich die Fischer an und regelmäßig machen größere Handelsflotten Halt, um ihren Proviant aufzufrischen. Ohne den Zugang zum Meer sind fast alle täglichen Arbeiten zum Er-

liegen gekommen und die Menschen warten unruhig darauf, dass der Alltag weitergeht. Viele Hafenarbeiter und Fischer wissen nichts anderes mit sich anzufangen, als in den Schänken ihr Ersparnis auszugeben und düstere Prophezeiungen über das Schicksal der Stadt auszutauschen. Abgesehen von den Wirten ist daher kaum jemand gut gelaunt und die Anspannung der Bürger scheint fast fühlbar über der Stadt zu liegen.

Speziell im Hafen selber ist die Zukunftsangst deutlich spürbar; Schauerleute und Jugendliche, die normalerweise den Fischern aushelfen, lagern in Gruppen um unverladene Waren und vertreiben sich die Zeit mit Würfelspielen und Ausflügen zu den Wellenbrechern, von denen aus man immer wieder die Hippocampir sehen kann, die im Wasser außerhalb des Hafens patrouillieren.

Vermitteln Sie Ihren Spielern, dass etwas mit der Stadt absolut nicht stimmt und die Bevölkerung mutlos und ängstlich zurückgelassen hat.

Hintergrund

Panthyrsa ist zu klein, um einen Honoraten oder gar Optimalen als Statthalter zu besitzen. Stattdessen gibt es die seit Jahrhunderten bestehende Tradition, dass die Nachkommen der ersten Leuchtturmwächter die Stadt verwalten und als Symbol ihres Amtes als einzige die Schlüssel zu dem Bauwerk besitzen. In enger Zusammenarbeit mit dem örtlichen Schrein des Chrysir und den Hafenmeistern hat so eine Familie ungestört schalten und walten können, so lange sie die korrekten Steuern an den Trodinar der Provinz abgeführt hat.

Die Nachkommen der Leuchtturmwächter haben sich jedoch inzwischen in mehrere Familien aufgespalten, die sich regelmäßig über ihre Abstammung streiten und alle behaupten, vom erbberechtigten Sohn des ersten Wächters abzustammen und somit Anspruch auf die Würde des Statthalters zu haben. Die zwei wichtigsten Familien – die *Samenen* und die *Merunen* – haben diesen Streit jedoch eskalieren lassen (zu den Familien und ihren namentlichen Eigenheiten siehe auch Seite 12). Nach Straßenschlägereien zwischen angeheuerten Truppen, Bestechungsversuchen im Chrysir-Schrein und wüsten Verleumdungen und Lügenkampagnen bei Kapitänen zu Besuch und höhergestellten Beamten in der Verwaltung der Provinz haben nun die Merunen beschlossen, direkt nach dem Symbol der Macht zu greifen. In einer schlecht organisierten Aktion brachen mehrere Söldlinge in den Leuchtturm ein, entwendeten den magischen Stein und entkamen in einem Boot. Die Gelegenheit ließ sich jedoch ein junger Gischtwurm nicht entgehen, der schon seit einigen Tagen den Leuchtturm umkreiste und dessen Licht bewunderte. Mit einem raschen Angriff zerschmetterte er das Boot, ertränkte beinahe die Insassen und nahm den Stein problemlos an sich.

Höchst zufrieden zog der Drache in eine nahe Höhle ein, um dort mit dem Stein seinen Hort zu begründen, und zerstörte dabei große Teile einer Hippocampir-Siedlung. Die Anlage aus verschlungenen Gängen und größtenteils unter Wasser liegenden Räumen ist seither für ihre Erbauer kaum noch zu betreten und schwer beschädigt. Diese Meeresbewohner, deren Erscheinung an Seepferdchen erinnert, leben seit Existenz der Stadt in den Riffen und Untiefen und sind sowohl letzte Rettung für Schiffbrüchige, falls doch mal ein Unfall passiert, als auch Schatztaucher nach gesunkenen Schiffen. Lange blieb so eine freundschaftliche Beziehung bestehen, die erst mit zunehmendem Streit der Leuchtturmwächter untereinander zu leiden begann. Mehrere Versuche, die Hippocampir gegen Rivalen einzusetzen, haben die eher friedlichen Meeresbewohner verärgert und die Ankunft des Gischtwurms hat sie nun endgültig gegen die Landbewohner aufgebracht. Sie machen die streitenden Familien für den Angriff auf ihre Siedlung verantwortlich und

blockieren seither die Küste. Nur fremde Schiffe dürfen den Hafen anlaufen und wieder verlassen, die Bewohner der Stadt dürfen im Meer nicht einmal schwimmen, ohne plötzlich von wütenden und bewaffneten Hippocampir umringt zu werden. Somit können allein Fremde in die zerstörte Siedlung abtauchen und sich auf die Suche nach dem Hort des Gischtwurms machen. Beide entscheidenden Familien bieten dafür reiche

Belohnung und hoffen, durch Rückgewinnung des magischen Steins die Position des Statthalters sichern oder endlich erlangen zu können.

Die Wahrheit über den Zwischenfall

Zwei Tage vor Ankunft der Helden kam es zum Diebstahl. Im Auftrag von Epanius Merusolus (siehe Seite 15) hat ein mindereres Mitglied einer mächtigen Familie, Altharonus Merufanos, zusammen mit zwei weiteren angeheuerten Taugenichtsen namens Mercastius und Phorsinus, im frühen Morgen ein Boot zum Leuchtturm gerudert. Mit einem gefälschten Schlüssel drangen sie in das Gebäude ein, wickelten oben den leuchtenden Stein in ein Tuch und entkamen in ihrem Boot wieder. Da sie vergaßen, Hinweise auf andere Täter zu hinterlassen,

kehrten sie auf halbem Weg zu einem Versteck nahe der Stadt wieder zurück. Zu diesem Zeitpunkt war der Drache jedoch auf den magischen Stein aufmerksam geworden, den er ohnehin schon seit Tagen beobachtet hatte, und attackierte das Boot.

Dabei wurde Phorsinus schwer verletzt, Mercastius schaffte es an Land und versucht nun, einen Kontaktmann zu finden, während Altharonus geflüchtet ist und in einer nahen Stadt abwartet, wie sich die Situation entwickelt. Der Verletzte wurde von den Hippocampir gerettet und versorgt, jedoch wurde kurz darauf ihre Siedlung attackiert, als der Drache auf der Suche nach einer geeigneten Höhle einen Gang durch das Korallenriff grub.

Nun machen die Hippocampir die Menschen für den Angriff verantwortlich, jedoch nur diejenigen aus der Stadt Panthyrsa. Dort weiß außer Epanius und seiner Familienmatriarchin Hestarana niemand, wer tatsächlich hinter der ganzen Sache steckt, es gibt jedoch wilde Vermutungen.

Die Zeit drängt

Drei Tage nach Ankunft der Helden soll eine große Handelsflotte Panthyrsa passieren – und dabei könnte es zu einer Katastrophe kommen, sollte der Leuchtturm nicht wieder mit gewohnter Helligkeit erstrahlen. Als Vorwarnung fährt üblicherweise ein einzelnes Schiff ein paar Stunden der Flotte voraus und kann von mehreren Orten der Stadt aus gesichtet werden. Die allgemeine zeitliche Beschränkung sowie die akute nach Sichtung des ersten Schiffes können Sie einsetzen, um die Spannung für Ihre Spieler zu steigern.



Panthyrsa und das Umland

Einwohner: ca. 10.000, Gemisch aus Menschen, Amaunir und zahlreichen anderen Völkern des Imperiums

Wichtige Einrichtungen: der Leuchtturm der Stadt, großer Schrein des Chrysir, Schrein der Siminia

Herrscher: Cassolandes Samoredes e Panthyrsa, Statthalter

Gerüchte in der Stadt

Einige Gerüchte können die Helden überall in der Stadt erfahren, diese können Sie der folgenden Liste entnehmen. Spezielle Gerüchte, die sie nur in einem Viertel oder bei besonderen Personen erhalten können, werden bei diesen aufgelistet.

- Am Tag, als der Stein verschwand, versenkte ein Gischtwurm ein Boot vor der Stadt und griff später die Siedlung der Hippocampir an. (wahr)
- Seither lebt er bei den Hippocampir und sie wollen ihn gegen die Stadt einsetzen. (falsch)
- Die Merunen kennen keine Rücksicht und würden alles tun, um an die Macht zu kommen. (ziemlich wahr)
- Der Anführer der Samen, Cassolandes, ist dem Wahnsinn verfallen. (eher einer tiefen Trauer)
- Cassolandes ist schon lange tot und seine Schwester spielt der Familie nur noch vor, dass er lebt, um an der Macht zu bleiben. (falsch)
- Hestarana, die Anführerin der Familie der Merunen, hat ihren eigenen Sohn umbringen lassen. (unklar)
- Die Hippocampir haben den Leuchstein gestohlen, weil eine böse Macht sie gegen die Panthyraner aufgebracht hat. (falsch)
- Wenn die Flotte auf Grund läuft, verliert Panthyrsa seine Verträge mit den Rhidaman und die Leuchtturmwächter können sich von ihrem Reichtum verabschieden. (wahr)
- Theracus, der Geweihte des Chrysir, könnte das Problem leicht lösen, will aber zunächst reichlich bestochen werden. (falsch)

Der Park und die Schreine (A)

Hinter den Villen und Stadthäusern der Leuchtturmwächter findet sich eine gepflegte und altherwürdige Parkanlage mit mehreren Jahrhunderte alten Bäumen und geschmackvoll arrangierten Steininformationen.

Hier befindet sich der Schrein des Chrysir, der an der höchsten Stelle des Stadtgebietes errichtet wurde und immerzu vom Seewind umspielt wird. Das offene Rund von Säulen umschließt ein Kultbild des Gottes mit Albatros auf der Hand; vor dieser auf mehreren Stufen erhöht liegenden Anlage befindet sich ein Opferaltar, von dem Asche in den Windböen davondriftet, wenn nicht gerade der Priester Theracus unter den Augen des Opfernden ein Tier ausweidet und zum Verzehr für seinen Gott und sich selbst bereit macht.

In dem von einer sichtlich alten Mauer umgebenen Park kann man allerdings auch noch zwei weitere Schreine finden, die jedoch nicht mehr in Gebrauch sind. Beide wurden offenbar in der Vergangenheit schwer beschädigt oder gezielt eingerissen und im Grunde existieren nur noch halb überwucherte Bodenplatten und Säulenstümpfe. Der etwas größere von beiden

weist dabei Reste von Intarsien aus einem dunkelblauen Stein auf und in den Ritzen zwischen den Bodenplatten wuchert feuchtes, muffig riechendes Moos. Der kleinere ist aus demselben muscheldurchsetzten Kalkstein erbaut wie der Leuchtturm der Stadt und zahlreiche Verzierungen wurden aus ihren Fassungen gebrochen. Nur ein unscheinbarer letzter Splitter eines hellblauen Steines gibt im Dunkeln noch ein schwaches Licht von sich.

Es handelte sich dabei früher um Schreine für Charypta und Efferd, die allerdings beide mit Verbannung ihrer Kulte geschleift wurden. Der Charypta-Schrein gibt allerdings immer noch einen Bonus von 2 Punkte auf alle Beschwörungspuben der Domäne und der Schrein des Efferd erleichtert alle *Liturgiekenntnis*-Proben für etwaige Geweihte um 2 Punkte.

Hinter dem Schrein des Chrysir fällt das Gelände wieder drastisch ab und in die Klippen wurde eine breite Treppe gehauen, die bis zum Wasser hinunter führt. Hier haben die Statthalter Panthyrsas traditionell Zwiesprache mit den Hippocampir der Riffe gehalten und die Meeresbewohner beobachten den Verhandlungsort immer noch aufmerksam. Die Helden können hier auch am leichtesten Kontakt mit den Hippocampir aufnehmen und von ihnen Informationen und den Zugang zu ihrer Siedlung erbitten.

Hilfreich sind dabei die verwitterten acht Statuen rechts und links der Treppe, die die Gesten für acht Grundbegriffe der Zeichensprache machen, mit denen man üblicherweise mit den Hippocampir verhandelt (siehe auch Seite 20): Verhandlung, Frieden, Austausch, Hilfe, Gefahr, Sturm, Schiff und Tod. Wer die Gesten 'nachtanzt' wird zwar vermutlich nur Unsinn von sich geben, aber auch dafür sorgen, dass innerhalb kürzester Zeit die Köpfe mehrerer schwer verwirrter Hippocampir aus dem Meer auftauchen.

Abgesehen davon stellt die Treppe einen angenehmen Ort für ein Bad dar.

Gerüchte von Theracus:

- Am Tag des Diebstahls ist ein kleines Boot am Leuchtturm gewesen. (wahr)
- Nach dem Auftauchen des Drachen haben auch noch die Hippocampir einen Mann attackiert, der verletzt im Wasser trieb. (falsch, die Hippocampir haben dem Verletzten geholfen)

Osthafen: Villen und Leuchtturm (B)

Östlich des Hafens finden sich die Villen und Stadthäuser der Leuchtturmwächterfamilien. Oftmals sind mehrere Häuser, die alle zu einer Familie gehören, durch eine Mauer vom Rest der Stadt getrennt, die jeweils nur ein Eingangstor zu der umschlossenen Anlage hat. Obwohl diese Befestigungen eher zeremoniell als funktionell sind, werden sie von den Garden der Leuchtturmwächterfamilien bewacht, die jedoch kaum jemanden aufhalten. Wen genau sie belästigen, hängt von ihrer Laune ab und es trifft meistens Personen in ärmlicher Kleidung oder mit exotischer Herkunft, die befragt werden, ihre Waffen abgeben müssen oder zuweilen auch nur in der Fantasie der Wachen existente Papiere vorzeigen sollen.

Die Stadtvillen wurden in altmodischem Baustilen errichtet und oftmals in den Farben der jeweiligen Familie verziert. Die Pylonen am größten Haus der Merunen zum Beispiel zeigen ein aufwändiges Mosaik in Form von Gischt versprühenden dunkelblauen Wellen, während die Samen ihren Hauptsitz

mit einem Fries von goldgelben Schlüsseln bemalt haben. Auf diese Art und Weise kann man sofort erkennen, welche Gebäude wem gehören, und es bietet sich ein zuweilen aufdringlich buntes und protziges Gesamtbild.

Im Norden des Osthafens befindet sich das wichtigste Gebäude der Stadt: der Leuchtturm. Am Ende eines befestigten Dammes, der die letzten zwanzig Schritt zu einer Brücke wird, ragt das fünfzig Schritt hohe Gebäude auf. Es wurde sichtlich mit Mitteln errichtet, die über die einer solch kleinen Stadt hinaus gehen oder schon lange nicht mehr zur Verfügung stehen, da kein anderes Gebäude derartig akkurat und hoch gebaut wurde. Weiße Kalksteinblöcke mit eingeschlossenen Muscheln bieten mit ihren perfekt passenden Maßen kaum Ritzen und Spalten, die man zum Erklettern nutzen könnte. Erst an der Spitze, wo in einer runden Kammer Spiegel um die Fassung des Leuchtesteines gruppiert sind, finden sich Fenster; die Wendeltreppe im Inneren muss im Dunkeln oder mit Lampen erklettert werden. Derzeit ist eines der Fenster aus dem Rahmen gestemmt worden und ein abenteuerlich aussehender Flaschenzug baumelt herab. Am Fuß des Turmes sind neben der befestigten Metalltür Bündel von Feuerholz und Fässer mit Öl gestapelt.

Am landseitigen Anfang des Dammes stehen zu jeder Zeit zwei Wachen von der Garde der Samen, die keine Unbefugten zum Turm lassen.

Das Hafenviertel (C)

Der Hafen von Panthyrssa stellt das Haupteinkommen der Stadt. An einem Dutzend Kais können auch größere Handelsschiffe anlegen, allerdings gibt es nur einen simplen Holzkran zum Be- und Entladen, da die meisten Flotten nur zur Aufnahme von Proviant oder zum Schutz vor Stürmen die Stadt anlaufen. Die Anlagen sind zwar alt, aber gut gepflegt, und die großen Lagerhäuser für Korn und Wasserfässer erinnern an gute Zeiten. Am westlichen Wellenbrecher vor dem Hafen sind mehrere Stellen verbreitert worden und jüngere Mauerteile deuten auf geplante Ausbauten hin, die jedoch offenbar abgebrochen und nie wieder aufgenommen wurden.

Hier können die Helden eine Schenke mit Übernachtungsmöglichkeiten finden, die im Keller und Nebengebäude eines Lagerhauses eingerichtet wurde, die 'Immervolle Amphore'.

Gerüchte im Hafenviertel:

- Cassolandes von der Familie der Samen hätte die Stadt wieder aufgebaut, wenn er nicht wahnsinnig geworden wäre. (im Grunde wahr)
- Die Hippocampir spießen seit dem Auftauchen des Drachen jeden Panthyraner auf, der sich ins Wasser wagt. (falsch, sie treiben sie nur zurück)

Rindermarkt (D)

In diesem Teil der Stadt zeugen ein erdiger Geruch und das üppige Wachstum der zahlreichen die Straßen säumenden Bäume vom regelmäßigen Besuch von Rindern, die dort jedes Oktal zum Verkauf aufgetrieben werden und Unmengen an Dünger hinterlassen. Hier finden sich vor allem einfache Mietshäuser mit mehreren Parteien, in denen Arbeiter aller Art wohnen. Zudem haben sich in mehreren Erdgeschoss Bäckereien und andere kleine Betriebe eingemietet und bieten ihre Waren an. Wer in den Auslagen etwas zu Essen sucht, wird zwangsläufig mit den gut gelaunten Verkäufern und anderen

Kunden ins Gespräch geraten und den saftigsten Klatsch der Stadt erfahren. In der Schenke 'Bullenschwanz' – mit einem anzüglichen Schild – bekommt man preiswerte Getränke und simple warme Gerichte.

Gerüchte auf dem Rindermarkt:

- Am Morgen nach dem Angriff schlich ein klitschnasser Mann durch die Straßen – der Geist eines Ertrunkenen vielleicht? (im Grunde wahr, es handelte sich um den flüchtigen Altharonus)
- Die Merunen haben Ikanaria, die Ehefrau des Anführers der konkurrierenden Samen, umbringen lassen (unwahr)
- Chrysir hat die Samen durch Ikanarias Tod gestraft, weil sie im Geheimen immer noch Ephard anbeten (unwahr)
- Hestarana, die Anführerin der Merunen, hat ihren eigenen Sohn getötet, damit er ihr nicht die Herrschaft streitig macht (unwahr)

Stufenstadt (E)

In diesem Teil der Stadt befinden sich zahlreiche offizielle Einrichtungen. So kann man hier in einer Niederlassung des Hauses Rhidaman Handelsverträge abschließen und Lieferungen bestellen oder bei Vertretern des Hauses Eupherban Briefe und Nachrichten aufgeben. Selbstverständlich handelt es sich dabei aber nur um Bedienstete und Optimaten kann man nur in den seltensten Fällen als Gäste antreffen, wenn wirklich wichtige Dinge anstehen. Helden, die aus diesen Häusern stammen, können hier allerdings eine kostenlose Unterkunft finden und mit Informationen über die Lage versorgt werden. Ansonsten handelt es sich um ein leicht gehobenes Wohnviertel mit Blick auf das Meer und die Riffe.

Gerüchte in der Stufenstadt:

- Die Rhidaman wollen die Verträge neu aushandeln und weniger zahlen. (falsch, heizt aber die Stimmung weiter an)

Färberviertel (F)

Da von hier aus der Seewind in den meisten Fällen von der Stadt weg ins Inland weht, sind in diesem Teil der Stadt die Färber angesiedelt. Diese verarbeiten die Farbläuse, die im Umfeld der Stadt gesammelt werden, und produzieren Stoffe mit leuchtkräftigem Rot und Purpur. Die Färber sind eine recht eingeschworene Gemeinde, die ihre Geheimnisse nur an Familienmitglieder weitergeben und sich im Cirkel der 'Purpurroten Hände' zusammengeschlossen haben. Tatsächlich kann man Färber schnell an den ebenfalls eingefärbten Händen erkennen. Die Waren der Färber werden zwar größtenteils von Unterhändlern der Rhidaman weiter verschifft, geringe Mengen kann man jedoch hier zu günstigen Preisen erstehen. Darüber hinaus rühmen sich die Färber, neben den Leuchtturmwächtern die ältesten Familien der Stadt zu stellen und die ältesten Traditionen zu pflegen. Wer sich in der 'Goldschnecke', einer kleinen Taverne, einmietet, kann so einiges über die Geschichte von Panthyrssa und seinen Herrschern erfahren.

Gerüchte im Färberviertel:

- Die Hippocampir sind mit den Panthyranern seit dem Fall einer früher ansässigen Optimatenfamilie verbündet. (wahr, vor ihrem Fall lebten Charybalis in Panthyrssa)
- Vor den Leuchtturmwächtern gab es hier ein Heiligtum der Charypta. (halb wahr, nur einen Schrein)



- Die ersten Panthyraner verdienten ihr Geld mit Schmuggel und irgendwo muss noch ihr Versteck sein. (wahr)

Goldviertel (G)

Zwar gibt es in diesem Viertel eine Goldschmiedin, die Priesterin der Siminia Paxaria Goldhand, aber die vor allem von Handwerkern gesäumten Gassen sind nach einer anderen und selteneren Kunst benannt. Vor allem für Fremde sind die namensgebenden Byssusweber auffällig, die die Haltefäden einer seltenen Muschel an der umliegenden Küste zu einem glänzenden, goldenen Stoff verarbeiten. Die wertvollen Fasern werden vor allem für elegante Handschuhe oder Borten verwendet und finden von Panthysa und benachbarten Städten ihren Weg bis in ferne Horasiat, wo sie die Gewänder von Optimaten schmücken sollen.

Die Byssusweber stehen neben den Fischern im engsten Kontakt mit dem Meer und den Hippocampir, da sie mit deren Hilfe die Byssus-Muscheln finden und ernten. Viele von ihnen sind in der Zeichensprache bewandert, mit deren Hilfe man mit den Hippocampir kommunizieren kann, und unterrichten nur zu gerne Helden, die die Lage ändern wollen. Für die Erlaubnis, wieder die Küstengewässer absuchen zu dürfen, würden die Weber praktisch alles tun.

Im Herzen des Viertels befindet sich der Schrein der Siminia, der zugleich Werkstatt der Goldschmiedin und Priesterin ist und sich von den anderen Gebäuden nur durch eine Ausstellung handwerklicher Meisterleistungen und das Standbild der Göttin unterscheidet. Die Priesterin Paxaria kennt die Sorgen aller Handwerker der Stadt und kann mit hilfreichen Informationen dienen.

Gerüchte im Goldviertel:

- Die Hippocampir waren immer friedlich und hilfreich. (wahr)
- Besonders die Samen haben ein gutes Verhältnis zu den Meeresbewohnern. (wahr)

Der Baum (H)

In diesem vergleichsweise winzigen Viertel leben vor allem Amaunir, die in der Stadt als Schlachter und Köche arbeiten. Die Gebäude sind in einer gewohnungsbedürftigen architektonischen Leistung durch Brücken und Stege verbunden worden und nach oben hin gewuchert, so dass zahlreiche schwankende Wohnungen weit über den Gassen entstanden sind, in denen sich die feliden Bewohner ausgesprochen wohl fühlen. Die Leiterin des Cirkels der 'Blutigen Beile', der Rinderschlachter Panthysas, findet sich hier. SaRhaKao ist eine feiste falbe Amauna mit einer großen Familie, die als eine Art Hofstaat fungiert. Die Amaunir und der Cirkel werden bislang noch kaum von der Krise mit dem Leuchtturm und den Hippocampir beeinflusst und haben sich ihre gute Laune behalten, mit der sie auch Gäste empfangen. Wer in der verworrenen Architektur der zusammengewucherten Gebäude seinen Weg findet, kann hier Pikantes über die anderen Einwohner der Stadt erfahren.

Gerüchte im Baum:

- Die Merunen leben auf großem Fuß – sie essen viel Fleisch und veranstalten regelmäßig Bankette. (wahr, wenn auch etwas übertrieben)
- Die Anführer der Samen essen kaum luxuriös. (wahr, Casolandes isst fast gar nichts mehr)

Seilerstadt (I)

In diesem Viertel finden sich die meisten Handwerker, die in irgend einer Form mit Schiffen zu tun haben. Die namensgebenden Seiler drehen hier Taue, Zimmerleute bearbeiten Planken und Segelnäher arbeiten an riesigen Stoffbahnen. In verschiedenen kleinen und konkurrierenden Cirkeln organisiert sind die Handwerker bunt durchmischt und immer misstrauisch, ob ihnen jemand einen Auftrag wegschnappen will. Dafür sind sie aber auch immer bereit, über Konkurrenten zu lästern und die boshafte Gerüchte weiter zu tratschen. Da mit dem Ausbleiben der Schiffe auch keine Arbeiten anfallen, finden sich hier neben dem Hafen die meisten gelangweilten und gereizten Personen und in der Schenke des Viertels, dem 'Gebrochenen Mast', ist die nur oberflächlich durch Alkohol betäubte Anspannung deutlich spürbar. Für mehrere Lokalskandale kann man hier zwar einiges erfahren, wer jedoch den Handwerkern zu nahe tritt, kann rasch eine deftige Kneipenschlägerei auslösen.

Gerüchte in der Seilerstadt:

- Melincane, die Tochter des Anführers der Samen, ist ein dummes Flittchen – angeblich lässt sie sich von jedem flachlegen, der gut aussieht. (absolut falsch)
- Myrcarilus, einer der jüngsten Merunen, hat seine Eltern selber getötet. (falsch)

Meerblick (K)

Früher befand sich in diesem Viertel ein Trockendock für Schiffsreparaturen, seitdem jedoch in mehreren umliegenden Städten größere Anlagen errichtet wurden, ist dieses nicht mehr genutzt worden und in Panthysa werden nur noch solche Reparaturen durchgeführt, bei denen das Schiff im Hafen verbleiben kann. Die kleinen Gebäude, die in der stillgelegten Anlage errichtet wurden, haben einige ärmere Stadtbewohner aber auch schlicht die kuriosen und etwas seltsamen Personen der Region angelockt. Hier kann man am Hungertuch nagende Poeten, eigenbrötlerische Maler und den ein oder anderen Wanderprediger finden. Interessant dürfte dabei vor allem ein Schwesternpaar sein, das an einer umfangreichen Sammlung von Erzählungen aus dem Horasiat arbeitet. Parphymene und Epanyrene kennen jede Geschichte über Panthysa und seine Umgebung.

Zudem hat man von Meerblick, wie der Name vermuten lässt, nach dem Leuchtturm den zweitbesten Blick auf die Schifffahrtsrouten. So sind die Bewohner immer hervorragend darüber informiert, welche Schiffe und Flotten die Riffe passieren, und können Auskunft über die Vorbote der Handelsflotte geben.

Gerüchte in Meerblick:

- Am Tag des Angriffs schwamm ein einzelner Mann nördlich der Stadt ans Ufer. (wahr)
- Vermehrt haben Gardisten der Merunen die Küste abgesucht. (wahr)

Perlenstadt (L)

Hier leben die Ärmsten der Armen in Panthysa, die sich noch eben gemeinsam ein tropfendes Dach über dem Kopf leisten können. In hohen Insulae, den mehrstöckigen, typisch imperialen Mietskasernen, finden sich zahlreiche Sippen von Perlenstauchern. Die einfachen und meist ungebildeten Taucher, vor

allem Menschen, haben zunehmend Angst um ihre Zukunft, seitdem die Hippocampir ihnen den Zugang zum Meer verbieten. Mit diesen Meeresbewohnern verbindet sie ohnehin eine Hassliebe, da sie einerseits oft auf Hilfe von den üblicherweise freundlichen Wesen zählen können, diese aber auch weit müheloser als Menschen die Perlen, Muscheln und Korallen der Riffe ernten und an die Händler der Stadt verkaufen können. Für etwas Geld sind viele der Perlentaucher bereit, Helden Hinweise zum Tauchen in den Riffen zu geben. Sie können vor Gefahren warnen, Wege durch den Tangwald der Hippocampir beschreiben und Möglichkeiten aufzählen, mit denen man länger unter Wasser bleiben kann – auch wenn sich hier praktisch niemand die teuren Varianten leisten kann, kennen die Taucher jedoch einige Tricks, wie man Szirri-Szirri-Qualen anlocken kann. Das wird für die Helden in dem Teil des Abenteuers, der unter Wasser spielen wird, noch wichtig, siehe dazu auch Seite 18.

Gerüchte in der Perlenstadt:

- Die Samen können mit den Hippocampir reden und ihnen befehlen. (halb wahr, die Samen können mit den Hippocampir kommunizieren, ihnen aber nicht befehlen)
- Die Samen beten heimlich noch Ephard an. (unwahr)

Rinderhaus (M)

Beim Rinderhaus handelt es sich um eine Taverne, die in den Mauern einer ehemaligen Einrichtung der Myriaden legendär würzige Eintöpfe anbietet. Gleichzeitig handelt es sich um den praktisch dauerhaften Wohnsitz von Tolmerius den Stier, der neben Verhandlungen über seinen reichen Besitz an Rinderherden auch Dienstleistungen aller Art von jungen Frauen mehrerer Spezies anbietet. Der schwitzende und immer ein wenig zu laut redende Mann lässt seine leichten Mädchen Gäste und vor allem Geschäftskunden 'belästigen' – um auch für diesen Geschäftszweig Interessenten zu finden, aber durchaus auch nur für sein eigenes Amüsement.

Gerüchte im Rinderhaus:

- Mehrfach haben die Merunen Geld gezahlt, damit die Mädchen von Tolmerius nichts über ihre bizarren 'Sonderwünsche' erzählen. (stark übertrieben)

Grabstätten (N)

Südlich außerhalb der Stadt befinden sich mehrere prunkvolle Mausoleen der Turmwächterfamilien. Einstmals reich mit Symbolen der Oktade und Inschriften verziert sind die meisten der runden Gebäude inzwischen abgeschliffen und etwas ungepflegt. Tore und Gitter versperren die Zugänge zu den Anlagen und niemand sieht es gerne, wenn man sich dort herumtreibt. Dennoch halten sich auch die Gerüchte hartnäckig, dass große Reichtümer oder düstere Geheimnisse in den unterirdischen Grabkammern verborgen sind (teilweise wahr, hier findet sich der Einstieg zu einem alten Schmugglerversteck). Die Ruinen einer weit größeren Anlage, um die sich die Grabmale gruppieren, sind ebenfalls Gegenstand zahlreicher Vermutungen – von einer Festung aus der Zeit des ersten Imperiums bis hin zu einem Bauwerk einer vormenschlichen Rasse soll es sich dabei um alles mögliche gehandelt haben. Helden mit passenden Wissenstalenten (etwa *Baukunst*) können jedoch mit einer Probe, bei der sie 7 TaP* übrig behalten, die Erbauer als Bürger des

späten ersten und frühen zweiten Imperiums identifizieren. Es handelte sich um einen Wohnsitz des untergegangenen Hauses Charybalis, der schon lange geschleift ist.

Tatsächlich befindet sich im ältesten und zerfallensten Grabmal eine unterirdische Kammer mit Urnen und Gedenktafeln. Die Inschrift, die einen 'Ehrenwerten Diener des Hauses Charybalis und Hüter des Lichtes von Panthyrsa, Phrastomenes Serr Charybalis' auf Hiero-Imperial betrauert, ist jedoch zugleich eine Falltür. Darunter befindet sich der geheime Zugang zu der Höhle, die der Gischtwurm derzeit bewohnt.

Selbst wenn die Helden auf diese Inschrift stoßen und mit gelungenen *Sinnenschärfe*-Proben +10 oder auf magischem Wege diese als Falltür erkennen und anschließend aufbrechen: Ohne die Verwendung des schon lange verschollenen Schlüssels wird der auf der Domäne Galkuzul basierende magische Schutz aktiviert und der Schmugglerzugang saugt aus der Höhle Meerwasser. Die neugierigen Grabräuber werden also mit sprudelndem Salzwasser regelrecht aus dem Grabmal herausgespült und nur unglaublich gute Schwimmer (*Schwimmen*-Probe +18, Dauer: 3 Minuten; siehe auch **WdS** 146) können gegen den übernatürlichen Sog ankämpfen und auch so in die Höhle des Gischtwurms gelangen. Und das vermutlich alleine und ohne Unterstützung.

Triumphbogen (O)

Der hohe Bogen aus Muschelkalk ist so verwittert, dass man nur noch grobe Umrisse kämpfender Gestalten erkennen kann. Da auch die Inschrift nicht mehr lesbar ist, bleibt unklar, welcher Sieg über grob humanoide Feinde hier gefeiert wurde. Vom Denkmal aus bietet sich ein guter Blick über die kleine Stadt, weit interessanter ist jedoch, dass am ersten Abend nach Eintreffen der Helden einer der drei Diebe aus dem Leuchtturm – Mercastius – hier warten wird. Nur mäßig in ein paar Büschen versteckt, will er sich mit seinem Auftraggeber treffen und wird mehrere Stunden ausharren. Auch an andere Personen am Bogen wird er sich vorsichtig wenden und fragen, ob sie wegen ihm geschickt wurden, und kann dank seiner Erschöpfung mühelos festgesetzt werden. Er kann vom Ablauf des Geschehens erzählen, jedoch den Namen des Auftraggebers nicht nennen, da er die Verhandlungen nicht selbst geführt hat. Er kennt nur das Aussehen von Altharonus Merufanos und kann ihn beschreiben, worauf Samen, der Chyrsir-Priester und der Hafenverwalter vermuten können, um wen es sich handelt.

Die zwei Familien

Da es sich bei den Herrschern in Panthyrsa weder um Optimaten noch um Honoraten handelt, unterscheiden sich die wichtigsten Sippen voneinander, indem sie sämtlichen Mitgliedern kennzeichnende zweite Vornamen verleihen. Obwohl dies untypisch ist für imperiale Bürger halten sie an der Tradition fest und leiten die Bedeutung weniger vom Hiero-Imperial ab wie bei den meisten 'üblichen' Namen, sondern von lokalen Begriffen. So besitzen alle Angehörigen der sogenannten Samen einen zweiten Namen, der mit der Silbe 'Sam' beginnt, während die Merunen dafür 'Mer' oder 'Meru' wählen. Einige weitere Familien, die ihre Abstammung von den Leuchtturmwächtern herleiten, gehen ähnlich vor, haben aber keine so große Bedeutung wie diese beiden Hauptlinien. Bei Meisterpersonen mit einem zweiten Vornamen können Sie grundsätzlich

davon ausgehen, dass es sich um Angehörige solcher Familien handelt.

Sämtliche dieser Silben haben nach dem Verständnis der Bewohner von Panthyrsa eine Bedeutung, wie bei imperialen Namen üblich. So soll *Sam* im lokalen Dialekt einen kleinen Wal bezeichnen, während *Meru* starke Windböe bedeuten soll. Dass die Worte praktisch nicht benutzt werden, hindert niemanden daran, die Namen so zu übersetzen. Samoredes heißt dementsprechend so viel wie 'Der vom Wal erhörte'. Die Bedeutungen, die die Panthyraner Fremden nur zu gerne erläutern und die oftmals für besondere Begebenheiten bei ihrer Geburt und günstige Omen stehen, können allerdings für Außenstehende oftmals unfreiwillig komisch erscheinen. Speziell die Tatsache, dass die Samen das Erscheinen und Verhalten von Walen als überaus wichtig erachten, kann auch leicht den Verdacht nach sich ziehen, dass hier Reste von Efferd-Verehrung vorliegen, auch wenn die Samen und der örtliche Chrysir-Priester das lauthals verneinen werden.

Die Guten und die Skrupellosen

Beide Familien werden auf die Helden zukommen und versuchen, ihre Hilfe zu erhalten. Dabei gibt es für beide Fraktionen Punkte, die für sie und gegen sie sprechen. Helden, die tatsächlich heldenhaft handeln, werden hier vielleicht eher auf die Persönlichkeit und die Absichten der Auftraggeber achten, andere hingegen die Höhe der Belohnung im Auge behalten. Auch bei den Personen, mit denen die Helden Kontakt haben werden, gibt es jeweils einen Ausreißer: die herzliche und verträumte junge *Melincane* bei den ansonsten verschrobenen Samen und den unsympathischen *Myrcarilus* unter den gekonnt schauspielernden Merunen. Im Groben sollten sich die Vor- und Nachteile der beiden Seiten zunächst grob in der Waage halten, allerdings werden die Samen tatsächlich zu allen Abmachungen stehen, während die Merunen die Helden problemlos verraten werden, sobald es ihnen passt.

Die Samen

In den letzten Generationen ist das Amt des Statthalters unter den Samen weitergegeben worden. Dabei ging es nicht grundsätzlich an das älteste Kind des vorherigen Amtsinhabers, sondern es wurde familienintern entschieden, wer die Interessen am überzeugendsten vertreten könne. Der extrem starke Zusammenhalt in der knapp fünfzigköpfigen Sippe und der Einfluss, den jedes einzelne Mitglied in der Stadt hat, hat die Position der Samen so lange unangefochten halten können. Erst die unglückliche Wahl des derzeitigen Familienoberhauptes, Cassolandes Samoredes, hat die Macht der Samen ins Wanken gebracht, da der nunmehr Mittvierziger sich immer mehr zurückzieht und kaum noch mit den alltäglichen Geschäften behelligt werden kann.

Als eigentliche Macht der Familie gelten daher Cassolandes' Schwester *Tharsuria* und seine hochintelligente und übereifrige Tochter *Melincane*.

Erkennungsmerkmale

Alle Samen tragen irgendwie an ihrer Kleidung das Symbol der Leuchtturmschlüssel – ein Siegel mit einem aufrecht stehenden Schlüssel, der von einem Strahlenkranz umgeben ist. Manche bringen es dezent an einer Gewandfibel an, andere jedoch lassen es sich in die Stoffe ihrer Kleider weben oder tragen handtellergröße geschmacklose Gürtelschnallen und Zierbrotschen.

Zudem bevorzugen die Samen goldgelb als Kleidungsfarbe. Ihre private Garde von gerade mal zehn Mann Stärke trägt dementsprechend gelbe Tuniken und ihre Pacatoren sind mit bronzenen Schlüsselsymbolen beschlagen, die bei körperlichen Auseinandersetzungen eindeutige Male hinterlassen.

Wichtige Personen

Cassolandes Samoredes e Panthyrsa (Der vom Wal erhörte)

Kurzcharakteristik: melancholischer und zurückgezogener Regent ohne wahre Macht

Aussehen: schütteres braunes Haar mit grauen Schläfen, dünn aber kraftlos, traurige braune Augen in einem blassen Gesicht

Cassolandes begann seine Karriere als junger und energetischer Politiker, der unter den Samen rasch als neue Führungspersonlichkeit gehandelt wurde. Der idealistische und als Redner begabte Cassolandes trat so auch mit knapp zwanzig das Erbe seines greisen Vorgängers Hastophranes Samdotherus (Dem der Wal den Auftrag brachte) an und begann mit lange aufgeschobenen Reformen der Hafenverwaltung und dem Neubau der Kaianlagen und Schutzmauern. Auch mit den Hippocampir der Riffe pflegte er gute Beziehungen und mit seiner ebenso schönen wie intelligenten Frau *Ikanaria Celotira* an seiner Seite schien den Samen eine weitere Glanzzeit bevorzustehen.

Das endete jedoch abrupt mit dem Tod Ikanarias auf See. Ihr Schiff ging nach einem Besuch einer nahen Stadt im Sturm verschollen und hinterließ Cassolandes allein mit der dreijährigen Tochter *Melincane Samcophana*.

Der junge Statthalter zürnte zunächst mit dem Schicksal und Chrysir, dann begann er, sich immer mehr zurückzuziehen. Von schwarzer Melancholie gepackt mied er zusehends die Gesellschaft anderer, auch seiner Familie und sogar seiner Tochter. Gespräche mit den Hippocampir führte er nicht weiter, Anträge und Bitten um Entscheidungen ignorierte er. Inzwischen, fast zwanzig Jahre später, verbringt Cassolandes fast alle Zeit in seinen privaten Räumen und bewegt sich höchstens von seinem Bett zum Abort oder zu einem Stuhl mit Blick über den Hafen.

	Pro	Contra
Samen	unschuldig an Diebstahl ehrlche Absichten Heldenverehrung	altmodisch, auf absteigendem Ast seltsame Persönlichkeiten geringe Belohnung
Merunen	erfolgreich, frischer im Denken sehr freundlich auftretende Persönlichkeiten große Belohnung	Schuld am Diebstahl skrupelloses Vorgehen verdächtiger Familienerb

Dennoch können viele Entscheidungen der Familie nicht ohne seine Zustimmung getroffen werden und so drängen sich regelmäßig seine Schwester oder andere wichtige Familienmitglieder in sein Refugium und bedrängen ihn, bis er sein Siegel unter ein Schriftstück setzt.

Funktion: Cassolandes soll den Helden den Eindruck vermitteln, mit den Samen auf das falsche Pferd zu setzen. Kann man ihn jedoch aus seiner Lethargie aufschrecken, wird er wieder ein erfolgreicher Anführer.

Zitat: "Nicht jetzt. Ich sagte *nicht jetzt*. Stört mich nicht, mir geht es nicht gut. Ich erledige das später. Und jetzt lasst mich allein."

Tharsuria Samirvaria

(der Wal erschien/ Der der Wal erschien)

Kurzcharakteristik: entschlossene und eiskalt kalkulierende Politikerin, die alles für die Macht der Familie tut

Aussehen: schlanke und sehnige Frau mit streng hochgesteckten dunklen Haaren, schmalen Gesicht und auffällig rot geschminkten Lippen

Nur ein Jahr jünger als ihr Bruder war Tharsuria lange Zeit daran gewöhnt, immer knapp von ihm überflügelt zu werden. Sie hatte sich mit der Rolle abgefunden und sich darauf konzentriert, einen zuverlässigen zweiten Platz in der Hierarchie der Samen einzunehmen, als Cassolandes plötzlich in Trauer versank.

Nach einer Orientierungsphase hat Tharsuria nun die eigentliche Macht in der Familie in den Händen. Sie setzt Pläne durch und legt wichtige Dokumente ihrem Bruder zum Besiegeln vor und verwaltet den Besitz der Samen mit eiserner Hand. Ihr fehlt allerdings das Charisma, um Bündnispartner zu überzeugen und Untergebene zu inspirieren, und sogar die Hippocampus verhandeln nur sehr ungerne mit ihr – sie behaupten, ihre schrille Stimme verursache ihnen Schmerzen.

Funktion: Tharsuria als Auftraggeberin ist eine anstrengende Person und kann die Helden schnell in die Arme der Merunen treiben, allein weil sie unter Verhandlung versteht, ihre Meinung durchzusetzen. Wer dennoch mit ihr klarkommt, hat eine Abmachung getroffen, die sie penibel und ohne Hintergedanken einhalten wird.

Zitat: "Oh nein, unmöglich. Das ist ganz und gar unvereinbar mit dem Finanzplan. Rechnet das noch einmal durch und legt es dann wieder vor, spätestens in zwei Tagen. Nächster!"

Melincane Samcophana (der Wal weinte/Tränen des Wals)

Kurzcharakteristik: geniales Wunderkind, das hofft, alles zum Guten wenden zu können

Aussehen: etwas mollige junge Frau mit einem einnehmenden Lächeln und leicht wirren braunen Locken

Melincane ist ohne Mutter und mit einem zurückgezogenen Vater aufgewachsen – und ihre Tante Tharsuria ist alles andere als die beste Ersatzperson für fehlende Eltern. Ihr Verhalten basiert daher vor allem auf Büchern und Schriftrollen, die das intelligente Mädchen schon ab früher Kindheit in großen Mengen verschlungen hat. Sie kennt alle klassischen Werke, zahllose Heldensagen und zu ihrer eigenen Scham sämtlichen Liebeskitsch, der in Panthyras dank einer Abmachung mit den lokalen Vertretern des Hauses Eupherban gedruckt zu bekommen war.

In ihren Augen besteht die Welt eher aus den Regeln einer Erzählung als aus denen der Realität: Sie erwartet gerechte Helden, verdorbene Bösewichte, keusche und edle Frauen und Glück bis an ihr Lebensende, wenn sie alles richtig macht. Dass ihre Vorstellung mit der Welt nur selten übereinstimmt, kann sie geflissentlich ignorieren oder irgendwie in ihre Erzählung einfließen lassen, in der sie die tapfere Jungfrau in Nöten ist, die selbstlose Helfer zu finden, die Familie zu retten und ihren Vater von seinem Schwermut zu heilen hat.

Trotz ihrer Unbedarftheit und ihrem weltfremden Verhalten ist Melincane hochintelligent und hilft ihrer Tante beständig bei den Verwaltungsarbeiten aus – sie rechnet beiläufig komplexe Formeln, ihr Gedächtnis ist hervorragend und sie erkennt sich entwickelnde Muster, bevor andere die Beziehungen zwischen scheinbar unzusammenhängenden Fakten herstellen können. Sie hält diese Fähigkeiten im Grunde für selbstverständlich, hat aber erkennen müssen, dass andere mit ihr nicht mithalten können. Daher schwankt sie zwischen Angeberei, um Bewunderung zu bekommen, und Bescheidenheit, um andere nicht zu verärgern.

Funktion: Melincane, trotz ihres recht ungewöhnlichen Charakters, ist die herzlichste Person unter den Samen und diejenige, die am meisten Begeisterung über die Anwesenheit der Helden empfindet. Sie bemüht sich um gute Beziehungen und kann Schwierigkeiten mit ihrer Tante durch ihre eigene überschwängliche Fröhlichkeit ausgleichen.

Zitat: "Nein, das passt nicht. Du musst den anderen Wert einfügen, damit das alles Sinn macht – wie kamst du überhaupt auf den hier? Irgendwie putzig, dass du das nicht sofort gesehen hast, fällt ja schließlich auf wie ein Lamuk im Hühnerstall, aber wir haben alle schlechte Tage ..."

Werte der Gardisten der Samen:

Pacator:

INI 10+1W6	AT 14	PA 11	TP 1W6+2	DK N	
LeP 30	AuP 28	RS 0	WS 6	MR 4	GS 8

Die Merunen

Die Merunen sind ein Zweig der Turmwächterfamilien, der lange unbedeutend geblieben ist. Erst die letzten zwei Generationen haben wichtige Ämter bekleiden und ihren Reichtum aufbauen können. Grund dafür ist unter anderem, dass die Merunen begonnen haben, vielversprechende Kandidaten durch Adoption in ihre Reihen aufzunehmen. So ist die Größe der Familie in zwei Generationen von einem halben Dutzend zu fast dreißig Personen angestiegen.

Die Merunen stellen den Machtgewinn ihrer Familie und dadurch ihren eigenen an erste Stelle und jeder von ihnen tut alles, um gesetzte Ziele zu erreichen. Dabei werden sie weit weniger von Traditionen gelenkt als die Samen oder andere Familien und sie gehen oft unorthodoxe Wege, um Erfolge zu erzielen. Der Zusammenhalt in der Familie gleicht eher einem Zweckbündnis und wer versagt, kann nicht auf Rückhalt hoffen. Nur wer erfolgreich ist und auch bleibt hat derzeit einen Platz bei den Merunen und das macht sie zwar recht skrupellos, aber als Gruppe ausgesprochen erfolgreich.

Nur der Verlust des Leuchtsteines an den Gischtwurm hat die letzten Pläne durchkreuzt und dafür gesorgt, dass die Zustän-

digen in Ungnade gefallen sind. Die restliche Familie ist daher bestrebt, ihren Fehler gut zu machen und keinesfalls von den Versagern mit hinunter gezogen zu werden.

Erkennungsmerkmale

Merunen bevorzugen dunkelblaue Töne für ihre Kleidung und verwenden als Siegel ein Symbol, das einen Wirbel, einen Mahlstrom oder einfach eine enge Spirale darstellen könnte. Anders als die Samen tragen sie das Abzeichen jedoch nicht auffällig, sondern höchstens als Siegel am Ringfinger oder am Gürtel.

Die private Garde der Familie, die ein Dutzend Mann umfasst, besteht aus bunt zusammengewürfelten Söldnern, die Waffen nach eigenen Vorlieben tragen. Einzig einheitliches Abzeichen ist eine breite blaue Schärpe.

Wichtige Personen

Hestarana Merudane e Panthyrsa (Der Wind brachte herbei)

Kurzcharakteristik: zu allem entschlossene Matriarchin der Familie, die aus dem Hintergrund die Fäden zieht und sich als freundliche alte Dame gibt

Aussehen: rundliche ältere Frau mit locker hochgesteckten grauen Haaren und Lachfalten

Hestarana hat ihr ganzes Leben lang davon profitiert, unterschätzt zu werden. Immer schon eher plump gebaut und mit einem freundlichen, runden Gesicht verfügt sie über einen unbeugsamen Willen und einen Mangel an Mitgefühl, den ihr niemand auf den ersten Blick zutrauen würde. Mit dieser Kombination hat sie es an die Spitze ihrer Familie geschafft und diese wieder zur Macht geführt. Der innere Kreis der Merunen ist sich dabei der Tatsache bewusst, dass Hestarana über alle Geschehnisse entscheidet und gnadenlos kalkuliert, wer von ihr unterstützt und wer fallen gelassen wird. Außerhalb dieser Gruppe von Eingeweihten hält man die alte Dame jedoch für harmlos und nimmt an, dass ihre 'Berater' alle Entscheidungen in ihrem Namen treffen.

Wie bei allen anderen Dingen wird Hestarana auch den Wert der Helden und ihrer Hilfe einschätzen und zu dem Schluss gelangen, dass sie zunächst hilfreich sind, aber nicht weiter von Bedeutung. Zugleich wird sie sich jedoch bemühen, den Schein der freundlichen Matrone aufrecht zu erhalten.

Funktion: Hestarana kann mit ihrem freundlichen Auftreten die Helden zunächst in Sicherheit wiegen – und sie dann bei gegebener Gelegenheit ohne auch nur die geringsten Gewissensbisse verraten.

Zitate: "Ach ist das schön, auch mal neue, frische Gesichter zu sehen! Ich komme ja kaum noch raus, wisst ihr, da ist etwas Abwechslung immer willkommen. Wo sagtet ihr, dass ihr herkommt?"

"Geschäft ist Geschäft. Nehmt es nicht persönlich und wehrt euch nicht allzu sehr."

Epanius Merusolus (Der Wind hat einsam gemacht)

Kurzcharakteristik: eleganter Charmeur und durchtriebener Politiker und Lügner

Aussehen: hochgewachsener schlanker Mann mit eleganten Gesichtszügen und langem, schwarzem Haar

Epanius gehört zu den adoptierten Mitgliedern der Merunen und hat seinen zweiten Vornamen von Hestarana verliehen bekommen, nachdem er mit seiner echten Familie vollständig gebrochen hatte, um ihre Zustimmung zum Eintritt zu erlangen. Damals war er eben erst siebzehn und begann, seine Fähigkeiten als Redner und sein gutes Aussehen als Werkzeug zu betrachten. Jetzt, mit etwas über dreißig, ist zu seinem Aussehen eine gewisse Reife hinzugekommen und er kombiniert dies geschickt mit gespielterm freundlichem Humor, um vor allem Frauen von seinen Zielen und Wünschen zu überzeugen. Männern gegenüber hingegen tritt er entweder als respektvoller Ehrenmann oder als unterhaltsamer 'guter Kumpel' auf und spielt sein Aussehen herunter.

Epanius' Position als eines der wichtigsten öffentlichen Gesichter der Merunen ist derzeit nur von der Tatsache bedroht, dass er den Anführer der verunglückten Diebe, einen Altharonus Merufanos (der Wind hat Gischt aufgewirbelt) als neues Familienmitglied empfohlen hat. Obwohl immer noch unklar ist, was mit diesem passiert ist, distanziert sich Epanius bereits deutlich von seinem vorherigen Protegé und ihm wäre es lieb, wenn Altharonus auch nie wieder auftauchen würde.

Funktion: Als gutaussehender Schauspieler wird Epanius als Wortführer bei einer Anwerbung der Helden auftreten und alles daran setzen, sie von der Mission im Namen der Merunen zu überzeugen.

Zitat: "Gelungene Riposte, Verehrteste! Ich werde mir merken, dass die valantischen Frauen ebenso schlagfertig sein können wie sie schön sind. Zwei Tugenden, die – wenn ich das so sagen darf – bei Euch vortrefflich Hand in Hand gehen."

Myrcarilus Merudones

(Der Wind hat zum Geschenk gemacht)

Kurzcharakteristik: Verzogener Junge mit reichlich aufgestauter Wut, boshafter Möchtegern-Intrigant

Aussehen: etwas dicklicher Jugendlicher mit misshandelterm Gesicht und schlechtem Bekleidungs geschmack, der zu viel Prunk mit leuchtenden Farben kombiniert

Myrcarilus wäre als einziger Enkel der Matriarchin Hestarana so etwas wie ihr ausersehener Erbe, wenn seine Großmutter nicht deutlich gemacht hätte, dass sie einen fähigeren Nachfolger sucht. Dennoch mag sie ihren verzogenen Enkel und stellt ihm großzügig Geldmittel zur Verfügung und alle anderen Merunen folgen den harmloseren Befehlen des Jugendlichen, um weder ihn noch Hestarana zu verärgern. Myrcarilus Eltern, Avendona und Calliarchus, sind vor drei Jahren verstorben. Angeblich handelte es sich dabei um einen Giftanschlag, der der gesamten Familie galt, doch wer genau für das Ableben des eher unbedeutenden Sohnes der Matriarchin und seiner schüchternen Frau verantwortlich ist, hat bislang niemand aufgeklärt.

Myrcarilus hat der Tod seiner Eltern wenn überhaupt dann nur dahingehend beeinflusst, dass er seither noch mehr auf seine Rechte pocht und glaubt, eine gewisse Macht in der Familie zu haben. Da er gleichzeitig weiß, dass Hestarana ihm diese nie überlassen wird, sucht er nach eigenen Möglichkeiten, Einfluss zu gewinnen und Geschäfte zu machen.

Funktion: Myrcarilus ist der einzig offensichtlich unsympathische Merune, dem die Helden zunächst begegnen können, hat aber auch seinen tragischen Hintergrund als Waise als Ausrede.

Dennoch können stümperhafte Beeinflussungsversuche oder Drohungen seinerseits die Helden davor warnen, wie das Denken der Merunen funktioniert.

Zitat: "Das werdet ihr bereuen und das mein' ich nicht einfach nur so! Macht euch lieber aus dem Staub oder ich lass' euch die dreckige Haut von den Knochen ziehen!"

Werte von Gardisten der Merunen:

Pacator:

INI 9+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+2 DK N

Kurzschrift:

INI 9+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+2 DK HN

Myrmex:

INI 9+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W6+2 DK H

LeP 30 AuP 28 RS 0 WS 6 MR 4 GS 8

Andere wichtige Persönlichkeiten

Theracus Serr Chrysir, Priester des Chrysir

Theracus ist geweihter Priester des Chrysir und pflegt seit fünf Jahren den großen Schrein seines Gottes in Panthyrssa. Der wie ein Standbild des Stürmischen selbst wirkende hünenhafte Mann mit grauem Bart und wirren Locken predigt den Fischern und Händlern vom unbarmherzigen Zorn seines Gottes und von der Gnade, die er erweisen kann, wenn er seine Stürme zurück hält. Er kann ziemlich gut von Opfertieren und Spenden leben und betrachtet sich als einzig neutrale Person in der Stadt, wenn es um die Machtspiele der Familien geht. Den Bestechungsversuchen für gekaufte Orakelsprüche oder Verdammung von Aktionen der jeweiligen Gegner versetzen ihn nur in Wut und so lässt inzwischen fast jeder die Finger von ihm. Er kann über beide Parteien einige schmutzige Geheimnisse auspacken und redet sich schnell in Rage. Vieles, was er sagt, ist zwar übertrieben, aber er kehrt auch nichts unter den Teppich.

Paxaria Goldhand, Priesterin der Siminia

Die gelernte und ausgesprochen geschickte Goldschmiedin hat erst mit dreißig Jahren den Ruf der Göttin Siminia gehört und sich ihrer Priesterschaft angeschlossen. Obwohl sie nicht geweiht ist, schätzen die Händler der Stadt sie als Priesterin und kommen zum Abschluss von Verträgen häufig zu ihr in den Schrein. Darüber hinaus ist sie auch immer noch als Handwerkerin aktiv und verkauft elegantes Geschmeide, von dessen Erlös sie den Schrein ausbauen und verschönern lässt.

Die immer ruhig und konzentriert wirkende Frau will über niemanden lästern, aber wer sie fragt, bekommt eine objektive Einschätzung der Dinge.

Hortensius Klumpfuß

Nachdem er sich als Schiffsjunge den Fuß gebrochen hatte und dieser verküppelt wieder zusammen wuchs, gab Hortensius die Seefahrt auf und wurde zum Laufburschen des damaligen Hafenverwalters. Inzwischen ist er selber Hafenmeister und überwacht den Zustand der Anlagen sowie die Eintreibung aller Gebühren und Zölle. Der grimmig wirkende Mann mit dem wettergegerbten Gesicht, der humpelnd jeden Tag die Kaimauern und Wellenbrecher abschreitet, nimmt die Einmi-

schung in seine Geschäfte und Tätigkeiten durch die mächtigen Familien der Stadt stoisch hin. Er nimmt durchaus das Geld der Merunen, wenn sie ihn bestechen, erinnert sich aber auch an die Zeit, als die Samen den Ausbau des Hafens angingen und es so aussah, als stünde Panthyrssa eine große Zukunft bevor. Da er sein ganzes Leben in der Stadt gelebt hat, kennt er alle Geschichten und Gerüchte über ihre Bewohner – aber eben auch jene, die nicht mehr als Wunschdenken oder Verleumdung sind.

Die Ankunft der Helden

Wie genau die Helden nach Panthyrssa gelangen liegt ganz in Ihrer Hand, aber das Abenteuer eignet sich besonders als Unterbrechung einer Seereise. Das Schiff, auf dem die Helden unterwegs sind und mit dem sie ein gänzlich anderes Ziel anstreben, gerät in diesem Fall in den Untiefen vor der Stadt in Schwierigkeiten, weil das Licht des Turmes deutlich schwächer ist als zu normalen Zeiten. So kommt es zu einer unfreiwilligen Begegnung mit einem der Riffe.

Passen Sie den folgenden Text gegebenenfalls an die Reisemöglichkeit an, wir gehen hier von einem großen, hochseetauglichen Segelschiff aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ruhig gleitet der Rumpf des Schiffes durch das Wasser, der Wind ist trotz des verhangenen Wetters gleichmäßig und stetig und treibt euch voran. Dass der Nebel die Sicht behindert, scheint niemanden zu beunruhigen, denn in der Entfernung glüht ein Licht, das die Küste und ihre Untiefen markiert.

"Der Turm von Panthyrssa", merkt einer der Besatzung in eurer Nähe an. "Zuverlässig wie immer – sowas wird heute gar nicht mehr gebaut."

Bevor ihr ihn weiteres fragen könnt, geht plötzlich ein brutaler Ruck durch das Schiff und ihr hört Holz stöhnen und bersten. Sofort bricht Hektik um euch aus, die Besatzung eilt über Deck und der Steuermann umklammert das Ruder, während der Rumpf sich zur Seite neigt. Ihr seid auf einem Riff aufgelaufen und nun gilt es, das Schiff und alle an Bord zu retten!

Der Schaden ist nicht zu dramatisch, muss aber ausgebessert werden. Helden, die helfen wollen und können, sollten dies auch tun und Verletzte heilen, Reparaturen durchführen oder den Schaden begrenzen. Trotz aller Bemühungen beschließt der Kapitän jedoch auf jeden Fall den Hafen von Panthyrssa anzulaufen und unter minimaler Besegelung tastet die Besatzung sich vorsichtig durch weitere Riffe und Sandbänke auf das Licht des Leuchtturmes zu.

Sobald die Stadt selbst in Sicht kommt, beschreiben Sie nicht nur die Hafenanlagen (siehe Seite 9), sondern auch, dass im Leuchtturm eindeutig ein Feuer brennt, was die Besatzung überrascht kommentiert: Eigentlich sollte das Licht magischen Ursprungs und weitaus heller sein. Hierbei handelt es sich eindeutig um den Grund für den Unfall.

Während das Schiff dann endgültig in den Hafen einläuft, erscheinen auf den Wellen ringsum die fremdartigen, mit Mu-

scheln geschmückten Köpfe von Hippocampir, die die Neuankömmlinge beobachten, jedoch weder feindselige noch freundliche Gesten machen.

Dem Meer entronnen

Sie können den Unfall auch gerne noch dramatischer gestalten und das Schiff trotz aller Bemühungen sinken lassen – die Helden laufen dann Gefahr, zu ertrinken, und müssen sich irgendwie zu einer Sandbank retten oder sich an Treibgut klammern. In diesem Fall würden die Hippocampir tatsächlich eingreifen und die Schiffbrüchigen nach Panthyrsa bringen, jedoch ohne weiteren Kommentar (selbst wenn dieser verständlich wäre). So hätten die Helden bereits eine positive Begegnung mit den Meeresbewohnern gehabt.

Der Streit der Häuser

In Panthyrsa angekommen werden zwei Dinge schnell klar: Erstens kann von den Einwohnern niemand die Stadt per Schiff verlassen, fischen gehen oder auch nur schwimmen, bis die Hippocampir dies wieder gestatten, und zweitens herrscht großes Interesse an Fremden, die das Problem lösen könnten. Speziell wenn die Helden durch die Hippocampir gerettet wurden, zählen die Samen und Merunen auf deren Hilfe, da sie schon einmal Kontakt mit den Meeresbewohnern hatten.

In jedem Fall werden bald Boten beider Häuser auf die Helden zukommen und sie zu Gesprächen einladen. Sobald jedoch eines der Gesprächsangebote von den Helden wahrgenommen wurde und dies bei der Konkurrenz bekannt wird (eine halbe Stunde später), wird die 'verschmähte' Familie wiederum bei Gesprächen betonen, dass die Gegner unlautere Absichten hätten und man sich das Angebot gut überlegen solle. Die Boten der Samen tragen dabei alle die gelben Tuniken mit Schlüsselabzeichen, die bei Dienern der Familie üblich sind, und werden sich sehr förmlich verhalten. Die Boten der Merunen hingegen tragen als Zeichen höchstens ein Tuch oder eine Schärpe in blau und geben sich eher freundlich und gelassen und versuchen, den Helden durch Schmeichelei oder fast kumpelhaftes Verhalten näher zu kommen.

Ablauf der Gespräche

Für beide Parteien sind drei Stufen der Verhandlungen vorgesehen, die Sie selbstverständlich nach Belieben erweitern oder ändern können. Die erste Stufe stellt Verhandlungen mit einem wichtigen Mitglied der Familie dar, die zweite eine Begegnung mit dem Familienoberhaupt. Die dritte Stufe ist die Einmischung eines eher untypischen Familienmitgliedes, die die Entscheidung der Helden noch einmal beeinflussen kann. Nach dieser Begegnung geschlossene Abmachungen werden allerdings von allen Parteien schließlich als geltend erachtet und haben Einfluss auf den weiteren Verlauf des Abenteuers. Natürlich können die Helden sich auch dazu entscheiden, unabhängig von den Familien vorzugehen, jedoch können sie nicht mit beiden Parteien eine Abmachung eingehen, da die jeweils andere Seite dank Spitzeln und Gerüchten immer eine halbe Stunde später darüber informiert sein wird, wie man sich entschieden hat.

Genauere Beschreibungen und Hintergründe für die Meisterpersonen, mit denen die Helden verhandeln werden, finden Sie im Abschnitt 'Die zwei Familien' ab Seite 12.

Gespräche mit den Samen

Phase eins: Unterredung mit Tharsuria

Diener der Samen werden die Helden durch förmliche Biten und dezente Hartnäckigkeit zu einem Treffen mit *Tharsuria Samirvaria* auffordern. Die spröde und humorlose Schwester des Familienoberhauptes schildert die Situation ohne Ausschmückungen und vollkommen ehrlich und bietet einen Areal pro Person für erfolgreiche Kontaktaufnahme mit den Hippocampir, die zur Bergung des Leuchtsteines beiträgt. Für den Leuchtstein selber ist sie bereit, bis zu zwanzig Areal zu zahlen, jedoch nicht mehr. Sie ist eine zähe Verhandlungspartnerin (TaW *Überreden* 12, Spezialisierung auf *Feilschen*) und verweist auf andere Fremde, die sie auch anheuern könnte.

Phase zwei: Treffen mit Cassolandes

Wenn die Helden Interesse bekunden, wird Tharsuria zu *Cassolandes Samoredes* führen, der sich in einem Zimmer voller Bilder seiner verstorbenen Frau *Ikanaria Celotira* verschanzt hat. Der wirre ungepflegte Mann will erst nichts mit den Helden zu tun haben, dann prüft er sie plötzlich mit an Unhöflichkeit grenzenden Fragen. Lassen Sie ihn zum Beispiel nachhaken, ob die Helden untereinander Beziehungen haben, aus welchen Vierteln welcher Stadt oder aus welchem 'primitiven Volk' sie stammen. Bleiben die Helden höflich, verliert er rasch das Interesse, werden sie selber unhöflich, lacht er humorlos und zollt ihnen Respekt. In jedem Fall setzt er sein Siegel unter einen Vertrag und überreicht aus einer verschlossenen Schatulle Amulette, die die Kommunikation mit den Hippocampir ermöglichen sollen.

Phase drei: Melincanes Bitte

Besonders wenn die Helden sich gegen das Angebot der Samen entschieden haben sollten, wird Melincane Samcophana, Cassolandes' Tochter, die Helden noch einmal ansprechen. Sie zeigt große Bewunderung und höchsten Respekt gegenüber den 'strahlenden Recken' – selbst wenn diese ihrer Vorstellung von Rettern nicht gerade entsprechen. Die Realität wird in ihrem Kopf einfach ihrer Wunschvorstellung angepasst. Sie wird mehr Geld versprechen, sich für ihren durch die Trauer krank gewordenen Vater entschuldigen und dank ihrer verkärten Weltsicht sogar die Heirat mit ihr anbieten. Mit Hartnäckigkeit und an Verzweiflung grenzender Hoffnung versucht sie die Helden davon zu überzeugen, ihr zu helfen.

Gespräche mit den Merunen

Phase eins: Epanius' Charme

Nach ausgegebenen Getränken, freundlichen Gesprächen oder ehrerbietigen Anfragen werden die Helden zu einem Gespräch mit *Epanius Merusolus* gebeten. Der gutausschende und wortgewandte Politiker wird alle seine Fähigkeiten einsetzen, um die Helden zu überzeugen. Er bietet reiche Belohnung – bis zu lächerlichen Summen, er geht in den Verhandlungen mit gespielter Zähneknirschung auch über fünfzig Areal und weiter – sowie verschiedenste Vergütung in Form von Waren oder Dienstleistungen. Egal was die Helden fordern: Epanius wird darauf eingehen. Zudem wird er mühelos Verehrung oder

Verliebtheit für Heldinnen heucheln und kennt auch dort keine Anstands- oder Schamessgrenzen, um das Opfer von seiner Hingabe zu überzeugen.

Nur wer dank guter *Menschenkenntnis* (mindestens 7 TaP*) Epanius' Maske durchschaut, erhält den Eindruck, dass der Merune es nicht immer ganz ernst nimmt mit seinen Versprechen. Ab 10 TaP* wird einem Helden sogar klar, dass Epanius praktisch immer lügt, sobald er den Mund aufmacht.

Phase zwei: Empfang bei Hestarana

Nach ersten Gesprächen mit Epanius wird die mütterlich wirkende Matriarchin der Merunen die Helden auf ein Essen einladen, bei dem reichhaltig gespeist und getrunken wird. Mit ihrer freundlichen und harmlosen Ausstrahlung versucht die gewiefte Politikerin den Eindruck zu erwecken, dass sie über

jede Hilfe glücklich ist und in leicht dümmlicher Begeisterung allen Forderungen der 'forschen jungen Leute' zustimmen wird. Dass sie schauspielert wird hier erst ab mindestens 8 TaP* einer *Menschenkenntnis*-Probe offenbar.

Phase drei: Myrcarilus' Drohung

Nach dem Essen mit Hestarana wird ihr Enkel, *Myrcarilus Merudones*, zusammen mit ein paar Schlägern die Helden auf der Straße abfangen. Egal, ob Zeugen dabei sind, wird er alberne Drohungen ausstoßen, um entweder die Helden zu einer Zusammenarbeit mit den Merunen zu bewegen oder sie vor einer Umentscheidung zu warnen. Er zieht sich möglichst vor einer echten Auseinandersetzung zurück, ansonsten flieht er überraschend behände sobald diese beginnt. Die Werte seiner Schläger entsprechen denen der Merunen-Gardisten (siehe Seite 16).

In die Wogen

Eine der Voraussetzungen dafür, ins Meer abzutauchen und den Gischtwurm zu verfolgen, ist selbstverständlich die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen. Aquatische Lebewesen wie Loualil oder Risso brauchen für eine Reise in ihre ursprüngliche Umgebung keinerlei Hilfen, aber alle Landbewohner müssen auf Magie, Alchimie oder andere Mittel zurückgreifen, um nicht regelmäßig an die Wasseroberfläche zurückkehren zu müssen (siehe **WdS** 146). Zum Glück gibt es in Panthyrssa mehrere Möglichkeiten, wie die Helden an solche Hilfen gelangen können.

Szirri-Szirri-Quallen

Vor der Küste leben auch diese seltsamen Quallen, die sich gerne über die Köpfe von Luftatmern stülpen und ihnen so die Fähigkeit verleihen, bis zu drei Stunden unter Wasser zu bleiben. Um die Tiere zu fangen, ist zunächst eine Probe auf *Fischen/Angeln* nötig. Die kann entweder an der Küste mit einer Erschwernis um 4 durchgeführt werden oder ohne Erschwernis von einem Boot aus. Dieses wiederum erhält man nach einigen Proben auf *Überzeugen* oder *Überreden* von den Fischern im Hafenviertel – wenn man ihnen klar macht, dass man vielleicht die Sperre der Hippocampir aufheben kann, sind sie zu fast jeder Form der Hilfe bereit.

Alternativ könnten die Helden von den Perlentauchern Panthyrssas einen Trick lernen: Wenn man die Luftblasen der Tangwälder öffnet und ihren Inhalt zur Wasseroberfläche perlen lässt, lockt das häufig die Quallen an. In dem Fall erscheinen innerhalb einer SR 1W6 der seltsamen Wesen und können ohne Probleme eingefangen werden.

Beim Überstülpen der Qualle haken sich ihre Tentakel am Träger fest und verursachen einmalig 1W6 TP am Rumpf, danach bleibt sie 3 Stunden dort hängen, bevor sie sich wieder löst.

Nequanische Tauchmasken

Diese seltenen Geräte können in Panthyrssa nur in der Niederlassung von Haus Rhidaman erhalten werden. Einem Optimaten des Hauses werden sie selbstverständlich sofort überlassen, ansonsten braucht es einige Überredungskunst (*Überreden*-Probe +5), um die Angestellten davon zu überzeugen, die teuren Mas-

ken zu verkaufen. Sie verlangen dafür den horrenden Preis von 10 Aural pro Stück und für jede Behandlung mit dem nötigen alchimistischen Mittel Kajurat, die in Verbindung mit den Masken 24 Stunden Unterwasseratmung ermöglicht, 15 Argental. Es sind jedoch nur drei der Geräte vorrätig, größere Gruppen müssen sich also ohnehin nach Alternativen umsehen.

Arcanobionisches Gerät

Das Schiff der Helden (oder, falls sie nicht per Schiff gekommen sind, eines, das im Hafen liegt) transportiert für Haus Phraisopos mehrere Varianten einer Neuschöpfung, die der Kapitän nach kurzer Diskussion herausgibt, damit eine Weiterfahrt überhaupt möglich wird. Die arcanobionischen Geräte oder besser Wesen sehen aus wie eine bizarre Mischung aus Krebs, Wurm und Qualle: Mehrere Arme umfassen den Kopf des Trägers, ein schlauchartiges Mundstück arbeitet sich nach Anlegen tief in die Kehle vor und löst Würgereiz aus (einmalige *Selbstbeherrschungs*-Probe, ansonsten kann der Held die lebende Maske nicht anlegen und erst eine Viertelstunde später einen neuen Versuch wagen) und die Atemluft bläht eine große, durchsichtige Blase auf, an der außen zahlreiche feine Tentakel wuchern. Im Grunde atmet der Träger immer dieselbe Luft aus und ein, diese wird aber in der lebenden Blase aufgefrischt. Da es sich um Prototypen handelt, kommen leicht Fehlfunktionen und Nebenwirkungen vor. Werfen Sie für jede eingesetzte Arcanobionik einen W6:

- 1–2 keine Nebenwirkung
- 3 An einem beliebigen Punkt des Abenteuers beginnt das Wesen zu zucken und verursacht mit seinen Armen 1W6 TP am Kopf. Nach kurzer Zeit beruhigt es sich wieder, aber werfen Sie von nun an bei jedem Kampf, in dem der Träger beteiligt ist, einen W20 – bei 19 und 20 löst sich das Wesen plötzlich mit panisch rudern den Armen. Der Held ist durch den unangenehmen Vorgang 1 KR zu keiner Aktion fähig und hat natürlich anschließend keine Atemvorrichtung mehr, es sei denn, er kann die Arcanobionik wieder einfangen (was nur ein Entfernen aus dem Kampf bedeutet und nach Meisterentscheid Proben auf *Schwimmen*).

- 4 Immer wenn der Held sich anstrengt – zum Beispiel gegen eine starke Strömung schwimmt –, beginnt die Blase bei der schnelleren Atemfrequenz von alleine Luft in die Lungen des Trägers zu pumpen. Das ist so störend, dass alle Proben für die nächste SR um +3 erschwert sind.
- 5 Werfen Sie alle fünf SR einen W20. Bei einer 20 platzt plötzlich eine große Ader der Arcanobionik und sie verstirbt innerhalb von 8 KR, es sei denn, sie wird geheilt und es wird dabei eine Wunde geschlossen.
- 6 Die Luft aus der Atemblase schmeckt zunehmend salzig und bitter und 1W6 Tage nach Tragen verspürt der betroffene Held einen unerklärlichen Heißhunger auf rohen Fisch, dem er nur durch eine *Selbstbeherrschungs*-Probe widerstehen kann. Kann der Hunger nicht gestillt werden, drehen sich alle Gedanken nur um Fisch, was sich als eine Erschwernis von +1 auf alle Proben niederschlägt. Die Wirkung hält 2W20 Tage an und kann durch eine Behandlung mit *Heilkunde Krankheiten* +4 behandelt werden, entsprechende magische Formeln oder Liturgien, die gegen Krankheiten wirksam sind, helfen ebenfalls.

Wenn Sie mit Trefferzonen arbeiten, beachten Sie, dass Kopftreffer auch die Arcanobioniken treffen. Teilen Sie die TP zwischen Held und Atemgerät auf, die Wundschwelle für eine Arcanobionik liegt bei 3, die Wesen haben eine natürliche RS von 1 und bei einer Wunde sterben sie innerhalb von 8 KR (s. o.).

Magie

Einige Formeln ermöglichen es auch auf magischem Weg, unter Wasser zu atmen. Die Formel *WASSERATMUNG* der Quelle Humus (**MyMa** 47) ist allerdings äußerst umständlich, ebenso die Formel *TIERVERWANDLUNG* der Quelle Khatyanar (**MyMa** 59), die einen Helden auch in ein aquatisches Lebewesen verwandeln könnte.

Die Beschwörung von Wesen kann auch weiterhelfen, so verleihen Genien und Archonten des Wassers unter anderem die Leihgabe *Wasseratem*, oder können durch den Dienst *Schutz vor Element* oder *Bewegung durch Element* jeweils einzelne Strecken erleichtern.

Sollten Ihre Helden allerdings schon eigene Formeln erstellt haben, um sich unter Wasser zu helfen, können sie sie hier gewinnbringend einsetzen.

Liturgien

Einem Geweihten des Ephard ermöglicht die Liturgie *TIERGESTALT* die Verwandlung in einen Delphin und damit dessen Fähigkeit zu langen Tauchgängen. Göttliche Anrufungen können ebenfalls hilfreich sein, so können Gottheiten mit beispielsweise den Aspekten Meer oder Wasser bei der Anrufung *GÖTTLICHE BESEELUNG RUFEN* die Fähigkeit verleihen, unter Wasser zu atmen.

Die Hippocampir von Panthyrssa

Seit Bestehen der Stadt – also schon das ganze Bestehen des Zweiten Imperiums lang – hat die Sippe Hippocampir vor Panthyrssa im Meer gesiedelt. Zwar gibt es Beziehungen zu anderen Gruppen, aber der Zusammenhalt in der Gruppe ist weit stärker als die lose Verwandtschaft mit anderen Sippen. Die Gebräuche der panthyrssischen Hippocampir und in manchen Bereichen auch ihr Aussehen und andere Details stimmen daher nicht generell mit denen anderer Angehöriger ihrer Spezies überein.

Aussehen

Die Hippocampir sind ähnlich farbenfroh wie ihre Umwelt. Zwar herrschen Blau- und Grüntöne am Rücken und Weiß am Bauch vor, aber die meisten Individuen haben leuchtend bunte Zeichnungen in allen Farben des Regenbogens. Mit der natürlichen Schönheit des Riffes schmücken sich die Wasserwesen in Form von Ketten aus aufgefädelten Muschelschalen, Kronen aus Korallenästen und Gürteln aus Perlmutterplatten.

Eine Besonderheit unter den Materialien, die die Hippocampir verwenden, ist das goldene und leicht durchscheinende Meerharz (siehe Kasten auf Seite 20), das sie in golden schimmernden Plättchen als Rüstung und Schmuck verwenden.

Bedeutung der Lieder

Die Helden werden sicherlich keine tiefergehende Untersuchung der Kultur dieses Meeresvolkes unternehmen, einige Aspekte ihres Lebens und ihrer Traditionen können jedoch Aus-

wirkung auf die Mission haben. So sind die Hippocampir von Panthyrssa davon überzeugt, dass alles Leben aus dem Meer auf Liedern basiert. Die Tiefen bringen ihrer Überlieferung zufolge uralte Melodien zu Tage, die Wellen, Gischt und alle Lebewesen erschaffen. Die Lebewesen selber sind auch in der Lage zu singen und somit ihren Teil zur Schöpfung beizutragen – so singen die Meeresvögel mit ihren Schreien von Winden und Fischschwärmen und die Wale singen von weiten Reisen und vor allem von der Liebe.

Die Hippocampir jedoch sind in der Lage, mit ihren Liedern sich selbst, ihre Vergangenheit und ihre Zukunft zu formen. Das dient einerseits als Teil der Repräsentation animistischer Magie, wie sie von Hippocampir-Weisen ausgeübt wird, ist aber auch anderweitig Teil ihrer Kultur. Ihre Vergangenheit und ihre Geschichte wird in Form von Liedern aufbewahrt, die von Generation zu Generation weiter gegeben werden. Es gibt ein magisches Artefakt in ihrer Siedlung, das alle Lieder enthält, die jemals von einem Hippocampir der Sippe gesungen wurden. Diese sogenannte 'Quelle der Lieder' ist ihnen das größte Heiligtum und da weder sie noch die Sippenweise Die-Flut-Kam-Zu-Vollmond beim Angriff des Gischtwurms aus der Siedlung gebracht werden konnte, fürchten die Überlebenden um den Verbleib ihrer Geschichte und ihrer Lieder. Denn derzeit können die Hippocampir die Siedlung kaum betreten, da die Störung des empfindlichen magischen Geflechts in der Anlage ihnen schwereres Unbehagen bereitet.

Meerharz

Die zähe und nahezu unzerstörbare Substanz, die die Hippocampir sowohl als Schmuck als auch als Baumaterial nutzen, behält ihre Eigenschaften nur bei regelmäßigem Kontakt mit Meerwasser. Aus diesem Grund wird es auch kaum weiter verhandelt. Hergestellt aus dem Tang ihrer Wälder, der von den Verdauungssäften der Hippocampir selber in speziellen Gefäßen zersetzt und verändert wird, entsteht das bernsteinartige, leicht durchsichtige Material, dessen lichtdurchfluteter Glanz eine wahre Augenweide ist. Als Schmuck am Körper der Hersteller werden die Helden diesem Material als erstes begegnen, später jedoch immer wieder auf Fenster und sogar Kuppeln aus Meerharz stoßen.

Gegenstände aus Meerharz haben unter Wasser eine Struktur von 14, jede SR ohne Kontakt zu Meerwasser verliert es jedoch einen Punkt, bis es bei der geringsten Berührung zu einem leicht säuerlich riechenden, goldgelben Staub zerfällt. Das macht den Einsatz als Baumaterial an Land praktisch unmöglich und auch Rüstungen machen wenig Sinn. Für einen maritimen Charakter oder jemanden mit der Möglichkeit, den Gegenstand kontinuierlich von Meerwasser bedeckt zu halten, hier jedoch ein paar Angaben dazu:

Eine Gesamtrüstung aus Meerharz, die von Hippocampir gefertigt wurde, entspricht in den Werten einer Banbarguinischen Rüstung (siehe die Spielhilfe **Myranisches Arsenal** auf Seite 124), jedoch mit einem Gewicht von nur 350 Unzen. Als Werte für einen Helm nehmen Sie auch die eines Banbarguinischen Exemplars von derselben Seite. Für einzelne Rüstungsteile entspricht Meerharz Karetan, jedoch nur mit 80% des Gewichtes. Nicht-Hippocampir haben praktisch keine Möglichkeit, Meerharz zu behandeln, daher gehen wir davon aus, dass die Seepferdchenwesen mit einer solchen Rüstung beauftragt werden. Als Preis verlangen diese (auch für Helden, die ihre Siedlung gerettet haben) Honig, Zucker oder Stoffe im Gegenwert von 7 Aureal für eine gesamte Rüstung und 1 Aureal für ein Einzelteil (1 Armschiene, 1 Helm, Brustteil, Rückenteil etc.).

Namensgebung

Die ungewöhnlichen Namen der Hippocampir erhalten diese in ihrer Jugend. Dabei wird die erste bewusste Erinnerung, die sie behalten, dafür ausgewählt. Zwar sind die meisten des Meeresvolkes an Landbewohner und deren für sie unverständliche Namen gewöhnt, aber dennoch werden sie oft nach der ersten Erinnerung fragen, um einen besseren Eindruck der anderen Person zu gewinnen.

Wegbeschreibungen

Bei allen Informationen, die die Hippocampir den Helden geben, sollten Sie auf die radikal unterschiedliche Sichtweise der Welt achten. So gibt es für die Hippocampir keinen Norden und keinen Süden, sondern meerwärts und landwärts. Oben und unten bezeichnen sie als farbwärts und dunkelwärts. Bei

der Angabe, wie man bei Kreuzungen abbiegen muss, werden sie eher beschreiben ob es abwärts oder aufwärts geht, anstatt rechts oder links anzugeben.

Magie

Die Hippocampir bedienen sich animistischer Magie, die vor allem auf die Quelle Tiergeister, aber auch auf Totengeister zurückgreift. Begabte Jugendliche werden ungeachtet des Geschlechtes zu sogenannten Tiefensängern ausgebildet und nehmen eine wichtige Führungsposition in der Gruppe ein.

Fortpflanzung

Panthyras Hippocampir finden sich zu Paaren, die ein Leben lang zusammen bleiben und untereinander große Zärtlichkeit zeigen. Zwar legen die Frauen die Eier, sie werden jedoch von den Männern in ihren Bauchraum aufgenommen und dort beschützt, bis die Kinder schlüpfen und ins Freie gelangen. Diese 'schwangeren' Männer werden meist von ihren Gefährtinnen bewacht und verteidigt und finden sich in speziellen Ruheräumen zusammen, bis es zur Geburt kommt.



Werte der Hippocampir (unerfahren/erfahren/Veteran)

Harpune: INI 10+1W6/12+1W6/18+1W6	AT 11/13/17		
PA 10/13/16	TP 1W6+4	DK NS	
LeP 21/30/35	AuP 25/34/40	RS 3	WS 5/6/8
MR 2/4/6	GS 8/8/9		

Möglichkeiten der Kommunikation

Insgesamt gibt es vier Wege, mit den Hippocampir zu kommunizieren. Die zierlichen Meeresbewohner haben mit ihren trompetenartigen Mündern nicht die Fähigkeit, andere Sprachen als ihre eigenen Gesänge zu erzeugen, daher handelt es sich um Zeichensprachen oder magische Mittel.

Zwar können einige Hippocampir einfaches und laut ausgesprochenes Myranisch ansatzweise verstehen, ihre Antwort kann jedoch nur durch Gesten oder Flötentöne erfolgen.

Im Laufe des Abenteuers werden Sie öfters Angaben finden, die in die vier hier vorgestellten Möglichkeiten untergliedert sind. Je nachdem welche Kommunikationsmöglichkeit ihre Helden wählen, können sie so unterschiedliche Informationen von Hippocampir erhalten. Beispiele für die verschiedenen Kommunikationswege finden Sie im weiteren Verlauf bei der Beschreibung verschiedener Hippocampir-Meisterpersonen.

Rudimentäre Zeichensprache

Die grundlegenden Gesten der Zeichensprache, die die Panthyaner zur Kommunikation mit den Hippocampir verwenden, lassen sich einfach, in wenigen Stunden erlernen. Allerdings können so nur sehr wenige Inhalte transportiert werden, die zudem missverstanden werden können. Unterricht in den einfachen Zeichen können fast alle Bewohner der Stadt erteilen.

Ausführliche Zeichensprache

Wer sich mindestens zwei Tage Zeit nimmt oder sich die Fähigkeit magisch aneignet, kann einen größeren Zeichenschatz erlernen, der halbwegs sichere Kommunikation ermöglicht. Als Lehrer bieten sich die Byssusweber von Goldstadt an.

Artefakt der Samen

Simple Amulette der Familie der Samen ermöglichen den Austausch von Gedanken bei Berührung mit einem Hippocampir. Die 'Übersetzung' der Hippocampir-Begriffe ist jedoch oftmals irritierend und nicht immer ganz passend.

Magie, Liturgien und Gaben

Formeln wie FERNABSPRACHE (**MyMa** 46) und KURZE TELEPATHIE (**MyMa** 47) verleihen die Fähigkeit, Gedanken auszutauschen und dabei die Information unverstümmelt und klar zu erhalten.

Mehrere Liturgien haben ähnliche Wirkungen, VERSTÄNDNIS DER SPRACHEN (**MyGö** 176) wirkt jedoch nur an einem festen Ort, während GÖTTLICHES VERSTÄNDNIS (**MyGö** 185) immerhin den Geweihten die Sprache der Hippocampir verstehen lässt. Ebenso können göttliche Anrufungen erfolgreich sein, die um eine GÖTTLICHE BESEELUNG (**MyGö** 202) bitten und sich an Gottheiten mit Apekten wie Wissen, Verständigung oder Diplomatie wenden.

Neuschöpfungen von Formeln können selbstverständlich angewendet werden.

Über die Gabe *Abishant* (siehe **Wege nach Myranor** 102) ist es zudem für jeweils eine Viertelstunde möglich Sprachen zu nutzen, die man üblicherweise nicht beherrscht.

Die erste Begegnung mit den Hippocampir

Sobald die Helden sich ins Wasser begeben oder anderweitig die Aufmerksamkeit der Hippocampir auf sich ziehen – zum Beispiel indem sie am Ufer stehen und die Zeichensprache üben – werden sich innerhalb einer SR sechs der Wasserbewohner einfinden. Sie verhalten sich nicht feindselig, sondern nur aufmerksam, halten aber Harpunen in den Händen. Sie sind durchaus dazu bereit, mit den Helden zu kommunizieren – werden in dem Gespräch gewisse wichtige Dinge erwähnt, so nehmen sie die Fremden sogar mit in ihr provisorisches Versteck.

Kommunikation mit den Jägern

Der-Hai-Lächelt ist die Anführerin der Jäger, die als erste Kontakt mit den Helden aufnimmt, und wenn es zu mehreren Gesprächen kommt, bleibt sie die Ansprechperson. Die Hippocampir-Frau hat ihren Lebensgefährten beim Angriff des Gischtwurms verloren und ist über ihre eigene Hilflosigkeit wütend und will auch nicht so recht glauben, dass jemand anderes helfen kann. Sie ist aber bereit, alle Versuche zu unternehmen, um ihre Heimat zu retten. Das Schicksal der Landbewohner interessiert sie nicht im Geringsten, und so müssen die Helden bei allen Kommunikationsversuchen betonen, dass sie den Hippocampir helfen und den Gischtwurm vertreiben wollen, damit sie sie zum Anführer der Jäger bringt. Selber gibt sie aber praktisch keine Informationen heraus, bis auf die Aufforderung, ihr zu folgen. Um ihre knappen Antworten umzusetzen, orientieren Sie sich an den Beispielen für Hippocampir-Kommunikation im Folgenden.

Selbstverständlich können die Helden auch den Kampf gegen die Hippocampir aufnehmen und sich so einen Weg zum Korallengarten bahnen. Neben den sechs Hippocampir des Empfangskomitees erwarten sie dann auch noch 6 weitere am Eingang zur Siedlung.

Begegnung mit Die-Tiefe-Ist-Farblos

Der-Hai-Lächelt bringt die Helden zum Versteck der Hippocampir, das von ihren Jägern bewacht wird. In den dichten Tangwäldern, die in den Untiefen entlang der Küste wachsen, haben die Handwerker die Pflanzen miteinander zu simplen, kugelartigen Gebilden verwoben, die sie als Räume verwenden. Ansonsten ist schwer auszumachen, was genau die Hippocampir tun oder planen, als die Helden eintreffen. Einige halten durchsichtig wirkende Blasen an ihre Schnauzen und es ist unklar, ob sie etwas daraus trinken oder hineinspucken, wieder andere weben seltsame Gerätschaften aus dem Tang und die Jäger haben sich mit ihren biegsamen Schwänzen an den Meerespflanzen verankert und von ihrer Unterhaltung sind nur wenige, helle Töne zu hören. Schnell ziehen die Helden jedoch die gesamte Aufmerksamkeit der ca. vier Dutzend Hippocampir auf sich.

Ein besonders reich geschmücktes Exemplar der Seepferdchenwesen, behängt mit Ketten aus Haizähnen und mit einer Art Krone aus Materialien, die von gesunkenen Schiffen stammen – Münzen, Perlen, nutzlose Stücke Mechanik – nähert sich rasch den Helden. Die vergleichsweise große Gestalt mustert die Fremden eindringlich und beginnt dann ein Gespräch.



● **Zunächst will er wissen, was die Helden im Meer wollen.**

rudimentäre Zeichensprache: Grund, Fremde

ausführliche Zeichensprache: Fremde im Wasser, Grund ihrer Reise?

Artefakt der Samen: Trocken-Welt-Wesen mit Geruch-ferner-Orte suchen Strömung-ohne-Kenntnis, welches Lied-fernen-Ursprungs zeigte ihnen wo?

Übernatürliche Kommunikation: Die Gäste riechen fremd und kommen von weit her, was führt sie ins Meer und zu den Hippocampir?

Auch hier geht es darum, zu betonen, dass die Helden den Gischtwurm angreifen wollen. Allerdings sieht Die-Tiefe-Ist-Farblos auch ein, dass den Landbewohnern geholfen werden muss, damit sich die Situation für alle verbessert. Schließlich gibt er seine Erlaubnis und befiehlt den Jägern, die Helden nicht aufzuhalten. Vorher ist er bereit, die Fragen der Helden zu beantworten.

● **Warum dürfen die Panthyraner nicht ins Wasser?**

rudimentäre Zeichensprache: Luft, Wesen, Schmerz, Drache, Köder, Strafe, Ausgleich

ausführliche Zeichensprache: Landbewohner haben Schuld. Sie locken den Drachen an. Sie bringen Schmerz über Hippocampir. Deswegen ist das Meer verboten. Kein weiterer Schaden. Ist der Drache fort, ist das Meer frei.

Artefakt der Samen: Trocken-Welt-Wesen legen Wasser-Gott-Echsen-Köder. Sie bringen Wasser-Kindern Kummer und Schmerz. Wasser-Kinder verbieten Trocken-Welt-Wesen Zugang zur Tiefe-die-Lebt. Erst wenn die Trocken-Welt-Wesen Wasser-Gott-Echse wieder fortködern, endet die Wache.

Übernatürliche Kommunikation: Die Landbewohner haben großes Unheil gebracht, indem sie den Drachen anlockten. Dass sie das Meer nicht betreten dürfen, ist ihre Strafe, und um Schlimmeres zu verhindern. Sie sollen den Drachen fortschicken, dann dürfen sie wieder ins Meer.

● **Wo ist der Gischtwurm?**

rudimentäre Zeichensprache: Tiefe, Dunkelheit, Fels

ausführliche Zeichensprache: Lebt in Dunkelheit, ist umgeben von Fels.

Artefakt der Samen: Wasser-Gott-Echse wohnt in Luft-umschlossen-von-Fels, hat bei sich Stein-gefangenes-Licht. Weg führt durch Garten-aus-Korallen.

Übernatürliche Kommunikation: Der Drache lebt in einer Höhle und hat den Leuchtstein (Bild eines hell glühenden Kristalls). Erreichbar ist die Höhle durch den Korallengarten.

● **Warum sind die Hippocampir nicht**

mehr in ihrer Siedlung, warum kämpfen sie nicht?

rudimentäre Zeichensprache: Lieder, Schmerz

ausführliche Zeichensprache: Die Lieder sind gestört, der Klang bereitet Schmerz.

Artefakt der Samen: Lebens-Klang-Lieder im Garten-aus-Korallen sind zerrissen wie Tang-Faser-Netze. Schrill-Klang schmerzt Wasser-Kinder. Bleiben fern.

Übernatürliche Kommunikation: Die Klänge der Lebenslieder im Korallengarten sind gestört und zerrissen. Ihr Klang schmerzt die Hippocampir und verletzt sie. Daher halten sie sich fern und planen bisher nur.

● **Welche Gefahren gibt es?**

rudimentäre Zeichensprache: Finger, Fisch, Drache

ausführliche Zeichensprache: rote Fingerwesen, große Haie, natürlich der Drache

Artefakt der Samen: rote Finger-Wedel-Wesen, große Haie, Wasser-Gott-Echse

Übernatürliche Kommunikation: rote Anemonen, Haie, Drache

● **Gilt es etwas Besonderes zu beachten?**

rudimentäre Zeichensprache: Ebbe, Flut, Weg, Entscheidung, Lieder, Wächter

ausführliche Zeichensprache: Es gibt Eingänge für Ebbe und Flut, die über den Weg entscheiden. Die Wächterin der Lieder ist im Korallengarten.

Artefakt der Samen: Flut-Ebbe-Atem bläst einwärts und auswärts, Wahr-Weg-Sucher müssen Atem folgen. Lebens-Lied-Wächter ist in Garten-aus-Korallen geblieben.

Übernatürliche Kommunikation: Vorsicht bei den Wegen: Einer ist für die Flut, einer für die Ebbe. Die Wächterin über die Quelle der Lieder ist im Korallengarten zurückgeblieben.

● **Können die Hippocampir den**

Helden mit Ausrüstung aushelfen?

rudimentäre Zeichensprache: Mangel

ausführliche Zeichensprache: Zu wenig von allem. Können nichts abgeben.

Artefakt der Samen: Nutzen-Ding selten, geflohene Wasser-Kinder sind arm. Können Trocken-Welt-Wesen nichts schenken.

Übernatürliche Kommunikation: Die Hippocampir haben nach ihrer Flucht selbst zu wenig Ausrüstung und können nichts davon abgeben.

Der Weg zum Korallengarten

Wenn die Helden ihre Neugierde befriedigt haben, befiehlt Die-Tiefe-Ist-Farblos der Jägerin Der-Hai-Lächelt, sie zum Korallengarten zu bringen. Der ist, schwimmend zurückgelegt, nur 3 SR entfernt. In Sichtweite des knapp unter Wasser stehenden Korallenriffs, mit den schweren Schäden an seiner Oberseite und zuweilen in Öffnungen glänzenden bernsteinfarbenen Kuppeln, verlässt sie sie allerdings wieder. Ab hier sind die Helden auf sich alleine gestellt.

Gefahren und Besonderheiten des Korallengartens

Die derzeit vom Gischtwurm besetzte Siedlung der Hippocampir liegt bis auf wenige Bereiche gänzlich unter Wasser und besteht aus dem lebenden Gefüge des Korallenriffs. Manche Räume liegen dabei, je nach Tidenstand, nur sehr knapp unter der Meeresoberfläche, andere zwischen zehn und zwanzig Schritt tief. Schon bei diesen geringen Tiefenunterschieden werden die Helden jedoch einige Veränderungen bemerken. Zwar ist das Wasser sehr klar und das Licht reicht tief, aber rasch verschwinden die ersten Farbtöne aus dem sichtbaren Spektrum und Orange kann fast nicht mehr wahrgenommen werden. In den Gängen des Korallengartens selber, die nach oben hin geschlossen sind, fehlt ohnehin fast alles Licht und nur ein diffuser, bläulicher Widerschein kann einige Bereiche erhellen. Dort jedoch, wo Licht durch Kuppeln aus Meerharz hereinfällt, ist die ganze Schönheit der Umge-

bung sichtbar. Vermitteln Sie Ihren Spielern die reiche Pracht des lebenden Riffs mit seinen vielfarbigen Korallen, zarten Anemonen mit fiedrigen oder wurmartigen Armen, den Fischen in metallischen Schwärmen oder als leuchtend bunten Einzelgängern und den zahlreichen anderen Bewohnern wie Krustentieren, Seeigeln, Seesternen, Schnecken und Würmern, die sich alle in ihren bizarren Formen und Mustern zu überbieten versuchen.

Hier existiert eine ganz eigene, gleichzeitig filigrane und unverwüstliche Welt unter Wasser, die ihre eigenen Regeln und Gefahren kennt. Während die Helden vordringen, können sich die Gegebenheiten in den Gängen durchaus jederzeit ändern – mit Ebbe und Flut entstehen Strömungen in den teilweise recht schmalen Passagen und räuberische oder giftige Einwohner erwachen und wandern umher. Daher verwenden Sie für die Wege zwischen den beschriebenen Räumen am besten die folgenden Tabellen, die Hindernisse und Begegnungen umfassen.

Strömungen: 1W6

- 1–2 keine Strömung
- 3 leichte günstige Strömung – die Helden können sich treiben lassen und kommen anderthalb mal so schnell voran wie bei normalen Schwimmbewegungen
- 4 schnelle günstige Strömung – die Helden kommen doppelt so schnell voran, müssen aber durch eine *Schwimmen*-Probe +3 verhindern, die Wände zu berühren
- 5 leichte ungünstige Strömung – die Helden erreichen nur drei Viertel ihrer normalen Geschwindigkeit und müssen *Schwimmen*-Proben +1 ablegen, um nicht die Wände zu berühren
- 6 starke ungünstige Strömung – die Helden kommen nur halb so schnell voran und müssen *Schwimmen*-Proben +4 ablegen, um die Wände nicht zu berühren; sie erhalten einen Punkt Erschöpfung



Wandbeschaffenheit: 1W6

- 1–2 normal; Schwämme, Korallen und Anemonen
- 3–5 rau – bei Berührung in Strömungen 1 TP durch Aufschürfungen
- 6 gefährlich – bei Berührung in Strömungen 1W6 TP durch scharfe Spitzen und Kanten

Bewohner: 1W6

- 1–3 niemand
- 2 Silberfäden
- 5 Scharlachwürmer
- 6 Jagdhai

Silberfäden: Eine seltsame Spezies von Schnecken – möglicherweise nicht natürlichen Ursprungs – erzeugt aus ihrem Schleim einen langen, festen Faden. Diesen lassen sie von ihren Verstecken aus im Wasser treiben. Bei Berührung bleibt der Faden haften und zieht die Schnecke mit, die langsam an ihrer Angel entlang klettert. Bei kleineren Wesen stellt dies eine erfolgreiche Jagdtaktik dar, denn der Faden ist giftig und lähmt das Opfer, an dem die Schnecke gelassen fressen kann, während es noch lebt. Bei Menschen und ähnlichen Wesen kommt es nur zu lästigen Wirkungen: pro Faden auf nackter Haut erleidet das Opfer 1 TP. Wer natürliche Rüstung besitzt, ist somit im Grunde geschützt, sollte aber die anhänglichen Schnecken loswerden, ohne sie zu berühren. Denn die Tiere sind auch gänzlich in ihren Schleim gehüllt und ihre Körper anzufassen oder zu warten, bis sie einen erreicht haben, bedeutet 1W3 TP pro SR.

In Gängen, in denen die Silberfäden vorkommen, heften sich bei einer Berührung der Wand 1W6 Fäden an das Opfer.

Scharlachwürmer: An sich sind diese Würmer, die ein röhrenförmiges Kalkskelett aufbauen und sich mit diesem durch Ansaugen und Ausstoßen von Wasser fortbewegen können, ungefährlich. Ihre Hüllen besitzen jedoch zur Abwehr von Jägern scharfe Kanten, deren feine Klingen zwar unglaublich zerbrechlich, aber auch sehr scharf sind. Wer Wände in einem Gang berührt, der von Scharlachwürmern besiedelt ist, erhält 1W6 TP durch feine Schnittwunden. Da sich in diesen abgebrochene Panzerteile befinden, heilen diese nur nach einer Behandlung mit *Heilkunde Wunden*, die mindestens 5 TaP* erzielt hat. Ansonsten eitern die Schnitte weiter. Die Regeneration ist für 1W6 Tage um 1 Punkt verringert, die KO-Probe zur Rückerlangung eines weiteren Lebenspunkts um 3 erschwert.

Jagdhaie: Eigentlich züchten die Hippocampir die Tiere für die Jagd und haben sie ausgebildet, auf Pfiff und Handzeichen zu gehorchen. Sie sehen jedoch alle Wesen, außer ihren Herren, als ihre Beute an und sind zusätzlich aggressiver als üblich, da das magische Gespinnst der Siedlung auch auf sie Auswirkung hat und seine Störung ihnen Schmerzen verursacht. Es treten jeweils 1W3 Haie gemeinsam auf, die rasch angreifen, aber bei Erhalt einer Wunde oder Verlust eines Drittels ihrer LeP auch ebenso rasch wieder die Flucht ergreifen.

gehören. Sie sehen jedoch alle Wesen, außer ihren Herren, als ihre Beute an und sind zusätzlich aggressiver als üblich, da das magische Gespinnst der Siedlung auch auf sie Auswirkung hat und seine Störung ihnen Schmerzen verursacht. Es treten jeweils 1W3 Haie gemeinsam auf, die rasch angreifen, aber bei Erhalt einer Wunde oder Verlust eines Drittels ihrer LeP auch ebenso rasch wieder die Flucht ergreifen.

Werte Haie

Biss: INI 8+IW6 AT 8 PA 2 TP IW6+2 DK H
LeP 55 **AuP** 30 **RS** 2 **WS** 6 **MR** 5 **GS** 12

Die Räume im Korallengarten

Der Kernteil der Siedlung besteht aus einem spiralförmigen Gang, an dem die Wohnbereiche liegen und der zu einem Versammlungsraum für die Gemeinschaft führt. Auf derselben Höhe findet sich ein Bogengang mit zwei weiteren Räumen. Eine Ebene unter der Hauptspirale samt Bogengang liegen zwei weitere bogenförmige Gänge, die miteinander und mit der Spirale an mehreren Stellen verbunden sind. Hier befinden sich spezielle Räume für Handwerk oder Kult der Hippocampir. Der Drache wiederum hat, auf der Suche nach der Höhle, die er erspürt hat, einen Gang gegraben und so die verschiedenen Teile der Siedlung direkt miteinander verbunden. Entlang seines Weges zu der Höhle, die östlich von der Siedlung schon in der Klippe des Festlandes liegt, finden sich jedoch mehrere Hindernisse. Die Helden können sich diesen entweder stellen und den direkten Weg gehen oder versuchen, sie über die Gänge der Hippocampir zu umgehen.

Im Folgenden finden Sie zunächst die Räume des Korallengartens aufgelistet, den vier Gängen jeweils gegen den Uhrzeigersinn folgend. Anschließend finden Sie die Hindernisse im Hauptgang und die Höhle des Gischtwurms.

1 und 2 – Westlicher Eingang/ Ebbeneingang und östlicher Eingang/Fluteneingang

Die in Spiralen und runden Formen angelegte Siedlung der Hippocampir, der Korallengarten, hat nur zwei ursprüngliche Eingänge. Einer davon wird für die Zeit zwischen Flut und Ebbe benutzt, der andere zwischen Ebbe und Flut, so dass man immer mit dem Strom des Meeres die Gänge betritt. Das hat neben der Weltanschauung der Hippocampir von Panthyrsa, die die Welt nach den Tiden einrichten, auch einfache praktische Gründe: In den Gängen des Korallengartens können die Strömungen so stark werden, dass es sehr anstrengend wird, gegen sie anzukämpfen.

Verstärkt wird dies noch durch die Scharlachwürmer, die in den Gängen mit der stärksten Strömung immer wieder auftreten (siehe Seite 23).

Sie können entweder den Tidenhub festlegen und im Auge behalten, während Ihre Spieler sich auf das Betreten des Korallengartens vorbereiten, oder auch beim Betreten den Würfel entscheiden lassen, ob das Wasser gerade landwärts oder seawärts strömt. Auf einem W6 richtet sich bei 1–3 die Strömung bei eintretender Ebbe zum Meer hin, bei 4–6 mit der Flut zum Land. Nehmen die Helden den für die Zeit vorgesehenen Eingang, erwarten sie hier zunächst keine Probleme. Wählen sie jedoch den falschen Eingang, so müssen sie sich mit einer *Schwimmen*-Probe +4 der Strömung stellen und werden bei einem Misserfolg gegen die Wände gedrückt, wo sie von den Scharlachwürmern attackiert werden.

3 – neuer Eingang

An dieser Stelle hat der Gischtwurm ein gähnendes Loch in das Korallenriff gerissen. Unter seinem Ansturm sind die Kalk-

skelette geborsten und die Anlagen der Hippocampir hat er zunächst nicht einmal bemerkt, als er sich mit Klauen und Magie seinen Weg zur Höhle gebahnt hat. Nur wenige Fische durchkreuzen hier das Wasser und Reste von Netzen und Aufbauten aus Strandholz werden in der Dünung hin und her gewiegt. Helden, die den direkten Weg anstreben, können hier jedoch ohne Umweg den Korallengarten betreten. Dieser direkte Weg ist mit zahlreichen Gefahren gespickt, die überwunden werden müssen (siehe Punkt X1 bis X4)

A – Wohnräume

Alle Wohnräume haben eine annähernd kugelige Form und sind zu zwei Drittel mit Wasser gefüllt. Das obere Drittel besteht aus einer Luftblase und zahlreichen Pflanzen, die im Licht gedeihen, das durch ein oder mehrere Fenster aus Meerharz fällt. Die Pflanzen, die wie eine Mischung aus Ranken und einem niedrigen Gewächs aussehen, wuchern über wie unter Wasser und erzeugen die angenehme atembare Luft. Dort, wo die fein ausfasernden Blätter unter Wasser sind, produzieren sie bei Tageslicht sogar feine Bläschen, die glitzernd nach oben perlen. Abgesehen vom Raum der Tiefensängerin – also der Animistin – sind die Wohnbereiche wenig individuell gestaltet. In A1 allerdings befindet sich ein Schmucknetz mit feinen Perlen, das um einen Aureal wert ist. In A5 hingegen liegen auf einer aus lebenden Pflanzen geflochtenen Ablage mehrere Münzen mit antiker Prägung, die unter anderem das Siegel des Hauses Illacriion zeigt. Der reine Goldwert liegt bei zweieinhalb Aureal, ein Sammler – vor allem ein Illacriion – dürfte aber bis zum fünffachen dafür zahlen. In A7 schließlich hängt unter der bernsteinfarbenen Kuppel ein Netz, in das zahlreiche Metallgegenstände eingeflochten sind. Die meisten sind vollkommen wert- und nutzlos, aber es befindet sich auch eine dunkel angelaufene Silberdose darin, die eine Spieluhr enthält. Das kleine Stück Mechanik ist zusammen mit dem Aquamarin auf dem Deckel zwei Aureal wert.

A2 – Raum von Die-Flut-Kam-Bei-Vollmond

Hierbei handelt es sich um den Wohnraum der Animistin und ihrer Leibwachen, dessen zwei Eingänge symbolisieren, dass sie für zwei Welten zu jeder Zeit zuständig ist. Hier findet sich eine überraschende Menge an seltenen und auffälligen Wassertieren, die immer die Nähe der Tiefensängerin gesucht haben. Leuchtend bunte Krabben klettern über die Pflanzenranken, rot geränderte Seeschnecken bewegen sich wie langsam flatternde Bänder durch das klare Wasser und echte, winzige Seepferdchen haben sich mit ihren Schwänzen an Korallenzweigen verankert. Keines der Tiere wirkt erschrocken oder flieht, als die Helden den Raum betreten.

Mit ein Grund für die friedliche Aura, die über der Wohnstätte liegt, ist ein Amulett. Dieses hängt in Form eines Wind- und Wasserspiels aus Perlmutternscheiben an der Decke und bewegt sich sacht mit der Strömung, wobei es leise glockenartige Töne erzeugt. Das einfache Artefakt ist mit Magie der Quelle Tiergeister durchzogen und beschwichtigt wütende natürliche Kreaturen mit einer MR von 3 oder geringer in einem Umfeld von anderthalb Schritt Radius. Wenn die Helden auf die Idee kommen, das Windspiel mitzunehmen, werden zum Beispiel die Haie vom Träger ablassen – aber erst wenn sie in die Wirkungszone eingedrungen sind. Gegen Kreaturen mit einer MR über 3 ist das Artefakt allerdings weiterhin nutzlos.

B – Versammlungshalle

Der schmale Gang endet hier in einem nahezu perfekt kugelförmigen Raum. Die untere Hälfte ist dabei sanft in die Oberseite des Riffs eingetieft und mit Wasser gefüllt, während die obere von einer Kuppel gebildet wird, die aus einem perlmuttartigen, goldenen und leicht durchscheinenden Material besteht – ähnlich wie die Sichtfenster in den Wohnräumen E1 bis E7. Das Wasser hier ist ruhig und angenehm und die große Blase von unverbraucht wirkender Luft ermöglicht normales Atmen für alle Landwesen.

Von der Kuppel hängen zahlreiche dünne Fäden herab, die aus schimmernden Fasern gesponnen sind und die glühende Steine halten. Bei Tageslicht ist deren Leuchten kaum wahrzunehmen, aber nachts wird es den Raum mit einem sanften Schein erhellen. Auch als Licht in den dunklen Gängen können die Leuchtangeln hilfreich sein, wenn man sie von der Decke trennt.

Beim ersten Betreten des Raumes fällt jedoch eines sehr viel schneller auf:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Wasser vor euch befindet sich ein stattlicher Hai, dem aus der Flanke ein abgebrochener Harpunenschaft ragt. Das an der Spitze der Waffe angebrachte Seil wurde an einem Bündel Riesenanemonen befestigt, die unter dem Zug bereits ihre Farbe zu einem bedrohlichen rot geändert haben. Das verletzte und gereizte Tier schwimmt in hastigen Bahnen auf und ab und versucht, die Waffe aus der Wunde zu zerren oder wenigstens das Seil zu zerreißen, aber noch ist es so an die Leine gelegt und erreicht nichts weiter, als sein Blut im Wasser zu verteilen.

Auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes seht ihr die reglose Gestalt eines Hippocampir, der auf einem Korallenvorsprung Schutz vor dem Hai gesucht hat. Ob er jedoch die deutlich sichtbaren Bisswunden an seinem Oberkörper überlebt hat, könnt ihr auf die Entfernung nicht sagen.

Einer der Wächter des Heiligtums unter Befehl von Die-Flut-Kam-Zu-Vollmond hat den gereizten wilden Hai von seiner Herrin weggelockt, als sie zur Quelle der Lieder geeilt ist, und hier im Versammlungsraum der Siedlung festgesetzt. Dabei ist er jedoch selber schwer verletzt worden und liegt im Sterben, als die Helden eintreffen.

Um zu ihm zu gelangen, müssen die Helden entweder den rasenden Hai töten, ihn ablenken, während jemand an ihm vorbei taucht, oder sich über der Wasseroberfläche bewegen.

Für den Hai verwenden Sie die Werte auf Seite 24, allerdings besitzt er nur noch die Hälfte seiner LeP.

Mein-Abbild-Erschien-Im-Wasser

Der Hippocampir-Wächter ist schwer verletzt und konnte seine Blutungen nicht stillen. Regeltechnisch gesehen hat er zwei Wunden am Oberkörper und eine am rechten Oberarm und seine LeP liegen bei 4 (von 30). Er ist also kaum bei Bewusstsein und reagiert nur langsam auf die Anwesenheit der Helden. Je nachdem, welchen Kommunikationsweg die Helden zur Verfügung haben, können sie von Mein-Abbild-Erschien-Im-Wasser folgende Informationen erhalten:

rudimentäre Zeichensprache: Gefahr, Heiligtum, Lieder, Kinder
ausführliche Zeichensprache: Kinder sind in Gefahr, Lieder sind in Heiligtum, findet Vollmond-Flut, Drache hat Kinder gestohlen, will Lieder stehlen

Artefakt der Samen: Wasser-Gott-Echse stahl Kleinst-Leben aus Wartet-Auf-Licht-Zimmer, will Lieder-Quelle aus Ort-Ewiger-Musik stehlen, Flut-Kam-Bei-Vollmond wacht in Ort-Ewiger-Musik. Schützt die Kleinst-Leben! Abbild-Im-Wasser hat versagt.

Übernatürliche Kommunikation: Der Drache hat die Kinder gestohlen (Bilder von schimmernden, perlenartigen Eiern), in seiner Gier will er sicher noch die ewigen Lieder der Hippocampir stehlen (Bild einer Art versteinerten Schnecke). Derzeit wacht Die-Flut-Kam-Zu-Vollmond noch über die Lieder, aber sie braucht Hilfe – denn Mein-Abbild-Erschien-Im-Wasser hat versagt.

Darüber hinaus kann Mein-Abbild-Erschien-Im-Wasser den Helden drei Wege beschreiben, die sie wissen wollen, bevor er bewusstlos wird und nicht mehr geweckt werden kann.

Wenn die Helden den Hippocampir vorher soweit versorgen, dass er nicht verbluten wird, wird er nach einer Äußerung seiner Dankbarkeit in eine Art Heilschlaf versinken. Wenn sie ihn allerdings magisch oder durch alchemistische Substanzen soweit herstellen, dass er sich wieder gut bewegen kann, wird er sofort zum Heiligtum aufbrechen wollen. So können die Helden auch zu der Kammer finden, der Hippocampir wird jedoch anschließend auf jeden Fall an Die-Flut-Kam-Bei-Vollmonds Seite bleiben wollen und sich weigern, die Helden weiter zu begleiten. Allerdings kann er Angaben dazu machen, was sich im Korallengarten wo befindet – selbst wenn nur die simpelste Kommunikation möglich ist, kann er auf einfache Fragen eine Reihe von Rechts- und Links-Gesten machen.

C – Kinderstube

Diese Räume sind nicht wie die anderen der Anlage aus dem lebenden Riff gewachsen, sondern bestehen aus den Rümpfen gesunkener Schiffe. Die Hippocampir haben die Wracks miteinander verbunden und so einen durchgehenden Raum mit seltsam geschwungenen Wänden und kuriosen Winkeln entstehen lassen. Löcher in den Rümpfen und ehemalige Lucken sind durch Meerharz zu Fenstern gemacht worden und blicken hinaus auf das offen daliegende Wasser und Schwärme von Fischen.

Der gesamte verwinkelte Raum ist durch gezüchtete Korallen, Anemonen und Muscheln in bunten und angenehmen Farben gehalten, große Flächen aus weichen Schwämmen laden zum Ausruhen ein. Hier sollten die Männchen, die die heranreifenden Eier in sich tragen, die letzten Tage vorm Schlüpfen der Jungen in Frieden verbringen können.

Nach dem Überfall des Gischtwurms hat sich das jedoch vollkommen geändert. Der Drache hat mehrere der Männchen getötet und das viele Blut im Wasser hat inzwischen die ausgebrochenen Haie hergelockt. (Einige der Toten haben sich als Geister erhoben und bewachen den vom Gischtwurm geschaffenen Eingang in die Kinderstube, siehe Punkt X5) Als die Helden den Raum betreten, bietet sich ihnen ein grausiges Bild.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwerelos treibt vor euch ein Körper im Wasser, dessen Gliedmaßen sich langsam und anmutig wie im Tanz bewegen. Der Körper jedoch ist lächerlich dünn, wie ihr im Schattenriss gegen das Licht sehen könnt. Dann dreht sich der Tote und ihr könnt erkennen, dass vom Hals abwärts fast all sein Fleisch abgerissen worden ist. Wie auf ein Zeichen hin gleitet ein Hai von links heran, schlägt fast gemächlich seine Zähne in den Leichnam und reißt ein weiteres Stück heraus, bevor er nach rechts wieder aus eurem Blickfeld entschwindet.

Der gesamte Raum ist verwüstet, die Liegen und Wände zerdrückt und teilweise vollkommen zertrümmert. Neben dem ersten Toten finden sich vier weitere übel zugerichtete Leichen sowie drei Haie (Werte siehe Seite 24).

D – Lagerraum

In diesem Raum finden sich in Behältnissen aus verwobenen geknüpften Tangfasern wertvolle Materialien und solche, mit denen die Hippocampir häufig handeln. Zähne von Raubfischen in verschiedener Größe und Knochen von riesigen Meereslebewesen harren hier ihrer Verarbeitungen zu Waffen und Werkzeug, aber auch Rohmaterialien für Schmuck finden sich. Muscheln, Schnecken und Korallenzweige sind neben einem geflochtenen Korb voll perfekter runder Perlen allerdings schon wieder uninteressant. Alles in allem kann hier Beute in Höhe von 15 Aureal gemacht werden.

E – Rüstkammer

In diesem Raum hat einer der Meisterhandwerker der Hippocampir die Harpunen, Speere und Netze hergestellt, repariert und für ihre Besitzer speziell angepasst. Größtenteils handelt es sich dabei um Jagdwaffen und Zubehör. Für die Helden stellen die hier gelagerten Gegenstände aber vor allem eine Rüstkammer dar, die mit idealen Unterwasserwaffen ausgestattet ist. Gerade die Harpunen aus Knochen und Meerharz können ineffektive Schwerter oder erst recht Wuchtwaffen ersetzen, falls die Helden das nicht in weiser Voraussicht eh getan haben. Die Werte für diese schlanken und zweihändig zu führenden Speere sind wie folgt:

TP IW6+4	TP/KK 12/4	BF 6
INI 0	WM 0/-2	DK 5

F – Heiligtum

Im Heiligtum des Korallengartens befindet sich das Artefakt, das die Hippocampir die Quelle der Lieder nennen. Der von Geistermagie durchdrungene Panzer eines Tiefseewesens erhält ein feines Gespinnst magischer Fäden und Wirkungen aufrecht, die die gesamte Siedlung durchdringen und sie zugleich sichern und ihre Bewohner mit ihren Ahnen verbinden. Hier hat sich die Tiefensängerin Die-Flut-Kam-Bei-Vollmond verschanzt, die sich darum bemüht, die Magie des Artefaktes wenigstens teilweise aufrecht zu erhalten, damit der Kontakt zu den Ahnengeistern nicht gänzlich abbricht. Sie rechnet nicht mit Hilfe durch andere Wesen als Hippocampir und ist

beim Eintreffen der Helden überrascht und erschrocken, selbst wenn sie von Mein-Abbild-Erschien-Im-Wasser (s. o.) begleitet werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Wasser wird hier ruhiger und lässt euch sanft in einen Raum gleiten, der vom Licht zahlreicher, kalt glühender Steine erhellt wird. Die Wände werden aus fein verästelten Korallen und filigranen Anemonen gebildet, die mit zarten Bewegungen ihre Arme öffnen und schließen. Eine Hippocampir, eben noch in Betrachtung der Rückseite des Raumes versunken, wirbelt nun anmutig herum und hebt eine verzierte Knochenharpune, während ihr aufwändiger Schmuck aus lebenden Pflanzen und Muschelschalen noch ihrer raschen Bewegung folgt. Hinter ihr ruht in einer Wandnische ein spiralförmiges Gebilde, dessen matt purpurn gestreifter Körper wie aus Perlmutter gemacht zu sein scheint. Die Hippocampir mustert euch und scheint zu allem bereit, um den Gegenstand zu verteidigen.

Haben die Helden Mein-Abbild-Erschien-Im-Wasser bereits gefunden und ihn geheilt, kann er zwischen der Animistin und den Helden vermitteln. Wenn nicht, müssen die Helden ihre Anwesenheit mit den zur Verfügung stehenden Mitteln erklären. Wenn sie sich sicher sein kann, dass die Eindringlinge keine Gefahr darstellen, sondern sogar hilfreich sein könnten, kann Die-Flut-Kam-Bei-Vollmond folgende Informationen vermitteln:

rudimentäre Zeichensprache: Lieder, Unheil, Wache, Tod, Drache, Fortgehen, Schatz, Diebstahl

ausführliche Zeichensprache: Wache über Lieder, Wache über Tote. Geht Drache nicht fort, droht Unheil. Vertreibt Drachen, stiehlt Schatz, lockt fort, greift an.

Artefakt der Samen: Flut-Kam-Bei-Vollmond wacht über Ursprung-aller-Lieder und Tote-die-Träumen. Ursprung-aller-Lieder verbindet Korallengarten und Tote-die-Träumen. Wasser-Gott-Echse hat Gewicht, Gewicht zerreißt Verbindung, Träume sterben, Tote gehen fort. Wasser-Gott-Echse muss gehen! Wasser-Gott-Echse liebt ihren Schatz-Aus-Licht, wird ihm folgen. Dinge-die-in-Luft-Schwimmen können Wasser-Gott-Echse fortlocken? Oder vertreiben?

Übernatürliche Kommunikation: Die-Flut-Kam-Zu-Vollmond ist die Wächterin über die Quelle der Lieder (Abbild des Ammoniten) und die Quelle der Lieder verbindet die Hippocampir mit den Ahnen (Bild eines Netzes aus feinen Fäden, die mit Licht pulsieren wie Adern). Die Anwesenheit des Drachen zerreißt die Verbindung, deswegen muss Die-Flut-Kam-Zu-Vollmond bei der Quelle verbleiben, um sie zu schützen. Geht der Drache nicht fort, wird der Korallengarten sterben. Wenn möglich, muss der Drache vertrieben oder fortgelockt werden. Wollen die Luftatmer den Schatz stehlen, sollen sie es tun – Die-Flut-Kam-Bei-Vollmond wird ihnen helfen.

Darüber hinaus ist die Animistin bereit, den Helden Wege zu beschreiben und kann auf die alchemistischen Mittel im Labor und die Waffen in der Rüstkammer hinweisen.

G – Haikammer

Der Raum wird von einem Gitter geteilt, das aus Treibholz und Meerharz als Klebmasse hergestellt wurde. Eine Tür mit einem simplen Riegel hält so üblicherweise die Jagdhaie, die die Hippocampir hier züchten, zurück. Im Teil hinter dem Gitter herrscht eine starke Strömung, die den Tieren das nötige Frischwasser zuträgt. In einer kleineren Höhle befinden sich Eier und Jungtiere, durch ein weiteres Gitter von den erwachsenen Tieren getrennt. Inzwischen sind jedoch die meisten der Haie entkommen, beim Angriff auf den Korallengarten haben einige Jäger die Tür geöffnet und ihre Tiere heraus geholt, den Riegel in der Eile und Panik jedoch nicht wieder richtig vorge-schoben. Jetzt befinden sich auch die Haie in den Gängen, die nicht ausreichend gezähmt sind und höchstens von Fachleuten kontrolliert werden können.

Als einziges Tier ist ein Exemplar zurückgeblieben, das die Hippocampir ehrfurchtsvoll den 'Grauen Vater' nennen. Als junges Tier gefangen ist der Hai inzwischen auf über drei Schritt Länge angewachsen und niemand kann die Spezies des übellaunigen Monsters definieren. Mit weißem Bauch und grauem Körper, mit einer ungewöhnlichen Tigerzeichnung, könnte er durchaus auch eine Chimäre oder ein anderweitig nicht ganz natürliches Wesen sein, wofür auch die unheimliche Intelligenz in seinen Augen sprechen würde. Mit den Hippocampir hat sich der Hai arrangiert, sie füttern ihn und er verhält sich friedlich. Die Menschen oder anderen Gäste vom Land sind jedoch für ihn auch nichts anderes als Futter und sobald die Helden die Haizucht betreten, geht er auf die Jagd.

Werte des Grauen Vaters:

Biss:	INI	10+1W6	AT	12	PA	4	TP	1W6+4	DK	H	
LeP	65	AuP	40	RS	3	WS	7	MR	5	GS	12

H – Raum zum Vorbearbeiten von Rohstoffen

In diesem Raum finden sich zahlreiche Behältnisse aus aquatischem Leder, die dicht verschlossen sind und unter Druck stehen. Darin lagert eine zähe Masse, die je nach Dauer der Aufbewahrung an Erbrochenes oder Honig erinnert. Nur in einer Handvoll der Behälter kann man erahnen, dass die langsam gerinnende, goldene Substanz vermutlich Meerharz ist. Auch wenn dieser Baustoff außerhalb des Salzwassers schnell zerfällt, könnte ein interessierter Alchimist durchaus fünf Aureal für einen großen Beutel der Substanz zahlen.

I – Labor

Hier finden sich zahlreiche Blasen und Behälter aus Meerharz, die mit Seidenfäden zu abenteuerlichen Konstruktionen verbunden sind. In einigen der durchscheinenden Kugeln entstehen Bläschen, die in einer dehnbaren Hülle aufgefangen werden, andere enthalten eine pechschwarze, zähe Substanz. Die alchemistischen Substanzen sind praktisch alle ungefährlich und verdünnen sich sofort, wenn eines der Behältnisse geöffnet oder zerschlagen wird. Wichtig sind für die Helden allein zwei geflochtene Netze, die durchsichtige Fischblasen mit einer hellrötlichen Flüssigkeit und einer dunkelgrünen Paste enthalten. Ersteres ist ein Lösungsmittel für Meerharz und ermöglicht es, Löcher in den Kuppeln und Fenstern zu erzeugen. So können die Helden neue Eingänge und Wege schaffen. Die Paste ist ein Mittel, das nach Auftragen für eine Stunde immun gegen das

Gift der Anemonen macht. Informationen zu den Substanzen können die Helden von Mein-Antlitz-Erschien-Im-Wasser und Die-Flut-Kam-Bei-Vollmond erhalten (Raum B und F).

K – Krankenzimmer

In diesem Zimmer haben die Hippocampir Verletzte und Kranke behandelt. Nach dem ersten Angriff des Gischtwurms haben die Meeresbewohner den schwer verletzten Dieb Phorsinus hierher gebracht und seine Wunden notdürftig versorgt, bevor sie selbst vom Drachen vertrieben wurden. Zum Glück für den Verletzten ist in diesem Raum, ähnlich wie in den Wohnbereichen, das obere Drittel mit von Pflanzen erzeugter frischer Luft gefüllt. Vom Fieber geplagt, liegt der Agent der Merunen hier immer noch auf einer Art Bett aus Quallen und kann den Helden einige Hintergrundinformationen zum Ablauf des Diebstahls und zum Gischtwurm geben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im klaren Wasser des Raumes hängt ein feiner Vorhang aus schimmernden Fäden und Ranken herab. Euer Blick folgt den zart orangenen und roten Fasern aufwärts zu einem seltsamen Gebilde aus Blasen, das an der Wasseroberfläche knapp unter einer durchscheinend goldenen Kuppel hängt. Dutzende von Quallen sind dort offenbar zusammengewachsen und halten sich durch eingeschlossene Luft oben, während ihre fadenartigen Arme herabhängen. Durch die zarten, durchsichtigen Körper könnt ihr die Umrisse einer Gestalt erkennen, die auf den Quallen wie auf einer festen Liege ruht. Eines ist euch jedoch sofort klar – es handelt sich nicht um einen Hippocampir.

Wenn die Helden den fiebrigen und halluzinierenden Dieb – Phorsinus – wecken und befragen, verwechselt er sie zunächst mit seinem Auftraggeber und spricht sie mit 'Epanius' an. Des Weiteren wird er davon stammeln, dass keine Belohnung die Begegnung mit einem Drachen wert wäre, selbst mit einem kleinen nicht.

Heilen die Helden den Kranken jedoch oder verschaffen ihm wenigstens etwas Linderung (mindestens 8 bzw. 4 TaP* in *Heilkunde Krankheit* bzw. *Heilkunde Wunden*), kann sein geistiger Zustand klarer werden, im ersten Fall sich sogar wieder etwas bewegen. Dann kann er, verbittert über den so gefährlich fehlgeschlagenen Auftrag, folgende Informationen weitergeben:

- Epanius hat ihn und seine zwei Begleiter Altharonus Merufanos und Mercastius beauftragt, am fraglichen Morgen mit einem kleinen Boot im Nebel den Leuchtturm anzufahren und mit einem gefälschten Schlüssel in den Turm einzudringen.
- Sie sollten den Stein stehlen und anschließend weiter südlich in einer Bucht anlanden und sich dort versteckt halten.
- Zudem sollten sie im Turm ein Hippocampir-Schmuckstück zurücklassen. Dieses hatten die Diebe jedoch vergessen dort abzulegen und kehrten auf dem Weg zu ihrem Versteck um.
- Bei dieser zweiten Fahrt zum Turm überraschte sie der Gischtwurm nahe des Korallengartens, versenkte das Schiff mit einem einzigen Schlag seines Schwanzes und entriss Phorsinus den Stein, wobei er ihn mit einer Klaue am rechten Arm und am Brustkorb verletzt hat.

● Altharonus und Mercastius sind eilig gen Ufer geschwommen und haben ihren Verbündeten einfach zurückgelassen, statt dessen haben die Hippocampir ihn gefunden und mithilfe einer Szirri-Szirri-Qualle in ihre Siedlung gebracht.

● Der Drache ist noch kein ausgewachsenes Exemplar. Phorsinus hat in seiner Zeit als Seemann schon ein paar ausgewachsene Gischtwürmer aus der Entfernung gesehen und schätzt, dass es sich um einen Jugendlichen handeln muss, der soeben erst seinen Hort anlegt.

Außer Phorsinus können die Helden hier folgende hilfreiche Dinge entdecken:

● Zwei Szirri-Szirri-Quallen, die gelassen in einer Nische mit ihren Schirmen fächern, sich jedoch begeistert über jeden Kopf stülpen, der ihnen nahe kommt.

● Mehrere Behältnisse aus Meerharz mit unbekannten Medizinen darin. Es handelt sich um Salben zur Behandlung von Wunden und einer den Hippocampir eigenen Hautkrankheit. Erstere erleichtert jeden Wurf auf *Heilkunde Wunden* um 3 Punkte, zweite löst bei allen Nicht-Hippocampir ein leichtes Jucken und ein Schälen der Haut aus.

X – Hindernisse

Der direkte Weg zur Höhle des Gischtwurms ist deutlich erkennbar, aber mit Gefahren gespickt. Abwehrmaßnahmen der Hippocampir, natürliche Hindernisse und ungebetene Gäste in der Siedlung blockieren in regelmäßigen Abständen den Weg. Den Helden steht es selbstverständlich frei, ob sie diese Hürden umgehen wollen oder sich ihnen offen stellen – oder ob sie beides miteinander kombinieren.

X1 – Netze und Seile

An dieser Stelle haben sich die vom Gischtwurm mitgerissenen Seile und Netze zu einem wirren Gespinst verknötet, als der Drache sie wütend abgestreift hat. Für ihn selbst stellen die Leinen kaum ein Hindernis dar, aber alle kleineren Wesen müssen sich mühselig einen Weg hindurch bahnen, immer in der Gefahr, von den Schlingen überraschend festgehalten zu werden. Schildern Sie Ihren Spielern, wie die unübersichtliche Menge an Tauen und dünneren Leinen in der Strömung beständig hin und her schwankt und sich ineinander verknötet. Suchen sich die Helden einen Weg durch die Barriere, wenden Sie folgende Regeln an:

Jeder Held legt eine Probe auf *Schwimmen* +5 ab. Alle TaP* können als Bonus mit dem Malus auf eine folgende und um 8 Punkte erschwerte *Körperbeherrschung*-Probe verrechnet werden, um sich durch das Hindernis zu winden. Sofern beide Proben gelingen, ist der Held durch das Gewirr aus Leinen getaucht, ohne sich darin zu verstricken. Misslingt jedoch die *Körperbeherrschung*-Probe oder die *Schwimmen*-Probe, hat sich eine Schlinge um den Helden gelegt. Um zu bestimmen wo, können Sie einen Wurf auf Trefferzonen anwenden und dabei alle Ergebnisse für den Torso erneut rollen. Kopf steht hierbei für den Hals und falls keine Variante zur Unterwasseratmung gewählt wurde, die keine tatsächliche Atemtätigkeit benötigt, treten nun auch Regeln für Ersticken in Kraft (siehe WdS 146).

Um sich zu befreien, ist eine weitere *Körperbeherrschung*-Probe nötig, die für jeden schon verstrickten Körperteil um +3 erschwert wird. Misslingt diese, ist eine zweite um +4 pro verstricktem Körperteil erschwert. Wenn auch diese keinen Erfolg zeigt, verheddert sich dabei ein weiteres Körperteil. Verfügt der fragliche Held über das Talent *Fesseln/Entfesseln*, kann darauf eine Probe abgelegt werden, die pro Körperteil immer nur um +2 erschwert wird.

Natürlich können andere Helden ihrem Gefährten zur Hilfe eilen und versuchen, die Schlingen zu lösen, wobei sie dazu die selben Proben ablegen müssen wie für das Durchschwimmen des Hindernisses. Werden dabei Messer eingesetzt, um die Seile zu zerschneiden, ist die *Körperbeherrschung*-Probe dabei nicht erschwert. Beachten Sie aber, dass eine Lösung im Stile des gordischen Knotens nicht möglich ist: Für einen raschen Schlag mit dem Schwert kann unter Wasser nicht der Schwung aufgebracht werden. Nur einzeln und mit etwas Geduld (3 KR) können Teile des Gewirrs durchtrennt werden, um jemanden zu befreien. Die gesamten Seile zu durchtrennen und so einen Weg zu schaffen, ist jedoch fast unmöglich: In der Strömung verwirren sich die Teile immer wieder. Wer sich dennoch so vorarbeiten will (und entschlossene Hiebe sind unter Wasser nicht möglich, alles geht langsam und mit Bedacht) braucht dafür 5 SR.

X2 – Wasserspinne

Auf den ersten Blick scheint es, als warte hier ein zweites, wenn auch weit weniger komplexes, Seilgewirr auf die Helden. Tatsächlich handelt es sich aber um die Fangleinen einer erst kurz zuvor in den Gang eingezogenen Tidenwitwe, einer übernatürlich großen Wasserspinne. Wenn die Helden bei einer *Sinnenschärfe*-Probe mindestens 5 TaP* erzielen, können sie die Spinne auch wahrnehmen, bevor diese nach einer Berührung der Fangleinen attackiert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das erste, was dir auffällt, ist eine schimmernde Luftblase, die von einem zarten Gespinst festgehalten wird. Dann machst du einen dunklen Schemen aus, groß wie ein Vark, der halb in dieser Luftblase ruht und sich kaum regt. Unter ihm ragen jedoch Beine hervor, die auf den ersten Blick Anemonen oder Korallen ähneln, und die sich langsam in der Strömung entfalten, als suchten sie nach etwas. Mit tänzerischer Anmut streckt die riesige Spinne ihre Klauen in den Tunnel und berührt sacht ihre seidenen Fangleinen, die vor euch im Wasser schwanken.

Die Spinne ist nahezu blind und verlässt sich auf ihre feinen Tasthaare an den Beinen und ihre Fangleinen, um Beute auszumachen. Wer die silbrigen Leinen berührt oder ihr näher als zwei Schritt kommt, löst ihren Jagdinstinkt aus und wird sofort mit erschreckender Geschwindigkeit attackiert. Um an der Kreatur unbemerkt vorbei zu kommen, müssen dieselben Proben abgelegt werden wie bei X1 zum Durchtauchen des Seilgewirrs. Ein Fehlschlag allerdings bedeutet hier eine Attacke durch die Spinne, die im Wasser den meisten Helden an Geschwindigkeit und Reichweite überlegen sein wird. Sie muss jedoch alle 15 KR zu ihrer Luftblase zurückkehren, um 5 KR zu atmen, was eine Gelegenheit zur Flucht oder zu einer koordinierten Gegenattacke bietet.

Werte der Tidenwitwe

Schlag*:

INI 12+2W6 **AT** 15 **PA** 7 **TP** 1W6+2** **DK** HN
Biss: INI 10+2W6 **AT** 13 **PA** – **TP** 1W6+2*** **DK** H
LeP 75 **AuP** 60 **RS** 2 **WS** 7 **MR** 3 **GS** 4 (im Wasser)

*2 Attacken pro KR

**Bei einem Treffer, der SP zufügt, gilt das Ziel als gepackt. Die Krallen am Ende des Beins hakt sich in das Fleisch des Opfers und wenn diesem eine KK-Probe misslingt, wird es vor das Maul der Spinne gezogen, wo es in der nächsten KR mit einem Biss attackiert wird.

***Bei einem Treffer, der SP zufügt, injiziert die Tidenwitwe ihr lähmendes Gift.

Gift der Tidenwitwe

Giftstufe: 8

Wirkung: Lähmung der Extremitäten, KK und GE sinken um –6, allerdings höchstens bis zu einem Wert von 4, das Gift wirkt nie tödlich/ leichte Lähmung, KK und GE sinken um –3.

Geschwindigkeit: sofortige Wirkung

Dauer: 1W6 SR

X3 – Meergeist

An dieser Stelle verharrt ein Tiergeist, den die Tiefensängerin zur Abwehr des Gischtwurms herbeigerufen hat, der sich jedoch als nicht stark genug erwiesen hat. Seinen Befehl, einen bestimmten Punkt gegen Eindringlinge zu verteidigen, befolgt er allerdings kurioserweise immer noch. Manifestiert als eine Art Riesenkalmar mit meterlangen Fangarmen und silbernen schimmernden Augen von der Größe eines Tellers, hält er sich in dem Gang auf, den der Drache in das Riff gegraben hat. Die meiste Zeit hat er dabei Tarnfarben angenommen, bemerkt er jedoch einen Nicht-Hippocampir, erscheinen leuchtende Flecken in Rot und grellem Türkis auf seiner Haut. Wer sich weiter als fünf Schritte nähert, wird angegriffen, sofern er nicht von einem Hippocampir begleitet wird.

Bei einem Angriff greift der Geist zunächst nicht auf seine eigene Kampfkraft zurück, sondern befiehlt reale und kleinere Verwandte. Ganze Schwärme verschiedenster Kraken, Kalmare und Sepien lösen sich aus seinem Schatten und attackieren die Helden ohne Rücksicht auf Gefahr. Bei diesem Angriff von zahlreichen kleinen Tieren können Sie nach folgenden Werten vorgehen:

Kraken-Schwarm

INI 12+1W6 **AT** 10 **PA** 4 **TP** s.u. **DK** H
LeP 60 **AuP** 100 **RS** 0 **WS** 4 **MR** 0 **GS** 4 (im Wasser)

Beschreiben Sie dies folgendermaßen, dass drei Schwärme die Helden attackieren und jeweils als Einheit agieren. Bei einer gelungenen Attacke bedeutet dies, dass eines der Tiere eine empfindliche Stelle gefunden hat oder in eine günstige Position gekommen ist. Wenn die Parade des Angegriffenen – also der Versuch, das lästige Tier beiseite zu schlagen – nicht gelungen ist, würfeln Sie den Effekt mit einem W6 aus.

W6

1–2 Ein Tintenfisch setzt seinen Hornschnabel zu einem Biss an: 1W6–2 TP.

3–4 Eine Tintenwolke erschwert die nächste AT um 4 Punkte.

5–6 Mehrere Tiere saugen sich an den Armen fest und beginnen als regelrechte Fesseln zu fungieren – AT und PA sind um 3 erschwert, bis man sich eine KR Zeit nimmt, die Oktopoden zu entfernen.

Die LeP gelten für den gesamten Schwarm kleiner Tiere, bei jeder Wunde treibt ein Angreifer außer Gefecht gesetzt davon. Sinkt die Gesamt-LE auf unter 20, zieht sich der Schwarm zurück. Wenn alle drei Schwärme so vertrieben sind, finden sie sich beim Kalmar-Geist zu einem neuen Schwarm zusammen. Dringen die Helden weiter Richtung Geist vor, greift dieser Schwarm zusammen mit ihm an.

Werte des manifestierten Kalmar-Geistes

Normaler Arm*:

INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 8 **TP (A)** 1W6** **DK** N

Fangarm:

INI 12+1W6 **AT** 15 **PA** – **TP** 1W6+4 **DK** S

Schnabel:

INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** – **TP** 2W6+2 **DK** H

LeP 130 **AuP** 200 **RS** 1 **WS** 8 **MR** 12 **GS** 6 (im Wasser)

Besondere Kampfgelände und Manöver: Zwei Attacken pro Kampfrunde.

Wichtige besondere Eigenschaften: Immunität gegen Verwandlungen, Resistenz gegen Beherrschungen

Anrufung: +12

Befehl/Bitte: +6

** 1W6 Ausdauerschaden, während der Tentakel dem Opfer den Brustkorb zusammenpresst. Gleichzeitig wird dieses vor den Schnabel des Kalmars gezogen, wo es mit einem Biss angegriffen werden kann. Wenn nicht eine KK-Probe gelingt, wiederholt sich der Ausdauerschaden jede KR, das Opfer kann jedoch weiterhin kämpfen, wenn auch mit einem Malus von –3 auf AT und PA. Erleidet der Kalmar eine Wunde, lässt er automatisch alle gepackten Opfer los.

X4 – Anemonen

An dieser Stelle ist der Gischtwurm durch eine dichte Kolonie der Riesenanemonen vorgedrungen, die die Hippocampir zur Sicherung ihrer Siedlungen verwenden. Die verletzten Blumentiere haben sich rot verfärbt und sind damit giftig geworden (2 SP pro Meter). Die Helden müssten hier durch fünf Schritte Anemonenwald vordringen, um ebenfalls das Hindernis zu durchdringen. Das Gegenmittel der Hippocampir aus dem Labor (I) kann jedoch die Haut vor den Nesseln schützen. Einfache Bekleidung hilft nicht gegen die Nesseln, nur was Rüstungsschutz verleiht, hilft. Wenn wenigstens 50% des Körpers (Meisterentscheid anhand der abgedeckten Trefferzonen) so bedeckt sind, reicht eine *Schwimmen*-Probe +5, um unversehrt durchzudringen. Magischer Schutz wie z. B. SILBERNER SCHUTZ oder WEG DURCH DIE DORNEN ermöglicht es sogar, gänzlich ohne Probleme voranzukommen, ebenso wie die Göttliche Anrufung GÖTTLICHE BESEEELUNG RUFEN bzw. GÖTTLICHES PRINZIP STÄRKEN in Verbindung mit Aspekten wie Reise oder Freiheit.

X5 – Rachegeister

Als der Gischtwurm in die Kinderstube der Hippocampir eingedrungen ist, hat er mehrere werdende Väter und eine Wache getötet, um an die schimmernden Eier der Meeresbewohner zu gelangen, die er aus den toten Körpern gerissen hat. Die wutentbrannten Toten sind nun, auch unter Einfluss der gestörten Magie der Quelle der Lieder, zu Geistern geworden, die die Kinderstube gegen alle weiteren Eindringlinge verteidigen wollen und Rache am Drachen wünschen. Wer sich durch die von den Hippocampir angelegten Gänge den wiederverwendeten Schiffsrümpfen nähert, wird dabei nicht beachtet – nur wer den gleichen Weg wählt wie der Drache, wird von den Geistern als Feind angesehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich durchdringt ein heller, fast schmerzhafter Ton eure Knochen und das Wasser wird merklich kälter. Dann schälen sich kaum wahrnehmbare Umrisse vor euch aus dem Zwielflicht des Tunnels: durchscheinende Körper von Hippocampir wiegen sich in einer nicht existenten Strömung, tote Augen blicken rätselhaft durch euch hindurch. Zuletzt wird eine Gestalt sichtbar, die die Spuren eines Kampfes am Leib trägt. Der zarte, seepferdchenartige Körper ist zerrissen und verdreht, ein Bein durch einen Biss halb abgetrennt und die feinen Hörner und Dornen am Schädel sind wie dünnes Holz geknickt und zerbrochen worden. Dennoch halten die nicht ganz realen Hände eine Harpune fest gepackt und richten sie auf euch. Die Haltung des Geistes ist unmissverständlich: Hier gibt es kein Durchkommen.

Es ist nun an den Helden, entweder die Geister zu besiegen oder sie davon zu überzeugen, dass man den Drachen ebenfalls angreifen will. Speziell ein Versprechen, die gestohlenen Kinder zurückzubringen, wird die Totengeister beruhigen und den Eintritt in die Kinderstube aus dieser Richtung möglich machen.

In diesem Fall gelten auch die üblichen Regeln für die Kommunikation mit den Hippocampir nicht. Die Walküre (zu myranischen Totenwesen siehe auch **MyMa** 80) *Ein-Stern-Ver-sinkt-Am-Horizont* versteht in ihrem Zustand die Helden und kann sich selbst auch verständlich machen, als würde die Option einer magischen Kommunikation genutzt.

Werte der Geister

Phantome:

Waffenloser Angriff:

INI 2+1W6 **AT** 15 **PA** 2 **TP** 1W6 **DK** H
LeP 40 **AuP** unendlich **RS** 6 **WS** – **MR** 12 **GS** 10

Besondere Kampffregeln und Manöver: Gezielter Angriff (Wenn einem Phantom eine unparierte glückliche Attacke gelingt, hat es seinen Gegner umhüllt und entzieht ihm schlagartig 1W20 LeP. Wenn es dann wieder von seinem Opfer ablässt, muss diesem eine MU-Probe +10 gelingen, sonst ergreift es in wilder Panik die Flucht)

Wichtige besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 14), Geisterpanzer (MR zählt als Zuschlag auf alle direkt gewirkten Schadens-

zauber), Immunität gegen profane Waffen, Lebensraub (Hälfte der angerichteten Lebenspunkte werden auf die eigenen LeP addiert), Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (doppelter Schaden durch geweihte Waffen und karmale Kräfte von Totengöttern)

Anrufung: +1

Befehl/Bitte: +1

Walküre:

Harpune:

INI 18+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 2W6+2 **DK** NS
LeP 50 **AuP** unendlich **RS** 5 **WS** – **MR** 10 **GS** 8

Besondere Kampffregeln und Manöver: Finte, Meisterparade, Wuchtschlag

Wichtige besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 14), Geisterpanzer (MR zählt als Zuschlag auf alle direkt gewirkten Schadenszauber), Immunität gegen profane Waffen, Schreckgestalt I, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (doppelter Schaden durch geweihte Waffen und karmale Kräfte von Totengöttern)

Anrufung: +12

Befehl/Bitte: +5

Z – Die Höhle des Gischtwurms

Rein theoretisch gibt es zwei benutzbare Eingänge zu der Höhle, in der sich der Gischtwurm niedergelassen hat: den neu entstandenen durch seinen Angriff auf den Korallengarten und den ursprünglichen, den die Hippocampir selbst angelegt haben. Der Schmugglereingang, der sich in einem Grab nahe Panthyrsa befindet, ist ohne den verlorengegangenen Schlüssel nutzlos und die ehemals mit Booten befahrbare Öffnung, durch die die Ware in die Höhle gelangen konnte, ist schon seit Jahrhunderten verschüttet. Auch vor den Eingang der Hippocampir hat der Gischtwurm eher beiläufig Geröll geschoben, um nicht gestört zu werden. Hier befindet sich der Tunnel über der Wasseroberfläche und so könnten die Helden durchaus mit Anlauf und Wucht das Hindernis beseitigen (20 übrig behaltene Eigenschaftspunkte, die in KK-Proben gesammelt werden müssen). Dabei werden sie jedoch unweigerlich den Drachen wecken, der ansonsten in einem leichten Schlaf liegt. Nur wer auf magischem Wege durch den Fels gelangt oder sich mindestens 5 SR Zeit nimmt, um das Geröll langsam und vorsichtig abzutragen, hat eine Chance unbemerkt zu bleiben. Haben die Helden es hingegen durch das letzte Hindernis bei X4 geschafft, können sie auch auf diesem Weg die Höhle erreichen, ohne ihren Bewohner aufzuschrecken. Im folgenden Text gehen wir davon aus, dass der Drache schläft, wenn die Helden ihn zu Gesicht bekommen, für andere Fälle müssen Sie die Szene entsprechend anpassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Wasser in der Höhle ist ruhig und absolut klar. Eine einzelne Lichtquelle erhellt den großen Raum aus dunklem Fels, aber ihr Strahlen ist fast schon unangenehm grell und wird nur dadurch gemindert, dass sich ein schuppiger Leib darum gelegt hat und seinen Schatten auf die Wände und euch wirft. Reglos liegt der Drache im Schlaf unter Wasser und zwischen den Windungen seines schlangenhaften Körpers liegt der Leuchtstein von Panthyrsa.



Doch während der Drache schläft, sind andere auf euch aufmerksam geworden: Kleine Gestalten bewegen sich mit hastig schlagenden Flossenfüßen auf euch zu und große, wie Perlen glänzende Augen mustern euch angstvoll. Ein halbes Dutzend junger Hippocampir, kaum größer als Katzen, nähern sich und stoßen leise Flötentöne aus.

Der Drache hatte ursprünglich die perlenartigen Eier der Hippocampir aus ihren Vätern gerissen, um sie seinem Hort hinzuzufügen, inzwischen sind die meisten der Kinder (8 Stück) jedoch geschlüpft und irren orientierungslos durch die Höhle. Die Helden sind sofort in ihrem Fokus und es gilt, die Rufe der Jungen zu unterbinden oder zu dämpfen – ansonsten wird der Gischtwurm von ihnen geweckt. Die Helden haben dafür 10 KR Zeit. Zu Beginn sind die Hippocampir-Kinder zehn Schritt entfernt und sie schwimmen mit einer GS von 4. Bekommt man sie zu packen, kann man ihnen leicht die schmalen Mündner zuhalten, ohne sie zu verletzen. Danach schweigen sie instinktiv und folgen den Helden in vorsichtigem Abstand.

Der Leuchtstein

Den aus dem Leuchtturm geraubten Leuchtstein, das Objekt der Begierde der Helden, ohne die Aufmerksamkeit des Drachen zu erregen aus dem Hort zu stehlen, ist alles andere als einfach, zumal in seiner Nähe das Licht so intensiv wird, dass man sich kaum orientieren kann. Es muss also jemand un-

bemerkt in den vom eingerollten Drachenkörper gebildeten Hohlraum tauchen und den Stein entfernen, ohne den Gischtwurm zu wecken – und das vermutlich halb blind. Wenn die Helden das Licht in irgend einer Weise dimmen, zum Beispiel auf magischem Wege oder auch indem sie eine Art Schneebrille oder Augenbinde improvisieren, lösen sie zumindest das Problem der intensiven Helligkeit. Ansonsten können Sie regeltechnisch das Vorgehen wie folgt abhandeln:

- Für das Hinein- und Hinaustauchen ist jeweils eine Probe auf *Schwimmen* +4 und auf *Körperbeherrschung* +3 fällig.
- Um den Stein ohne Zwischenfall an sich zu nehmen, braucht es eine einfache Probe auf *Schleichen*.
- Wenn das Licht nicht gedimmt wird, werden alle Proben um +4 erschwert.

Der Drache erwacht

Misslingt eine der Proben oder wecken die Helden den Gischtwurm anderweitig, wird der Drache nur zwei KR brauchen, um sich zu orientieren. Sieht er die Helden mit dem Leuchtstein, greift er mit dem mentalen und schier den Geist überwältigenden Wutschrei "Diebe/Eindringlinge! Wenige Tage erst lebe ich hier, in meinem Hort/sicheren Ort/Heimstatt und nun schon Diebe/Eindringlinge/dreistes Gewürm!" an. Haben sie den Stein noch nicht entwendet, wird er kurz versuchen herauszufinden, worum es geht. Aber selbst wenn die Helden sich zu rechtfertigen versuchen, wird er zum Angriff übergehen. Die Werte des jungen Drachen sind wie folgt:

Biss:**INI 9+1W6 AT 13 PA 10 TP 2W6+3 DK HN****Klauen:****INI 9+1W6 AT 10 PA 10 TP 1W6+6 DK NS****Dampfstrahl:****INI 9+1W6 AT 14 PA – TP 4W6 DK NSP****LeP 70 AuP 120 AsP 30 RS 6 WS 12 MR 10 GS 10****Besondere Regeln:** Zwei Attacken pro KR.**Zauberfertigkeiten:** Essenzbeschwörungen: Wasser 10, Begierde 5; Instruktionen: Beseelung, Kontrolle über ein Element, Kontrolle über Gefühle; Formeln nach Meistermaßgabe

Wenn es den Helden gelingen sollte, in diesem Kampf die LeP des Drachen auf 35 zu senken, wird dieser überrascht und verwundet die Flucht antreten und – ob nun verfolgt oder nicht – zum Ausgang streben und hinaus ins offene Wasser, wo er seine Wunden lecken wird.

Wege hinaus

Neben dem offensichtlichen Weg, den der Drache geschaffen hat, und möglicherweise dem ursprünglichen Eingang in die Höhle können die Helden auch einen dritten Ausgang aus der Höhle entdecken. Eine *Sinnenschärfe*-Probe lässt erkennen, dass sich im hinteren Bereich der Höhle beständig ein langsamer Strudel dreht, obwohl das Wasser ansonsten nahezu still ist. Dort befindet sich ein schmaler Zugang zu einer verwiterten Wendeltreppe, die aufwärts zum Schmugglerzugang bei den Grabmalen führt (siehe Seite 12). Von dieser Seite aus

lässt sich die Verschlussplatte auch gefahrlos anheben und so können sich die Helden auf diesem Weg schnell, nur knapp außerhalb der Stadt, wiederfinden. Der Wirbel wird von einer gebundenen Wesenheit der Domäne Galkuzul erzeugt. Wird am oberen Ende der Wendeltreppe die Platte von außen angehoben, verstärkt sich der Strudel und saugt das Wasser aufwärts. Betritt man den geheimen Durchgang allerdings, indem man kurz durch den Strudel taucht, bleibt dies ohne Folgen.

Weitere Begegnung mit den Hippocampir

Verlassen die Helden die Höhle über den Korallengarten, werden sie unweigerlich den Hippocampir-Jägern begegnen, die ihre zerstörte Siedlung überwachen. Jetzt kommt es bei der Reaktion der Meeresbewohner darauf an, was genau die Helden während ihrer Zeit im Korallengarten getan haben – unter anderem darauf, ob sie ihre Finger bei sich behalten konnten. Wenn sie nicht vorsichtig genug beim Verbergen ihrer Beute sind und die Hippocampir bemerken, dass einiges den Besitzer gewechselt hat, kann das unangenehme Folgen haben.

- **Drachentöter** – werden freudig empfangen und selbst wenn sie etwas haben mitgehen lassen, wird ihnen das verziehen.
- **Nicht-Drachentöter** – werden misstrauisch beäugt und entwendetes Besitztum wird mit vorgehaltener Waffe zurückgefordert.
- **Kinderretter ohne Drachentöter zu sein** – werden, wenn sie die kleinen Hippocampir aus der Siedlung geführt haben, wenigstens wohlwollend behandelt. Haben die Helden etwas geklaut, erklärt man, man sei quitt. Anschließend werden die Hippocampir aber nicht eingreifen, um den Helden beim letzten Kampf gegen den Drachen zu helfen.

Das Rennen zum Turm

Zuletzt gilt es nur noch, den Leuchstein zurück zum Turm zu bringen. Drei Tage nach Ankunft der Helden erscheint schließlich die Handelsflotte. Je nachdem ob die Spieler schnell vorgegangen sind oder sich Zeit gelassen haben, können sie sich jetzt entspannen oder müssen ein Rennen gegen die Zeit gewinnen. Haben die Helden eindeutig überzogen, müssen Sie aber nicht unweigerlich die Flotte bereits auf das Riff laufen lassen. Lassen Sie einfach die Nachricht zukommen, dass die Schiffe vor der Stadt zu sehen sind und drohen, auf die Untiefen aufzulaufen. Ist es nur knapp mit der Zeit, wurde das vorneweg fahrende Schiff des Konvois gesichtet – es ist also noch etwas Zeit, aber nicht viel, übrig. Die eigentliche Flotte kann also jeder Zeit vor Panthyrssa erscheinen und der Leuchtturm muss so schnell wie möglich wieder funktionieren. Wer hingegen einen gehörigen Zeitpuffer hat, kann jetzt überlegt vorgehen und z. B. direkt zu der Turmwächterfamilie gehen, mit der man zusammen gearbeitet hat. Diese werden jedoch auch darum bitten, dass die Helden sie wenigstens zum Leuchtturm begleiten. Dort kommt es dann zur finalen Auseinandersetzung. Je nachdem wie die Helden sich bisher verhalten und entschieden haben, wird es zu leicht unterschiedlichen Abläufen kommen.

Samenen oder Merunen

Wie die Helden sich in der Frage der Familien entschieden haben wirkt sich nun darauf aus, wer sie unterstützt und wie sie empfangen werden.

Auf der Seite der Samen

Die Samen und ihre Gardisten begrüßen die Helden, sobald deren Rückkehr bekannt geworden ist, und begleiten sie zum Leuchtturm. Sogar der kränkliche Cassolandes hat dafür sein Zimmer verlassen und scheint neue Energien aktiviert zu haben. Am Beginn des Dammes zum Leuchtturm warten jedoch die Merunen und fordern die Herausgabe des Leuchstein. Zwangsläufig kommt es zum Kampf, wobei die Samen so viele der Merunen beschäftigen, dass sich den Helden nur 3 Merunen in den Weg stellen.

Auf der Seite der Merunen

Die Merunen begrüßen die Helden zunächst freundlich, vor allem der erleichterte Epanius. Als sie jedoch mit ihnen und ihren Gardisten den Damm zum Leuchtturm erreichen, umzingeln sie die Helden und fordern den Stein. Es handelt sich dabei um 8 Gardisten sowie Epanius, der sich jedoch aus dem Geschehen heraus hält.

Auf niemandes Seite

In diesem Fall warten sowohl Samen als auch Merunen am Damm zum Leuchtturm und sind schon in hitzigen Streit verwickelt. Die Helden können nun versuchen sich durch beide zu kämpfen (jeweils 3W6+2 Gardisten), sie gegeneinander aufzubringen und das Chaos zu nutzen, oder sich für eine Seite entscheiden. Wählen die Helden die erste Variante und können mit *Überreden* oder *Überzeugen* 5 TaP* vorweisen, so kommt es erst zum Streit und schließlich zum Kampf unter den verfeindeten Familien. Auch ohne Probe können Sie diesen beginnen lassen, sollten die Helden die Schuld von Epanius an dem ganzen Desaster aufklären. In diesem Fall werden sich 5 Gardisten noch mit den Helden beschäftigen können, während der Kampf tobt.

Entscheiden sich die Helden jedoch erst hier vor Ort für eine Familie, so werden die Samen sofort angreifen und gemeinsam mit den Rettern der Stadt die Merunen bekämpfen, wobei wiederum nur 3 Gardisten tatsächlich von den Helden besiegt werden müssen. Wählen diese jedoch die Merunen, werden sie darauf bestehen, selber den Stein einzusetzen. Wird er übergeben, stellen sie die Forderung, nur bei Herausgabe der Schlüssel und der Statthalterwürde den Stein wieder in den Turm zu bringen und die Samen werden klein gegeben. Mischen sich die Helden nun doch noch ein, gibt es einen Kampf, bei dem nur wenige Samen unter Melincane an ihrer Seite sind. 10 Merunen sind zu schlagen, bevor einem um Gnade bittenden Epanius der Stein abgenommen werden kann.

Die Weigerung, nach einem abgesprochenen Bündnis mit den Merunen ihnen den Stein auszuhändigen, wird mit einem Schulterzucken abgetan. Nachdem man die Helden vorgehen

lässt, kommt es jedoch zu einer heimtückischen Attacke und erneut sind es 10 Gegner, nur dass die Helden jetzt auf der Seite des Turms sind und wenigstens einer schon mal die Stadt retten könnte, während die anderen die Gegner aufhalten.

Gischtwurm und Hippocampir

Toter Drache

Haben die Helden tatsächlich den Gischtwurm schon in seinem Hort töten können, bevor er in der Lage war zu fliehen, erscheinen plötzlich Hippocampir und greifen in den Kampf am Damm zum Leuchtturm auf Seite der Helden ein und räumen ihnen rasch den Weg frei.

Verletzter Drache

Haben die Helden den Drachen nur verletzt und vertrieben, kehrt der wütende Gischtwurm nun zurück und greift den Träger des Leuchsteines an. Allerdings revanchieren sich auch die Hippocampir für die Hilfe und treten in den Kampf ein – 5 der Meeresbewohner stellen sich dem Drachen an der Seite der Helden. Die Werte für den Drachen und die Hippocampir finden sie auf den Seiten 32 bzw. 20.

Unverletzter Drache

Haben sich die Helden einfach nur am Drachen vorbei geschlichen, erscheint dieser nun unverletzt und ausgesprochen wütend. Die Hippocampir, enttäuscht von den Helden, greifen dabei nicht ein. Es gilt also, unter Umständen mit Unterstützung von 6 Gardisten, die Echse zu erschlagen, denn diesmal gibt sie nicht auf.

Epilog

Schlussendlich sollten die Helden den Stein im Leuchtturm einsetzen können, ob nun in letzter Sekunde oder in aller Ruhe. Je nachdem mit wem sie sich verbündet haben, erhalten sie die abgemachten Belohnungen und vor allem den Dank der Stadt, der sich in einem mehrtägigen Fest äußert. Die Hippocampir lassen wieder zu, dass die Panthyraner das Meer betreten und bauen ihre Siedlung wieder auf. Den Helden überlassen sie zum Dank, wenn diese den Drachen schon in seiner Höhle attackiert haben, ein Muschelhorn. Wer es

bläst, ruft damit einen Delphingeist, der einmalig dienstbare Tiere zur Rettung aus Seenot herbeieilen lässt.

Der Lohn der Mühen

Die Spieler dürfen sich für ihre Charaktere 250 AP notieren sowie Spezielle Erfahrungen in *Schwimmen* und zwei weiteren Talenten, die sie vornehmlich eingesetzt haben.



Albtraum des Todes

von Matthias Freund und Lena Kalupner

Stichworte zum Abenteuer: Albschmeichlerplage im Armenviertel einer myranischen Stadt, Suche nach einer vermissten Optimatin, Aufklärung mysteriöser Vorfälle und Jagd auf seltsame Kreaturen

Ort: beliebige, größere myranische Stadt

Zeit: beliebig

Helden: 3–6; geeignet sind alle Charaktere, die sich in einem städtischen Setting zu bewegen verstehen und sich ihrer Haut zu erwehren wissen

Erfahrung: erfahren

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel



“... sind in den Gassen Arx Malarios’ erneut pilzüberwucherte Leichen gefunden worden. Die Anwohner berichten von Klagelauten in der Nacht. Frauen und Kinder seien verschwunden. Unmöglich zu wissen, ob die entstellten Leichen jenen Unglücklichen zugehören. Vermutlich ein weiterer Befall des Viertels mit Albschmeichlern. Wir raten die Tore nachts geschlossen zu halten, dass die Kreaturen sich nicht ausbreiten ...”

—aus dem täglichen Bericht der Gyl dara-Garde

“Ah, der hohe Magister hat ein Auge für das Extravagante! Ja, fühlt nur wie weich und samten der Überwurf ist. Echter Albschmeichlerpelz, so etwas seht Ihr heute nur noch selten, mein Herr. Und erst der seidige Glanz – er entsteht nur, wenn die Bestien richtig genährt werden. Mein Lieferant verwendet dafür die Welpen amaunischer Sträflinge, allesamt Feinde des Imperiums!”

—gehört in den Gassen Balan Cantaras

“Subjekt 41, Mensch, weiblich, Alter Anfang zwanzig, gesund und wohl genährt. Kontakt mit der Substanz vor zwölf Stunden. Pupillen stark geweitet, spasmische Zuckungen halten seit dem Kontakt an. Keine Reaktion auf äußere Reize. Schweißausbrüche klingen ab – vermutlich aufgrund der fehlenden Wasseraufnahme.”

—aus den Aufzeichnungen des Dargunor te Melarythor

Das Abenteuer

Albtraum des Todes führt die Abenteuerer in die Gassen von Arx Malarios, dem heruntergekommenen Armenviertel einer beliebigen myranischen Stadt. Dort müssen sie sich einer Plage stellen, die vor allem in den ärmeren Gegenden myranischer Städte immer wieder auftritt: einem Befall mit gefährlichen Albschmeichlern.

Überblick

Im Folgenden finden Sie einen kurzen Überblick über die bisherigen Ereignisse vor dem Eingreifen der Helden und eine Zusammenfassung des Abenteuerverlaufs.

Was bisher geschah

Seit einigen Wochen breiten sich in Arx Malarios Albschmeichler in großem Maße aus. Die Garden der angrenzenden Viertel haben nach vergeblichen Bemühungen der Plage Herr zu werden, die Bewohner des Armenviertels sich selbst überlassen und versuchen, das Problem auf das ‘entbehrliche’ Viertel zu beschränken. Einzig Mardaparia, das Ziehkind des verarmten lokalen Optimaten Kleophyrios, fühlt sich berufen, den Werten ihres greisen Mentors gerecht zu werden und die Einwohner des Imperiums vor Übel zu schützen – und nebenbei vielleicht

die Kontrolle über den malarischen Cirkel zu erlangen und so ihrem verarmten Familienzweig wieder zu Glanz zu verhelfen. Auf der Jagd nach den Albschmeichlern stößt sie auf Anzeichen, dass die Plage absichtlich verursacht wird. Tatsächlich steckt dahinter der Totenbeschwörer Dargunor te Melarythor, der mit Hilfe Dya’Khols die sonst eher harmlosen Leichenpilze verändert hat, um daraus eine tödliche Bedrohung zu erschaffen. Doch auch ihm bleiben Mardaparias Nachforschungen nicht unbemerkt: Nach einigen anfänglichen Erfolgen der Optimatin gegen die Plage, gelingt es Dargunor, sie gefangen zu nehmen und damit spurlos verschwinden zu lassen.

Besorgt um seine Erbin durchsucht der alte Optimat ihre Räume und wird dabei selbst Opfer eines heimtückischen Anschlags mit dem Gift der Albschmeichler. Mit letzter Kraft gelingt es ihm, sich in einen Stasis-Zustand zu versetzen, aus dem ihn vermeintlich nur Mardaparia wieder erwecken kann.

Was geschehen wird

Die Abenteuerer machen sich auf die Suche nach Mardaparia. In der Villa des Kleophyrios stoßen sie auf verschiedene Spuren. Zum einen entdecken sie Hinweise, die auf ein konkurrierendes Optimatenhaus deuten, das offenbar um seine Pfründe aus Arx Malarios fürchtet und daher die Bemühun-

gen der jungen Optimatin zu stören versucht. Zum anderen werden sie auf die Albschmeichler-Plage aufmerksam. Ihre Nachforschungen führen nach Arx Malarios, einer einstigen Garnison der Myriade, zwischen deren Ruinen sich heute das Armenviertel der Stadt ausgebreitet hat. Hier stoßen sie neben einigen anderen Spuren auf den Neristu-Medicus The-liachu, der seine Künste nutzt, um Körperteile und Organe

Freie Hand

Im Abenteuer wird darauf verzichtet, Arx Malarios genauer zu verorten. Das Armenviertel kann praktisch in jeder größeren imperialen Stadt ab 10.000 Einwohnern platziert werden. Auch die vorkommenden Personen und die Beziehung der Abenteuerer zu ihnen können von Ihnen frei festgelegt werden. Im Abenteuer werden nur die Vornamen der Optimaten verwendet, so dass Sie sie problemlos einem beliebigen Haus zuordnen können. Sollten Sie das nicht wünschen, schlagen wir vor, dass sie Kleophyrios und Madaparia dem Haus Kouramnion – zu dem die genannten Ehrenvorstellungen am ehesten passen – zuordnen, während deren Konkurrent Rhodius dem Haus Eupherban angehört.

frisch Verstorbener zahlungskräftigen Kunden einzupflanzen. Er führt die Abenteuerer auf die Spuren einer Bande von Leichenräubern, die ihm einige Leichen verkaufte. Die Toten werden schon bald von Albpilzen überwuchert und erheben sich als gefährliche Pilzwandler. Bei der Verfolgung der Leichendiebe stellt sich heraus, dass diese offenbar das Versteck der Pilzwandler gefunden und unwissentlich dem Totenbeschwörer einige verseuchte Leichen geraubt haben. Schließlich kann der geheime Unterschlupf Dargunors in den alten Tunneln unter Arx Malarios ausgemacht werden. Hier lauert der Totenbeschwörer, der mit Hilfe der Albschmeichler die Essenz der reinen Angst gewinnen will, um damit die gesamte Stadt zu vergiften.

Ein Wort zu den Helden

Für das Abenteuer sind praktisch alle Helden geeignet. Sinnvoll ist es natürlich, wenn sich unter ihnen wenigstens einer befindet, der Erfahrungen in der Jagd besitzt. Für die Interaktionen in Arx Malarios sind darüber hinaus gesellschaftlich orientierte Charaktere von Vorteil. Im Umgang mit höher-rangigen Personen wie dem Haushofmeister des Kleophyrios wäre ein Held von ähnlichem oder höherem Stand am Besten geeignet.

Zu Stein erstarrt

Das erste Kapitel weist den Weg ins Abenteuer und führt die Helden in die Villa des Kleophyrios, in der sie ihre ersten Spuren aufnehmen können.

Gedungene Schwerter

Wie Sie Ihre Spielrunde in das Abenteuer einführen, können Sie selbst entscheiden und sollte vor allem auf den persönlichen Verbindungen der Helden fußen. Einige Möglichkeiten seien hier kurz aufgeführt.

Im Dienste Kleophyrios'

Abenteuerer-Gruppen, die sich einen Ruf als problemlösende Söldner erworben haben, können ganz klassisch angeworben werden, um Madaparia zu finden und Kleophyrios zu retten. In diesem Fall erhalten sie von *Gyldor*, dem Haushofmeister Kleophyrios', eine Botschaft, sich mit ihm zu einer festgesetzten Stunde in einer Taverne der Stadt zu treffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von eurem Tisch habt ihr einen guten Blick über die recht volle Taverne. Ein buntes Völkergemisch hat sich eingefunden, um zu speisen, zu zechen und den neuesten Klatsch auszutauschen. Auf einem Podest windet sich eine nackte Amauna, deren Tanz zum Rasseln der Bowoga beinahe hypnotische Wirkung hat und von einer ganzen Reihe Besucher mit glasigem Blick verfolgt wird. Zwischen den Tischen schiebt sich eine

dralle Nerista durch die Gänge, die auf ihren vier Armen Becher, Teller und Schüsseln für die Gäste balanciert. Doch scheint sie immer noch eine Hand frei zu haben, um aufdringlichen Männern beherzte Griffe gebührend zu vergelten.

Es herrscht ein beständiges Kommen und Gehen und das Stimmengewirr ist ohrenbetäubend. Kaum jemand nimmt Notiz von euch oder dem älteren Herrn, der sich zielstrebig auf euren Tisch zu schiebt. Seine Kleidung wirkt gepflegt und war sicherlich einst teuer, hat aber schon bessere Tage gesehen, wie die vielen Ausbesserungen deutlich machen. Auch seine Hände vermitteln diesen Eindruck: Obwohl sie sauber und wohlgepflegt sind, zeigen sie doch die harten Schwielen jahrelanger Arbeit. Mit sorgenvollem Blick tritt der Fremde an euch heran und verneigt sich kurz: "Die Oktade mit Euch!"

Anhand seiner Kleidung und seines Auftretens ist Gyldor (62, Halbglatze mit weißem Haarkranz, direkt aber umgänglich) deutlich als Honorat zu erkennen, legt jedoch keinen übermäßigen Wert auf die ihm zustehenden Respektsbezeugungen. Dafür hat er schon viel zu lange den Niedergang des Sterns seines Herrn verfolgt. Nachdem er sich kurz vorgestellt hat, kommt er gleich zur Sache und bietet den Helden eine zeitweilige Anstellung durch sein Haus für **drei Aureal inklusive Kost und Logis je None** an. Allerdings möchte er die Details lieber im Haus seines Herrn besprechen.

Madaparias Freunde

Bevor Madaparia verschwand, hat sie sich in Arx Malarios einige Freunde erworben. Ihre Bemühungen um das Viertel blieben nicht unbemerkt und so haben sich einige Bürger zusammen gefunden, die nun einige Abenteurer anheuern, um ihrerseits nach Madaparia zu suchen. Zu bieten haben die verarmten Einwohner allerdings wenig und können hauptsächlich auf den hohen Stand der Vermissten hinweisen, die sich sicherlich sehr großzügig zeigen wird, wenn die Helden sie retten. Außerdem reinigen und gerben sie unentgeltlich jeden Pelz eines Albschmeichlers, den die Helden erlegen – bei einem ungefähren Wert von **vier Aureal je Fell** kein schlechtes Angebot.

Dieser Einstieg bietet sich vor allem für Gruppen an, deren Ruf nicht gut genug ist, um bis an das Ohr eines Honoraten zu dringen und kann später mit einer der anderen Anwerbungen verknüpft werden.

Das Säuberungskommando

Natürlich besteht auch die Möglichkeit, auf Seiten von Kleophyrios Konkurrenten *Rhodius* (48, *volles braungelocktes Haar, gut aussehend, juwelenbesetzte goldene Triopta, kalte Stimme*) in das Abenteuer einzusteigen. In diesem Fall tritt ein Diener an die Helden heran, der deutlich macht, dass sein Auftraggeber zu den wohlhabenden Schichten der Stadt gehören muss. Auch er bietet einen zeitweiligen Kontrakt mit dem Haus seines Herrn für stolze **sechs Aureal inklusive Kost und Logis je None** und bittet sie zu einer persönlichen Unterredung mit seinem Herrn Rhodius.

Bei der Unterredung erfahren die Helden, dass sie jede Spur einer Verwicklung Rhodius' oder seines Hauses in die Geschehnisse in Kleophyrios Villa beseitigen sollen. Außerdem möchte er, dass sie Madaparia für ihn finden, da er die junge Optimatin gern für sein eigenes Haus gewinnen möchte – möglichst als Bettgefährtin, da er hofft, auf diese Weise Nachkommen mit dem dritten Auge zu zeugen. Dafür muss natürlich der alte Kleophyrios zuvor verschwinden.

Rhodius verrät den Abenteurern nichts von der zuvor angeheuertem und verschwundenen Amauna (siehe Seite 38) – einerseits will er den Sold nicht unnötig in die Höhe treiben, andererseits ist die Amauna eine Spur, die zu ihm führen könnte: Wenn die Helden in der Lage sind, dieser Fährte zu folgen, dann können das auch andere, entsprechend hofft Rhodius, dass die Söldner um so gründlicher sind, wenn sie solche Spuren selbst erkunden.

Die Villa des Kleophyrios'

Die Villa des Kleophyrios' spiegelt deutlich seinen einstigen und heutigen gesellschaftlichen Stand wider. Ein großer aber zunehmend verwildernder Garten umgibt das prunkvolle Herrenhaus. Gekieste und gepflasterte Wege verschwinden zunehmend im Unkraut. Eine große Zahl von Statuen halbnackter Athleten und Kämpferinnen – allesamt Menschen – sind von Moosen und Flechten bewachsen und verschwinden oft in wuchernden Hecken.

Das Herrenhaus und die zugehörigen Gebäude der Bediensteten machen einen ähnlichen Eindruck. Der weiße Marmor ist verschmutzt und von Krustenflechten bewachsen, während Efeu und wilder Wein unbeschnitten an den Wänden empor wuchern. Fenster und Türen bräuchten einen neuen Anstrich

und einige Fensterläden müssten gerichtet oder ganz ersetzt werden. Noch schlimmer steht es um die Gebäude der Bediensteten, von denen augenscheinlich nur noch eines genutzt wird, während die restlichen drei dem Verfall preis gegeben wurden: Die beiden Baracken der Wächter und Diener stehen leer, ihre Dächer sind schon vor Jahren eingestürzt. Die Ställe sind baufällig und beherbergen heute statt stolzen Rössern einige glücklich grunzende Schweine, Esshunde und eine Schar gackernder Hühner. Einzig das Haus des Haushofmeisters Gyldor zeigt Spuren von Versuchen der Instandhaltung.

Insgesamt leben, neben dem Optimaten Kleophyrios und seiner Tochter Madaparia, drei Bedienstete auf dem Anwesen: der Haushofmeister Gyldor, dessen Frau *Rhanaia* (46, *gut aussehend, zurückhaltend*) und der greise *Shindoru* (83, *hochgewachsen, läuft als hätte er einen Stock verschluckt, trägt ständig eine Myrmidonenrüstung, befehlsgewohnter Umgangston*), der einstige Anführer der Hauswache und Kampfgefährte Kleophyrios'.

Dennoch sollten Eindringlinge nicht zu sorglos sein: der Wächter-Efeu mag alt, ungepflegt und zum Teil verholzt sein, doch hat er inzwischen eine stattliche Größe erreicht und andere Kletterpflanzen größtenteils verdrängt. Wer sich zu nahe an ihn heranwagt oder gar in seinem Gezweig zu klettern versucht, wird schon bald von dutzenden Ranken umschlungen und zu Tode gequetscht – letzteres ein unbeabsichtigter Effekt durch die schiere Größe des Gewächses. Einzig an der Nordseite der Villa welkt der Wächter-Efeu deutlich und reagiert nicht auf Annäherung (siehe Seite 37). Des Weiteren streift eine Meute von Bluthunden durch den Garten, die sich nur von den Bewohnern des Anwesens kontrollieren lassen.

Fünf Bluthunde

Kleophyrios' fünf Bluthunde sind unüblicherweise als Wachhunde ausgebildet, die sich an Eindringlinge anpirschen und aus dem Hinterhalt über sie herfallen. Dabei geben sie keinen Laut von sich. Erst wenn sie einen Gegner gestellt haben, schlagen sie an. Die Hunde versuchen, Eindringlinge zu Boden zu werfen, um sie an der Kehle zu packen und in dieser bedrohlichen Stellung festzuhalten, bis Wachen eintreffen. Sollte sich der Gegner immer noch wehren, zögern die Hunde nicht, ihm die Kehle herauszureißen. Wenn die Möglichkeit besteht, versuchen sie Eindringlinge in den Wächter-Efeu zu treiben.

INI 7+W6 **LeP** 27 **AuP** 80 **PA** 9 **MR** 1/1 **RS** 1

GS 10 **WS** 6 **GW** 6

Biss: **AT** 14 **TP** W6+4 **DK** H

Besondere Kampffregeln: Hinterhalt (5), Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2)

Wächter-Efeu

Wer sich in den Aktionsradius eines Wächter-Efeus (3 Schritt Umkreis) begibt, wird von dessen Würgeranken angegriffen. Die Pflanze versucht den Eindringling zu packen und schnürt sich danach immer fester zusammen, bis ihr Opfer in Regungslosigkeit verfällt.

INI 5+W3 **LeP** 150/10* **AuP** unendlich **PA** –

MR 12/5 **RS** 5/2* **GS** -/4* **WS** – **GW** 3

Würgeranke: **AT** 11 **TP** 1W+2** **DK** HNSP

* die Pflanze / eine Würgeranke

** Opfer in der Würgeumschlingung erleiden SP. Opfer, die sich nicht bewegen (*Körperbeherrschung* +5), erleiden keinen Schaden.

Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen stumpfe Waffen (Keulen, Hämmer etc.)

Besondere Kampfregelein: Den Attacken kann nur ausgewichen werden. Waffen umklammert die Ranke bei Paradeversuchen und hält sie mit KK 25 fest. Wer von einer Ranke gepackt wurde, hat eine um 2 Punkte verminderte AT.

Mardapariás Räume

Wurden die Abenteurer von Gyldor angeworben, so geleitet er sie direkt in die Räume seiner Herrin im ersten Obergeschoss der Villa. Alle anderen müssen sich erst selbstständig Zutritt verschaffen.

Offensichtlichstes Merkmal der spartanisch eingerichteten Räume ist die Statue des versteinerten Kleophyrios im zentralen Empfangszimmer seiner Tochter. Folgendes kann hier entdeckt werden:

- **Die Statue:** Die Statue wirkt grob behauen, als wäre sie nur halb fertig gestellt. Sie zeigt einen greisen Mann mit einer schlichten Triopta, die gerade einmal Stirn- und Augenpartie verdeckt. Ihr Gesichtsausdruck ist von Entsetzen geprägt. Offenbar hielt sie etwas Hundgroßes in den ausgestreckten Händen, das sie sich vom Leib gerissen hat. Das bestätigen auch die zerfetzte, versteinerte Kleidung und einige Kratzer in Form von Rissen an der Brust der Statue: Etwas muss sich dort festgeklammert haben.

Die Statue erweist sich als völlig unempfindlich gegen Beschädigung. Für eine magische Untersuchung orientieren Sie sich an unten aufgeführter Formel (siehe Seite 38).

- **Die Hände der Statue:** In den Fäusten Kleophyrios sind noch immer einige ockerfarbene bis rostbraune Fellbüschel fest zwischen den Fingern eingeklemmt. Was immer er hielt, hat sich wohl selbst losgerissen.

- **Die Fellreste:** Noch immer klebt ein kleiner Rest Albschmeichlergift an den Haaren, der zwar keine schädliche Wirkung mehr entfaltet, bei Berührung dennoch für einige Augenblicke grauenhafte Visionen der eigenen Ängste beschert. Die Wirkung verfliegt nach der ersten unvorsichtigen Berührung. Das Fell selbst ist lang, sehr flauschig und erinnert an Baum- oder Waschbären (*Tierkunde* +6). Es verströmt leichten Verwesungsgeruch. Damit es als Fell eines Albschmeichlers erkannt wird, ist eine *Tierkunde*-Probe +9 (+7 bei den Kulturen *Städtisch* oder *Höfisch*) notwendig.

- **Die Kiste:** Direkt neben der Statue liegt eine umgestoßene Kiste, deren Deckel mit einem festen und komplizierten Schloss



verschlossen war. Deutlich kann man Luftlöcher in Wänden und Deckel erkennen, sowie einen leichten Verwesungsgeruch aus ihrem Inneren wahrnehmen.

- **Die Räume:** Sämtliche Räume der Zimmerflucht (Empfangs-, Arbeits- und Schlafzimmer, Boudoir) wurden offensichtlich durchwühlt. Die Inhalte von Schränken und Kommoden sind auf dem Boden verteilt, Polster von Möbeln wurden aufgeschlitzt und Bilder von den Wänden gerissen. Alles

wirkt, als hätte jemand nach etwas Bestimmtem gesucht. Eine *Gassenwissen*-Probe +7 erweckt jedoch den Eindruck, dass eher die Unordnung das Ziel des Eindringlings war, als dass er nach etwas gesucht hätte: Schubladen wurden offenbar einfach ausgeschüttet und der Inhalt der Schränke achtlos herausgezerrt und hingeworfen. Die Polster wurden zwar aufgeschlitzt, jedoch die Polsterung nicht durchsucht.

- **Der Weg des Eindringlings:** Im Schlafzimmer auf der Nordseite des Hauses wurde eines der Fenster von außen aufgehebelt, wie man deutlich an den Kratzspuren des verwendeten Messers erkennen kann. Der Wächter-Efeu unterhalb des Fensters ist sichtlich welk und reagiert nicht.

- **Der Wächter-Efeu:** Die nähere Untersuchung der Pflanze zeigt, dass sie völlig vertrocknet ist. Es ist, als wäre ihr jegliches Wasser entzogen worden. Der Boden um die Pflanze hat sich hellgrau verfärbt und ist staubtrocken. Am Stamm des Efeus liegen die

Splitter einer fragilen Glaskugel. Eine *Alchimie*-Probe +6 oder eine *Magiekunde*-Probe +10 liefert die Erkenntnis, dass hier offensichtlich eine *Essenz des Wasserbanns* zum Einsatz kam – eine teure Alchimika, die nur von wenigen Alchimisten hergestellt und verkauft wird. Mit ein wenig Suche (*Sinnenschärfe* +4) ist auch der kleine Korken des Glasbehälters zu finden, an dem noch immer das Wachssiegel des Herstellers *Gnoskpel nus Gnoskpol*, eines G’Rolmurs, klebt.

- **Das Boudoir:** Schon im Schlafzimmer hängt süßlicher Verwesungsgeruch, der im Boudoir schier überwältigend wird. Schwärme von Fliegen surren umher. Gestank und Insekten konzentrieren sich auf einen Kleiderhaufen, unter dem sich der verwesende Leichnam einer Amauna befindet. Unzählige Maden wimmeln auf der Toten und kriechen zwischen mehreren Dutzend bis zu faustgroßen weißen bis eitriggelben Knollen umher: Leichenpilze (*Pflanzenkunde* +3). Einige Pilze haben eine bräunliche Färbung angenommen und platzen bei unvorsichtigen Berührungen auf. Dabei verströmen sie eine Wolke von Sporen, die beim Einatmen Atemnot, Beklemmungsge-

fühle, Lähmungserscheinungen sowie 2W+4 SP verursachen (kumulativ). Einige der reifen Pilze sind angefressen. Wie lange die Amauna schon tot ist, lässt sich schwer sagen (*Anatomie* +8; wenigstens 2 Tage). Auch ist nicht mehr zu erkennen, woran sie starb. In der stark in Mitleidenschaft gezogenen Weste der Toten lassen sich ein Satz Dietriche, eine Bronzescheibe und ein Stück Leder finden. Auf das Leder ist kaum mehr erkennbar eine Skizze Arx Malarias gezeichnet. Einige mit Kreuzen versehenen Gebäude werden durch Linien verbunden. Zwischen den Kleidern in der Nähe der Leiche liegt ein Sack mit dem Beutegut der Einbrecherin: verschiedenes wertvolles Geschmeide und Kleidungsstücke.

● **Die Bronzescheibe:** Die Scheibe durchmisst etwa drei Daktil und zeigt als Prägung ein Hippodrom. Solche Münzen dienen als Erkennungszeichen der Mitglieder eines Cirkels.

● **Der Albschmeichler:** Unter einigen Kissen unter dem Bett im Schlafzimmer hat sich der Albschmeichler versteckt. Er lauert dort darauf, dass sich die Helden trennen oder einer zu ihm unter das Bett gekrochen kommt. Sobald das geschieht, beginnt er leise zu wimmern – was frappierend an ein Kleinkind erinnert – und versucht so sein Opfer zu sich zu locken.

Albschmeichler (siehe Anhang Seite 56)

INI 4+W6 **LeP** 10 **AuP** 20 **PA** 6 **MR** 0 **RS** 1
GS 6 **WS** 6 **GW** 8

Berührung: **AT** 14* **TP** Gift** **DK** H

Beute: Fleisch ungenießbar; Fell 4 AU

* Bei einer unparierten Glücklichen Attacke hat sich der Albschmeichler an sein Opfer geklammert und richtet nun automatisch jede Runde Giftschaden an. Er lässt erst los, wenn ihm wenigstens 4 SP zugefügt wurden.

** **Kontaktgift:** Stufe 12

Wirkung: je KR Berührung 2W6 SP(A);

Beginn: Das Opfer ist sofort (binnen 1 KR) in seinen eigenen Ängsten und Albträumen gefangen. / Halber Giftschaden, MU, KL, und IN durch Ängste und Visionen –3.

Dauer: W6 / W3 Stunden

Was in der Villa geschah

Während ihrer Jagd auf die Albschmeichler in Arx Malarios gelang es Mardaparia, eine der Kreaturen lebendig zu fangen. Um das Wesen zu studieren – und vielleicht ein Mittel gegen sein Gift zu entwickeln – brachte sie es in ihre Räume in der Villa, wo sie es sicher in einer Kiste verwahrte.

Nach Mardaparias Verschwinden schickte Rhodius die amaunische Einbrecherin *Sardia* in die Villa, um nach Hinweisen zum Verbleib seiner begehrten Optimatin zu suchen. Um ihre Spuren zu verwischen, sollte sie den Einbruch wie einen Raub aussehen lassen. Nachdem die Amauna die Räume durchwühlt hatte, stieß sie auf die Kiste des Albschmeichlers, aus der herzerweichende Klage laute drangen. Von ihrer feliden Neugier übermannt, öffnete sie die Kiste und wurde Opfer der Kreatur. Von ihren Albvisionen übermannt, verkroch sich die Einbrecherin im Boudoir, wo sie zugrunde ging.

Angelockt durch den entstandenen Lärm und in der Hoffnung, seine Ziehtochter sei zurückgekehrt, betrat Kleophyrios kurz darauf die Räume. Nach alter Gewohnheit versuchte er selbst die Geschehnisse zu ergründen ohne Hilfe zu holen. Dabei stieß er auf den Albschmeichler, der sich an den alten Mann klammerte. Mit letzter Kraft riss er die Kreatur von sich los und aktivierte den Zauberspeicher seines Stabes. Der enthaltene Zauber verwandelte ihn für mehrere Wochen in unzerstörbaren Stein (s. u.).

Da es nicht ungewöhnlich ist, dass Kleophyrios und Mardaparia einige Tage abwesend sind, wurden die verbliebenen Diener auf die Vorgänge erst aufmerksam, als Rhanaia einige Tage später die Räume ihrer Herrin säubern wollte.

Mantel aus Stein

Quelle/Instruktion: Erz / Transformation

Bedingungen: 5 Akt., Einzelperson, selbst, ein Oktal, sehr komplex

Probe: +13

Kosten: 73 AsP (Grundkosten 9 AsP + 64 AsP Zeitkosten)

Wirkung: Der Anwender der Formel verwandelt sich für die Wirkungsdauer in eine steinerne Statue, die durch gewöhnliche Waffen, Feuer und ähnlichen natürlichen Schaden nicht zu beschädigen ist. Für gewöhnlich wird die sehr komplexe Formel im Zauberspeicher vorbereitet, um sich in ausweglosen Gefahrensituationen zu verwandeln und zu warten, bis Hilfe eintrifft oder die Gefahr vorüber ist. Häufig kennen einige Angehörige des gleichen Hauses einen Gegenzauber, mit dem sich die Verwandlung vorzeitig beenden lässt.

Kleophyrios zurückverwandeln

Sollten Ihre Helden über die Möglichkeit verfügen, Kleophyrios' Verwandlung aufzuheben und seine Vergiftung zu heilen, so können Sie sie problemlos gewähren lassen. Der eigentliche Aufhänger für das Abenteuer, das Verschwinden Mardaparias, bleibt nach wie vor bestehen. Kleophyrios wird die Helden geradezu drängen, die Suche nach ihr fortzusetzen und jede Abmahnung, die Gyldor mit ihnen getroffen hat, unterstützen. Machen Sie Ihren Helden aber klar, dass die Rückverwandlung nicht einfach ist (Probe +30, 22 AsP) und durch das wirkende Albschmeichlergift unbedingt auch eine sofortige Kur desselben erfordert.



Was die Diener wissen

Natürlich blieben einige Vorkommnisse nicht vor den Dienern Kleophyrios' verborgen und können in Erfahrung gebracht werden. Abenteurer, die sich in die Villa eingeschlichen haben, müssen natürlich zuvor einen Weg finden, mit der Dienerschaft ins Gespräch über hausinterne Angelegenheiten zu finden.

● **Mardaparia:** Die junge Herrin hat sich in den letzten Oktalen viel im Viertel Arx Malarios aufgehalten und dort einiges Gutes erreicht. Ihr Einsatz war jedoch sicherlich nicht selbstlos, sie hoffte auf diese Weise die Verwaltung des Viertels übertragen zu bekommen und so dem Haus wieder zu mehr Ansehen in der Stadt zu verhelfen. Seit über einer None ist sie jetzt allerdings verschwunden und der alte Herr machte sich große Sorgen. Vor allem, da sie seit einigen Nonen immer wieder wertvolle Geschenke von einem unbekannten Verehrer (Rhodius) erhielt.

● **Arx Malarios:** Die einstige Garnison ist nun schon seit Jahrhunderten die Gosse der Stadt. Dort verkriechen sich die Ärmsten der Armen und etliches zwielichtiges Gesindel in baufälligen Hütten und anderen Löchern. Große Teile des Viertels sind von alten Ruinen bedeckt und die Garden patrouillieren nur selten durch die Straßen und Gassen. Dennoch gibt es unter dem Gesindel des Viertels einige vielversprechende 'Geschäftszweige' (gemeint sind vor allem Freuden-, Rauschkraut- und Spielhäuser aber auch dubiose Handwerker wie Fälscher, Alchimisten, Beutelschneider u. ä.), die etliche Aureal abwerfen können.

● **Albschmeichler:** Jeder Diener kennt eine oder mehrere Geschichten über Albschmeichler, die arme Narren und ungezogene Kinder in ihr Unglück locken. Gesehen hat aber noch keiner von ihnen eine solche Kreatur.

● **Die Einbrecherin:** Was die Amauna in Mardaparias Gemächern gesucht hat, können sich die Diener nicht recht vorstellen. Der Familienzweig ist schon seit Jahren verarmt und wenig einflussreich – wahrscheinlich dachte die Einbrecherin hier leichte Beute machen zu können. Von den Geschenken des unbekannten Verehrers – um die es sich hauptsächlich bei den Beutestücken handelt – kann sie eigentlich nichts gewusst haben. Womöglich hat der Unbekannte Mardaparia entführt und wollte nun noch seine Geschenke zurück.

● **Die Cirkelmünze:** Die Prägung zeigt das alte Hippodrom von Arx Malarios. Wahrscheinlich handelt es sich um das Erkennungszeichen des malarischen Cirkels.

● **Der versteinerte Kleophyrios:** Es handelt sich um einen Schutzzauber des Hauses, um unüberwindlichen Gefahren zu trotzen. Offenbar benutzte der Herr sie, um dem Gift des Albschmeichlers zu entgehen. Wann die Wirkung endet, ist nicht genau zu sagen, es wäre sinnvoll, wenn der Zauber vorher kontrolliert aufgehoben würde, um dem Herrn rechtzeitig ein Gegengift verabreichen zu können. Mardaparia ist die einzige

erreichbare Person, die die Verwandlung problemlos aufheben kann, da sie den entsprechenden Gegenzauber kennt.

Bisherige Spuren

In der Villa des Kleophyrios konnten die Helden einige Spuren entdecken, denen sie im folgenden Kapitel nachgehen können:

● **Gnoskpel nus Gnoskpol:** Die Waren und das Siegel des grolmurischen Alchimisten sind in der ganzen Stadt bekannt. Allerdings wissen nur wenige, wo er seinen Laden hat, da seine illegalen Geschäfte schon den Zorn so manchen Hauses erregt haben. Er soll irgendwo in Arx Malarios versteckt sein. Auf ihn ist mit 50 Aureal ein nicht unerhebliches Kopfgeld der Brajan-Garde ausgesetzt.

● **Die Cirkelmünze:** Bei den Garden der Stadt ist der malarische Cirkel wohl bekannt. Seine Klienten sind in allerlei dunkle Geschäfte verstrickt, doch kann man ihnen nur schwer beikommen: Patrouillen in Arx Malarios sind selten und gefährlich und der Abschaum jenes Viertels hält fester zusammen, als Pech und Schwefel. Die Matrone des Cirkels, die Amauna *Xaria Serra Malarios*, residiert in der dortigen Taverne 'Der stete Tropfen'.

● **Die Albschmeichler:** Solche Kreaturen findet man ausschließlich in Arx Malarios, wo sie sich wie die Karnickel vermehren. Deswegen werden nachts, wenn die Kreaturen am aktivsten sind, sämtliche Tore des Viertels fest verschlossen gehalten.

● **Die Geschenke:** Der Ursprung der meisten Geschenke des unbekannten Verehrers lässt sich nicht ermitteln. Allerdings befinden sich darunter auch einzelne besonders kunstvolle Objekte, wie sie nur wenige Handwerker der Stadt herstellen können. Mit etwas Laufarbeit können diese ermittelt und gegen entsprechende Bezahlung auch davon überzeugt werden, ihre wohlhabenden Kunden preiszugeben. Nur mit hoher Überredungsgabe äußern sich Letztere zum Verbleib ihrer Schmuckstücke: Es stellt sich heraus, dass sie sämtlich gestohlen wurden. Aus Scham vor der Schmach, Opfer eines Diebstahls oder Einbruchs geworden zu sein, haben die Besitzer den Verlust bisher verschwiegen. Sollten die Helden den oder die Diebe ermitteln, würden sich einige der Opfer erkenntlich zeigen, wenn ihnen Finger, Hände oder gar Köpfe der Verbrecher gebracht würden.

Es heißt, dass der malarische Cirkel eine Bande von Dieben und Halsabschneidern sei und einen schwunghaften Handel mit Diebesgut betreibe. Leider scheint eines der einflussreichen Häuser der Stadt seine Hände schützend über den Cirkel zu halten – wahrscheinlich gegen einen nicht unerheblichen Anteil an dessen Einkünften.

Auf der Jagd in Arx Malaríos

Alle Spuren weisen in das Armenviertel Arx Malaríos. Dort ist Mardaparia verschwunden und von dort stammen augenscheinlich auch die Einbrecherin und der Albschmeichler. Über kurz oder lang werden die Helden sich in das Viertel begeben, um neue Erkenntnisse zu gewinnen.

Das folgende Kapitel schildert die einzelnen Fährten und die Handlungsorte in Arx Malaríos – die Ziffern hinter den Überschriften geben jeweils die Positionen auf der Karte wieder.

Arx Malaríos

Einwohner: etwa 3.000 (hauptsächlich Menschen und städtische Amaunir, einige Exoten)

Herrschaft / Politik: Das Viertel wird vom malarischen Cirkel unter dessen Matrone Xaria Serra Malaríos kontrolliert. Es herrscht das Faustrecht.

Wichtige Gasthöfe / Schenken: Taverne *Der stete Tropfen* (Q6/P7/S25); Bordell *Rollige Katze* (Q8/P10/S5); Schenke *Lauwarme Cervisia* (Q2/P1); Rauschkraut-schenke *Wohlgerüche* (Q6/P5)

Handel und Gewerbe: In Arx Malaríos blühen vor allem zwielichtige Geschäfte: Bordelle, Rauschkrauthöhlen, Blutgruben und Spielhäuser. Daneben gibt es einige professionelle Fälscher, sowie Alchimisten, die sich auf die Herstellung von Giften und ähnlicher verbotener Substanzen verlegt haben.

Besonderheiten: Vor Jahrhunderten wurde das Viertel als Garnison der örtlichen Myriade angelegt. Nach deren Auflösung wurde das Viertel aufgegeben und wandelte sich nach und nach zum Armenviertel, in dem der Abschaum der Stadt Unterschlupf fand.

Stimmung im Viertel: Vielerorts herrscht Hoffnungslosigkeit und Armut. Die meisten Einwohner kamen hierher, nachdem sie nirgends mehr hin konnten oder weil sie auf der Flucht sind und ihnen Arx Malaríos ein gutes Versteck bietet. Die Garden kommen nur selten in das Viertel und schauen ansonsten gezielt weg.

Was die Einwohner über ihr Viertel denken: "Arx Malaríos ist die Gosse der Stadt. Aller Dreck und Abschaum wird hierher gespült und ist für die Reichen und Mächtigen so interessant wie der Schlamm an ihren Sandalen!"

Arx Malaríos ist das Armenviertel der Stadt. Wer hier landet, hat entweder alles verloren oder guten Grund, sich zu verstecken. Weite Teile des Viertels sind ausgedehnte Ruinenfelder der einstigen Garnisonsgebäude zwischen denen sich die neuen Bewohner eingerichtet haben. Nur wenige errichten feste Gebäude oder haben sich Teile der alten Ruinen so weit hergerichtet, dass sie als Unterkünfte längerfristig Bestand haben – kaum jemand hat vor, lange hier zu bleiben.

Dennoch gibt es inzwischen Sippen, die schon seit Generationen hier leben. Daneben hat die offenkundige Freizügigkeit des Viertels auch einige Bewohner angelockt, die hier ihrem Tagewerk nachgehen können, ohne von den Gesetzen des Imperiums großartig belästigt zu werden. Zu ihren Kunden gehören oftmals auch jene vermeintlich aufrechten Bürger der anderen Stadtteile, die unter Ihresgleichen nur Verachtung für den Abschaum Arx Malaríos kennen.

Das Armenviertel ist meist sich selbst überlassen: Die Garden kommen nur selten in seine Straßen und stoßen bei den Bewohnern stets auf Ablehnung. Tatsächlich wird die Macht im Viertel vom malarischen Cirkel ausgeübt, dem die meisten Einwohner angehören. Für den Großteil ihrer kärglichen Einnahmen genießen sie den 'Schutz' der Protectoren – was meist soviel heißt, dass sie von deren Repressalien verschont werden. Praktisch jedes schmutzige Geschäft der Stadt befindet sich in Händen des malarischen Cirkels. Die Gerüchte wollen allerdings nicht verstummen, dass der Cirkel selbst nur eine Marionette der Hohen Häuser ist, die regelmäßig um dessen Kontrolle ringen.

Im steten Tropfen (1)

Einer der ersten und besten Anlaufpunkte für die Informationssuche in Arx Malaríos dürfte die Taverne *Der stete Tropfen* sein. Sie ist eines der wenigen im Laufe der Zeit neu errichteten Gebäude und liegt fast im Zentrum des Viertels, direkt unterhalb des alten Aquädukts, nahe der Zisterne. Hier kamen die Einwohner zusammen, um sich mit Trinkwasser zu versorgen, bis ein findiger Halsabschneider auf die Idee kam, das Wasser des Aquädukts durch seine Schenke umzuleiten und es an die Bewohner Arx Malaríos zu verkaufen: Die Geburtsstunde des malarischen Cirkels, der noch heute nur seinen zahlenden Klienten die Entnahme frischen Trinkwassers gestattet. Alle an-

deren müssen sich aus dem Abwasserbach versorgen, der hier ebenfalls seinen Ursprung hat. Der Schankraum wurde über die Jahre immer wieder erweitert und umgebaut und bietet an seinen groben Holztischen und -bänken inzwischen mehreren Hundert Gästen Platz. Eine Zahl, die die Schenke jeden Abend aus gutem Grund erreicht: Inmitten der Taverne wurde eine zehn Schritt durchmessende Grube eingerichtet, in der blutige Kämpfe unter den Schreien der Gäste ausgetragen werden. Selbst Optimaten und Honoraten aus den gehobenen Vierteln finden im Schutze ihrer Wachen immer wieder hierher, um auf die Kämpfer zu wetten oder sogar eigene Streiter und Kreaturen in die Grube zu schicken. Doch zieht nicht nur die Grube Gäste an. An mehreren Tischen wird gespielt, der Alkohol fließt in Strömen und

DAS ARMENVIERTEL

① DER STETE TROPFEN

② GNOSKPELS LABOR UND GESCHÄFT

③ ALTER EXERZIERPLATZ

④ KLINIK DES NERISTU

⑤ VERSTECK DER LEICHENDIEBE



eine nicht kleine Zahl an Männern und Frauen bieten sich selbst für beinahe jedes körperliche Verlangen an. Daneben nutzt ein Heer von Hehlern die Schenke als Geschäftsraum – gegen hohe Gebühren an die Eignerin, die Matrone des malarischen Cirkels, versteht sich. Die residiert jeden Abend an ihrem Tisch auf einem Balkon über dem Geschehen und lässt sich hofieren.

Allgemeine Informationen

Sind die Helden nur auf der Suche nach einigen generellen Informationen oder haben noch keine heiße Spur, können sie im *Steten Tropfen* praktisch jeden Gast ausquetschen. Die meisten sind einem Gespräch nicht abgeneigt, zumal wenn ihnen ein Getränk oder eine Mahlzeit spendiert wird. Dennoch sollte man nicht all zu unvorsichtig sein: Neben Taschendieben und Trickbetrügnern gibt es einige Gäste, die auf Streit aus sind oder denen schnüffelnde Fremde mehr als nur ein Dorn im Auge sind. Folgende Informationen lassen sich in Erfahrung bringen:

- “Mardaparia? Ja, die war häufiger hier, aber wenn ihr mich fragt: Gegen die anderen Mädchen hier hat sie keine Chance – hat sie wohl auch selbst erkannt, ich hab sie jetzt schon einige Tage nicht mehr gesehen.”
- “Eine junge Optimatin? Alleine? Hier?! Euch ist wohl die Galuppe in den Kopf gestiegen?”
- “Natürlich kenne ich Mardaparia. Die sucht hier überall nach Albschmeichlern... verrücktes Gör... als ob es in diesem Loch nicht schon genug albtraumhafte Schmeichler gibt! Zuletzt hat sie sich wohl beim alten Exerzierplatz herumgetrieben.”
- “Ihr sucht eine junge, hübsche Frau? Seht euch um, hier gibt es mehr als genug davon – und für ein paar Argental mehr, könnt ihr auch gleich zwei oder drei haben!”

● “Verdammter Cirkel, wer soll sich bei den Preisen noch Wasser leisten? Wahrscheinlich haben die eure Mardaparia – hat wohl ein paar mal zu oft den Bach gereinigt! Wenn ich ihr wäre, würde ich mich lieber verdünnisieren. Ihr landet sonst nur auf dem Tisch von Theliachu!”

● “Natürlich, Mardaparia! Für fünf Aureal führe ich euch zu ihr!” – Sollten die Helden tatsächlich darauf eingehen, werden sie in einen Hinterhalt mit der doppelten Anzahl Straßenschläger gelockt.

● “Theliachu? Der verrückte Neristu? Also noch verrückter, als die ohnehin schon sind. Hat seinen Laden im Nordosten des Viertels. Aber ihr seht nicht so aus, als ob ihr irgendwelche Erneuerungen nötig hättet – oder sie euch leisten könnten.”

● “Zum Exerzierplatz? Kein Problem, folgt einfach der Kloake vor der Tür, aber wenn ich ihr wäre, würde ich dort wegbleiben. Da ist es nicht geheuer. Vor allem nachts hört man dort immer dieses Heulen.”

● Verschwundene Leute? Da müsst ihr schon genauer werden, in Malachios verschwinden dauernd Leute – wenn ihr Glück habt, findet ihr sie am Stück auf dem Auktionsblock alle zwei Nonen wieder – wenn ihr Pech habt, müsst ihr sie bei Theliachu in Stücken erstehen. Oder ihr findet sie gar nicht mehr.”

● “Seht ihr die fette Amauna da oben? Das ist die Matrone, mit der müsst ihr reden, wenn ihr wissen wollt, wo es in Arx Malachios lang geht! Aber seht euch vor, die hat lange Krallen und ohne Geschenk spricht sie sowieso nicht mit euch!”

● Wird jemandem die Cirkelmünze gezeigt: “Oh, verzeiht Protector/a, ich habe euch nicht sofort erkannt. Wie kann ich euch behilflich sein?”

Straßenschläger

Unter diesem Oberbegriff subsummieren sich eine ganze Reihe mehr oder weniger verzweifelter Einwohner von Arx Malarios, die sich mit den Helden anlegen können. In der Regel haben sie keine andere kämpferische Ausbildung als die harte Schule der Gosse genossen. Entsprechend kennen sie allerhand schmutzige Tricks und sind sich für kaum eine Hinterhältigkeit zu schade. Manche von ihnen beschmieren ihre rostigen Messer und Dolche sogar mit Jauche, um einem überlegenen aber verletzten Gegner auch Tage und Wochen später noch an ihre Auseinandersetzung denken zu lassen.

INI 11+W6	LeP 34	AuP 35	MR 4
RS 1-2	GS 8	WS 7	
Garmesh:	AT 14	PA 12	TP 1W+2 DK HN

Die Matrone

Früher oder später werden die Helden um eine Unterredung – im *Steten Tropfen* spricht man von einer 'Audienz' – mit der Matrone des malarischen Cirkels bitten. Immerhin weisen nicht wenige Spuren zu ihr und in jedem Fall scheint sie am besten über die Vorgänge im Viertel informiert zu sein.

Um zu ihr vorgelassen zu werden, muss man ihren Wächtern zuerst ein geeignetes Geschenk präsentieren. In der Regel eignet sich dafür alles ab einem Wert von drei Aural, zumindest wenn man nicht den Eindruck erweckt, sich wesentlich mehr leisten zu können. Wer seine Wertschätzung zum Ausdruck bringen will, macht sich ein paar Gedanken darüber, was einer übergewichtigen Amauna Freude bereiten könnte, zum Beispiel: Konfekt, wertvolle Kämme und Bürsten, Duftwässer u. ä.

Jeder, der mit der Matrone reden will, muss seine Waffen an ihre Bewacher abgeben und wird von diesen nach versteckten Waffen abgesucht – ein unvermeidlicher Prozess, selbst für einen Optimaten (bei dem die Durchsuchung allerdings sehr respektvoll und oberflächlich geschieht).

Die Matrone selbst spricht wenig und gibt dem Bittsteller eher durch Gesten zu verstehen, dass er den Grund seines Besuchs vorbringen soll. Scheinbar verliert sie schnell das Interesse an ihren Besuchern und lässt ihren Blick über den Trubel in der Taverne schweifen. Nachdem die Abenteurer ihr Anliegen vorgebracht haben, wendet sie sich ihnen nach einer unangenehmen Pause wieder zu:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Amauna scheint euch gar nicht mehr wahrzunehmen und lässt ihren Blick abwesend über das Geschehen in der Taverne gleiten. Nur ihr Schwanz zuckt hin und her und führt offenbar ein Eigenleben. Die Augenblicke verrinnen und hinterlassen eine unangenehme Spannung im Raum, als sich die Matrone euch wieder zuwendet. Ihre grüngoldenen Augen sind zu Schlitzeln zusammengekniffen und blitzen hinterhältig: "Ihr wollt also die Hilfe des malarischen Cirkels? Natürlich. Doch nichts ist umsonst, schon gar nicht in Malarios!"

Mit einer gewandten Bewegung, die ihrer Leibesfülle so gar nicht entsprechen will, befördert sie eine Schatulle auf den Tisch vor sich: "Wenn ihr meine Hilfe wollt, müsst ihr mir zuerst beweisen, dass ihr meines Vertrau-

ens würdig seid!" Sie öffnet die Kiste und zeigt euch drei Figuren: ein gedrungener Keiler mit gewaltigen Hauern, ein Affenmann und ein seltsames hockendes Wesen, dessen spitzzahniges Maul zu einem hässlichen Grinsen verzerrt ist. "Meine Gäste verlangen nach Unterhaltung und ich konnte ihnen schon lange keine passende Kost mehr anbieten. Kämpft gegen eine meiner Kreaturen – und gewinnt – und ich garantiere euch meine Unterstützung!"

Xaria erwartet von den Helden nicht mehr und nicht weniger, als dass sie oder zumindest einer von ihnen, in die Grube des *Steten Tropfens* steigen. Dort müssen sie gegen eine der drei Bestien vor ihr bestehen. Welche Kreatur das ist, können die Helden selbst entscheiden. Es handelt sich um einen Caproskeiler, einen Affenmenschen und einen Kerkopen.

Grubenkämpfer

Sobald die Helden in das Angebot der Matrone einwilligen oder sich für einen bezahlten Grubenkampf melden – dem Sieger winken immerhin Preisgelder von fünf bis zehn Aural, nicht gerechnet mögliche Wetten, die man auf sich selbst abschließen kann – werden sie in den Keller des *Steten Tropfens* geführt. Hier sind in alten Gelassen, die deutlich älter sind als der Rest des Gebäudes, die Käfige und Zellen der Grubenkämpfer untergebracht.

Den oder dem Helden wird etwas Zeit zur Vorbereitung auf den Kampf gelassen – sie dürfen sich unter anderem ihren erwählten Kontrahenten ansehen – bevor sie durch einen Tunnel in die Grube geschickt werden.

Der Kerkop

Sollten sich die Helden für den Kampf mit dem Kerkopen entschieden haben und ihn sich näher ansehen, erhalten sie von der gehässig grinsenden Kreatur ein merkwürdiges Angebot.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter dicken Gitterstäben hockt ein seltsames Wesen mit grellgelbem Fell und merkwürdig leuchtendbunten Haarbüscheln. Als es euch erblickt, fängt es keckernd an zu lachen. Seine Zunge gleitet über seine spitzen Zähne, während es euch unentwegt angrinst und verschwörerisch blinzelt: "Besuch, Besuch! Frischfleisch für die Metzgergrube! Frischesssss Blut!", seine Augen glühen unheimlich auf und ein Speichelfaden tropft aus seinem grinsenden Maul. "Kommt nur näher! Keine Angst, noch habt ihr Zeit, hähähä.", die Kreatur packt mit seinen Klauen die Gitterstangen und blinzelt euch erneut zu: "Ich hätte da ein Angebot für euch!", erneut leckt er sich über die Zähne.

Der Kerkope versucht die Helden mit seinem Auftreten zu verwirren – er ist kein besonders fähiger Kämpfer und fürchtet um sein Leben, sollte es zu einem Kampf kommen. Dennoch sieht er in den Helden eine Chance zur Flucht, doch dafür braucht er ihre Hilfe. Sein Kontrahent soll in der Grube so tun, als unterlie-

ge er dem Kerkop, ein Ereignis, das eher unwahrscheinlich ist und für entsprechenden Tumult bei den Zuschauern sorgt. Diesen Augenblick will er nutzen, um, befreit von seinem eisernen Käfig, mit seiner Teleportfähigkeit zu verschwinden. Dem Helden verspricht er für seine Hilfe einen Rat. Lassen sich die Helden darauf ein, sollten sie sich auf eine entsprechende schauspielerische Leistung vorbereiten, wollen sie nicht das halbe Viertel durch einen gestellten Kampf gegen sich aufbringen.

Der Rat des Kerkop (optional)

Verhelfen die Helden dem Kerkop zur Flucht, wird er sich an seinen Teil der Abmachung halten und ihnen einen Rat oder eine Information für ihre Suche geben. Das bietet sich vor allem dann an, wenn die Helden nicht mehr weiter wissen oder drohen, sich in einer falschen Schlussfolgerung zu verrennen. Der Ratschlag sollte in jedem Fall hilfreich sein – auch wenn sich sein Sinn nicht unbedingt sofort erschließen muss. Zum Beispiel: *„Sucht beim vierarmigen Schnitter die Spur der Leichendiebe!“*

Egal wie sie sich entscheiden, schon bald bringt man die Streiter unter dem Johlen der Zuschauer in die Grube.

Der Caproskeiler

Ein Caproskeiler ist eine wilde Bestie, die nur wenig mit einem Haus- oder Wildschwein gemein hat. Ungestüm versucht er seine Gegner zu überrennen und zu Boden zu werfen. Sobald er seinen Gegner zu Fall gebracht hat, nimmt er ihn auf die Hörner und wirbelt ihn durch die Luft.

INI 10+W6 **LeP** 90
AuP 80 **MR** 0/6 **RS** 2
GS 10 **WS** 10 **GW** 12

Hauer/Biss: **AT** 14 **PA** 6 **TP** 1W+8 **DK** H

Besondere Kampfregeln: Überrennen (10, 2W6), Verbeißen, Niederwerfen (6, Hauer)



Der Affenmensch

Der Affenmensch ist derzeit der gefürchtete Champion der Grube. Lange Jahre arbeitet er als Söldner wo immer er Verwendung für seine eisengebänderte Keule fand, bis er schließlich in Arx Malarios landete und das 'ruhige' Leben eines Gladiators annahm. Ehrenkodizes sind ihm fremd, doch ist er auch kein hinterhältiger Gegner – dafür fehlt ihm einfach die Schläue. Er versucht seine Gegner einfach so schnell wie möglich zu Brei zu schlagen und hatte damit bisher immer Erfolg.



MU 18 **KL** 8 **IN** 14 **CH** 5
FF 9 **GE** 12 **KO** 19 **KK** 20
INI 11+W6 **LeP** 67 **AuP** 55
MR 7 **RS** 2 **GS** 9 **WS** 10
Keule: **AT** 19 **PA** 9 **TP** 1W+7 **DK** N

Besondere Kampfregeln: großer Gegner

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag, Sturmangriff

Der Kerkop

Der Kerkop ist ein schlechter Kämpfer. Seine großen Stärken sind seine Illusionszauberei und seine gehässige Schauspielerei, mit der er bisher jeden Wagemutigen verscheucht hat, der es mit ihm aufnehmen wollte. Da er schon mehrmals versuchte zu fliehen, wird er nur noch in seinem eisernen Käfig gehalten, aus dem er sich nicht heraus teleportieren kann.

MU 11 **KL** 16 **IN** 14
CH 15 **FF** 9 **GE** 12
KO 11 **KK** 9

INI 12+W6 **LeP** 22

AuP 100

AsP 34 **MR** 25 **RS** 0

GS 14 **WS** 6 **GW** 8

Biss: **AT** 8 **PA** 9

TP 1W+3 **DK** H



Magie: diverse Illusionszauber und Teleportation (7 AsP, nur auf Sichtentfernung)

● **Trügerischer Zwilling:** Für 7 AsP kann der Kerkop für 7 KR einen Doppelgänger erschaffen, der sich beständig von ihm löst und wieder mit ihm verschmilzt. Dadurch treffen erfolgreiche Angriffe nur mit 50% Wahrscheinlichkeit den echten Kerkop (1–3 auf W6).

● **Trügerisches Abbild:** Für 7 AsP kann der Kerkop für 7 KR einen Doppelgänger erschaffen und sich selbst unsichtbar machen, während der Doppelgänger 'weiterkämpft'. Das Abbild kann nicht verletzen oder verletzt werden und dient dazu, die Flucht des Kerkop zu verschleiern. In jeder KR kann das Abbild mit einer erfolgreichen KL-Probe erkannt werden, jede weitere KR ist die Probe um 1 erleichtert.

Die Matrone packt aus

Wie sie es mit den Helden ausgemacht hat, beantwortet Xaria nach einem Sieg der Helden in der Grube ihre Fragen. Folgende Informationen können sie von der Matrone erhalten:

● **Mardaparia:** Xaria kennt die junge Optimatin ziemlich genau. Sie treibt sich schon seit einigen Nonen in Arx Malarios herum und hat schon so einige Freundschaften mit den Bewohnern geschlossen. Das liegt wohl daran, dass sie ein Herz für Verlierer hat. Dennoch kann die Matrone nicht so recht an die Selbstlosigkeit der Optimatin glauben.

Eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis* +9 (+6 für städtische Amaunir) enthüllt, dass die Matrone nicht nur nicht daran glaubt, sondern sogar aus gutem Grund fest davon überzeugt ist, dass Mardaparia nicht selbstlos handelte (siehe weiter unten: **Rhodium's Machenschaften**).

● **Albschmeichler:** Arx Malarios hat derzeit ein ziemliches Problem mit diesen Wesen. Des Nächstens werden die Tore zu den anderen Stadtteilen fest verschlossen und nur für

gewichtige Persönlichkeiten geöffnet, um eine Ausbreitung der Plage zu verhindern. Der malarische Cirkel hat zwar ein Preisgeld für jeden erschlagenen Albschmeichler ausgesetzt, doch gibt es kaum jemanden, der die Jagd auf die gefährlichen Wesen riskiert. Seltsamerweise hat noch niemand ihr Nest entdeckt, es scheint als wären sie jeden Morgen wie vom Erdboden verschluckt. Mardaparia war eine der wenigen, die erfolgreich einige Albschmeichler zur Strecke gebracht hat. Sie vermutete das Nest der Albschmeichler irgendwo auf dem alten Exerzierfeld – dort ist sie wohl auch verschwunden.

● **Die Cirkelmünze:** Beim Anblick der Münze verengen sich die Augen der Amauna und sie erkundigt sich sehr genau, woher die Helden sie haben. Es handelt sich keineswegs um eine normale Cirkelmünze, sondern um das Erkennungszeichen ihrer Protectoren. Diese spezielle Münze gehörte keineswegs der amaunischen Einbrecherin sondern Mardaparia. Die Matrone weiß das so genau, da sie ihr selbst die Münze gegeben hat.

● **Die Einbrecherin:** Von der Amauna weiß Xaria nichts. Weder war sie ein Mitglied ihres Cirkels, noch weiß sie etwas von ihrem Auftrag. Allerdings kennt sie den grolmurischen Alchimisten Gnoskpel. Sein Laden ist in den Kellern der Südwestkurve des alten Hippodroms versteckt.

● **Rhodium's Machenschaften:** Das Haus des Optimaten Rhodius stand bisher hinter dem malarischen Cirkel und ließ sich seine Dienste durch einen hohen Anteil an dessen Einnahmen bezahlen. In den letzten Oktalen, vor allem seit dem Ausbruch der Albschmeichlerplage, hat allerdings die Unterstützung durch das Haus merklich nachgelassen. Tatsächlich war es Rhodius, der veranlasste, dass Arx Malarios nachts abgeriegelt wird und man das Viertel praktisch kampflos den Kreaturen überlässt. Mardaparia versprach, die Plage auszumerzen und forderte als Gegenleistung die Treue des malarischen Cirkels. Vermutlich ist Rhodius hinter diesen Handel gekommen und hat die Optimatin deshalb verschwinden lassen.

● **Die Geschenke:** Nach dem Diebesgut befragt, kann Xaria erst einmal nichts Genaues dazu sagen – als Matrone des Cirkels vermeidet sie es, sich in derlei Hehler-Geschäfte zu verwickeln. Sie lässt jedoch einen ihrer Burschen Erkundigungen einziehen und kann am nächsten Tag berichten, dass die Stücke tatsächlich über den Cirkel gehandelt wurden. Der Käufer war niemand anderes als Rhodius. Sämtliche Geschenke gehörten offenbar Feinden oder Konkurrenten seines Hauses. Mardaparia hätte vermutlich den Zorn der halben Oberschicht der Stadt auf sich gezogen, wenn sie sich damit gezeigt hätte. Ein geschickter Plan Rhodius': Entweder hätte sich Mardaparia um Schutz an ihn binden müssen oder sie wäre von der plötzlichen Menge an Feinden vernichtet worden. Der Optimat konnte in der Situation offenbar nur gewinnen.

● **Theliachu:** Der Neristu ist einer der wenigen wohlhabenden Einwohner Arx Malarios, der nicht dem Cirkel angehört. Er weidet frische Leichen aus und pflanzt die Teile seiner zahlenden Kundschaft ein – so mancher ist bereit, ein Vermögen für einen neuen Arm oder ein gesundes Auge zu zahlen. Seine 'Arbeit' ist vor allem in den höheren Kreisen der Stadt sehr gefragt, weshalb gleich mehrere einflussreiche Persönlichkeiten ihre Hände schützend über ihn halten. Vielleicht ist Mardaparia ja auf diesem Wege verschwunden?

Der Halsabschneider Gnoskpel (2)

Versteckt in der Südwestkurve des alten Hippodroms liegen die Geschäftsräume und Laboratorien des grolmurischen Alchimisten Gnoskpel nus Gnoskpol. Selbst für Eingeweihte ist der Ort nicht leicht zu finden: Kein Schild oder Aushang weist den Weg. Einzig Kundige der grolmurischen Silbenzeichen können eine Wandschmiererei als Zeichen für 'versteckter Laden' erkennen. Direkt daneben führt eine Treppe zwischen zwei gewaltigen, schwarzen Steinstatuen hindurch in die Tiefe. Schon hier schlägt den Eintretenden ein starker Geruch nach scharfen Harzen, Ölen und Essenzen entgegen, als betrete man die Werkstatt eines Einbalsamierers. Schließlich öffnet sich die Treppe in den einstigen Aufenthaltsraum der Streitwagenlenker. Hier hat Gnoskpel seinen Laden eingerichtet, in dem zwei weitere schwarze Steinkrieger stille Wacht halten. Der G'Rolmur ist kaum einen Grad groß, trägt eine goldbestickte Toga und mustert die Eintretenden dienstbeflissen. Dabei sieht man seinem faltigen Gesicht deutlich an, dass er die Ankömmlinge auf ihr Geschäftspotential taxiert. Prinzipiell kann man bei dem Alchimisten vom Heiltrank über Tugendelixiere, Waffenbalsam, elementare Essenzen bis hin zum tödlichen Gift alles erwerben – die Frage ist nur, ob man den Preis zahlen kann und will.

Gnoskpel ist nicht sonderlich gesprächig und gibt nur wenig preis – und noch weniger, wenn die Helden nichts kaufen!

● Er hat tatsächlich einige *Essenzen der elementaren Attraktion* und *des Banns* vorrätig. Für nur 39 Aural können die Helden ein Fläschchen zum Schnäppchenpreis erwerben!

● *“Über meine Kundschaft plaudere ich nicht. Aber möchtet ihr vielleicht ein Wahrheitsserum erstehen, bringt garantiert jeden zum Reden – und wirkt natürlich nicht bei G'Rolmur! Da Reden Silber und Schweigen Gold ist, kostet es heute auch nur 233 Argental!”*

● Bei einem Kauf bestätigt Gnoskpel zumindest, dass der gefundene Elixier-Stöpsel seinen entspricht. Auch einigen Amaunir hat er vor kurzem Waren verkauft, ob die Einbrecherin darunter war, weiß er nicht. Vielleicht wenn die Helden sie beschreiben könnten? *“Mit diesem Memorablius-Trank könntet ihr euch vielleicht besser erinnern – nur 77 Aural!”*

● *“Ach so, die Amauna war schon tot und verwest, da kann ich leider nicht helfen, aber ich hätte da einen Vetter in Balan Cantara ...”*

● *“Albschmeichler habe ich leider keine, die letzten sind gerade aus. Aber wenn ihr welche findet, wäre ich bereit, sie zum Vorzugspreis von zwei, nein, einem Aural anzukaufen – natürlich nur gepflegte, lebende Exemplare!”*

● *“Mardaparia? Nie gehört.”* Für Frauenprobleme hat er aber eine ganze Reihe Angebote: *Liebestrank* (liebliche 33 Aural), *Faltencreme* (*“Nur 15 Argental, wirkt leider nicht bei G'Rolmur. Hähä.”*), *Schlafmittel* (10 Aural), ein *Trank der Wolllust* (32 Aural, *“Wartet lieber nicht auf den Morgen danach!”*), ein *Trank der Standfestigkeit* (*“Ihr wisst schon – 55 Aural, zusammen mit dem Wolllust-Trank nur 82!”*) und natürlich *Ruhe Sanft* (*“Garantiert unverdächtig und nicht nachzuweisen, 250 Aural, soviel sollte euch eure Ruhe schon wert sein!”*).

Hellhörige Helden mit 10 TaP* in einer *Sinnenschärfe*-Probe können merkwürdige Geräusche aus der Tiefe hören: Kratzen und Schaben sowie erstickte Schreie und Schluchzen – alles sehr dumpf und nur undeutlich zu vernehmen. Wird Gnoskpel darauf angesprochen, winkt er nur ab: *“Das sind nur meine Ratten und Affen – an irgendwem muss ich meine Tränke ja erproben.”*

Gnoskpel's Angebot

Die folgende Tabelle gibt einen Auszug aus Gnoskpel's Angebot sowie die Wirkung der oben genannten Alchimika wieder:

Name; Auswirkung; Preis

Heiltrank; heilt augenblicklich 2W6+6 LeP; 10 Au

Antidot; heilt Gifte bis Stufe 6; 15 Au

Tugendelixier; erhöht die entsprechende Eigenschaft für 7 SR um 7; 25 Au

Unsichtbarkeitselixier; macht den Anwender für 2 SR unsichtbar (wirkt nicht auf Kleidung); 30 Au

Zaubertrank; der Anwender regeneriert 2W6+3 AsP; 65 Au

Waffenbalsam; BF einer Waffe dauerhaft -3; 44 Au

Essenz der elementaren Attraktion; Verstärkt ein Element im Umkreis von 5 Spann; 39 Au

Essenz des elementaren Banns; Bannt ein Element im Umkreis von 5 Spann; 39 Au

Wahrheitsserum; Das Opfer (MR <7) muss für 1 SR die Wahrheit sagen; 233 Ag

Memorabliu-Strank; KL-Proben zum Erinnern sind um 5 erleichtert; 77 Au

Liebestrank; Das Opfer verfällt der ersten Person, die es erblickt, bis zum nächsten Sonnenaufgang; 33 Au

Faltencreme; Falten verschwinden für zwei Tage, bei langfristiger Anwendung auch dauerhaft; 15 Ag

Schlafmittel; das Opfer fällt für 7 SR in Tiefschlaf und kann nicht geweckt werden; 10 Au

Trank der Wollust; das Opfer erhält bis zum Sonnenaufgang den Nachteil Brünstig auf 12; 32 Au

Trank der Standfestigkeit; der Anwender erhält bis zum Sonnenaufgang den Nachteil Brünstig auf 12 sowie die Vorteile Eisern und Zäher Hund; 55 Au

Ruhe Sanft; Einnahmegift der Stufe 18, Wirkung nach 2 Stunden, 4W6 +6 SP je KR für 18 KR / halbe Wirkung; 250 Au

Sollten die Helden zudringlich werden oder Gnoskpel gar bedrohen, gibt er den Steinkriegern einen Wink. Bedrohlich erheben die ihre gewaltigen Streitkolben und drehen sich Gnoskpel zu. Dann fordert der Alchimist die Helden auf, seinen Laden umgehend zu verlassen und nicht wiederzukommen!

Wächtergolem

Die vier Steinkrieger Gnoskpel's sind natürlich nichts anderes als große Golems, die seinem Schutz und der Bewachung seines Geschäftes dienen. Wie alle Vertreter ihrer Art sind sie relativ unempfindlich gegenüber Beschädigungen, können aber selbst schweren Schaden austeilen. In den engen Kellerräumen sind sie allerdings etwas eingeschränkt in ihrer Bewegungsfähigkeit- es kann immer nur ein Golem angreifen.

INI 4+W6 **LeP** 160 **AuP** 400

MR 20 **RS** 7 **GS** 1 **WS** - **GW** 14

Streitkolben: **AT** 5 **PA** 1 **TP** 3W6 +12 **DK** NS

Besondere Kampffregeln: 3 Akt./KR, Niederwerfen (4), großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Feuer, Stich und das Merkmal Form

Sollte es zu einem Kampf kommen, wird Gnoskpel, notfalls unter Einsatz seiner Elixire, zu fliehen versuchen und seine Golems ihre Arbeit tun lassen. Der G'Rolmur flüchtet in dem Fall tiefer in die Anlage, solange die Helden mit dem Kampf beschäftigt sind, und verriegelt hinter sich ein Stahltor (*Schlösser knacken* +9) und zwei Geheimtüren (*Sinnenschärfe* +6 bzw. +10 um sie zu entdecken, *Schlösser knacken* jeweils +9), in der Hoffnung, die Helden können diese nicht überwinden. Sollte er dennoch gestellt werden, ist er kein Gegner für sie und wird versuchen, sein Leben zu erkaufen – dafür bietet er bis zu 2000 Aural sowie eine gute Auswahl seiner Tränke: sein gesamter derzeitiger Besitz.

Die zuvor gehörten Geräusche kommen in diesem Fall aus einer Zelle, in der drei ausgemergelte Kinder von etwa 12 Jahren sitzen. Gnoskpel wollte sie eigentlich Dargunor verkaufen, wird jetzt aber behaupten, dass er sie als Sklaven zur Erprobung seiner Tränke hält. Wer sich wirklich viel Zeit mit den Kindern nimmt und einfühlsam auf sie eingeht (*Heilkunde Seele* +9), kann von ihnen erfahren, dass sie wandelnde Tote und einen bösen, schwarzen Mann gesehen haben, die von tief unten kamen.

Die Verbindung zu den noch tiefer liegenden Räumen des Totenbeschwörers ist allerdings von dieser Seite kaum zu entdecken, da sie mit grolmurischen Mechaniken getarnt ist (*Sinnenschärfe* +18). Sollte sie dennoch entdeckt und geöffnet werden (*Mechanik* +12), können sie mit dem Abschnitt 'Unter Arx Malarios' (siehe Seite 51) fortfahren.

Erkenntnisse

Gnoskpel erweist sich im Großen und Ganzen als Sackgasse. Allerdings können die Helden hier zwei Beobachtungen machen, die ihnen später, wenn sie die Geschichte der Leichendiebe kennen, helfen können:

- Die Geräusche im Keller stammen natürlich nicht von Versuchstieren, sondern von Dargunors Gefangenen und den Albschmeichlern.

- Der starke Geruch nach Harzen und Essenzen ist den Leichendieben in den Tunneln ebenfalls aufgefallen. Das bedeutet nichts anderes, als dass Gnoskpel's Laden einen Zugang zum Versteck der Pilzwandler haben muss. Diese Schlussfolgerung wird den Helden erst später möglich sein (siehe Seite 53).

Hintergründe

Gnoskpel stellt dem verrückten Dargunor seine tiefen Laboratorien zur Verfügung und versorgt ihn mit den Dingen, die dessen Pilzwandler nicht beschaffen können. Dafür will der G'Rolmur nichts anderes, als Zugriff auf das Albtraumgift, von dem er sich große Gewinne verspricht.

Natürlich erinnert sich der Alchimist auch an die amaurische Einbrecherin. Er hatte ihr die Essenz des Wasserbanns sogar kostenlos überlassen, damit sie ihm alles aus Mardaparias Räumen bringt, das irgendwie im Zusammenhang mit Arx Malarios steht.

Die Albschmeichler-Plage

Obwohl an allen Ecken der Stadt von der Albschmeichler-Plage in Arx Malarios geredet wird, sind ihre Spuren im Armenviertel selbst nur schwer zu entdecken. Viele Einwohner trauen sich des Nachts nicht mehr auf die Straßen und halten Türen und Fenster fest verschlossen. Trotzdem verschwinden immer wieder Leute – sogar aus ihren Häusern!

Anfangs konnte man in den Ruinen des Viertels noch die pilzbedeckten Leichen jener Unglücklichen entdecken. Seit einigen Nonen sind diese offensichtlichen Zeichen jedoch verschwunden. Zum einen aufgrund des Betreibens Mardaparias, die die Einwohner dazu brachte, die Leichen zu verbrennen. Zum Anderen scheinen die Bestien die Toten nicht mehr einfach so herumliegen zu lassen, sondern in ihre Verstecke zu verschleppen. Die meisten Bewohner des Viertels vermuten den Unterschlupf der Albschmeichler auf dem alten Exerzierplatz, der schon seit etlichen Jahrhunderten als Müllhalde und Friedhof genutzt wird. Daneben gibt es aber noch unzählige andere Möglichkeiten, wo sich die Biester verstecken könnten: Arx Malarios ist groß und weite Teile sind von unübersichtlichen Ruinen, verlassenen Häusern und verwilderten Straßen und Plätzen bedeckt.

Was das Volk weiß

Zahlreiche Gerüchte kursieren im Viertel und können den Helden bei ihrer Suche helfen. Die Markierung in Klammern gibt an, ob eine Aussage wahr (+), falsch (–) oder zu Teilen zutreffend (+/–) ist.

- Die Albschmeichler kommen nur des Nachts, in den dunkelsten Stunden, hervor (+). Dann rufen sie nach neuen Opfern, bevorzugt kleinen Kindern (–).
- Der Dungplatz auf dem alten Exerzierfeld ist ihr Revier. Nirgendwo sonst im Viertel sind so viele Leute verschwunden. (+)
- Die Albschmeichler sind gar nicht das Problem (+). Das wahre Übel sind jene Verrückten, die Albschmeichlerfleisch gegessen haben. Das Wahnsinnsgift der Bestien ist auf sie übergegangen und nun schleichen sie nachts umher, um andere zu entführen und sich an deren Fleisch zu laben (–).
- Der schlimmste Albschmeichlerfresser ist der Optimat Rhodius. Er schickt seine Häscher ins Viertel, um die ungeborene Brut der Kreaturen für seine Tafel zu gewinnen. (+/-; Albschmeichler-Welpen sind tatsächlich eine Delikatesse, für die nicht nur Rhodius schwärmt.) Wenn er keine Schmeichler-Babys bekommt, lässt er sich Neugeborene oder zarte junge Frauen bringen! (–)
- Theliachu ist der Auslöser der Plage. Er hält sich mehrere Albschmeichler, deren Gift er für dunkle Orgien zu Ehren des finsternen Annereton nutzt. (+/-; Theliachu ist nicht der Auslöser der Plage, besitzt aber tatsächlich einen lebenden Albschmeichler.)
- Die Albschmeichler werden immer schlauer (+). Seit Mardaparia die gefundenen Leichen verbrennen ließ, schaffen sie ihre Beute in Verstecke (–; Nicht die Albschmeichler schaffen die Leichen weg, sondern die Pilzwandler.)
- Die Plage ist eine einzige Lüge (–). Seit wann gelangen dumme Tiere in fest verschlossene Häuser, brechen der Hälfte der Bewohner das Genick und verschleppen den Rest durch die verschlossenen Türen und Fenster? (+)

● Anwohner in der Nähe des Exerzierfeldes: Irgendetwas hat alle Albschmeichler umgebracht. (–) Seit Tagen hört man keine Schreie mehr – trotzdem verschwinden weiter meine Nachbarn! (+)

● Ein Betrunkener: Isch ssag eusch, da iss no' was annersch! Heue Nacht hass misch verfolgt. Kein' Laut hass 'macht, de finssere Mann! Lauer Beulen im G'sicht! (+)

Was geschieht in Arx Malarios?

Das Armenviertel leidet an einer wesentlich schlimmeren Plage, als sie die Albschmeichler allein auslösen würden. Es ist unter den Schatten eines verrückten Optimaten namens Dargunor gefallen, der sich selbst für einen Erben des Hauses Melarythor hält. Schon vor Jahren hat er sich voll und ganz der Macht Dya'Khols verschrieben. Sein gesamtes Streben und Wirken ist darauf ausgerichtet, seinen dämonischen Verbündeten zu Hilfe zu sein, obwohl er stets im Glauben ist, einzig an der Wiederherstellung seines Hauses zu arbeiten.

In den Albschmeichlern glaubt er ein mächtiges Werkzeug gefunden zu haben, mit dessen Hilfe er die Kontrolle über ganze Horasiate erlangen kann. Dazu versucht er deren Albtraumgift in seiner Wirkung zu verfeinern und seine Essenz zu destillieren. Seine Experimente führten inzwischen soweit, dass er verschiedene Leichenpilze entdeckte, die unterschiedliche Wirkungen des Albtraumgiftes hervorrufen. Für seine Arbeit benötigt er allerdings einen stetigen Nachschub an lebenden und toten Versuchsobjekten, die er im Armenviertel raubt. Die Schmutzarbeiten übernehmen dabei seine Pilzwandler: Untote, die von verschiedenen Arten seiner Leichenpilze befallen sind. Das Albtraumgift aus diesen Pilzen ist besonders potent, da es von der Macht Dya'Khols erfüllt ist.

Die folgenden Szenen können Sie nutzen, um die Abenteurer auf die tatsächlichen Vorgänge aufmerksam zu machen.

Nachts, wenn es am Dunkelsten ist (beliebiger Ort im Viertel)

Vermutlich werden die Helden schon früh auf die Idee kommen, sich nachts auf die Lauer zu legen, um einen oder mehrere Albschmeichler aufzustöbern und zur Strecke zu bringen. Jeder Bewohner Arx Malarios' wird ihnen von einem solchen Ansinnen abraten, gilt es doch als glatter Selbstmord, sich nachts zwischen den Ruinen und verlassenen Häusern herumzutreiben.

Sobald die Dämmerung einsetzt, wird es zunehmend still im Viertel. Überall werden Fensterläden und Türen geschlossen – jeder versucht sich so gut zu schützen, wie er kann. Das Bettelvolk rückt eng zusammen und sucht die Nähe großer Feuer, die die ganze Nacht unterhalten werden. Einsamkeit und beunruhigende Stille halten in den verwaisten Gassen Einzug. Dennoch dauert es bis weit nach Mitternacht, bevor etwas geschieht:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stille liegt über dem Viertel. Nichts regt sich, sogar die Ratten scheinen die Gassen Arx Malarios' zu meiden. Es muss schon weit nach Mitternacht sein, doch von der Albschmeichlerplage, die das Viertel fest im Griff hält, ist nichts zu merken.

Da endlich durchbricht ein Schrei die Nacht. Erst zaghaft, als würde sich der Urheber fürchten, mit seinen Lauten noch größeres Übel anzulocken. Dann werden die Schreie lauter, sicherer, fordernd: Das Greinen eines Kindes, das den Busen der Mutter verlangt, den Schutz des Vaters – die Anteilnahme der Welt!

Die Schreie sind Gänsehaut erregend: Sie klingen den Schreien eines Kleinkindes zum Verwechseln ähnlich – doch wer wäre schon so grausam, einen Säugling mitten in der Nacht irgendwo in den Ruinen Arx Malarios' auszusetzen? Noch erschreckender ist, dass sich niemand um das Weinen und Greinen kümmert.

Nur wer mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +7 ganz genau hinhört, erkennt die feinen Unterschiede zu den Schreien eines Kindes. Alle anderen können sich einfach nicht sicher sein, dass da nicht doch ein bedauerliches menschliches Schicksal seinen Lauf nimmt.

Folgen die Helden vorsichtig den Schreien (*Schleichen*-Probe +5) – ein voranstürmender, schwer gerüsteter Abenteurertrupp verscheucht den Albschmeichler lange, bevor er ihn erreicht – können sie zwei Gassen entfernt die Überreste eines zerschmetterten Fasses als Quelle der Laute ausmachen. Kaum nähert sich jemand dem Fass, ändern sich die Laute, wie bei einem echten Kleinkind, dass die Annäherung eines Menschen spürt: Sie werden noch drängender, fordernder, als befände es sich in höchster Not. Erst wenn sich ein Held über das Fass beugt, verstummen sie und machen einem zaghaften Glucksen Platz.

Auf dem Boden der Tonne liegt ein undeutlich zu erkennendes Bündel, dass nur schwer von einem Baby unterschieden werden kann: Der Albschmeichler hat sich ganz nach seiner Art eine perfekte Falle für sein Opfer gesucht. Nur im Schein einer Laterne – die den Albschmeichler zur sofortigen Flucht durch ein Loch in der Rückseite der Tonne veranlasst – kann man sich sicher sein, nicht doch einen Säugling vor sich zu haben. Selbst das flackernde Licht einer Fackel bringt keine Sicherheit, ob das pelzige Etwas nicht doch ein Amaunir-Junges ist. Wer Gewissheit haben möchte, müsste sich schon in das Fass beugen und das Bündel herausheben – der Augenblick, auf den der Albschmeichler nur lauert, um sich an sein Opfer zu klammern und es mit seinem Gift zur Strecke zu bringen!

Wenn die Helden schnell handeln und das Risiko eingehen, ein Kind zu töten – ausgesetzte Kleinkinder sind in den Armenvierteln keine Seltenheit – können sie mit einem Speiß oder ähnlichem dem Albschmeichler problemlos den Garaus machen. Zögern sie zu lange, entwischt das Biest aus dem Fass und verschwindet in den Trümmern eines eingestürzten Hauses.

Wird der Albschmeichler zur Strecke gebracht, entpuppt er sich als halbwüchsiger Vertreter seiner Art. Er macht einen ausgemergelten Eindruck, als hätte er schon länger nur unzurei-

chend gefressen – eine Beobachtung, die nicht recht zur Zahl der verschwundenen Einwohner passen will. Für den Rest der Nacht sind keine weiteren Albschmeichler auszumachen und auch in den nächsten Nächten macht nur sehr selten eines der Tiere auf sich aufmerksam.

Das Revier des Albschmeichlers

Eine Untersuchung der näheren Umgebung bei Tageslicht ergibt Folgendes:

- **Fährten des Albschmeichlers:** Kot, ein Nest aus Lumpen und Spuren des Albschmeichlers sind vor allem in der Ruine des nahegelegenen Hauses zu finden. Offenbar hat sich der Albschmeichler aus diesem recht kleinen Revier nur selten wegbegeben.

- **Nahrungsreste:** Es sind nur der pilzbedeckte Kadaver eines Hundes und einige alte, schimmelige Abfälle zu entdecken. Von humanoiden Leichen fehlt jede Spur.

- **Andere Albschmeichler:** Es gibt keine Spuren weiterer Albschmeichler. Weder im Revier, noch in dessen Umgebung.

- **Ein Beobachter:** Ein Stück von der Ruine entfernt sind Abdrücke nackter Füße im weichen Erdreich zu entdecken. Offenbar stand hier in der letzten Nacht ein Beobachter, der das Revier des Albschmeichlers im Blick hatte. Nahebei sind einzelne kleine Leichenpilzknollen verstreut, als hätte der Beobachter sie verloren – oder absichtlich hier ausgestreut. Tatsächlich lässt sich der undeutliche Abdruck eines Käfigs entdecken (Wenn der Albschmeichler den Helden entkam, ist der Abdruck deutlicher und eine Fährte des Tieres führt zu ihm). Die Fährte des Beobachters verliert sich schnell im Trümmersfeld eines weiteren Hauses.

Hintergründe

Der Albschmeichler ist oder war eines der wenigen Tiere, die sich noch nicht in der Gefangenschaft Dargunors befinden. Er verließ sein Revier nur selten und ernährte sich – mehr schlecht als recht – von dem Hundekadaver, bis sein Hunger zu groß wurde. Mit seinen Schreien lockte er nicht nur die Helden, sondern auch einen Pilzwandler an. Der Untote bereitete eine Falle für das ausgehungerte Tier vor und zog sich danach – mit oder ohne Beute – wieder in die Tunnel unter dem Viertel zurück.

Ein grausiger Fund (3)

Sicherlich werden die Helden früher oder später das alte Exerzierfeld in Augenschein nehmen, immerhin deutet alles darauf hin, dass die Albschmeichler hier ihre Brutstätten haben. Noch immer sind vor dem Exerzierplatz die Überreste eines gewaltigen Feuers zu sehen: Hier ließ Mardaparia vor einem Oktal die auf dem Exerzierplatz gefundenen Leichen verbrennen, um die Albschmeichler ihrer Nahrungsgrundlage zu berauben.

Der alte Exerzierplatz

Auch wenn die Einwohner von Arx Malarios es immer noch als alten Exerzierplatz bezeichnen, ist der einstige Verwendungszweck des südwestlichen Teils des Viertels kaum mehr zu erkennen. Von der Mauer imperialer Bauart, die den Platz ehemals umgab, ist nur ein durchlöcherter Rest übrig. Über

Jahrhunderte hinweg diente sie als Steinbruch für Baumaterial, verwitterte und stürzte ein oder war den neuen Bewohnern des innen liegenden Platzes im Weg. Das Feld, auf dem die Myrmidonen der Vergangenheit den Kampf in Formationen erlernten und übten, wurde neu besiedelt, wieder verlassen und erneut besiedelt. Dazwischen wucherten Bäume, Sträucher und Gräser, die die Reste der notdürftigen Hütten schnell verschwinden ließen. Nach einem Erdbeben stürzten Teile des Exerzierfeldes in die darunter liegenden Tunnel und machten es zu einem Glücksspiel, hier zu leben. Irgendwann begannen die Bewohner Arx Malarios', in Ermangelung einer Cirkelgruft, das verwilderte Feld als Ruhestätte für ihre Toten zu verwenden. Das heißt nicht mehr, als dass sie die ohnehin zahlreich vorhandenen Löcher und Gruben mit Leichen füllen und allerlei anderen 'Müll' auf dem unwegsamen Gelände abladen.

Spurensuche

Sobald die Helden sich auf dem Gelände umsehen, werden sie recht schnell auf kleine und große Öffnungen stoßen, die zwischen den Trümmern in die Tiefe führen. Bei vielen davon handelt es sich um nicht mehr als ein bis zwei Schritt tiefe Löcher, in denen sich morsche, verblichene Knochen finden. Hier und dort sind auch die Überreste von Albschmeichlernestern zu erkennen – allesamt schon seit Nonen verlassen. Nur wenige scheinen tiefer hinab, in die verfallenen Tunnel der alten Garnison zu führen. Suchen die Helden das etwa eine Orthomillia große Gebiet durch *Sinnenschärfe*-Proben gemeinsam gründlich ab, können sie unten Folgendes entdecken (die TaP* der einzelnen Proben der Helden werden addiert). Zwischen den Ruinen herumzukriechen ist nicht ganz ungefährlich, denn noch immer lauern hier gut versteckte Schlingen und Fangeisen Mardaparias, mit denen sie die Albschmeichler jagte. Misslungene Proben auf Sinnenschärfe erfordern einen W20-Wurf. Bei 18 / 19 / 20 hat der Held ein Fangeisen ausgelöst und erleidet 1W6+2 / +4 / +6 TP.

- **14 TaP*:** Es gibt hier keinerlei Anzeichen für lebende Albschmeichler. Das Gebiet ist wie leerer Platz.
- **30 TaP*:** Eine halb verfallene Treppe in die Tiefe (siehe unten). Offenbar war sie ursprünglich sehr gut versteckt und durch eine schwere Steinplatte verdeckt, die mit übermenschlicher Kraft beiseite geräumt wurde. Atemraubender Verwesungsgestank weht aus der Tiefe herauf.
- **35 TaP*:** In einem Fangeisen in der Nähe des Einstiegs hängen die Überreste eines verkohlten Leichnams.

Die Untersuchung der Leiche

Eine nähere Untersuchung der Leiche bringt weitere Erkenntnisse:

- Anhand der Lage des Toten und des Fangeisens lässt sich erkennen, dass er noch gelebt hat, als er in die Falle geriet.
- Ein kräftiger Erwachsener, wie der Tote, hätte das Fangeisen selbst öffnen und sich befreien können.
- Die Eisenkrampe, mit der die Falle in einem Gesteinsblock verankert ist, wurde von dem Toten offenbar nur durch Ziehen mit dem eingeklemmten Fuß zur Hälfte aus dem Fels gezogen – eine Prozedur, die den Fuß regelrecht zerfleischt haben muss! Erst das Feuer hat offenbar seinem Treiben ein Ende bereitet.
- Zwar ist der Boden in unmittelbarer Nähe des Toten verbrannt, doch lässt sich keinerlei Überrest irgendwelchen Brennstoffmaterials erkennen. Am ehesten würde ein Opfer eines starken Feuerzaubers so verbrennen.

- **Anatomie +6:** Wird der Leichnam geöffnet, sind darin halb verkohlte Maden und andere Aasfresser zu finden. Der Tote muss sich schon vor dem Verbrennen in einem Prozess der Verwesung befunden haben!

Die einzige sinnvolle Schlussfolgerung aus der Untersuchung ist, dass die Leiche ein Untoter war, der in das Fangeisen geriet und schließlich vom Sonnenlicht verbrannt wurde.

Tatsächlich handelt es sich um die Reste eines Pilzwandlers, der an Dargunors Jagd auf Albschmeichlerjunge beteiligt war.

Die Bruthöhle

Wer der Treppe in die Tiefe folgen will, dem muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +5 bestehen. Andernfalls ist der Verwesungsgestank brechreizerregend und erschwert für die nächste Stunde alle Aktivitäten um die fehlenden Punkte. Feuchte Tücher oder Kräutermasken helfen bei der Probe und erleichtern sie um 3 bzw. 7 Punkte.

Die Treppe führt etwa zehn Grad nach unten, wo sie in einen kreuzenden Nord-Süd-Gang mündet. In nördlicher Richtung ist der Tunnel schon vor Jahren eingestürzt und verhindert jegliches Vorankommen. Im Süden erreicht man nach einigen Grad einen großen Raum. Der Gestank ist hier nahezu unerträglich, doch sind es nicht etwa die Leichen der verschwundenen Einwohner Arx Malarios', sondern einige Dutzend tote Albschmeichler, die hier verwesen.

Es handelt sich, soweit das noch zu erkennen ist, samt und sonders um ältere Tiere, die offenbar mit bloßer Hand umgebracht wurden. Viele haben gebrochene Gliedmaßen oder wurden förmlich zerrissen. Am Grauererregendsten sind einige hochtrachtige Muttertiere, denen ihre Welpen – offenbar lebendig – aus dem Mutterleib gerissen wurden.

Obwohl es sich ganz eindeutig um eine Art Bruthöhle handelt, sind keinerlei Jungtiere oder Welpen unter den Kadavern zu entdecken. Allerdings gibt es eine große Zahl von Käfigspuren im Staub und Sand nahe des Eingangs.

Hintergründe

Die Kolonie der Albschmeichler fiel Dargunor zum Opfer. Mit Hilfe seiner Pilzwandler öffnete er den Zugang, von dem er durch Mardaparia erfahren hatte. Dargunor hatte allerdings nur Interesse an Jungtieren und Welpen, da diese noch nicht durch die Pilznahrung ihrer Eltern geprägt sind und sich besonders gut für seine Experimente eignen. Den Rest der Tiere ließ er von seinen Untoten umbringen, damit sie seine Versuchsgruppen nicht weiter stören. Außerdem hat er festgestellt, dass die Albschmeichler ab einem gewissen Alter die beseelten Pilze nicht mehr fressen.

Mardaparias Karte

Kommen die Helden auf die Idee, die Skizze auf dem Ledertuch (siehe Seite 38) zu Rate zu ziehen, können sie erkennen, dass darauf das Exerzierfeld mit einem Kreuz, durch das eine gestrichelte Nord-Süd-Linie führt, markiert ist. Neben der Markierung steht ein Fragezeichen.

Die gestrichelte Linie trifft etwas weiter nördlich eine Ost-West-Linie, die gar nicht weit entfernt ebenfalls ein Kreuz passiert – vermutlich ein weiterer Einstieg.

Die Karte zeigt tatsächlich jene Tunnel unter Arx Malarios, die Madaparia bisher erkundet hat. Leider fehlen etliche Gänge oder Anmerkungen darauf. Dennoch erleichtert die Karte *Orientierung*-Proben in den Tunneln um 3 Punkte.

Überfall der Pilzwandler (beliebiger Ort)

Ab dem dritten Tag der Nachforschungen in Arx Malarios, stoßen die Helden – sofern sie nachts in den südlichen Gassen des Viertels unterwegs sind – auf die folgende Begebenheit:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder eine beunruhigend stille Nacht: Finster und verlassen liegen die Straßen Arx Malarios' da. Die Spannung über dem Armenviertel scheint fast greifbar.

Im Norden sind die Flammenschalen der Hochstraße zu erkennen, in deren Licht Fuhrwerke vorüber fahren und Menschen hin und her eilen. Die einzigen Anzeichen, dass es noch Leben in dieser Stadt gibt.

In diesem Moment ist ein lautes Krachen, Brechen und Splittern von Holz zu hören. Darauf folgt ein gellender Schrei voller Angst, Panik und Entsetzen. Eine Frau rennt auf euch zu, der Wahnsinn steht ihr ins Gesicht geschrieben, als sie sich auf euch stürzt!

Lassen Sie Ihren Helden Zeit zum Agieren, bevor die Furie sie erreicht. Ihre Absichten sind eindeutig feindseliger Natur: Ihre Augen sind von Angst und Hass verzerrt, ihre Hände zu Klauen verkrümmt und Geifer tropft ihr aus dem Mund, während sie schreiend auf die Helden los geht.

Albtraum-Furie

Wer unter den Einfluss des Albtraumgifts der Pilzwandler gerät, verwandelt sich für W6 Stunden in einen rasenden Wahnsinnigen. Das Gift lässt sein Opfer jegliche Vorsicht vergessen. Es hackt und schlägt, tritt und beißt auf alles Lebende ein.

INI 11+W6 **LeP** 34* **AuP** 35

MR 4 **RS** 1 **GS** 10 **WS** 7*

Klauen/Biss: **AT** 17** **PA** - **TP** 1W+2*** **DK** HN

*Albtraum-Furien nehmen Verletzungen nicht wahr und werden daher durch Wunden auch nicht eingeschränkt. Selbst wenn ihre LeP unter 5 fallen, sind sie weiter kampffähig und brechen erst zusammen, wenn ihre LeP auf 0 sinken.

**Die Raserei lässt die Albtraum-Furie jegliche Vorsicht vergessen. Sie wandelt automatisch ihre Parade in eine Attacke um. Die Raserei sorgt allerdings auch dafür, dass sie keinerlei Manöver einsetzen kann.

***Die Angriffe werden mit solcher Heftigkeit ausgeführt, dass sie TP verursachen – selbst wenn sich die Furie dabei die Hände oder Arme bricht.

Dennoch ist die Frau selbst nur ein Opfer der wesentlich schlimmeren Bedrohung, die kurz nach ihr angewankt kommt: Vier Pilzwandler verfolgen sie und versuchen die Zeugin ihres Treiben auszuschalten.

Pilzwandler

Bei Pilzwandlern handelt es sich um eine besondere Form der Zombies, die einen grausig-ekelerregenden Anblick bieten. Ihre Körper sind über und über von Leichenpilzen bedeckt, die, erfüllt von der Essenz Dya'Khols, unheilig glühen und pulsieren. Die Untoten werden nicht etwa von Dargunor erhoben, sondern erhalten ihr Unleben direkt aus der verseuchten Pilzflechte, sobald diese eine gewissen Größe erreicht hat. Da Dargunor allerdings der Schöpfer der Flechte ist, gehorchen ihm die Untoten trotzdem.

Bei praktisch jeder Bewegung der Pilzwandler platzen überreife Knollen auf und verteilen ihre giftigen Sporen.

INI 9+W6 **LeP** 32 **AuP** - **MR** 9

RS 0 **GS** 6 **WS** - **GW** 8

Klauen: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W+4 (+Gift)* **DK** H

Besondere Kampfgelge: Pilzwandler erleiden keine Wunden und sind erst kampfunfähig, wenn ihre LeP unter 0 sinken. Die in ihnen gebundene Essenz Dya'Khols macht sie wesentlich stärker als normale Zombies.

Besondere Eigenschaften: Schreckgestalt I (+4), Lichtempfindlich

Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +7

* verursacht ein Treffer Schaden, kommt das Albtraumgift zur Wirkung.

Albtraumgift (6/K)

Albtraumgift entsteht, wenn Leichenpilze in einer besonderen Beschwörung der Essenz Dya'Khols ausgesetzt werden und wird aus den Sporen der Pilze gewonnen. Es versetzt seine Opfer in ein albtraumhaftes Abbild der Welt und stürzt sie in eine lebensverachtende Raserei.

Die Verdauungsprozesse der Albschmeichler, die eine natürliche Immunität besitzen, und Destillation können die Wirkung noch verstärken.

Wirkung: 1W6 SP, Atemnot und Lähmung für 5 KR, danach Raserei / 1W3 SP, Beklemmung und Albtraumhafte Visionen (KL, IN, MU je -4)

Beginn: 3 KR

Dauer: 1W6 SR / 2W6+6 KR

Raserei: Das Opfer sieht in jedem lebenden Wesen einen Todfeind und fällt blindwütig über sie her (AT+7; GS+2). Dabei schenkt es seiner eigenen Sicherheit keinerlei Beachtung (PA wird automatisch umgewandelt) und verspürt keinen Schmerz (Wunden haben keine Auswirkung, Kampfunfähigkeit erst bei LeP<0).

Nach dem Kampf, bei dem die Pilzwandler förmlich zerhackt werden müssen, können die Helden den Ort des Geschehens näher in Augenschein nehmen – oder sich um die Frau kümmern, sollten sie sie lebend ausgeschaltet haben: Sie hat, neben den Verletzungen, die ihr die Helden womöglich beigebracht haben, eine ganze Reihe gebrochener Knochen und Prellungen.

Offenbar kamen Frau und Pilzwandler aus einem Haus in der nächsten Querstraße. Die Tür wurde nach außen geschmettert, als die Frau von den Pilzwandlern hindurch geprügelt wurde. Im Inneren bietet sich ein grausiger Anblick. Zwei Männer, dem Aussehen nach Brüder, haben sich unter der Wirkung des Albtraumgifts gegenseitig zerfleischt und liegen tot oder sterbend in ihrem Blut. Anhand des zerschmettert herumliegenden Geschirrs können die Helden allerdings schlussfolgern,

dass hier noch wenigstens drei weitere Personen zuhause waren. Von ihnen fehlt jede Spur, offenbar haben die Pilzwandler sie verschleppt. Eine schnelle Durchsuchung des Hauses ergibt, dass es sich bei den Verschwundenen offenbar um eine Frau sowie zwei halbwüchsige Kinder handelt.

Die Pilzwandler kamen offenbar aus dem Keller und sind auch dorthin zurückgekehrt. Um in das Haus einzudringen, durchbrachen sie eine notdürftige Ziegelmauer. Dahinter ist ein alter Gang der einstigen Garnison zu entdecken – der auf Mardaparias Karte nicht verzeichnet ist.

Eine Verfolgung der Untoten scheitert vermutlich am Fehlen von Spuren.

Hintergründe

Dargunor benötigt für seine Experimente sowohl Versuchsobjekte als auch 'Nährboden' für weitere Pilzkulturen. Über die Gänge der alten Garnison können seine Pilzwandler ungesehen in nahezu jede Ecke des Viertels und häufig auch in alte Keller und Behausungen gelangen. Auf diesem Weg verschwinden, wie auch hier, die 'Opfer' der Albschmeichler.

Theliachu – der vierarmige Schnitter (4)

Mehr als ein Gerücht bringen den Neristu-Arzt Theliachu sowohl in Verbindung mit der Albschmeichlerplage, als auch dem Verschwinden Mardaparias. Es ist nur naheliegend, dass die Helden seine 'Klinik' aufsuchen, um die Gerüchte zu überprüfen. Praktisch jeder Einwohner Arx Malarios kann ihnen den Weg dorthin weisen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über einem wenig einladenden Treppenschacht schwingt leise knarrend ein verwittertes Holzschild. Es zeigt in verblichenen Farben ein abgetrenntes Bein und ein Fleischerbeil. Das ist das Haus, das euch als Klinik des Neristu-Arztes gewiesen wurde – auch wenn er wesentlich häufiger 'Schnitter' genannt wurde.

Aus der Tiefe steigt kühle, stechend riechende Luft auf, in der ein Hauch von Verwesung zu erkennen ist. Das Ganze wird von einem merkwürdigen Gesang begleitet.

Die Treppe führt in einen kleinen Vorraum, in dem eine Garderobe zum Ablegen und einige bequeme Bänke zum Verweilen einladen. Durch die Tür zum Nebenraum ist ein lautes "Komme gleich!" zu vernehmen, nachdem der Gesang verstummt. Offenbar gibt es ein Meldesystem, das dem Neristu Kundschaft ankündigt. Entschließen sich die Helden zu warten, können sie aus dem Nebenraum einige Geräusche vernehmen: Langanhaltendes Schleifen von Messern, metallisches Klappern und Klirren von Instrumenten, Stöhnen vom Wuchten großer Lasten, erneuter unverständlicher Gesang während dem das saftige Geräusch von Schneiden und Wühlen in Innereien ertönt, immer wieder unterbrochen von Gläserklirren. Nach etwa einer halben Stunde ist Theliachu fertig mit seinem Treiben und öffnet die Tür. Sollten die Helden eine Möglichkeit finden, den

Neristu zu beobachten, können sie verfolgen, wie er die Leiche eines jungen Mannes aufschneidet, ihr diverse Körperteile und Organe entnimmt und diese in großen flüssigkeitsgefüllten Gläsern und Krügen verstaut. Die Tür ist von innen mit einem schweren Riegel gesichert. Versuche, sie zu öffnen, quittiert Theliachu mit der Bitte um Geduld, er sei gleich fertig.

Die Klinik des Neristu

Sobald er mit dem Ausnehmen der Leiche fertig ist, bittet der Neristu seine Gäste in seine 'Werkstatt', in der es recht kühl ist. Auf dem großen gefliesten Tisch liegt noch immer der geöffnete Leichnam, Blut tropft über eine Abflussrinne in einen Eimer. Die Behälter mit den entnommenen Körperteilen stehen auf einer Werkbank. In einem Käfig in der Ecke hockt ein Albschmeichler, der die Leiche mit großem Interesse mustert und aufgeregt schnüffelt.

Theliachu ist für einen Neristu recht klein und schwächig, sein Gesicht weißt leicht rattenhafte Züge auf. Er mustert die Helden sehr genau, während er sich erkundigt, wie er ihnen behilflich sein kann. Dabei fertigt er im Geiste allerdings schon eine Liste von 'Baustellen' bei seinen Besuchern an – komplett mit Lieferzeiten, Preis und Behandlungsdauer.

Folgendes können die Helden von Theliachu erfahren:

- Der Neristu ist nicht sonderlich überrascht, dass er für die Albschmeichler-Plage verantwortlich gemacht wird. Er ist ein Einzelgänger, sein Handwerk verrufen und sein Haustier *Severius* schon etwas merkwürdig.
- Severius ist – seiner Einschätzung nach – schon ein recht altes, männliches Tier, das seine Gesellschaft gewöhnt ist und auch nicht wegläuft, wenn er den Käfig öffnet. Letzteres ist praktisch immer der Fall, wenn keine Kundschaft da ist.
- In letzter Zeit verhält sich der Albschmeichler allerdings recht seltsam. Er verlässt den Käfig nicht mehr, selbst wenn er geöffnet ist und beschnüffelt sein Futter – Schimmelpilze, die Theliachu auf den Resten seiner Arbeit züchtet – immer sehr argwöhnisch, bevor er es frisst. Dieses Verhalten begann etwa vor einer None.
- Theliachu ist gegen das Gift des Albschmeichlers immun. Vermutlich der Wille Anneretons, damit er besser seiner Arbeit nachgehen kann. Er benutzt das Albschmeichlergift in sehr geringen Dosen, um seine Kundschaft ruhig zu stellen – es ist wesentlich einfacher an den Leuten herumzuschneiden, wenn sie nicht dauernd zappeln und vor Schmerzen schreien. Sie haben danach zwar leichte Beklemmungsgefühle und klagen einige Tage über schlechte Träume, aber dafür genießen sie die Vorzüge eines erstklassigen Ersatzteils!
- Seit die Albschmeichlerplage ausgebrochen ist, hat er große Probleme an frische Leichen zu kommen. Die Leute sind viel vorsichtiger geworden und seit Mardaparias Anweisung verbrennen die meisten ihre Toten. Zum Glück hat er heute eine größere Lieferung erhalten. Dabei zeigt er auf die Leiche auf dem Tisch.
- Seine Quellen für Leichen möchte er nicht preisgeben. Viele Leichen hat er früher auch von den Einwohnern Arx Malarios erhalten, die ihm die guten Teile für etwas Geld überlassen haben, solange genug zum Bestatten übrig blieb.
- Mardaparia war ein paar Mal bei ihm und hat ähnliche Fragen gestellt, wie die Helden. Da er ihr aber nicht helfen konnte, hat sie sich mehr für seinen Keller interessiert.
- Im Keller bewahrt der Neristu seine Ware auf. Dort bleibt sie wegen der Kälte länger frisch. Mardaparia hat sich mitunter



stundenlang dort unten aufgehalten. Er dachte schon, sie hätte eine merkwürdige Vorliebe – sowas kommt immer mal wieder bei seiner Kundschaft vor – bis er merkte, dass sie den Keller nur als Zugang zu den alten Tunneln und Gängen der Garnison benutzt.

- Die Tunnel sind etliche Milia lang und verbanden einst die Gebäude der Garnison. Einige Gänge führten wohl sogar in die anderen Viertel, damit die Myrmidonen im Falle eines Angriffs schnell an jede Stelle der Stadt gelangen konnten.

- Es gibt auch große Räume, vermutlich alte Waffenkammern, Labore und Quartiere. Wer weiß das schon? Zu finden ist dort außer Ratten, Albschmeichlern und anderem Ungeziefer jedenfalls nichts mehr.

- Als sie von ihrem letzten Ausflug in die Anlage nicht zurückkehrte, hat er den Durchbruch mit einer Stahltür verschlossen. Seitdem ist Mardaparia nicht wieder aufgetaucht – vermutlich hat sie dort doch mehr Albschmeichler gefunden, als gut für sie war. Dabei war er sich sicher, dass sein Gegengift helfen sollte! Vermutlich war die Dosis nicht hoch genug.

- Theliachu hat tatsächlich ein Antidot für das Albschmeichlergift entwickelt. Immerhin muss er ja vorbereitet sein, sollte er seiner Kundschaft mal eine zu hohe Dosis verabreichen oder jemand das Gift nicht vertragen.

- Für fünf Aural pro Dosis könnte er den Helden etwas Antidot herstellen. Allerdings müssen sie sich dafür noch etwas gedulden, da er erst einmal die Lieferung verarbeiten muss. Er schätzt, dass er in zwei Tagen zehn Dosen des Antidots verfügbar hat.

Zum Reden gezwungen

Sollten die Helden Theliachu magisch zum Reden zwingen wollen (er hat eine MR von 8), wird er später nicht sonderlich gut auf sie zu sprechen sein. Er kann auch mit körperlicher Gewalt eingeschüchtert werden – wider Erwarten ist er kein begabter Kämpfer und erträgt auch nicht viele Schmerzen. Unter solchem Zwang verrät er natürlich das Versteck der Leichendiebe (die einzige zusätzliche Information, die er preisgeben kann). Die sind zu dem Zeitpunkt allerdings unterwegs, um ihm Nachschub zu beschaffen. Die Helden können ihre Hütte problemlos durchsuchen (siehe Seite 53), allerdings fehlt die Karte der Tunnel derzeit. Den Dieben kann aufgelauert werden.

Die Leiche

Untersucht ein Held die Leiche etwas genauer, kann er mit einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe +6 am Nacken des Toten eine etwa einen Daktil durchmessende Hautpartie entdecken, die seltsam rau und schuppig ist. Theliachu runzelt zwar leicht die Stirn, tut sie jedoch als "irgendeine Art Schuppenflechte" ab. Sobald die Hautstelle frei liegt, fängt Severius in seinem Käfig laut zu fiefen an und verkriecht sich in die hinterste Ecke.

Schlussfolgerungen

Severius, der Albschmeichler, scheint die Verseuchung der Pilze zu wittern und hält sich von diesen fern.

Sobald die Helden einen Pilzwandler näher untersuchen konnten, werden sie feststellen, dass die 'Schuppenflechte' an dem Toten auf Theliachus' Tisch in Wahrheit das Geflecht des Leichenpilzes ist. Woher der Neristu auch immer seine Lieferung bezogen hat: Vermutlich kommt sie aus der Nähe der Quelle der Pilzwandler und damit des Problems.

Die Ware lebt ja noch!

Vermutlich werden die Helden Theliachu im Anschluss an die Konfrontation mit den Pilzwandlern (siehe Seite 49) erneut aufsuchen. Immerhin könnten dessen Lieferanten etwas mit den Untoten zu tun haben oder zumindest einen Hinweis auf deren Versteck geben.

Sobald sie den Vorraum des Neristu betreten, hören sie aus dessen 'Werkstatt' einige sehr beunruhigende Geräusche: Dumpfes Röcheln und Krächzen, das Scheppern umgestoßener Gerätschaften, gefolgt von einem unterdrückten Hilfe-Schrei des Arztes: Die Pilze haben inzwischen jene Größe erreicht, die die Trägerleichenname als Untote erhebt. Das kann durchaus einige Tage dauern, da der Kühlkeller das Wachstum der Pilze verzögert.

Wie nicht anders zu erwarten, ist die Tür zur Werkstatt von innen verriegelt. Sollten die Helden keine andere Möglichkeit haben, können sie eine der Bänke des Warteraums als Rammbock benutzen, um sich Zutritt zu verschaffen. Dazu müssen in gemeinsamen KK-Proben insgesamt 20 übrig behaltene Punkte angesammelt werden.

Theliachu befindet sich im Würgegriff eines Pilzwandlers, dem die Eingeweide aus dem aufgeschnittenen Bauch hängen. In einigen Gläsern und Krügen zappeln abgetrennte Hände, Füße und ähnliches. Von der Treppe in den Keller ist das Schlurfen weiterer Leichenname zu hören. Insgesamt haben sich sechs Tote erhoben, von denen einer Theliachu umzubringen versucht, zwei die Treppe herauf kommen und die restlichen drei damit

beschäftigt sind, die Stahltür im Keller aufzubrechen. Vier von ihnen sind mehr oder weniger ausgeschlachtet. Die Werte eines Pilzwandlers finden Sie auf Seite 49.

Der Neristu erweist sich auch gegen das Albtraumgift der Pilzwandler als immun, ist jedoch im Kampf keine große Hilfe. Einzig wenn ein Held unter den Einfluss des Giftes gerät, kann er ihm eines seiner Antidote einflößen, die zwar widerwärtig faulig schmecken aber das Gift neutralisieren.

Während des Kampfes geht der Käfig des Albschmeichlers zu Bruch. Statt die Flucht zu ergreifen, stürzt sich Severius auf einen der Angreifer seines Herrn und beginnt, ihn mit seinen Klauen zu bearbeiten.

Die Quelle der Leichen

Nach dem Kampf ist Theliachu äußerst dankbar für seine Rettung und bietet sogar eine kostenlose 'Wartung' an – allerdings erst, wenn er neue Teile hat. Dabei wirft er einen wehleidigen Blick auf das Chaos in seiner Werkstatt und die zerstückelten Pilzwandler.

Er ist jetzt ohne Weiteres bereit, den Aufenthaltsort der 'Schurken, Annereton verfluche sie!' zu nennen, die ihm die verseuchten Leichen geliefert haben. Es handelt sich um eine Gruppe von drei Leichenräubern namens *Salus*, *Hastorius* und *Faramia*, die ihren Unterschlupf im Südosten Arx Malarios' haben. Sie benutzen die alten Gänge der Garnison, um heimlich in die anderen Viertel der Stadt zu gelangen und dort frische Leichen aus den Gräbern und Katakomben zu stehlen.

Severius der Leichenschnüffler

Wenn die Helden sich schon in den Gängen unter dem Viertel umgesehen haben, mussten sie sicherlich feststellen, dass es praktisch unmöglich ist, die Pilzwandler dort zu verfolgen oder aufzuspüren. Diesem Problem können sie mit Severius abhelfen, der offensichtlich die verseuchten Pilze wittert. Durch das Antidot Theliachus' sind die Helden für acht Stunden sowohl vor der Wirkung des Albschmeichler- als auch des Albtraumgiftes sicher. Der Neristu leiht ihnen den Albschmeichler gern aus, bittet jedoch eindringlich um dessen sichere Rückkehr.

Auf der Suche nach dem Tod

Sobald sich die Helden auf die Spur der Leichenräuber begeben oder mit Severius die alten Gänge erkunden, nähern sie sich mit großen Schritten dem Finale des Abenteuers.

Bei den Leichendieben (5)

Mit den Namen der Leichenräuber ist es kein Problem, ihren Unterschlupf in den alten Baracken der Garnison ausfindig zu machen.

Wenn die Helden das Haus erreichen, spielt sich darin Dramatisches ab: Die Räuber haben eine weitere Fuhre Leichen von ihrer Fundstelle in den Tunneln geholt, um sie dem gut zahlenden Neristu zu bringen. Zu ihrem Pech hat sich der Pilz auf den Leichen inzwischen so weit entwickelt, dass sie sich

kurz nach ihrer Ankunft zum Untoten erhoben haben. Neben den Geräuschen des Kampfes und der Panik aus dem Inneren der Hütte, ist vor allem ein verkohlter Leichnam auf der Gasse vor dem Haus ein deutlicher Hinweis. Die Nachbarn halten sich in 'sicherer' Entfernung auf und beobachten neugierig, verängstigt das Haus.

Hinein zu gelangen, ist kein Problem, die Brettertür ist mehr Zierde denn Hindernis und gibt nach einem kräftigen Tritt den Weg frei. Im Gegensatz zu Theliachus sind die Leichendiebe keineswegs immun gegen das Albtraumgift, sodass sich alle drei in blutiger Raserei befinden. Zusätzlich wanken in der Hütten W3+3 Pilzwandler umher. Einerseits versuchen sie, dem Sonnenlicht zu entgehen, dass durch Ritzen und Fenster-

verschlüge hineinfällt, andererseits sind sie damit beschäftigt, die drei Bewohner vom Leben in den Tod zu befördern (Werte siehe Seite 49). Je nachdem wie geschickt sich die Helden anstellen, können sie die Leichenräuber retten. Am einfachsten ist es sicherlich, Löcher in die Hüttenwände zu schlagen und die Untoten dem Sonnenlicht auszusetzen. Allerdings kann es dabei passieren, dass die wie Fackeln auflodernden Pilzwandler das Haus in Brand stecken. Der Effekt tritt unter Umständen auch ein, wenn im Kampf gegen die Pilzwandler die wacklige Hütte in Mitleidenschaft gezogen wird und über den Kämpfenden zusammen bricht: Dabei werden sämtliche Pilzwandler gleichzeitig dem Sonnenlicht ausgesetzt und gehen in Flammen auf.

Die Leichendiebe hingegen sind in ihrer Raserei sich selbst die gefährlichsten Gegner und müssen möglichst schnell ausgeschaltet oder mit Theliachus Antidot behandelt werden. Letzteres erweist sich als ausgesprochen schwierig, solange die Räuber bei Bewusstsein sind und wild um sich schlagen.

Der Unterschlupf

Die Hütte der Drei ist ein wackliger Verschlag aus Brettern, Steinen und was sich sonst noch an Baumaterial zusammentragen ließ. Das Innere besteht aus zwei Räumen, einem Hauptraum, in dem ein Tisch, ein paar Stühle und ein rauchender Herd die hauptsächlichen Einrichtungsgegenstände darstellen. Eine Klappe im Boden führt über eine Leiter zu einem kleinen Kellerraum mit ein paar Vorräten. Ein offenbar selbst gegrabener Gang ermöglicht vom Keller den Zugang zu den unterirdischen Tunneln.

Im Nebenraum finden sich drei einfache Bettstellen und zwei Truhen mit den wenigen Besitztümern der Leichenräuber. Darunter ein Beutel mit 15 Aural, die letzte Bezahlung Theliachus, und ein Ledertuch mit einer Karte der Tunnel unter der Stadt.

In einem Schuppen steht ein Karren, wie ihn die Müllsammler der Stadt benutzen. Bei näherer Untersuchung erweist sich der Boden des Schuppens als hölzerne Plattform, die über einfache Flaschenzüge direkt in die alten Tunnel hinunter gelassen werden kann.

Die Leichendiebe

Haben die Helden einen oder mehrere Leichendiebe gerettet, können sie von ihnen Folgendes erfahren:

- Die Leichen stammen aus einem großen Raum in den nord-westlichen Gängen unter Arx Malarios.
- Bisher haben sie etwa die Hälfte der Leichen abtransportiert – ein Glücksfall für die Diebe, da Theliachu derzeit sehr gut zahlt und sie kaum Aufwand mit der Beschaffung hatten.
- Sie glaubten, dass dort jemand eine Gruft angelegt habe. Immerhin waren die Toten fein säuberlich aufgebahrt und ein Geruch wie von einer Balsamierwerkstatt hing in der Luft.
- Gesehen haben sie dort niemanden, auch wenn Faramia behauptet, sie hätte dort ein Kind greinen gehört – was wahrscheinlich nur ein Albschmeichler war. Irgendwo müssen sich die Biester ja tagsüber herumtreiben.
- Keiner der Leichendiebe ist in der Verfassung oder Willens, die Helden zu dem Raum zu führen. Sie können ihnen allerdings auf Mardaparias Karte den ungefähren Weg markieren. Ihre eigene Karte (siehe oben) verschweigen sie, sofern die Helden sie noch nicht gefunden haben.

Unter Arx Malarios

Den Helden stehen nun zwei Möglichkeiten offen, zum Versteck der Pilzwandler vorzudringen. Einerseits können sie durch die Tunnel der alten Garnison der Karte der Leichendiebe folgen. Auch mit Severius als 'Spürhund' ist der Weg durch die Gänge problemlos zu finden – dafür benötigen die Helden nicht einmal die Karte. Oder sie erinnern sich an den Geruch in Gnoskpels Labor und ziehen die dort genannten Schlüsse (siehe Seite 45). Dann können sie sich auch den Weg an dessen Wächtergolems vorbei nach unten bahnen. Auch hier leistet Severius gute Dienste, da er die Geheimtüren bei der Verfolgung der Pilzspuren wesentlich einfacher findet (für alle Türen nur *Sinnenschärfe*-Proben +3).

Die alten Tunnel

Die Gänge der alten Garnison stehen schon seit deren Aufgabe leer. Alles von Wert, dass sich jemals hier unten befand, ist längst geplündert worden. Im Laufe der Zeit wurden etliche Gänge und Räume für andere Zwecke genutzt: als Kloake, Unterschlupf, Lagerräume, geheime Tempel und ähnliches mehr. All diese Nutzungen haben hier und da ihre Spuren hinterlassen, überdauerten in der Regel aber die Zeiten nicht. Insgesamt sind die Gänge jedoch bei den meisten Einwohnern der Stadt und Arx Malarios' in Vergessenheit geraten.

Die meisten Tunnel sind noch einigermaßen in Stand: es tropft etwas Wasser von der Decke oder Sand rieselt, wenn schwere Fuhrwerke über sie hinweg rollen. An einigen Stellen haben Erdbeben zum Einbrechen der Anlage geführt.

Die Gänge sind gut geeignet, sich darin zu verirren. Sie folgen einem strengen geometrischen Muster von Nord-Süd und Ost-West-Tunneln, die nur wenige Anhaltspunkte zur Orientierung bieten. Einzig die immer wieder angelegten Räume bieten etwas Abwechslung, verwirren aber aufgrund ihrer Ähnlichkeit ebenfalls. Zum Glück gibt es keinerlei Fallen und zahlreiche Ausstiege – von denen viele allerdings verschlossen wurden – sodass man nicht fürchten muss, hier unten elendig zu verhungern.

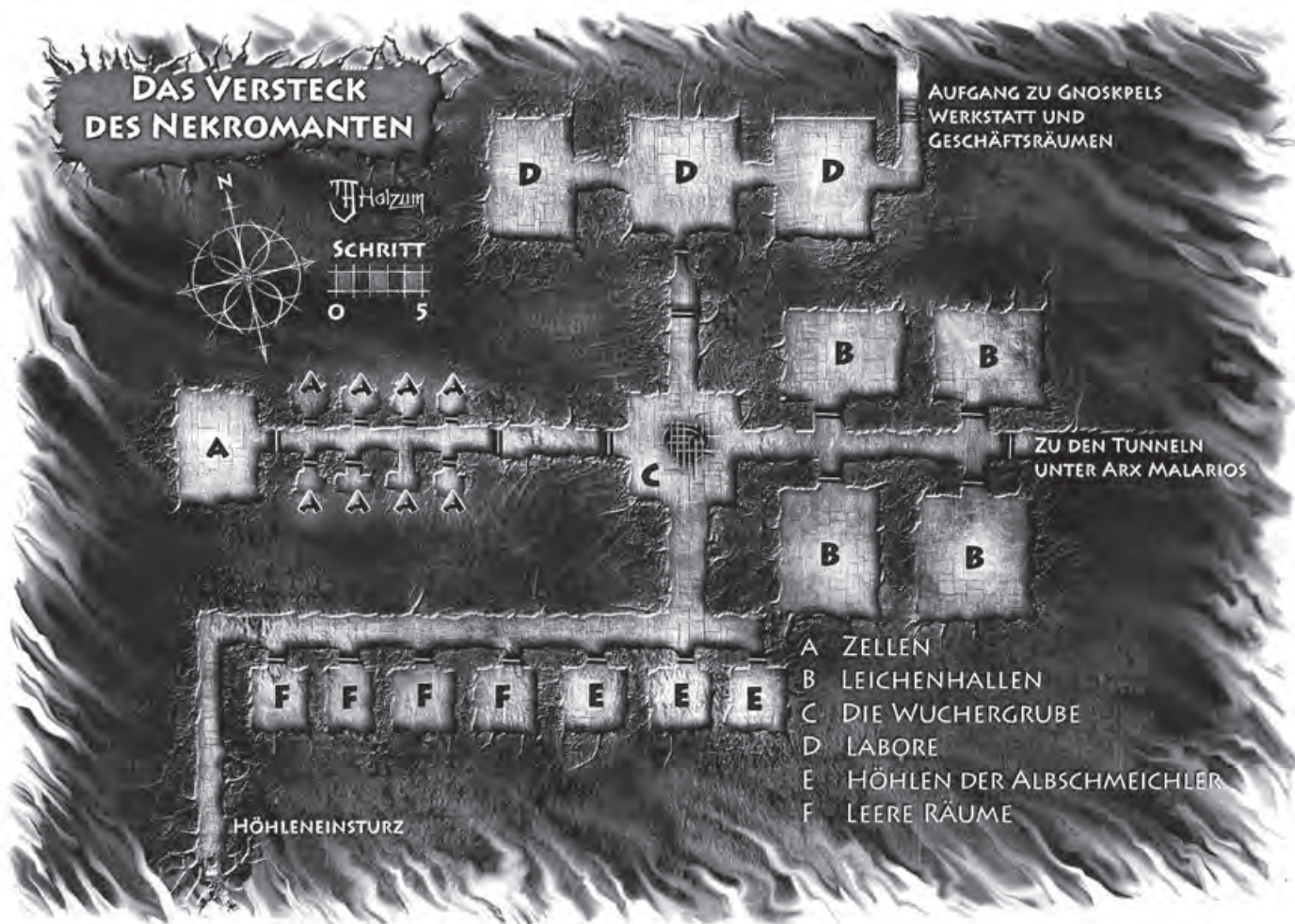
Außer Dargunor und seinen Pilzwandlern gibt es derzeit keine Bewohner in der Anlage. Während der Erkundung der Gänge können die Helden jederzeit auf ein paar Untote treffen – oder sie irren stundenlang umher, ohne eine Menschenseele zu sehen.

Unterwegs mit Severius

Mit dem Albschmeichler von Theliachus ist es ein Leichtes für die Helden, zum Versteck der Pilzwandler vorzudringen. Sobald er die Fährte der verseuchten Leichenpilze aufgenommen hat, zum Beispiel über Pilzreste aus dem Karren der Leichendiebe, gibt es für ihn kein Halten mehr. Schnüffelnd stürzt er mit merkwürdig hoppelnden Sprüngen die Gänge entlang und führt die Abenteurer in kurzer Zeit zur gesuchten Leichenhalle. Dabei zeigt er deutliche Zeichen einer gewissen tierischen Intelligenz: An Abzweigen wartet er stets solange, dass er sicher ist, dass die Helden ihm noch folgen.

Das Versteck des Nekromanten

Der Unterschlupf Dargunors erstreckt sich über das Areal unter dem alten Hippodrom. Die Unterkünfte, Zellen und Übungsräume der Gladiatoren und Sklaven zusammen mit den Laboratorien Gnoskpels bieten ihm ideale Bedingungen für seine Arbeit.



Zellen (A)

Eine ganze Reihe noch funktionstüchtiger Zellen nutzt er zum Einsperren seiner Versuchsobjekte. Zwar ist jedes davon in tiefen Albträumen gefangen, doch verfallen sie immer wieder unvorhersehbar in Raserei. Nachdem Dargunor dadurch einige Versuchsreihen verloren hat, sperrt er sie nun lieber ein – zu ihrer eigenen Sicherheit. In einer dieser Zellen liegt auch die stark ausgezehnte Mardaparia.

Leichenhallen (B)

In mehreren großen Hallen sind fein säuberlich Leichen aufgebahrt, an denen Dargunor die unterschiedlichen Kulturen seiner Leichenpilze testet. Wie er die einzelnen Leichen auseinander hält, nachdem sie sich erhoben haben, bleibt wohl sein Geheimnis. Eine besondere Markierung tragen sie jedenfalls nicht.

Die Wuchergrube (C)

Die von Dya'Khols Essenz erfüllten Leichenpilze sind äußerst aggressive Vertreter ihrer Gattung. Nachdem sich die befallenen Leichen erhoben haben, dauert es nur wenige Tage, bis der Pilz sie soweit aufgezehrt hat, dass sie in sich zusammenfallen. Die schleimigen, noch immer wuchernden Überreste entsorgt Dargunor in einer alten Zisterne, die inzwischen zur Hälfte mit Pilzgeflecht gefüllt ist. Wehe dem, der hier hinein stürzt: Er versinkt innerhalb von 10 KR in der zähen Masse und droht dann zu erstickern (siehe **WdS** Seite 146). Selbst nach einer Rettung aus der Grube, muss das Opfer schnell gereinigt werden, da der aggressive Pilz innerhalb von 1 SR erst seine Kleidung (außer Metallteile) und dann es selbst zersetzt (2W6 SP / SR bis zur Reinigung).

Labor (D)

In drei großen Räumen hat Gnoskpel dem Nekromanten ein Labor eingerichtet. In Dutzenden Glaskolben, Retorten, Destillatoren und Öfen blubbern und zischen die Rezepturen Dargunors. Hier versucht er sich an der Herstellung der Albtraum-Essenz. Seine Forschungen sind inzwischen so weit gediehen, dass er verschiedene Elixiere erstellt hat, die die unterschiedlichsten Albträume und finsternen Rauschzustände auslösen. Hier finden sich auch eine spartanische Schlafstatt sowie die Pläne Dargunors, aus denen zu entnehmen ist, dass der Nekromant in näherer Zukunft das Trinkwasser der Stadt mit seinen Destillaten 'anreichern' will, um einen Massentest vorzunehmen.

Die Höhlen der Albschmeichler (E)

Derzeit hält Dargunor in drei größeren, mit Türen gesicherten Kammern seine 18 Albschmeichler. So kann er genau kontrollieren, welche Gruppe mit welcher Pilzkultur gefüttert wurde und was deren Gift danach anrichtet. Sämtliche Albschmeichler sind Jungtiere, die durch den fortwährenden Genuss der verseuchten Pilze zu gefährlichen Geschöpfen Dya'Khols geworden sind, die einzig Dargunor gehorchen.

Im Angesicht des Wahnsinns

Wo die Helden auf Dargunor treffen, ist im Grunde Ihnen überlassen. Besonders stimmungsvoll, auch im Hinblick auf eine spannende Konfrontation, sind sicherlich sein Labor oder die Höhlen der Albschmeichler. Wählen Sie den Ort mit Bedacht, je nachdem mit wie vielen Gegnern es ihre Helden aufnehmen

können. Dargunor ist stets von sechs Pilzwandlern umgeben, da kann es verhängnisvoll sein, wenn zusätzlich noch einige rasende Gefangene oder tolle Albschmeichler zu seiner Verfügung stehen. Ist Ihnen der Nekromant dagegen zu schwach aufgestellt, kann er zusätzlich über Gnoskpels Wächtergolems oder eine größere Zahl an Pilzwandlern verfügen.

Je nachdem, ob Sie und Ihre Spielrunde Spaß daran haben oder nicht, wird Dargunor den armen Wichten, die seine Kreise stören, noch seine Pläne und Arbeit erläutern. Danach oder sobald die Helden selbst Anstalten machen, ihn anzugreifen, befiehlt er seinen Kreaturen, die Eindringlinge für die 'Kultivierung' vorzubereiten.

Dargunor te Melarythor

Dargunor ist ein hochgewachsener Optimat ungeklärter Herkunft. Er selbst hält sich für einen, wenn nicht gar den letzten Abkömmling des Hauses Melarythor. Seine tatsächliche Abstammung ist längst in seinem Wahn versunken. Wie alle Optimaten trägt er eine Triopta, die in seinem Fall einem Totenschädel nachempfunden ist, einen Rubin als drittes Auge trägt und vollständig aus Gold besteht. Unter seiner wallenden schwarzen Robe ist nicht zu erkennen, dass Dargunor schon mehr einem hautbespannten Skelett gleicht, als einem lebenden Menschen – deutliches Zeichen, wie sehr er sich der Macht Dya'Khols schon verschrieben hat. Sein Zauberstab besteht aus versteinertem, schwarzen Holz und trägt ebenfalls einen Rubin an seinem oberen Ende. Erst bei genauerem Hinsehen ist zu erkennen, dass der Edelstein zu einem Totenschädel geformt wurde. Im Kampf hält sich Dargunor im Hintergrund und lässt seine Kreaturen die Arbeit erledigen. Er selbst ist ein schlechter Kämpfer und seine körperliche Verfassung lässt ihn die direkte Konfrontation meiden. Allerdings beherrscht er vor allem die Quelle Dya'Khols meisterhaft zu instruieren und invoizieren.

MU 12 KL 18 IN 15 CH 14
FF 10 GE 11 KO 9 KK 9
INI 10+W6 LeP 26 AuP 29 AsP 83 MR 8
RS 1 GS 7 WS 5
Stab: AT 11 PA 10 TP 1W+1 DK NS

Zauberfertigkeiten: Essenzbeschwörungen: Dya'Khol 17, Begierde 12, Wahnsinn 10; Wesenbeschwörung: Dya'Khol 14; Instruktionen: Albtraumwelt, Bann, Beseelung, Dämonische Manifestation, Explosion, Kontrolle über Wesen, Schadenszauber, Traumbesuch, Verhüllung, Wahnsinn; Formeln: Navaz (Q5), Aketun (Q4), Morcan (Q4), Lebender Albtraum, weitere nach Meistermaßgabe

Besonderheiten: Durch seinen Pakt mit Dya'Khol sind für Dargunor alle Handhabungen der Quelle Dya'Khol um 7 Punkte erleichtert.

Beute: Stab und Triopta Dargunors; etliche albtraumhafte Aufzeichnungen über seine Forschungsarbeiten, die zumindest den Häusern Tharamnos, Onachos und Phraisopos bis zu 400 Aureal wert sind.

Der Staub legt sich

Nach dem Sieg über Dargunor müssen sich die Helden noch um einige Probleme kümmern:

- In den Zellen des Nekromanten vegetiert ein gutes Dutzend Gefangene in ihren Albträumen vor sich hin. Entweder mittels des Antidots von Theliachus oder durch natürliche Ausnüchterung kommen sie langsam wieder zu Bewusstsein. Gerade bei letzterer Behandlung dauert das zum Teil recht lang, sodass die



Gefangenen gefüttert werden müssen. Ein nicht ungefährliches Unterfangen, da sie nach wie vor in Raserei verfallen können.

- Noch immer liegen etliche pilzinfizierte Leichen in Dargunors Kammern und erheben sich nach und nach in den nächsten Tagen. Wenn sich niemand um sie kümmert, werden diese Pilzwandler unkontrolliert an die Oberfläche steigen, Leute ermorden und den Leichenpilz weiter verbreiten. Am besten werden die Toten verbrannt oder dem Sonnenlicht ausgesetzt, um diese Gefahr zu bannen.

- Die Albschmeichler Dargunors sind ebenfalls zu Geschöpfen Dya'Khols geworden, die sich zwar annähernd wie normale Albschmeichler verhalten – was schon gefährlich genug ist – aber ebenfalls für eine weitere Ausbreitung bzw. den Erhalt des dämonischen Leichenpilzes sorgen würden. Hier ist die einfachste, aber sicherlich unschönste Methode, die Tiere in ihren Kammern verhungern zu lassen.

- Die Wuchergrube sowie das Labor müssen ebenfalls vernichtet werden. Wiederum bietet sich dazu vor allem Feuer an.

- Der Grolmur Gnoskpel flüchtet, sobald er merkt, dass Dargunor gegen die Helden unterliegt. Wenn sie sich beeilen, können sie ihn allerdings noch in seinem Laden ergreifen, wo er wertvolle Tränke, Zutaten und vor allem seinen Goldhaufen zusammenrafft. Die vier Golems, sofern sie noch existieren, dienen ihm dabei als überdimensionierte Träger, was ihre Kampffähigkeit erheblich einschränkt, wenn Gnoskpel sich entscheiden muss, ob sie die wertvolle Fracht fallen lassen sollen oder nicht. Der Grolmur ist trotz seiner Alchimika kein

Gegner für die Helden, weshalb wir auf die Angabe von Werten verzichten. Entkommt der Wicht, haben sie sich in jedem Fall einen *Feind* geschaffen, können aber seinen derzeitigen Besitz von 2000 Aural und einer guten Auswahl an Tränken ihr Eigen nennen.

- Mardaparia muss, sobald sie sich von der Vergiftung erholt hat, zu Kleophyrios gebracht werden. Am Besten in Verbindung mit einem Antidot von Theliachus. Beide sind nach der erfolgreichen Rückverwandlung den Helden äußerst dankbar und gelten fortan als *Verbindungen*.

- Wie die Helden mit dem Optimaten Rhodius verfahren wollen, liegt ganz bei ihnen. Sie können dessen Pläne auffliegen lassen oder sich als seine Erfüllungsgehilfen betätigen.

- Severius muss zu seinem Herrn zurückgebracht werden, der sich äußerst dankbar zeigt und ihnen die Rezeptur für das Albschmeichler-Antidot überlässt.

Der Lohn der Mühen

Für die erfolgreiche Rettung Mardaparias haben sich die Helden 400 AP redlich verdient. Außerdem erhalten sie, neben den materiellen Belohnungen ihrer jeweiligen Auftraggeber und eventueller Beute (darunter in jedem Fall Dargunors Triopta und Stab), acht spezielle Erfahrungen in häufig oder zielführend angewandten Talenten oder Zauberkünsten. Denkbar sind hier vor allem *Waffentalente*, *Orientierung*, *Überreden*, *Gassenwissen*, *Anatomie*, *Fährten suchen*, *Tierkunde* oder *Sinnenschärfe*.

Das Albschmeichler-Antidot

Rezeptur: das gut faulige Gekröse einer Leiche, 1 Liter reiner Alkohol, 3 Knollen vom Leichenpilz, 5 Warakwurzeln, 5 Uncia vom Panzer einer Gruftassel, 4 Scrupul vom Gift des Albschmeichlers, 2 Ballen Finagewurz

“Das Gekröse zusammen mit den Leichenpilzen über roter Flamme solange rösten, bis sie gänzlich von Flüssigkeit befreit sind. Hernach das Ganze fein zerstoßen, mit dem Gift des Albschmeichlers vermischen und einen halben Tag ziehen lassen. Die Warakwurzeln zermahlen und mit dem Gruftasselpanzer erhitzen, bis der Brei sich blau verfärbt. Nun alles vermischen, mit dem Alkohol angießen und einen weiteren halben Tag ziehen lassen. Dann das Gemisch über blauer Flamme destillieren und die Finageballen mit dem Destillat voll saugen lassen. Sobald das geschehen ist, koch die Ballen bei orangener Flamme aus und sei den Sud ab. Abgekühlt ist er Antidot und Prophylaktikum gegen das Gift des Albschmeichlers zugleich – wirkt auch gegen Leichenpilze.”

Probe: +5 / +4

Wirkung: Beseitigt die Auswirkungen von Albschmeichler- und Pilzwandlertgift oder verleiht für 8 Stunden eine vollständige Immunität gegen diese Gifte.

Anhang

Vom Albschmeichler

Albschmeichler sind vor allem in den ärmeren Vierteln myranischer Städte eine weit verbreitete Bedrohung, die sich mitunter zu einer regelrechten Plage ausweiten können. Vermutlich gehen sie auf chimärische Experimente grauer Vorzeit zurück, doch weiß heute kein Haus mehr, wer sich ihrer Erschaffung rühmen kann – noch würde es eines wollen.

Aussehen

Äußerlich erinnern die Tiere an Wasch- oder Baumbären, mit denen sie wohl verwandt sind. Sie werden etwa so groß wie ein Menschenkind von wenigen Jahren und wiegen dann bis zu zehn Stein. Ihr flauschiges, langhaariges Fell ähnelt dem eines Bärenjungen und zeichnet sich durch ockerfarbene Streifen aus. Ihre Schnauzen sind kurz mit einer feuchten Knopfnase. Mit ihren sehr großen Augen können Albschmeichler einen äußerst rührenden, kindlichen Ausdruck annehmen. Der wird vor allem durch die hellen, klagenden Rufe der Tiere unterstrichen, die frappierend an ein einsames Tier- oder Menschenjunges erinnern.

Die Krallen an den kurzen Fingern und Zehen der Albschmeichler sind dagegen lang, kräftig und spitz und können für die verschiedensten Arbeiten genutzt werden.

Jagdverhalten

Alles am Albschmeichler ist darauf ausgerichtet, intelligente Lebewesen dazu zu verführen, das knuffige Wesen zu suchen und anzufassen – ein Fehler, den das Opfer meist mit dem

Leben bezahlt. Ihr stets reinliches Fell ist mit einem äußerst potenten Kontaktgift benetzt, das zu Atemlähmung und Starrkrampf und damit zu einem schnellen Tod führt. Obendrein wird das Opfer in furchterregende Albträume gestürzt, die den Tod als regelrechte Erlösung erscheinen lassen. Albschmeichler klammern sich nach Möglichkeit an ihre 'Beute', um die Giftwirkung zu potenzieren.

Da sich Albschmeichler normalerweise nur an einzelne Lebewesen heranmachen, werden ihre Opfer häufig nicht gefunden. Die Tiere verschleppen die Leichen meist in stille Winkel, wo sie als Brutstätte für ihre bevorzugte Nahrung dienen, dem Leichenpilz. Zwar können Albschmeichler auch von anderen Schimmelpilzen leben, doch benötigen sie die leichenblassen, faustgroßen, knollenförmigen Schwämme, um ihr Gift auszubilden.

Das Jagdverhalten der Kreaturen hat zur Entstehung zahlreicher urbaner Legenden und Sprichworte geführt, die samt und sonders davor warnen, nachts allein klagenden Kinderufen zu folgen.

Revier und Sozialverhalten

Albschmeichler kommen fast ausschließlich in myranischen Städten vor und bevorzugen hier unübersichtliche, nicht allzu dicht besiedelte Viertel – die sie sehr gut in den teilweise verlassenen und verfallenden Armenvierteln finden. Normalerweise leben Albschmeichler einzelgängerisch, die sich nur selten zu ganzen Rudeln zusammenrotten, um ihre Beute an verborgene Orte zu verschleppen.

Die Kreaturen paaren sich im Frühling und bringen nach etwa drei Oktalen ein bis zwei Junge zur Welt. Diese klammern sich noch eine Zeitlang in das Fell des Muttertiers und werden überall mit hingetragen. Die Jungtiere besitzen noch keine Immunität gegen das Gift der Leichenpilze, sodass die Muttertiere sie mit Pilzbrei füttern, aus dem sie zuvor die Giftstoffe herausgekauht haben.

Werte

Ein ausgewachsener Albschmeichler besitzt folgende Werte:

INI 4+W6 **LeP** 10 **AuP** 20 **PA** 6
MR 0 **RS** 1 **GS** 6 **WS** 6 **GW** 8
Berührung: **AT** 14* **TP** Gift** **DK** H

Beute: Fleisch ungenießbar; Fell 4 AU

* Bei einer unparierten Glücklichen Attacke hat sich der Albschmeichler an sein Opfer geklammert und richtet nun automatisch jede Runde den Giftschaden an. Er lässt erst los, wenn ihm wenigstens 4 SP zugefügt wurden.

** **Kontaktgift:** Stufe 12

Wirkung: je KR Berührung 2W6 SP(A);

Beginn: Das Opfer ist sofort (binnen 1 KR) in seinen eigenen Ängsten und Alpträumen gefangen. / Halber Giftschaden, MU, KL, und IN durch Ängste und Visionen -3.

Dauer: W6 / W3 Stunden



Die Herrin des Waldes

von Fabian Talkenberg

Stichworte zum Abenteuer: Aufspüren einer Optrilith-Mine, Konfrontation mit einer Han'kro und ihren Dienern
Ort: Koromanthia und Xarxaron

Zeit: beliebig
Helden: 3–6; bevorzugt Natur- und Kämpfercharaktere
Erfahrung: Erfahren
Komplexität: *Spieler:* niedrig / *Meister:* mittel

Das Abenteuer

Das Abenteuer führt die Helden im Auftrag eines Optimaten in die Berge Xarxarons, um eine abgelegene Mine aufzuspüren und die Ursache für die ausbleibenden Lieferungen zu ergründen. Dort angekommen müssen sie sich mit einer Han'kro und den von ihr kontrollierten Tieren auseinandersetzen, die für den Abbruch des Kontakts verantwortlich sind.

Hintergrund

Einer der größten Schätze Xarxarons ist Optrilith, edles Baumaterial und arkaner Fokus zugleich. Eifersüchtig wacht der Magokrat über den Abbau, ebenso wie das Haus Rhidaman mit allen Mitteln sein altes Monopol auf den Handel mit dem seltenen Gestein verteidigt. Doch wenig scheren sich jene, die das wertvolle Gut begehren, um derartige Gesetze. Einer von diesen ist der aus Valantia stammende Isdoros te Quoran, der sein Leben in bester Tradition seines Hauses stehend der Erschaffung arcomechanischer Konstrukte gewidmet hat. Wie alle Schöpfer dieser Werke ist er auf einen stetigen Nachschub an Optrilith angewiesen, das als astraler Speicher für sein Schaffen unabdingbar ist, und leidet unter deren hohem Preis.

Als ihm die Entdeckung eines reichen Vorkommens fernab aller Handelswege und verborgen vor den Augen der lokalen Machthaber zu Ohren kam, sah er die Gelegenheit gekommen, sich seiner Abhängigkeit von jeglichen Zwischenhändlern zu entledigen. Im Geheimen ließ er eine Mine errichten und die Erträge über Daranel nach Norden verschiffen. Nach anfänglich äußerst ertragreichen Lieferungen blieben diese unvermittelt aus, weshalb sich der Optimat veranlasst sieht, nach dem Rechten schauen zu lassen. Da er nicht riskieren möchte, mit der anrühigen Unternehmung in Verbindung gebracht zu werden, und zudem eine Falle des Hauses Rhidaman wittert, wirbt er zu diesem Zweck eine Gruppe reisender Abenteuer an.

Das Abenteuer im Überblick

Nehmen sich die Helden nach einem Auftakt in der Hafenstadt Daranel des Problems an, müssen sie zunächst die weiten und anarchischen Steppen Koromanthias durchqueren, bevor sie den gesuchten Ort erreichen. Dort angekommen stoßen sie auf die Ursache der ausbleibenden Lieferungen: Ein Han'kro-

Weibchen hat sich in dem die Mine umgebenden Wald niedergelassen, um dort seine Eier auszubrüten. Keine anderen potentiellen Jäger in ihrem Revier dulnd, scharte es zahlreiche Raubtiere um sich und attackierte die ahnungslose Bergbausiedlung, ohne auch nur einen der Männer und Frauen am Leben zu lassen.

Es ist nun an den tapferen Recken, das Übel aus der Welt zu schaffen oder zumindest die Schlucht wieder lebendig zu verlassen, denn vermögen sie sich nicht zu behaupten, werden sie schnell vom Jäger zur Beute. Dabei sehen sie sich zudem mit einer Gruppe xarxarischer Rebellen konfrontiert, die ebenfalls an den Erträgen der Mine interessiert ist und je nach Verhalten der Helden als Feind wie als Verbündeter auftreten kann. Der Schwerpunkt des Abenteuers liegt auf der Durchquerung des Waldes und der Überwindung seiner Gefahren. Neben der feindlich gesonnenen Fauna stellt auch das unwegsame Gelände eine Herausforderung dar, ebenso wie die tödliche Pflanzenwelt.

Ein Wort zu den Helden

Die Herrin des Waldes richtet sich an Helden mittlerer Erfahrung. Niedrigstufige Gruppen dürften spätestens an den zahlreichen Gegnern scheitern, die sich ihnen entgegen stellen, während die für die Stimmung maßgebliche Gefährlichkeit gestandenen Veteranen nicht mehr als ein müdes Lächeln entlocken wird. Prinzipiell bieten sich alle Arten von Charakteren an, wobei kämpferische und wildnisorientierte Naturen selbstverständlich am ehesten zum Zuge kommen. Problematisch mag jedoch ein zu hoher Sozialstatus sein. Zum einen könnten sich daraus Standesdünkel ergeben, die einen derartigen Auftrag unangemessen erscheinen lassen, zum anderen wird ein potentieller Konkurrent nicht ohne Bedenken von Isdoros ausgewählt. Inwiefern dieser Punkt von Relevanz ist, hängt vom jeweiligen Charakter ab und sei daher Ihrem Urteilsvermögen überlassen.



In Daranel

Einwohner: 40.000, hauptsächlich Menschen, aber auch Amaunir, Neristu, Shingwa und diverse maritime Spezies

Herrschaft: Rivalisierende Oligarchie der wichtigsten und einflussreichsten Häuser

Waren: Edelsteine, Gewürze, Drogen, Karetan, Chrat-tac-Produkte, Meerscham, Holz, Sklaven

Stimmung in der Stadt: Daranel ist ein hartes Pflaster für jeden Fremden, denn hier gilt vor allem das Recht des Stärkeren und auch sonst herrschen im Vergleich zum Imperium harte Sitten vor.

Der Auftakt des Abenteuers findet in Daranel statt. Seit dem Abfall Koromanthias vom Imperium ist die Stadt am Meer der Schwimmenden Inseln zusehends in chaotische Zustände verfallen. Ohne eine wahre Ordnungsmacht ringen einzelne Gruppierungen mit brutalen Mitteln um Reichtum und Einfluss. Das Leben der Einwohner ist hart und entbehrungsreich, wenn auch immer noch besser als im übrigen Koromanthia. Als Umschlagplatz für beinahe alle Waren, die der Kontinent zu bieten hat, fließen täglich ungeheure Summen an Gold durch die Hände der Handelsleute und machen jene zu reichen Männern, die es sich zu nehmen vermögen.

Alternative Handlungsorte

Einige kurze Überlegungen zu alternativen Handlungsorten finden Sie im Anhang ab Seite 80.

Das Spiel in Daranel

Die Stadt stellt in vielen Punkten das genaue Gegenteil jener Wildnis dar, mit der die Helden im späteren Verlauf konfrontiert werden, doch ähneln sich beide Schauplätze auch in mehreren Aspekten: Hier wie dort herrscht eine brutale Gnadenlosigkeit, das Recht des Stärkeren und der Kampf ums Überleben. Dieses Zusammenspiel aus Kontrasten und Gemeinsamkeiten gilt es hervorzuheben, trägt es doch nicht unbedeutend zur Stimmungsdichte bei. Da der Fokus des Abenteuers auf der Auseinandersetzung mit dem Wald liegt, sollen an dieser Stelle lediglich einige mögliche Ereignisse aufgeführt werden, die Sie in den Auftakt einfließen lassen können und die in besonderem Maße dem formulierten Ziel dienlich sind.

- Im Hippodrom werden athletische Wettkämpfe abgehalten, an denen die Helden teilnehmen können. Zur Auswahl stehen Springen, Laufen, Ringen, Faustkampf, Speerwurf, Schwimmen, Reiten und Wagenrennen. Den Sieger in jedem Wettbewerb erwarten 30 Aureal.

- Sandor ta Rhidaman, derzeitiger Stadtprätor und einer der reichsten Männer Myranors, veranstaltet einen prachtvollen Ball, zu dem Charaktere mit hohem Sozialstatus eingeladen werden.

- Die Helden geraten in eine blutige Auseinandersetzung zwischen zwei rivalisierenden Machtgruppen und werden von beiden Seiten attackiert, wenn sie sich nicht für eine entscheiden.

- In der Arena reißen wütende Ghorlas einem Gladiator seinen rechten Arm aus. Später werden die Helden gegen die Artgenossen dieser Bestien kämpfen müssen.

- Im neuen Palast werden Sklaven unter unwürdigsten Bedingungen eingepfercht und versteigert.

- In der Akropole wird ein Volksfest zu Ehren jenes Gottes abgehalten, der die Gruppe am ehesten anspricht.

- Einige Händler werden an ihren Ständen brutal niedergeschlagen und ihrer Waren beraubt. Eine Belohnung winkt jenen, die sie zurückbringen.

- Die Helden werden Zeugen der Entführung einer hochgestellten Persönlichkeit. Greifen sie ein, können sie sich Freunde wie Feinde machen.

Die Werte der Athleten und Halunken finden sich in **Anhang 2**. Für welche der aufgeführten Punkte Sie sich entscheiden, sollten Sie von der Zusammenstellung und den Präferenzen der Gruppe abhängig machen.

Der Auftrag

Vorzugsweise im Rahmen eines der genannten Ereignisse oder nachdem die Helden durch besondere Taten auf sich aufmerksam gemacht haben, tritt ein gedrungener Mann namens Pheronius an sie heran. In wenig Aufmerksamkeit erregende aber doch nicht billige Straßenkleidung gehüllt und an die vierzig Jahre alt, erscheint er fast schon betont unauffällig. Die kleinen Augen stets ernst auf sein Gegenüber gerichtet und mit einer unleserlichen Mine ausgestattet ist ihm nicht anzusehen, dass er dem Hause Quoran dient. Auch wird er keineswegs verraten, in wessen Namen er spricht, ist Isdoros doch viel zu sehr darauf bedacht, seine Involviertheit geheim zu halten. Zeigen sich die Charaktere interessiert an einem lukrativen aber nicht ganz ungefährlichen Auftrag, unterbreitet der Mann ihnen das Angebot, für seinen Herren nach Xarxaron zu reisen.

Dort befände sich eine geheime Optrilith-Mine, deren letzte Lieferung bereits seit zehn Tagen überfällig sei, was eine Untersuchung der Umstände erforderlich mache. Vornehmliches Ziel solle dabei die möglichst rasche Wiederaufnahme der Optrilith-Lieferungen sein. Die Helden werden daher nicht nur angewiesen, die Lage auszukundschaften und zu ermitteln, warum es zu dem Abbruch des Kontakts gekommen ist, sondern auch den dafür verantwortlichen Grund aus der Welt zu schaffen. Bei der Wahl der Mittel, die zur Erreichung des Auftrags notwendig sind, lässt der Mann ihnen freie Hand.

Die Konditionen

Als Belohnung für die erfolgreiche Erledigung verspricht Pheronius jedem der Charaktere 50 Aureal, beziehungsweise die Hälfte dieses Betrags, wenn sie lediglich mit den benötigten Informationen zurückkehren. Um die Gruppe zu einem eiligen Vorgehen zu motivieren, werden zudem für jeden verstreichenden Tag nach dem zwölften zwei Aureal abgezogen. Wird versucht,

um die Summe zu feilschen, lassen sich pro mehr übrig behaltenen TaP* einer *Überreden*-Probe 2,5% herausschlagen. Phronius würfelt dabei auf 12/15/15 und weist einen TaW von 12 auf. Eine Karte mit eingezeichnetem Weg wurde aus Gründen der Vorsicht nicht angefertigt und Anfragen solcher Art werden ebenso zurückgewiesen, da eine solche eventuellen Konkurrenten in die Hände fallen könnte. Dennoch erhalten die Helden natürlich eine Beschreibung der zu wählenden Route: Zunächst gilt es entlang des Rusiar ins Landesinnere zu marschieren, bis nach etwa 100 Meilen ein Ort namens Kerdonis

erreicht wird. Dem dort mündenden Artanus müssen sie folgen, bis sie zur Nebelschlucht gelangen, durch die ein Pfad bis zur Mine führt.

Um die tatsächlich erfolgte Reise unter Beweis stellen zu können, werden die Charaktere angewiesen, vom Vorarbeiter ein aussagekräftiges Schriftstück ausstellen zu lassen oder im Falle seines erfolgten Todes seinen Siegelring nach Daranel zu bringen. Jener wird als mit einem Löwen verziert beschrieben, eine detailliertere Darstellung wird jedoch nicht präsentiert, um die Anfertigung einer Fälschung zu vermeiden.

Verräterische Helden

Zeichnen sich die Charaktere durch eine ruchlose Natur aus oder verfügen sie über persönliche Bindungen, steht es ihnen selbstverständlich frei, sich im Anschluss an das Gespräch an Sandor ta Rhidaman zu wenden und ihm alle erhaltenen Informationen zukommen zu lassen. Dieser ist als Siminia-Prätor und äußerst vermögender Mann nicht nur mit großem Einfluss gesegnet, sondern repräsentiert zudem sein Haus und dessen Monopol auf den Optrilith-Handel in Daranel.

Ein solcher Verrat an dem Auftraggeber dürfte vor allem aufgrund eigennütziger Beweggründe vollführt werden, könnte jedoch auch aus rein rechtschaffenden Motiven heraus geschehen, wenn genügend Hintergrundwissen vorhanden ist, um die Lage zu überblicken. 7 TaP* bei einer *Handel*-Probe genügen, um Kenntnis von dem Monopol der Rhidamans zu haben, 4 TaP* in *Staatskunst* oder *Rechtskunde* verraten dagegen die legitimen Besitzansprüche des Magokraten auf sämtliche Optrilith-Erträge Xarxarons. Gemäß den dort geltenden Gesetzen steht es zwar jedem Freien offen, nach den Kristallen zu schürfen, jedoch müssen im Falle des Erfolgs beträchtliche Abgaben an die Obrigkeit abgeführt werden.

Essentiell für einen solchen Schritt ist aber natürlich das Wissen um den eigentlichen Auftraggeber, der sich um größtmögliche Vorsicht bemüht. Selbst wenn es gelingen sollte, seinem Vertreter auf gewaltsamem oder magischem Wege zum Reden zu bringen, kann man von ihm lediglich den Namen eines weiteren Mittelsmannes erfahren. Erst wenn dieser gefunden wird, kann die Spur tatsächlich bis zu Isdoros verfolgt werden. Entscheiden sich die Helden zu diesem Vorgehen, zeigt sich Sandor erzürnt über den dreisten Zug des Optimaten und bietet der Gruppe an, für die doppelte Belohnung die Reise in seinem Namen anzutreten.

Der Faktor Zeit

Auch wenn die Helden nicht davon wissen, spielt der Grad ihrer Eile eine entscheidende Rolle für den Ablauf des Abenteuers. Wie in **Anhang 1** aufgeführt, finden diverse Ereignisse zu einem festem Zeitpunkt statt, solange die Gruppe dies nicht mit Hilfe ihres Eingreifens zu verhindern vermag. Prinzipiell sind die Charaktere demnach zwar frei in ihrem Handeln, sehen sich bei zu langsamem Vorgehen jedoch mit den Konsequenzen ihrer mangelnden Eile konfrontiert. Lässt sie sich zu viel Zeit auf ihrer Reise, kommt sie möglicherweise zu spät, um noch relevanten Einfluss auf die Geschehnisse nehmen zu können. Auf der anderen Seite werden jene Gruppen belohnt, die ihr Ziel rasch erreichen, da sie mit geringerem Widerstand zu kämpfen haben und ihnen mehr Zeit zur Verfügung steht, sich auf die finale Konfrontation vorzubereiten, zudem wird die versprochene Belohnung nicht gekürzt.

Achten Sie daher auf eine genaue Dokumentation des Ablaufs. Eine genaue Aufstellung der Bewegungsregeln findet sich im Regelwerk **Wege des Schwerts** auf Seite 141, doch sollen als Hilfe für den Meister die Geschwindigkeiten in den einzelnen Gebieten für Gruppen mit einer GS von 4/6/8 aufgeführt werden. Die Angaben erfolgen in Meilen pro Stunde und sind der Einfachheit halber gerundet, eventuelle Mehrfachmodifikatoren wurden eingerechnet.

Straße	3,5/5,5/7,0
Flusskahn	3,5/3,5/3,5
Wald	0,4/0,6/0,8
Waldpfad	1,0/1,5/2,0
Sumpf	0,2/0,3/0,4
Knüppeldamm	1,0/1,5/2,0



Die Reise

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weg gen Xarxaron führt durch die endlosen Steppen Koromanthias. Bis zum Horizont wiegt sich das Meer aus vertrockneten, hüfthohen Halmen in der stetig von der Küste herüber wehenden Brise, so weit wie der sich darüber erstreckende Himmel. Nur wenige Bäume erheben sich aus der flachen Ebene, doch ihr spärlicher Bewuchs spendet den vorbeiziehenden Herden von Antilopen und Blutbüffeln zumindest ein wenig lindernden Schatten in der sengenden Hitze.

Wenig Gutes hört man über diesen Landstrich. Zahlreiche Kriegsfürsten teilen die Macht unter sich auf und zeigen wenig Skrupel, diese mit allen Mitteln zu erhalten. Nur selten einmal hält sich ein Despot für längere Zeit, die meisten von ihnen finden ein schnelles Ende durch die Hand ihrer Feinde. Noch kurzlebiger sind die Bündnisse, die sie untereinander schließen und meist genauso schnell wieder brechen. Seit dem Abfall des Horasiats hat das Imperium kaum einmal Bemühungen unternommen, Koromathia zurückzuerobern, zu wertlos ist das Gebiet zwischen dem Meer der Schwimmenden Inseln und den Bergen von Xarxaron.

Die gewählte Route

Der Verlauf des Weges hängt von der gewählten Route ab. Neben der zunehmend verfallenden Straße bietet sich der Rusiar an, der die Helden auf einem großen Teil der Strecke begleitet. Zwar werden für eine Schifffahrt aufgrund der überlebensnotwendigen Wachen vier Aureal pro Person verlangt, doch immerhin erspart dies der Gruppe den entbehrungsreichen Marsch. Entscheidet sie sich für diese Option, vermag sie die ersten 100 Meilen auf dem Fluss zurückzulegen, bevor sie die Mündung des Artanus erreicht, dem sie auf dem Landweg gen Süden folgen muss.

An der Stelle des Aufeinandertreffens beider Ströme befindet sich Kerdonis, eine kleine Siedlung, die sich auf Pfählen erbaut aus dem Wasser erhebt. Gezeichnet von dem Zusammenbruch des Horasiats und dem damit verbundenen Bedeutungsverlust als Handelsknotenpunkt hat sie ihre besten Tage lange hinter sich gelassen. Die Häuser sind heruntergekommen und bieten kaum noch Schutz vor dem Unbill der Natur, lediglich die hohe Palisade wird in Stand gehalten, stellt sie doch den einzigen Garant für ein kleines bisschen Sicherheit vor dem kriegszerrütteten Umland dar. Die 500 Bewohner bestehen vor allem aus Glücksrittern und solchen, die es gerne wären. Dennoch bietet der Ort ein letztes Mal die Gelegenheit, sich mit Ausrüstung einzudecken, wenn auch das Angebot gering ist und die Waren aufgrund des Mangels zu dreifachen Preisen angeboten werden.

Setzen sie ihre Reise fort, müssen sie weitere 50 Meilen durch die Savanne zurücklegen, die sich auftürmenden Berge bereits am Horizont erkennend. Eine Straße, der sie folgen könnten, existiert nicht mehr, lediglich ein bald endender ausgetretener Pfad am östlichen Ufer und einige vom Auftraggeber genannte Landmarken weisen ihnen die Richtung.

Begegnungen auf dem Weg

Das friedliche Bild der endlosen Savanne könnte trügerischer nicht sein. Lediglich ein dünner Mantel zivilisatorischen Lebens bedeckt noch die ausufernden Konflikte der konkurrierenden Machthaber Koromanthias. Plündernde Banden, ruchlose Straßenräuber und tyrannische Potentaten erschweren die Reise durch das abgefallene Horasiat. Auch die Helden sind nicht vor diesen Gefahren gefeit und Sie sollten es nicht versäumen, die Bedrohlichkeit des Landstrichs hervorzuheben. Ebenso wie in Daranel sollten Sie jedoch darauf bedacht sein, sie von kulturschaffenden Wesen ausgehen zu lassen, da die Helden nach dem Erreichen der Nebelschlucht noch in ausreichendem Maße mit der Wildnis konfrontiert werden. Im Folgenden seien einige mögliche Ereignisse genannt, die Sie in die Reise einflechten können.

- Ein ausgeraubter Handelszug oder ein geplündertes Dorf, die Spuren der Räuber sind noch frisch.
- Eine Gruppe Optimaten auf der Jagd. Ein gefangener Khemosi in einem winzigen Käfig wird immer wieder malträtirt.
- Einige Leonir treten den Helden gegenüber aggressiv auf und sind leicht zu einem Kampf zu provozieren, lassen sich jedoch von selbstbewusstem Handeln beeindrucken.
- Steine werden aus der bereits heruntergekommenen Straße gerissen, um sie als Baumaterial zu verwenden.
- Eine ausgeplünderte und verwundete Reisegruppe bittet um Nahrung, um bis zur nächsten Siedlung zu überleben.
- Straßenräuber oder Flusspiraten fordern die Herausgabe aller Gegenstände von Wert und greifen an, wenn die Helden sich weigern.
- Eine Gruppe Glücksritter ist auf dem Weg nach Antar-Myralaar, der vor Jahrtausenden abgestürzten fliegenden Thearchenfeste, um sie ihrer Geheimnisse und Schätze zu berauben.
- In einem Dorf wird die Leiche eines während der zahlreichen Konflikte Umgekommenen dem Fluss übergeben.
- Die Gruppe wird von der Patrouille eines lokalen Potentaten angehalten, die einen Zoll in Höhe von fünf Aureal pro Person fordert. Erhält sie die geforderte Summe nicht, versucht sie die Helden mit Waffengewalt zu versklaven.
- Eine Gruppe Aussätziger (siehe **WdS 154**) kommt den Helden entgegen. Zahlreiche Geschwüre bedecken ihre Körper, einige von ihnen können sich kaum noch auf den Beinen halten, während andere bereits einen Arm oder ein Bein verloren haben.
- Ein Dorf wird von einem grausamen Tyrannen beherrscht, der Durchreisenden großes Misstrauen entgegen bringt. Wollen die Helden den unterdrückten Bewohnern beistehen, müssen sie sich mit seinen zwölf Schergen auseinandersetzen.
- Ein verfallener Wachturm bietet sich als Nachtlager an, wird jedoch von Geistern getöteter Soldaten heimgesucht, die versuchen, die Helden mit allerlei Spuk zu vertreiben.
- Ein vollkommen verarmter Händler versucht dilettantisch den Helden schlechte Ware zu verkaufen, von rostigen Waffen über halb abgebrannte Pechfackeln bis hin zu miserabel geschnitzten Statuetten, und bettelt die Gruppe schließlich an.

Für die Werte der Gegner können stets jene der in **Anhang 2** aufgeführten Halunken verwendet werden.

Die Nebelschlucht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach Tagen des Marsches durch die endlose Savanne steigt das Gelände allmählich an, das ausgebleichene Gras nimmt zunehmend ein saftigeres Grün an und so nah am Pardir-Dschungel ist das Klima deutlich feuchter als im nördlichen Teil des Horasiats. Die dunklen Berge Xarxarons, die bis dahin nur drohend den Horizont einnahmen, türmen sich nun vor der Gruppe auf. Gezackte Gipfel ragen wie die Zähne eines Raubtiers bis in den Himmel hinein, dichte Wolken hüllen sie in ein düsteres Zwielicht und werfen ihre tanzenden Schatten auf die Steppe. Nur eine schmale Schlucht, tief in das Gebirge hinein geschnitten, macht deutlich, am Ziel der Reise angekommen zu sein. Auf einem Plateau gelegen ist bereits der dichte Wald zu erkennen, der sich an die steinernen Riesen schmiegt und bereits aus der Entfernung einen finsternen Anblick bietet. Der Artanus stürzt donnernd die Klippe hinab, bevor er die Steppe erreicht und sich zwischen deren Hügeln hindurch schlängelt.

Die Reise durch den Wald

Da es die Aufgabe der Helden ist, möglichst schnell die Mine zu erreichen, liegt ein direkter Weg nahe, jedoch überraschen Spieler immer wieder gerne mit kreativen Lösungen und besonders ausgefeiltem Vorgehen. Auch mögen die Charaktere aufgrund mangelnder Fähigkeiten mehrfach vom vorhandenen Pfad abweichen oder diesen gar nicht erst finden. Aus diesem Grund sollen an Stelle einer festen Szenenreihenfolge lediglich die verschiedenen Punkte aufgeführt werden, die für das Abenteuer von Relevanz sind oder an denen Gefahren auf die Gruppe lauern. Dies ermöglicht ein freies Bewegen der Charaktere innerhalb der Schlucht, jedoch ebenso ein Scheitern der Suche oder zumindest ein verspätetes Erreichen des Ziels.

Lauernde Gefahren

Das vornehmliche Problem, mit dem die Heldengruppe sich konfrontiert sehen wird, ist die Auseinandersetzung mit den Kreaturen des Waldes. Mittels ihrer magischen Kräfte und für den Preis, ihre Beute mit ihnen zu teilen, hat die Han'kro zahlreiche von ihnen an sich gebunden, um ihr Territorium gegen die vermeintlichen Feinde zu verteidigen. Sie selbst wurde in der Auseinandersetzung mit den Rebellen verletzt und sammelt zum wahrscheinlichen Zeitpunkt des Eintreffens der Helden weitere Tiere um sich, um einen zweiten Angriff vorzubereiten. Aus diesem Grund tritt sie erst am Ende des Abenteuers persönlich auf, solange die Helden keine außergewöhnlichen Maßnahmen ergreifen. Ihre Spuren finden sich jedoch an mehreren Stellen im Wald und lassen erahnen, wessen Territorium betreten wurde.

Welchen Weg die Gruppe auch wählt, eine Konfrontation mit dem Wald lässt sich nicht vermeiden. Lassen Sie dabei nie die Natur als Mittel zur Stimmungserzeugung außer Acht. Vermit-

teln Sie den Spielern auch über die bloßen Tierangriffe hinaus den Eindruck, die Schlucht hätte sich gegen sie verschworen. Geben Sie ihnen das Gefühl, von den Bäumen beobachtet und vom Wind belauscht zu werden, als würde der Fluss nur darauf warten, sie hinfort zu spülen. Übertreiben Sie es jedoch nicht und beschränken Sie solche Impressionen auf abergläubische und furchtsame Charaktere, während abgebrühte und rational denkende Helden davor bewahrt werden sollten. Ebenso können Sie die Helden an einem besonders passenden Punkt das markerschütternde Gebrüll des Han'kro vernehmen lassen, gefolgt von einigen Augenblicken der absoluten Stille, bevor die Geräusche des Waldes wieder einsetzen.

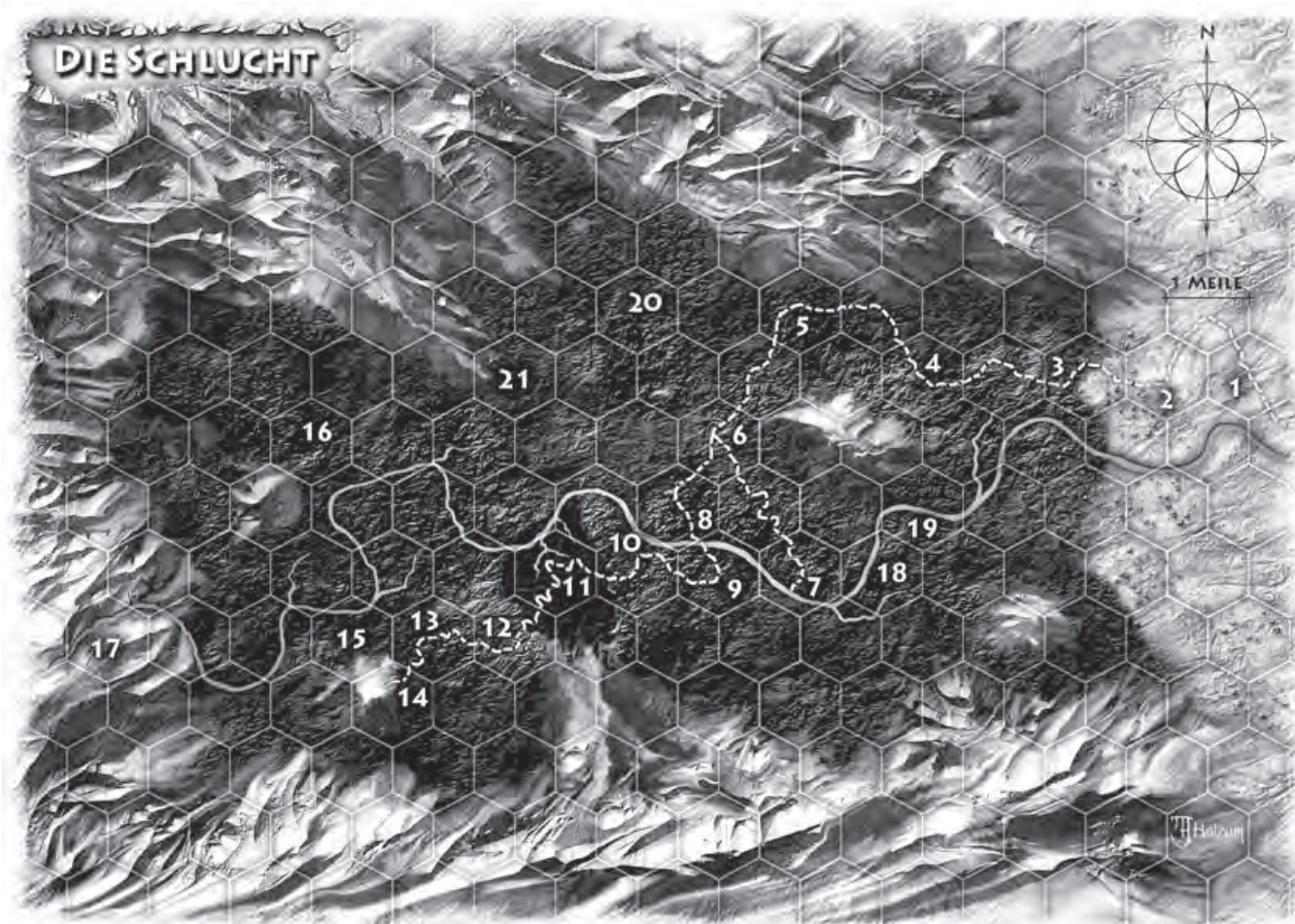
Orientierung unter dem Blätterdach

Zum Zweck der besseren Orientierung und effektiveren regeltechnischen Abwicklung ist der Plan der Schlucht in Hexfelder eingeteilt, die jeweils einen Durchmesser von einer Meile aufweisen. Dies ermöglicht nicht nur eine genauere Abmessung der zurückgelegten Strecke, sondern zudem ein einheitliches Orientierungssystem. Planen die Helden dem Pfad zu folgen, muss zunächst eine *Fährtsensuchen*-Probe mit mindestens 7 TaP* gelingen, um ihn am Waldrand oder nach einem Verlieren des Weges ausfindig machen zu können. Gelingt dies, muss die Probe bei Betreten eines neuen Hexfeldes wiederholt werden, um nicht vom Pfad abzuweichen. Da es jedoch leichter ist, ihn ausfindig zu machen, wenn man sich bereits auf ihm befindet, müssen dabei lediglich 4 TaP* übrig behalten werden.

Gelingt die Probe in unzureichendem Maße, wird ein W6 geworfen. Fällt eine gerade Zahl, wird stattdessen die Kante rechts neben der korrekten überschritten, bei einer ungeraden Zahl jene zur Linken. Misslingt die Probe, werden stattdessen die hinteren Felder herangezogen, scheitert sie gar um sieben oder mehr Punkte, so laufen die Helden im Kreis und gehen in die entgegengesetzte Richtung. Selbstverständlich steht es den Spielern frei, *Orientieren*-Proben zu würfeln, jedoch gestatten ihnen dabei erzielte Erfolge lediglich die Bestimmung ihrer derzeitigen Ausrichtung, die Feststellung, ob sie die Charaktere bereits in dem entsprechenden Feld aufgehalten haben, sowie mit 4 TaP* die Rückkehr zu einem zuvor aufgesuchten Ort.

Zufallsbegegnungen

Die meisten der aufgeführten Begebenheiten finden an dem stark überwucherten Trampelpfad statt, dem die Helden aller Voraussicht nach zu folgen versuchen. Dies erfordert jedoch die Anwesenheit eines überaus wildniskundigen Charakters und selbst mit Hilfe eines solchen besteht stets die Gefahr, vom Weg abzukommen. Aus diesem Grund sind einige weitere Begegnungen vorgesehen, die über den Wald verstreut liegen. Um eine allzu statische Reise zu verhindern und den Wald lebendiger zu präsentieren, sollten sie ihre Spieler zudem bei Betreten jedes Hexfeldes, das kein festes Ereignis birgt, einen W20 werfen lassen. Fällt dabei eine 19 oder 20, tritt je nach Ergebnis eines weiteren Wurfs eine der im Folgenden aufgeführten Begebenheiten ein.



- 1–2 Eine Grubenotter hat sich im Unterholz zur Ruhe gelegt und sieht sich durch die Helden bedroht. Gelingt ihnen keine *Sinnenschärfe*-Probe mit mindesten 12 TaP*, wird der vorderste von ihnen gebissen, bevor sie auf die Schlange aufmerksam werden. Ein eventuell vorhandener *Gefahreninstinkt* hilft in dieser Situation natürlich ebenfalls.
- 3–6 Der Himmel verdunkelt sich zunehmend, bis schließlich ein heftiges Gewitter losbricht. Durch umstürzende Bäume, Erdbeben und ähnliches erleidet jeder Held 2W6 SP. Sucht die Gruppe Unterschlupf, können Proben auf *Wettervorhersage* und *Wildnisleben* abgelegt und die jeweils höchsten addierten TaP* vom Schaden abgezogen werden. Falls es die Helden dagegen vorziehen, sich im Offenen aufzuhalten, wird stattdessen auf *Körperbeherrschung* geworfen, um umstürzenden Bäumen und ähnlichem auszuweichen.
- 7–8 Eine Gruppe Ghorlas kreuzt den Weg der Gruppe. Sie stehen nicht unter dem Einfluss der Han'kro und legen das ihrer Natur entsprechende scheue Verhalten an den Tag. Werden sie attackiert, setzen sie sich jedoch zur Wehr.
- 9–12 Die Helden finden eine relativ frische Spur der Han'kro. Sollten sie sich für eine Jagd auf die Kreatur entscheiden, anstatt sich schnellstmöglich zur Mine zu begeben, können sie im Rahmen einer gezielten Suche das Lager der Bestie (S 17) aufspüren. Auch hierbei sind pro Hexfeld 10 TaP* bei einer *Fährtsuchen*-Probe von Nöten.
- 13–14 Ein verletzter Höhlenbär hetzt durch den Wald. Er wurde von der Han'kro in seiner Höhle angegriffen und konnte ihr nur knapp entkommen, klaffende Wunden an seinen Flanken zeugen von dem Kampf. Stellen sich die Helden ihm entgegen, wird er sie in seiner Panik attackieren.
- 15–18 Die Helden stoßen auf vor geraumer Zeit erlegte Beute der Han'kro. Der Brustkorb des Tiers ist zertrümmert, das Fleisch mit großen Bissen von den Knochen gerissen worden. Blut ist überall auf dem umgebenden Gebüsch verteilt und das Unterholz ist von einem offensichtlich sehr großen Wesen niedergedrückt worden. Dank eines im Anschluss vorbeigezogenen Gewitters lassen sich jedoch keine verfolgbaren Spuren auffinden.
- 19–20 Vom dichten Unterholz beinahe verdeckt, ranken sich an einigen Bäumen, die von den Helden passiert werden, mehrere Gewächse empor. Ihre roten Blüten lassen jeden Charakter, dem eine *Pflanzenkunde*-Probe mit 7 TaP* gelingt, die heilkräftige rote Pfeilblüte erkennen. Werden drei der insgesamt 15 Blüten zu einem Tee aufgegossen, bringt dieser innerhalb von drei Stunden 3W6+2 LeP zurück.

Die Werte der einzelnen Gegner können **Anhang 2** entnommen werden.

Die Stationen

S 1: Die Schrecken der Savanne

Der erste Angriff, dem sich die Helden erwehren müssen, findet bereits vor dem Erreichen des Waldes statt. Um das Eindringen weiterer Menschen zu verhindern, sah sich die Han'kro gezwungen, ein Rudel Khemosi unter ihre Kontrolle zu bringen. Diese überaus gerissenen Raubaffen werden selbst von Leonir gefürchtet, weiß doch jeder von ihnen um ein Sippenmitglied, das ihnen zum Opfer gefallen ist. Beeindruckend ist bereits ihre Erscheinung. Eine wallende Mähne umrahmt die mit messerscharfen Zähnen gespickte Schnauze, kräftig genug, um selbst einem ausgewachsenen Blutbüffel gefährlich zu werden. Mit erschreckender Geschwindigkeit bewegen sie sich durch das hüfthohe Gras und sind darin dank ihres dreckig-braunen Fells kaum auszumachen. Unbändige Wildheit treibt sie an und selbst die Herrin des Waldes musste erst mehrere von ihnen töten, bevor sie ihren Willen brechen konnte. Dennoch stürzen sie sich nicht unüberlegt in einen Kampf, sondern treiben ihre Opfer lieber zunächst auseinander, um sie einzeln niederzumachen zu können. Sind die Helden nicht aufmerksam genug, werden sie von ihnen in eine Falle gelockt. Während sich der kurz vor dem Wald



auftuende Weg durch die steiler werdenden Hügel schlängelt, passieren sie eine sechs Schritt aufragende Anhöhe, auf der vier der Affen lauern. Nur mit 10 TaP* einer *Sinnenschärfe*-Probe oder der Gabe *Gefahreninstinkt* vermögen sie rechtzeitig entdeckt zu werden, andernfalls wird die Gruppe von unvermittelt auf sie geschleuderten faustgroßen Steinen überrascht. Möchte ein Charakter zu ihnen hinauf stürmen, darf er pro Kampfrunde eine *Klettern*-Probe +5 ablegen und pro TaP* einen Schritt zurücklegen. In diesem Fall wenden sich die Khemosi

zur Flucht, lassen die Verfolger jedoch stets in dem Glauben, sie erhaschen zu können. Begeht die Gruppe den Fehler, sich zu trennen, attackieren vier weitere der Kreaturen die Zurückgebliebenen und auch die ursprünglichen Angreifer stellen sich zum Kampf. Nur wenn die Lockvögel mittels Fernkampf oder Magie sofort ausgeschaltet werden, wird kein weiterer Angriff gewagt. Die Werte der Khemosi finden sich in **Anhang 2**.

Sollte ein Held auf die Idee kommen, die von der Han'kro kontrollierten Tiere auf eine magische Beherrschung hin zu untersuchen, vermag er die mehrere Wochen alte Restspur der in **Anhang 2** aufgeführten Zaubervirkung festzustellen. Der Detailgrad der Erkenntnisse bestimmt sich aus der allgemeinen Analysetabelle.

- | | |
|------------|---|
| 0–3 ZiP* | Die Wesen wurden mit einer Formel der Natürlichen Repräsentation verzaubert, die der Herrschaft über ein Wesen dient. Dabei wurde auf die Quelle <i>Erfolg</i> zurückgegriffen. |
| 4–7 ZiP* | Bei dem verwendeten Dienst handelt es sich um <i>Kontrolle über Wesen</i> . |
| 8–12 ZiP* | Die Wirkungsdauer betrug eine halbe Stunde. |
| 13–18 ZiP* | Beim Zaubervorgang wurden 6 ZiP* übrig behalten. |
| 19+ ZiP* | Die Zauberdauer betrug 3 Aktionen, die Wirkungsdauer ZiP* Spielrunden, die Reichweite 21 Schritt. |

S 2: Der geflügelte Krieger

Setzen die Helden ihren Weg fort, türmt sich vor ihnen bereits nach kurzer Zeit eine über 30 Schritt hohe Klippe auf, die lediglich von schmalen Serpentinien durchzogen ist. An ihrem oberen Ende zieht sich der Waldrand entlang und von unten betrachtet erscheinen die Bäume sogar noch düsterer als zuvor. Als ihr Fuß schon beinahe erreicht ist – unabhängig davon, auf welcher Flussseite sich die Gruppe befindet – kommt es zu einer letzten Begegnung mit den intelligenten Bewohnern der

Region in Form eines Krisras. Einst eine blühende Hochkultur bildend, wurde das Reich dieser geflügelten Echsen vom Imperium zerschlagen und in die Wildnis vertrieben. Rasch degenerierend verloren sie den Großteil ihrer Errungenschaften und leben heute in kleinen Sippen über die Berge verteilt, mit primitivsten Waffen der einfachen Jagd nachgehend. Nur eins ist ihnen in all den Jahrhunderten erhalten geblieben: Ihr Hass auf alle Menschen, die sie noch heute für den Untergang ihres Volkes verantwortlich machen.

Das erste, was die Gruppe von der Kreatur bemerkt, ist ihr breiter Schatten, der über die Savanne hinweg fliegt, und das leise Rauschen ihres durch den Wind gleitenden Körpers. Als sie geschmeidig vor ihnen landet, erblicken die Helden ein weit über zwei Schritt großes geschupptes Wesen, mit einer ledernen Rüstung bewehrt und einen Speer mit steinerner Spitze in den Klauen haltend. Es ist von feingliedriger Struktur, mit langen dünnen Armen und Flügeln, die sich über fünf Schritt ausbreiten. Trotz seiner bereits auf den ersten Blick erkennbaren feindlichen Haltung ist der Krisra nicht erschienen, um die Gruppe in einen Kampf zu verwickeln, sondern um sie auf gebrochenem Myranisch davon abzuhalten, weiter vorzudringen. Seine Sippe beansprucht die umliegenden Gipfel und duldet keine Fremden in ihrem Territorium. Sollten sie es dennoch wagen, sich in die Lüfte zu erheben oder gar die Berge am Rande des Tals zu ersteigen, würden sie den Zorn der Krisra zu spüren bekommen. Diese Warnung ist durchaus ernst gemeint, und sollte sie die Gruppe nicht befolgen, erheben sich schon bald sieben Krieger aus ihrer Siedlung an den Hängen (S 21). Diese sind zwar nicht unbesiegbar und ihre Augen sehen bei weitem nicht alles, doch eine Bedrohung stellen sie allemal dar.

Merken die Helden an, lediglich dem Weg zur Mine folgen zu wollen, werden sie höhnisch darauf aufmerksam gemacht, dass die Herrin des Waldes keine Gnade mit Eindringlingen zeigen wird. Weitere Informationen lässt er sich nicht freiwillig entlocken, und selbst wenn er dazu gezwungen werden sollte, vermag er nicht viel mehr zu erzählen. Bei der Herrin handele es sich demnach um eine Naturgewalt, die einmal pro Generation hierher kommt, um einen verfluchten Ort im Herzen der Schlucht aufzusuchen, nur um nach einigen Oktalen ohne ersichtlichen Grund zu verschwinden. Da sich das geflügelte Volk schon seit Jahrhunderten nicht mehr über den Waldrand hinaus gewagt hat, vermag der Krieger nicht zu berichten, wo genau die Helden zu suchen haben oder auch nur nach was. Zu den Mitgliedern der verschollenen Expedition befragt kann er lediglich von deren Ankunft berichten, vermutet jedoch, dass sie ebenfalls Opfer der Herrin geworden sind, so wie jene Zurückgebliebenen, deren sterbliche Überreste sich am Rande der Klippe (S 3) finden. Für den Fall, dass sich kein einziger Mensch in der Gruppe befindet, tritt der Krisra zwar ebenfalls auf, verhält sich jedoch deutlich freundlicher und bittet die Helden lediglich, die oben genannten Bedingungen einzuhalten. Bei an ihn gerichteten Fragen stellt er sich zudem als kooperativer heraus. Die Werte des Krisra finden sich in **Anhang 2**.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mühsam ist der Weg, der die Klippe hinauf führt. Der steile Pfad schmiegt sich eng an den Abhang, immer wieder kullern lose Steine hinab und lassen das Vertrauen in einen sicheren Untergrund schwinden. In Anbetracht der zahlreichen schmalen Stellen erscheint die Leistung der Karawane erstaunlich, mit einem Fuhrwerk nach oben gelangt zu sein. Schließlich ist der Waldrand erreicht. Aus den dünnen Nebelschwaden, die sich wie die Fäden einer gigantischen Spinne zwischen den eng beieinander stehenden Bäumen hindurch ziehen, winden sich die bis zu 20 Schritt hohen Ulmen gen Himmel. Hungrig recken sie sich der Sonne entgegen, wie in einem ewigen

Kampf um die wenigen Strahlen liegend, die das Blätterdach kaum zu durchdringen vermögen. Die umliegenden Berge lassen sich durch das Grün nicht erspähen, was die Orientierung keineswegs erleichtert. Selbst der Untergrund ist nur schwerlich zu erkennen, bedeckt doch dichter Farn den Boden. Eine steife Brise weht von den Bergen herab, doch statt eines erfrischenden Lufthauchs trägt sie den fauligen Geruch von Leichen mit sich.

S 3: Das Revier der Jägerin

Zu einem großen Haufen aufgestapelt liegen mehr als 50 Schädel zu den Füßen der Helden, einzelne Fleischfetzen noch an den Knochen hängend und von einer Wolke aus unzähligen Schmeißfliegen umgeben. Es handelt sich um die Köpfe der Minenarbeiter und der Karawanenbegleiter, die von der Han'kro platziert wurden, um ihr Revier zu markieren. Ihre Anzahl lässt bereits erahnen, welch Gegner zwischen den Bäumen auf die Helden lauert. Zwei umgestürzte aber noch intakte Wagen, auf denen der Zug seine Ausrüstung transportierte, liegen zusammen mit den getöteten Zugochsen etwas abseits. Letztere weisen Spuren von mächtigen Bissen auf, mit denen ihnen das Fleisch von den Knochen gerissen wurde. Die kopflosen Überreste der vier zurückgelassenen Bewacher lassen sich nach kurzer Suche im Unterholz finden, gegen den Angriff der Bestie vermochten sie wenig auszurichten. Sollte der Versuch unternommen werden, den Geist einer der Verstorbenen zu beschwören, ist dies aufgrund der grausigen Umstände ihres Todes durchaus möglich. Viel mehr als den Anblick der Bestie und ihre blutige Raserei vermag jedoch keiner von ihnen zu beschreiben.

Lassen sich die Helden nicht abschrecken, können sie nach einem letzten Blick auf die offene Savanne den Wald betreten. Der versprochene Pfad ist jedoch längst zugewuchert und kaum noch zu entdecken. Sollte die Gruppe nicht über einen äußerst wildniskundigen Helden verfügen, wird sie sich daher auf gut Glück in die grüne Hölle begeben müssen. Die regeltechnische Ausgestaltung dieses Aspekts findet sich in dem Abschnitt **Orientierung unter dem Blätterdach** auf Seite 62.

S 4: Bestien im Nebel

Konnten die Helden in der Arena von Daranel dem Kampf gegen die Ghorlas beiwohnen, dürften sie schnell erkennen, welche Diener der Herrin den Rand des Waldes bewachen. Fünf der über zwei Schritt großen Kreaturen mit braunem Fell und einer Schnauze ähnlich der eines Khemosis halten sich stets in der Nähe des Pfades auf, um unerwünschte Zweibeiner fernzuhalten. Zum Glück für die Helden sind sie bei ihrem Zusammenstoß gerade abgelenkt, haben sie doch wenige Augenblicke zuvor ein Tier gerissen, über das sie sich nun hermachen. Dies eröffnet die Möglichkeit, sie ungesehen zu umgehen, was jedoch von jedem Charakter 7 TaP* in einer *Schleichen*-Probe erfordert. Gelingt dies nicht, heben die Bestien ruckartig ihre Köpfe und stoßen ein aggressives Schnauben aus, während der Blick ihrer kleinen, boshaften Augen auf die Eindringlinge fällt.

Neigen sie auch normalerweise nicht zu aggressivem Verhalten, kennen sie unter dem Einfluss der Han'kro stehend keine Gnade. Entscheidet sich ein Charakter, in der Not auf einen

der Bäume zu steigen, bemerkt er schnell, welchen Fehler er begeht, sind Ghorlas doch hervorragende Kletterer. Auch eine Flucht dürfte sich als zwecklos herausstellen, denn die Kreaturen stürmen ohne zu zögern auf die Gruppe zu und lassen sich in ihrer Wut nicht einmal von dem dichtesten Unterholz aufhalten.

Einem naturkundigen Charakter, dem eine *Tierkunde*-Probe mit 7 TaP* gelingt, mag das ungewöhnlich offensive Vorgehen der Tiere auffallen. Da keine Anzeichen für Tollwut oder ähnliche natürliche Ursachen festzustellen sind, wie 4 TaP* bei *Tierkunde* oder 7 TaP* bei *Heilkunde Krankheiten* aufzeigen, liegt eine magische Analyse der Bestien nahe. Die Werte der Ghorlas finden sich in **Anhang 2**.

S 5: Die Spur eines Monstrums

Mussten die Helden bislang rätseln, mit welchem Ungetüm sie es zu tun haben, findet sich an dieser Stelle erstmals ein genauerer Hinweis auf dessen Natur. Vor ihnen ragt ein Felsen aus dem Boden empor, in seiner vornüber geneigten Stellung den Gesetzen der Schwerkraft spottend. Verwandelt der stetig fallende Regen den Boden des Waldes auch regelmäßig in einen schlammigen Untergrund und verwischt damit jegliche Spuren, findet sich hier ein trockener Platz, der selbst den Pflanzen zu karg erscheinen will. Genau an diesem Ort ist deutlich ein Abdruck zu erkennen, kreisrund und offenbar von einem mit fünf klauenartigen Auswüchsen bewehrten Fuß stammend. Beinahe zwei Spann im Durchmesser lässt er auf eine enorme Größe des Wesens schließen. In *Tierkunde* oder *Fährtensuchen* versierte Helden (12 TaP*) vermögen sie einem Han'kro zuzuordnen, auch bleibt ihnen die selbst für diese seltenen Bestien enorme Größe nicht verborgen.

S 6: Die Wegscheide

Folgen die Helden dem Pfad, fällt den Aufmerksamen unter ihnen (10 TaP* bei *Fährtensuchen*) eine Abzweigung auf. Besonders fähige Charaktere (15 TaP*) bemerken zudem das größere Ausmaß an Überwucherung bei dem gen Süden abbiegenden Weg. Ursprünglich war dieser für den Abtransport des Optriliths vorgesehen, da der Artanus an seinem Ende (S 7) die geringste Breite aufweist. Nachdem sich das Weiterkommen an dieser Stelle als unmöglich herausstellte, entschied man sich jedoch für die alternative westliche Route.

S 7: Die Wächter des Waldes

Mussten sich die Helden gerade noch mühsam durchs Gebüsch schlagen, stehen sie unvermittelt vor einer tiefen Schneise im Erdboden. Nur das Rauschen des Artanus, der fünf Schritt unter ihren Füßen den Berg hinab stürzt, warnt sie rechtzeitig vor dem Abgrund. Auch wenn es sechs Schritt bis zur anderen Seite der Kluft sind, verjüngt sie sich nach unten hin zunehmend, so dass der Fluss derart verengt mit einer ungeheuerlichen Geschwindigkeit hindurchschießt.

Eine Überquerung der Kluft gestaltet sich am einfachsten, indem einer der Helden den Sprung wagt und ein Seil an zwei gegenüberliegenden Bäumen befestigt. Dies ermöglicht den übrigen Charakteren, mittels einer *Klettern*-Probe +3 hinüber zu gelangen. Natürlich kann alternativ der Versuch unternommen werden, den Abhang hinab und auf der anderen Seite wieder hinauf zu steigen, was aufgrund des feuchten Gesteins

jedoch um 12 Punkte erschwert ist, bei Einsatz eines Seils immer noch um 3. Auch der Einsatz von Magie stellt eine Option dar, am effektivsten sind die Formeln *Fliegen* (MyMa 43) und *Teleport*, (MyMa 49), auch die Öffnung eines *Fluchtwegs durch Stein* (MyMa 43) ist möglich. Scheuen sich die Helden, den Übergang zu wagen, müssen sie rasch erkennen, dass mit Ausnahme der weiteren Verengung bei S 8 keine Stelle zu finden ist, an der die Kluft weniger als elf Schritt vor ihnen aufklafft. Sollte der Versuch einer Überquerung misslingen, droht dem Unglücklichen nicht nur ein dank zahlreicher herausragender Gesteinsbrocken harter Aufprall (5W6–5 SP, siehe WdS 144), sondern zudem die Gefahr, in dem eiskalten Wasser abgetrieben zu werden. In diesem Fall muss er solange eine *Schwimmen*-Probe +5 pro Kampfrunde ablegen, bis er 15 TaP* angesammelt hat und sich am rettenden Rand festklammern kann. Dabei erleidet er pro misslungener Probe 1W3 SP(A) und wird pro Minute ein Feld mitgerissen, bei aquatischen Lebewesen wird der Schaden halbiert. Bleiben seine Bemühungen ohne Erfolg, erreicht er schließlich den Wasserfall und stürzt 15 Schritt in die Tiefe. Hat er bis dahin überlebt, muss er dank des ihn auffangenden Sees lediglich ein Fünftel des Fallschadens (3W6–3 SP) hinnehmen und kann das Gewässer ohne Probleme verlassen.

Doch selbst wenn eine Überquerung gelingt, ist es damit nicht getan. Der Grund für die Aufgabe dieses Pfades sind zwei Waldschrate, die sich auf der südlichen Seite der Klamm niedergelassen haben, und auf Störenfriede äußerst aggressiv reagieren. Gelingt es nicht, 20 TaP* bei einer *Sinnenschärfe*-Probe übrig zu behalten, treffen die Hiebe der vier Schritt hohen Kreaturen aus Holz und Blättern vollkommen unvorbereitet. Problematisch ist es für die Helden natürlich, wenn sich erst ein einziger von ihnen auf der anderen Seite befindet und zunächst allein gegen sie bestehen muss. Die Werte der Waldschrate finden sich in **Anhang 2**.

Es ist durchaus nach dem ersten Angriff möglich, sich mit den Wesen zu verständigen, wenn magische Kommunikationsmöglichkeiten vorliegen oder ein Held sich in Zeichensprache mit den hölzernen Riesen verständigt (IN-Probe +5 um sie von den eigenen Absichten zu unterrichten). Wenn die Waldschrate nicht zurück angegriffen werden und man ihnen klar macht, dass man nur die Han'Kro vertreiben möchte (Überreden-Probe +10 aufgrund der mangelnden Kommunikationsmöglichkeiten oder +2 falls magische Kommunikation möglich ist), so lassen sie die Helden passieren.

S 8: Der reißende Strom

Zwei Meilen flussaufwärts findet sich am vorläufigen Ende des zweiten Pfades eine weitere Gelegenheit, den Strom zu überqueren. Zwar sind es hier bereits acht Schritt, die überwunden werden müssen, doch sah man sich aufgrund der Waldschrate gezwungen, diese Stelle zur regelmäßigen Benutzung zu wählen und eine einfache Hängebrücke zu errichten. Leider vermögen die Helden wenig Nutzen aus diesem Umstand zu ziehen, sind von dieser doch nur noch Überreste zu finden. Um ein erneutes Auftauchen von Eindringlingen nahe der Mine zu verhindern, zerstörte die Han'kro das Konstrukt. Aus diesem Grund sieht sich die Gruppe gezwungen, den Strom unter den bei S 7 aufgeführten Bedingungen zu überqueren.



S 9: Die Gefallenen

Nachdem bereits das Auffinden des Schädelhaufens an der Grenze des Waldes eine unangenehme Erfahrung gewesen sein dürfte, werden die Helden nun mit einem weiteren grässlichen Anblick konfrontiert. Zwischen den dichten Bäumen verborgen, längst schon von Tieren angefressen und im Verwesungsprozess befindlich, liegen die Überreste der letzten zur Mine ausgesandten Karawane. Erst nach uns nach gibt der Nebel den Blick auf die einzelnen Körper frei, jeder von ihnen unnatürlich verrenkt und bar ihrer Köpfe. Wenig Würde blieb den sieben stummen Zeugen der rasenden Wut. Falls explizit danach gefragt werden sollte, ist das Fehlen sämtlicher metallischer Objekte zu bemerken, die von der Bestie in ihren Hort (S 17) getragen wurden. Auch an dieser Stelle ist es möglich, wie bei S 3 beschrieben die Geister der Gefallenen zu beschwören.

S 10: Donnerndes Wasser

Stieg das Gelände bislang steil aber stetig an, treffen die Helden nun erneut auf eine Klippe, die diesmal sogar 20 Schritt in die Höhe ragt. Zahlreiche Löcher durchziehen das poröse Gestein und führen zu einer starken Unregelmäßigkeit. Vielen Gewächsen ist es gelungen, an der rauen Wand zu gedeihen, sogar einige kleine Bäume wachsen aus dem Gestein heraus. Die beste Gelegenheit, sie zu überwinden, findet sich direkt am Artanus, dessen Lauf auch hier eine Schneise zurückgelassen hat. Isdoros Schergen teilten diese Ansicht und erbauten einen einfachen Lastenaufzug, der Mensch und

Material ohne Gefahr des Absturzes transportieren konnte. Auch vor diesem machte das Wüten der Han'kro jedoch keinen Halt, so dass nur noch zertrümmerte Holzbalken von der Konstruktion zeugen. Selbst überwand sie den Höhenunterschied am Rande des Waldes, wo die Klippe in die Berge übergeht.

Trotz der günstigen Stelle stellt sich eine Kletterpartie als schwierig heraus, da der Höhenunterschied zwar lediglich neun Schritt beträgt, aber das Gestein dank des direkt daneben donnernden Wasserfalls überaus feucht ist. Zudem behindert der Nebel aus Myriaden kleiner Wassertröpfchen die Sicht und durchnässt rasch jedes verwendete Seil. Lassen sich die Helden nicht davon abschrecken, müssen sie auch hier eine *Klettern*-Probe +12 ablegen, deren Erschwernis sich auch hier bei Verwendung eines Seils auf +3 reduziert. Als wäre dies noch nicht schwierig genug, wird der erste wagemutige Charakter zudem von dem Bewohner der Klippe überrascht.

Schon ist die Hälfte der Strecke zurückgelegt, der Rand der Klippe nur noch wenige Schritt entfernt, als unvermutet mehrere lange haarige Beine aus einem der Löcher zur Linken auftauchen. Mit sicherlich acht Spann in der Breite klettert eine beängstigend große Baumspinne aus den Schatten hervor, ohne Schwierigkeiten, sich an der steilen Wand zu bewegen. Ihr Körper ist von dunkelbraunem Fell bedeckt, den Rücken ziert ein feuerrotes Kreuz. Die kräftigen Beißzangen schnappen in Richtung des Störenfriedes und eine durchsichtige, nichts Gutes verheißende Flüssigkeit tropft von ihnen herab.

Die Kreatur sah sich gezwungen, die kleinen Höhlen als neue Wohnstatt zu wählen, nachdem die keinerlei Konkurrenz duldende Han'kro ihre Artgenossen tötete. In der Gruppe sieht sie eine weitere Bedrohung und zögert daher nicht, zum Angriff überzugehen. Viele Möglichkeiten bleiben dem Unglücklichen nicht. Lässt er sich fallen, erleidet er den Schaden eines Sturzes aus fünf Schritt Höhe (5W6–5 SP; siehe **WdS 144**). Eilt er nach oben, muss er jede Kampfrunde eine *Klettern*-Probe mit den genannten Erschwernissen ablegen und kann sich pro TaP* einen Spann fortbewegen, bis er die übrigen vier Schritt überwunden hat. Dabei muss er nach jeder gelungenen Attacke der Spinne eine *Klettern*-Probe erschwert um die erlittenen Schadenspunkte ablegen, um nicht den Halt zu verlieren. Entscheidet er sich zum Kampf, gelten nicht nur die gleichen Bedingungen, auch hat er voraussichtlich einen Malus von sechs Punkten auf seine Kampfwerte hinzunehmen (entweder aufgrund von Abzügen für den Kampf mit der falschen Hand, wenn es sich bei ihm um einen Rechtshänder handelt oder durch die Verrenkungen die man aufgrund der von links kommenden Kreatur bei einem Kampf mit der rechten Hand machen müsste; Linkshänder erleiden keine Erschwernisse). Er sollte also hoffen, Hilfe von seinen Kameraden zu erhalten. Die Werte der Spinne finden sich in **Anhang 2**.

S II: Verborgen im Sumpf

War der zugewucherte Pfad bislang schwer zu verfolgen, verschwindet er schließlich

gänzlich, als sich das Gelände abflacht und unvermittelt in eine Senke übergeht. Getränkt von abfließendem Wasser des Artanus hat sich ein mehrere Rechtmeilen umfassender Sumpf gebildet, der vom Ufer des Flusses bis zu den Abhängen der Berge reicht. Hüfthoch steht das brackige Nass, nur an wenigen Stellen erheben sich mehr oder minder trockene Stellen aus dem Morast. Dennoch ragen weiterhin zahlreiche Bäume aus dem Untergrund empor, tief hängende Weiden, deren Blätter immer wieder über die Gesichter der Helden streifen. Noch dichter Nebel beschränkt die Sichtweite auf wenige Schritt und lässt kaum erahnen, wo sich trügerische Stellen im Boden befinden. Der faulige Geruch tut sein übriges, die Durchquerung wenig einladend erscheinen zu lassen.

Glücklicherweise führt ein Knüppeldamm durch den Sumpf, auch wenn die Witterung ihm bereits stark zugesetzt hat. Dieser liegt jedoch nur dann vor den Helden, wenn sie auf dem

Pfad hierhergekommen sind, der an dieser Stelle in den Holzweg übergeht. Ist dies nicht der Fall, müssen sie sich durch den Morast kämpfen und es ist an den naturkundigen Charakteren, die Gruppe sicher zum anderen Ende der Senke zu führen. Ohne einen solchen läuft sie Gefahr, in eines der zahlreichen Sumpflöcher zu geraten.

Lassen Sie den Spieler des zuvorderst gehenden Helden für jedes Feld, das abseits des Dammes durchquert wird, drei Proben auf *Wildnisleben* werfen. Für jede nicht mit mindestens 4 TaP* gelungene Probe gerät dieser in eine Vertiefung und muss eine einfache *Schwimmen*-Probe bestehen, um zurück an die Oberfläche zu gelangen.

Misslingt sie, muss er sie wiederholen und erleidet 1W3 SP(A), von dem unangenehmen Gefühl ganz abgesehen, über und über mit Schlamm bedeckt zu sein. Gerade Charaktere mit den Nachteilen *Eitelkeit* und *Krankhafte Reinlichkeit* dürften sich darüber wenig erfreut zeigen.

Doch das Finden eines sicheren Weges stellt nicht die einzige Herausforderung dar. In dem unwirtlichen Sumpf von der Herrin des Waldes unbehelligt, hat ein Reißlurch die Senke zu seinem Jagdgebiet erkoren. Vorbeiziehende Helden bieten eine vortreffliche Abwechslung seines Speiseplans, jedoch ist die Kreatur nicht gewillt, ein allzu großes Risiko einzugehen. Der Lurch wird daher stets den hintersten oder am weitesten von seinen Kameraden entfernt stehenden Helden angreifen, vorzugsweise, wenn die Gruppe gerade mit einem Sumpfloch zu kämpfen hat. Da das vier Schritt lange Echsenwesen dank seiner bräun-



lichen Schuppen mit der Umgebung verschmilzt und sich vornehmlich unter Wasser bewegt, ist es daher nur äußerst schwer auszumachen. Gelingt dem Opfer keine *Sinnenschärfe*-Probe +6, gilt es als überrascht (Attacke des Angreifers um 5 Punkte erleichtert, Parade nur nach gelungener *Intuitions*-Probe möglich, siehe **WdS 78**). Die Werte des Reißlurches finden sich in **Anhang 2**.

Sollten die Charaktere nach der Durchquerung des Sumpfes auf eine Reinigung ihrer Kleidung und ihrer Körper verzichten, bleibt ein penetranter Gestank an ihnen haften, von dem schnell verkrustenden Dreck ganz abgesehen. Sollten sie unter diesen Umständen gesellschaftlich interagieren, sind alle ihre Proben um drei Punkte sowie ihren Wert in *Eitelkeit* und *Krankhafte Reinlichkeit* erschwert. Besonders bei Verhandlungen mit den Rebellen dürfte dieser Faktor ins Gewicht fallen.

S 12: Die Falle der Han'Kro

Zweifelten die Helden bislang an Hinterhältigkeit und Schläue der Herrin des Waldes, werden sie nun eines besseren belehrt. Vor ihnen tut sich eine vier Schritt tiefe Grube natürlichen Ursprungs auf, dank des häufigen Regens vier Spann hoch mit Wasser vollgelaufen. Diesen Ort wählte die Han'kro aus, um den verschanzten Rebellen eine Falle zu stellen. Nachdem es ihr gelang, einen ihrer Späher ausfindig zu machen, verzichtete sie darauf, ihn wie die anderen Eindringlinge direkt zu töten. Stattdessen brach sie ihm die Beine und warf ihn in die Senke, auf dass seine Kameraden nach ihm suchen würden. In der unmittelbaren Umgebung platzierte sie zwei Ghorlas, die angreifen sollten, sobald die zur Rettung eilenden Menschen einen von ihnen herab gelassen hätten. Der Plan der Bestie ging jedoch nicht auf, denn sie rechnete nicht mit der Furcht ihrer Gegner. Anstatt den vermissten Kundschafter aufzuspüren, gaben sie ihn auf und wagten es nicht, auch nur einen Schritt aus der Mine heraus zu treten.

Ob der Lockvogel beim Eintreffen der Helden noch am Leben oder bereits verendet ist, hängt von ihrem bisherigen Reisetempo ab. Der Unglückliche wurde fünf Tage nach dem Eintreffen der Rebellen – also drei Tage nach dem Aufbruch der Helden in Daranel – in das Loch hinab geworfen und überlebt dort drei Tage lang, bevor er seinen Verletzungen erliegt und nur noch ein verwesender Kopf aus dem brackigen Nass empor ragt. Gelangt die Gruppe rechtzeitig an den Ort des Geschehens, vermögen sie ihn aus der Grube zu befreien und verfügen damit über eine deutlich bessere Verhandlungsgrundlage beim Aufeinandertreffen mit seinen Kameraden. Doch selbst wenn er bereits verstorben sein sollte, stellt seine im Stil stark von jener der Karawanenmitglieder abweichende Kleidung für Helden mit mindestens 7 TaP* bei einer *Sagen/Legenden*-Probe einen Hinweis darauf dar, dass die Charaktere nicht die einzigen intelligenten Wesen in der Schlucht zu sein scheinen.

Sollte der Versuch unternommen werden, den Leidenden zu retten oder alternativ die Leiche zu untersuchen, laufen die Helden Gefahr, von den Dienern der Han'kro in Form von vier Ghorlas überrascht zu werden. Da diese nicht permanent anwesend sind, erscheinen sie lediglich in der Hälfte aller Fälle und lassen sich selbst dann bereits im Vorfeld mit einer *Sinnenschärfe*-Probe entdecken, solange dabei mindestens 7 TaP* übrig bleiben und die Umgebung explizit beobachtet wird. Sollten sich Charaktere während einer Attacke am Rande der Grube aufhalten, werden die Gegner versuchen, sie niederzuwerfen und damit nach unten zu stoßen. Zwar wird der Sturzschaden aufgrund des Wassers halbiert (2W6–2 SP), jedoch scheidet der entsprechende Held vorerst aus dem Kampf aus. Versucht er wieder hinauf zu gelangen, vermag er dies unter den bei S 10 aufgeführten Bedingungen zu tun. Die Werte der Ghorlas finden sich in **Anhang 2**.

S 13: Die Falle der Rebellen

In den ersten Tagen nach ihrer Auseinandersetzung mit der Han'kro waren auch die Rebellen nicht untätig. Da sie einen weiteren offenen Kampf scheuten, versuchten sie sich an der Errichtung einer Fallgrube. Das fünf Schritt tiefe Loch misst lediglich zwei Schritt im Durchmesser, so dass die Bestie große Schwierigkeiten gehabt hätte, wieder aus ihr zu entkommen. Um keine Risiko einzugehen, rammten die Erbauer zudem mehrere angespitzte Holzpfähle in den Boden, die zusätzlich

zum normalen Fallschaden (5W6–5 SP) 4W6 TP anrichten. Bedeckt ist die Falle mit einem einfachen Leinentuch, über das jedoch zahlreiche Blätter und kleine Äste gelegt wurden. Um die Falle zu entdecken, bevor es zu spät ist, muss eine *Sinnenschärfe*-Probe mit mindestens 7 TaP* gelingen. Dabei darf das Talent *Fallenstellen* als Hilfstalent verwendet, die Hälfte der übrig behaltenen TaP* also als Probenerleichterung angerechnet werden (siehe **WdS 15**). Die Tatsache, dass die Bestie bislang nicht Opfer der Konstruktion wurde, ist weniger ihrer Intelligenz, sondern vielmehr ihrer bloßen Abwesenheit in diesem Teil der Schlucht geschuldet.

S 14: Die Mine

Am Ende des Pfades findet sich schließlich das gesuchte Bergwerk. Was die Helden dort erwartet, ist im Kapitel **Die Mine** nachzulesen.

S 15: Das Aquädukt

Folgt die Gruppe nicht dem Pfad oder hat sich gar verlaufen, vermag sie in diesem Feld auf eine weitere von der Han'kro zerstörte Holzkonstruktion stoßen. Dabei handelt es sich um ein krude zusammengezimmertes Aquädukt, das vom Artanus zu dem Felsen führt, in dem sich die Mine befindet. Das darüber transportierte Wasser diente nicht nur der einfacheren Versorgung der Arbeiter, sondern wurde zudem zum Auswaschen des Erzes benötigt. Es genügt eine einfach gelungene *Baukunst*-Probe, um den Zweck dieser Anlage zu bestimmen, bedeutender ist jedoch ihre unbeabsichtigte Funktion als Wegweiser zur Mine. Folgen die Helden den Trümmern, gelangen sie zu einem knapp zwei Spann messenden Loch, das in die dunklen Tiefen des Gesteins hineinführt. Einem weniger als 40 Okul wiegenden Helden ist es möglich, den schmalen Schacht zu durchqueren und in die Kaverne **M 11** zu gelangen.

S 16: Die Höhle des Löwen

Diesen Ort sollten die Helden eigentlich nicht erreichen, ohne die Mine zu passieren und so lange mit den Rebellen beschäftigt zu sein, bis die Han'kro selbst attackiert. Geschieht es dennoch, beispielsweise im Rahmen einer gezielten Jagd, können sie die Kreatur in ihrem eigenen Lager überraschen. Stellen sie sich geschickt an, ist das Überraschungsmoment auf ihrer Seite, was ihnen einen entscheidenden Vorteil verschaffen kann. Bedenken Sie dabei, dass die Han'kro zwar äußert gerissen ist, es sich bei ihr jedoch immer noch um ein Tier handelt, die Helden können sie also durchaus überlisten oder in eine Falle locken.

Ungefährlich ist ein solches Unterfangen nicht, umgibt sich das Monstrum doch stets mit vier Ghorlas, mit denen sie tagsüber auch auf die Jagd geht. Trifft die Gruppe also bei Sonnenschein ein, findet sie eine leere Lichtung vor, die von den Knochen gerissener Tiere übersät ist. An dessen Rand allerdings lässt sich bei genauerer Suche eine kleine Höhle entdecken, in dem der Hort der Kreatur verborgen liegt. Große Reichtümer hat sie nicht angesammelt, allein schon aufgrund des Mangels entsprechend wertvoller Objekte in der Schlucht, jedoch finden sich zahlreiche Waffen und Rüstungsteile von insgesamt elf getöteten Minenwächtern und Karawanenbegleitern. Erreichen die Helden den Ort in der Nacht oder legen sich auf die Lauer und werden entdeckt (*Sinnenschärfe*-Probe auf 10/16/16 mit TaW 10), wird die Bestie ohne zu zögern attackieren und auch

fliehende Charaktere so lange verfolgen, wie es ihr möglich ist. Befinden die Helden sich dabei in Begleitung von Tieren, sollten sie besondere Vorsicht walten lassen, denn die Han'kro wird versuchen, diese unter ihre Herrschaft zu zwingen. Die dazugehörigen regeltechnischen Details finden sich ebenso wie die Werte der Kreaturen in **Anhang 2**.

S 17: Die Quelle des Artanus

Ist die Mine nicht aufzufinden oder folgen die Helden stur dem Verlauf des Flusses, gelangen sie an die Quelle des Artanus. Da er an diesem Punkt bereits eine unterirdische Strecke von vielen Meilen zurückgelegt hat, führt er schon hier viel Wasser und stürzt nicht minder rasant als in der übrigen Schlucht der Ebene entgegen. Um hierher zu gelangen, ist eine kleine Kletterpartie von etwa einer Spielrunde von Nöten, da der Strom 20 Schritt über dem Waldboden das Gestein verlässt. Für die Krisra stellt dieser Ort den einfachsten Zugang zum kalten Nass dar, so dass ein Aufenthalt die Gefahr birgt, sich mit einigen von ihnen konfrontiert zu sehen. Pro angefangener halben Stunde, in der sich die Charaktere hier aufhalten, muss ein W20 geworfen werden. Bei einer 16–20 sind 1W6 der geflügelten Echsen anwesend, die Hälfte von ihnen bewaffnet und gerüstet. Die Werte der Krisra finden sich in **Anhang 2**.

S 18: Blutdurst

Unweit der Klippe trifft die Gruppe auf einen weiteren grausig entstellten Körper. Auch wenn Nebel und Unterholz die Sicht behindern, ist das inzwischen braun verkrustete Blut an den Bäumen nicht zu übersehen. Von dem Horn der Bestie durchbohrt liegt die Leiche eines Menschen im dichten Gebüsch, noch jung an Jahren und das Gesicht von dem Entsetzen verzerrt, das seine letzten Augenblicke bestimmte. Bevor zu den sterblichen Überresten vorgedrungen werden kann, sehen sich die Helden allerdings mit einem gar unangenehmen Übel konfrontiert.

Wie schon bei den zuvor aufgefundenen Leichen ist auch hier ein deutlich vernehmbares Summen zu hören, von einer Wolke aus Insekten ausgehend, die über dem toten Körper schwebt. Bei ihnen handelt es sich jedoch nicht um einfache Schmeißfliegen, sondern um tödliche Blutbohrer. Gleich 20 der gefürchteten Kreaturen laben sich an dem Körper, mit ihren rötlich schimmernden Flügeln einen wahrhaft garstigen Anblick bietend. Sind sie auch nur einen knappen Finger lang, stellen sie doch eine beträchtliche Gefahr für jeden angeschlagenen Wanderer dar. In ihrer Gier nach Blut schrecken sie nicht davor zurück, unter Rüstungsteile zu krabbeln und sogar Verbände zu zerbeißen. Opfer ihrer Gier wird der am schwersten verwundete Charakter, auf den sich die Biester stürzen, sobald er auf sieben Schritt an sie heran getreten ist. Nur wenn die Gruppe noch vollkommen unverletzt geblieben ist oder zumindest keinerlei Schnittwunden erlitten hat, wird sie nicht von ihnen behelligt. Vermag ein magisch begabter Charakter auf den Dienst *Kontrolle über Wesen* zurückzugreifen, bietet sich dessen Einsatz natürlich an, um sich die Blutbohrer vom Leib zu halten. Deren Werte finden sich in **Anhang 2**.

Wird die Leiche untersucht, lassen sich auf profanem Wege nur wenige Informationen gewinnen. Seine Waffe in den Hort der Han'kro verschleppt, trägt der Mann lediglich einfache Kleidung, die sich erst bei genauerer Untersuchung als Brigantine herausstellt. Bei dem Verstorbenen handelt es sich um einen

der Rebellen, der den törichten Versuch unternahm, der Herrin des Waldes zu entkommen. Findet sich ein entsprechend befähigter Magiekundiger in der Gruppe, vermag er den Geist des erfolglosen Kämpfers herbeizurufen und zu befragen. Er erteilt gerne Auskunft über seine Waffenbrüder und ihr Vorhaben, ebenso über die Bestie, die ihn niederstreckte, solange die Helden nur versprechen, seinen Körper außerhalb des verfluchten Waldes beizusetzen.

S 19: Prachtige Beute

Nicht nur gefährliche Raubtiere bevölkern die Nebelschlucht, auch ihre Beute ist in großer Zahl vertreten. Ein besonders prächtiges Exemplar findet sich auf einer kleinen Lichtung, die sich vor den Helden auftut. Mit einem mächtigen Geweih gesegnet und von beinahe neun Spann Schulterhöhe sehen sie sich einem majestätischem Kronenhirsch gegenüber. Das Haupt gesenkt und mit dem Rücken zur Gruppe steht er vor einem Busch, deren Geäst mit zahlreichen blauen Früchten behangen ist. Obwohl das Tier mit der Nahrungsaufnahme beschäftigt ist, schaut es alle paar Augenblicke aufmerksam um sich, weiß es doch um seine zahlreichen Feinde. Wollen sich die Charaktere näher als 20 Schritt heran bewegen, sind daher 7 TaP* in *Schleichen* und *Sich Verstecken* nötig, bei 10 Schritt verdoppelt sich die Anforderung. Besonders jagdfreudige Helden dürften es schwer haben, einer solchen Trophäe zu widerstehen, auch schadet es sicher nicht, die Vorräte mit frischem Fleisch aufzustocken.

Sollte die Aufmerksamkeit auf den Busch gelenkt werden, erscheinen die apfelähnlichen, bläulich schimmernden Früchte überaus appetitlich und verraten auf den ersten Blick nichts von ihrer tödlichen Wirkung. Erst eine mit 2 TaP* gelungene *Pflanzenkunde*-Probe offenbart den seltenen Merraych-Strauch, deren Früchte zwar überaus köstlich schmecken, jedoch 5W20 SP anrichten, wenn drei Tage vor oder nach dem Verzehr Alkohol konsumiert worden ist. Versuchen Sie, den Busch nicht allzu detailliert zu beschreiben, um in der *Pflanzenkunde* unbewanderte Charaktere nicht misstrauisch zu stimmen. Er sollte eher als Beiwerk zum Hirsch erscheinen.

S 20: Der Kaktus der Weisen

Die Berge von Xarxaron sind berühmt für ihre außergewöhnliche Flora, doch ein Gewächs ist von solch ungewohntem Anblick, dass es selbst hier aus dem dichten Grün heraus sticht. An einem besonders steilen Abhang, der einen guten Blick über die Schlucht erlauben würde, wäre da nicht das dichte Blätterdach, erhebt sich ein seltsam anmutender Kaktus aus dem Unterholz. Aus einer faustgroßen Knolle sprießen mehrere Auswüchse, die sich an ihrem Ende aufspalten und ihr rosafarbenes Inneres präsentieren. Außerhalb von Xaraxaron praktisch unbekannt und selbst im Horasiat geheim gehalten, benötigt ein Held 13 TaP* in *Pflanzenkunde*, um zu erkennen, worum es sich hierbei handelt.

Der seltene Phrenophorenkaktus wird auch als Kaktus der Weisen bezeichnet, und das nicht ohne Grund. Gelingt es, das eklig schmeckende Fleisch herunterzuwürgen, die daraus resultierenden 2W6 SP (A) zu überstehen und eine erfolgreiche Konstitutionsprobe abzulegen, um nicht für 1W6 SR von Bewusstlosigkeit übermannt zu werden, gewinnt der entsprechende Held jeweils 1W6 Punkte auf KL und IN, die sich um einen Punkt pro Stunde abbauen. Während der Wirkungsdu-

er sind also besonders tiefe Einblicke in das Wesen der Welt möglich, was den Kaktus bei der magokratischen Oberschicht überaus beliebt macht.

S 21: Die Siedlung der Krisra

An den steilen Abhängen der Berge gelegen, unerreichbar für jede flugunfähige Kreatur, findet sich die Siedlung der hier ansässigen Krisra. Mit einfachsten Mitteln haben sie die zahlreichen natürlichen Höhlen zu kärglichen Behausungen ausgebaut und

mit Plattformen aus Holz erweitert. Begibt sich ein Held in die Nähe dieses Ortes, muss er tagsüber mindestens 10 und nachts immerhin 4 TaP* in einer *Sich Verstecken*-Probe übrig behalten, um nicht entdeckt und attackiert zu werden. Versucht er gar, in die Siedlung selbst einzudringen, hat er ohne wahrlich gute Argumente oder große Überlegenheit einen Angriff der gesamten Sippe zu erwarten. Tagsüber halten sich etwa 25 Personen hier auf, nach dem Verschwinden der Sonne alle 50 Bewohner. Die Werte der Krisra finden sich in **Anhang 2**.

Die Mine

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Ende des Pfades ist erreicht und das dichte Unterholz weicht einer freigerodeten Fläche, die sicher 20 Schritt im Durchmesser misst. Aus dem festgestampften Erdboden sprießen längst wieder Pflanzen, da niemand mehr den Wald davon abhält, den Platz zurückzuerobern. An seinem Ende erhebt sich ein massiger Felsen gen Himmel, überragt selbst die höchsten Bäume und ist so finster wie die Berge, von denen die Schlucht umschlossen wird. Dennoch ist deutlich ein dunkel klaffendes Loch zu erkennen, das hinab in die Tiefe zu führen scheint.

Deutliche Kampfspuren übersähen den Platz, vertrocknetes Blut bedeckt den Boden und zahlreiche Holzpfähle ragen aus dem Untergrund heraus, offenbar gegen Angreifer von außen gerichtet. Die Überreste eines schwer beschädigten Geschützes thronen auf einem Plateau drei Schritt über dem Eingang, mehrere Gräber lassen auf ein verlustreiches Gefecht schließen.

sich, ihre militärische Macht zu festigen und damit dem Aufstand zur Blüte zu verhelfen.

Zu ihrem Unglück war die Schlucht bei ihrem Eintreffen bereits zum Territorium eines Monstrums erkoren worden, das sich über ihr Eindringen wenig erfreut zeigte. Die Han'kro fiel vor den Toren der Mine über die tapferen Kämpfer her, doch im Gegensatz zu den schlecht bezahlten Minenwächtern erwiesen sie sich als überlegene Kontrahenten. Nach einem kurzen Gefecht sah sich die Bestie zum Rückzug gezwungen und hält sich seitdem die meiste Zeit über in der Nähe ihres Hortes auf, bis ihre Wunden verheilt sind. Der dafür zu entrichtende Blutzoll war hoch, zahlreiche Rebellen wurden verwundet oder getötet. An eine rasche Flucht war nicht zu denken, auch verschwanden alle ausgesandten Späher spurlos.

Das Auftreten der Bande

Kommt es zu einem Gespräch zwischen den beiden Gruppen, sollten sich kampferprobte Helden zunächst über den Sieg der Rebellen wundern. 7 TaP* bei einer *Menschenkenntnis*- oder *Kriegskunst*-Probe offenbaren zwar eine große Entschlossenheit, jedoch ebenso einen Mangel an Erfahrung. Viele der Aufständischen haben niemals eine militärische Ausbildung erfahren, die über eine rudimentäre Unterweisung hinaus geht. Verwunderlich ist dieser Mangel an Kriegern keineswegs, sind es doch gerade die Soldaten Xarxarons, denen die besondere Aufmerksamkeit des Magokraten zu Teil wird. Aus den Reihen des Heeres findet daher kaum jemand zum Widerstand.

Die Erscheinung der Aufständischen ist eher jene einer heruntergekommenen Truppe von Strauchdieben. Die verhüllenden Brigantinen verbergen ihre Kampfkraft ebenso wie die nur für das geschulte Auge erkennbaren Schwertstäbe. Tage der Nahrungsrationierung haben zudem ihre Kräfte sichtlich schwinden lassen, viele tragen noch Verbände, die leidlich im Gefecht davon getragene Wunden bedecken. Purer Optimismus und die Furcht vor der Bestie sind das einzige, das ihren Schwertarm noch zu stählen vermag.

Ein strahlender Anführer

Ein zweiter Blick offenbart jedoch schnell die Ursache für den Triumph, denn angeführt wird die kleine Truppe von einem hünenhaften Leonir, der keinen Gegner fürchtet und kaum einen zu fürchten braucht. Khorrocharokh ist dank einer Größe von weit über zwei Schritt und seinem überaus muskulösen Körperbau eine beeindruckende Gestalt. Auch die betont

Die Rebellen

Wagen sich die Helden in die Mine vor, müssen sie als erstes feststellen, nicht die einzigen intelligenten Wesen an diesem Ort zu sein. Sobald sie sich dem Eingang auch nur nähern, wird ihnen mit harschen Worten Einhalt geboten. Acht Rebellen haben sich hier verschanzt, die letzten Überbleibsel einer Gruppe von Widerstandskämpfern gegen die magokratische Herrschaft in Xarxaron. Diese sieht eine beinahe vollständige Entrechtung des einfachen Volkes vor, dessen Schicksal noch mehr als im übrigen Imperium vom Gutdünken der magisch Begabten abhängig ist. Von der Oberschicht als Hinwendung zur traditionellen Ordnung gefeiert, empfinden viele Untertanen die dafür verantwortliche Rückkehr zum System des Ersten Imperiums als Unterdrückung.

Einige Unzufriedene haben sich daher in Xar Tomyras gesammelt, um dem Treiben der Optimaten ein Ende zu bereiten. Die Erfolglosigkeit des Vorhabens verwundert nicht, gerade in einem militärisch gefestigten Horasiat wie Xarxaron. Als die Rebellen dank eines entlaufenen Sklaven von der Existenz einer Optrilithmine erfuhren, die sich den Augen ihrer Feinde entzog, entsandten sie rasch einen kleinen Trupp in die entlegene Schlucht. Mit Hilfe des wertvollen Gesteins erhofften sie

unauffällige Ausrüstung vermag nicht über seinen Status als Krieger hinwegzutäuschen, sprechen doch alleine sein entschlossener Blick und das kämpferische Funkeln in seinen Augen, das dem Volk der Löwenhäuptigen zu eigen ist, von einem unbeugsamen Geist.

Als einer der wenigen männlichen Leonir mit geringer magischer Begabung stellt er einen mächtigen Gegner dar, selbst für ein Ungetüm wie die Han'kro. Von dem Drang nach der Freiheit seiner Brüder in den Steppen erfüllt und als ehemaliger Leibwächter eines Optimaten, den er ob seiner grausigen Taten erschlug, ist er für seine Gefährten der Idealtypus des Widerstandskämpfers. Sie folgen ihm loyal und beugen sich seinem Urteil, was Verhandlungen mit den Aufständischen auf seine Person fixiert.

Verhandlungen mit den Aufständischen

Wie sich die Rebellen den Helden gegenüber verhalten, hängt maßgeblich von deren Auftreten ab. Offenbaren sie sich als Handlanger des bisherigen Minenbesitzers, die um jeden Preis ihren Auftrag zu erfüllen gedenken, geben sie sich feindlich und konfrontativ. Gleiches gilt, wenn die Charaktere sämtliches vorhandenes Optrilith für sich fordern. Zeigen sie dagegen Verständnis für den Widerstand und erklären sich bereit, Isdoros zu verraten, werden sie mit offenen Armen empfangen. In diesem Fall legen die Aufständischen ihre Hoffnung in die Mithilfe der Gruppe, sie bei ihrem Ausbruchversuch zu unterstützen.

Für die Verhandlung mit den Aufständischen ist es natürlich hilfreich, wenn es gelungen sein sollte, den verwundeten Späher aus der Falle der Bestie (S 12) zu befreien und zu seinen Kameraden zurückzubringen. Ebenso stellt die Stärke der Helden einen bestimmenden Faktor dar. Handelt es sich bei ihnen um offensichtlich überlegene Gegner, zeigen sich die Rebellen viel eher bereit, auf ihre Ansprüche zu verzichten, als wenn sie sich einer Ansammlung angeschlagener Glücksritter gegenüber sehen.

Bemühen sich die Helden um ihre Unterstützung, können sie möglicherweise einige der Aufständischen dazu bringen, sie zu begleiten. Pro 7 voller TaP* bei einer *Überzeugen-* oder *Überreden-*Probe, solange bei der zweiten die Spezialisierung Aufwiegen vorhanden ist, entscheidet sich einer von ihnen, sich der Gruppe anzuschließen. Die Werte der Rebellen finden sich in **Anhang 2**.

Hinab in die Tiefe

Erinnern sich die Helden ihrer ursprünglichen Aufgabe, werden sie in die Mine vordringen wollen, um den Vorsteher zu finden oder zumindest seinen Siegelring zu erbeuten. Bei dem Netz aus Gängen handelte es sich ursprünglich um ein natürliches Höhlensystem, das beim Abbau des Optriliths stetig erweitert wurde. Stellte dieser Umstand zunächst eine Erleichterung für die Arbeit der zahlreichen Sklaven dar, wurde er ihnen später zum Fluch. Im Gegensatz zu den in Bergwerken üblichen Schächten behinderten die hohen und breiten Gänge die Han'kro nicht bei ihrem Vorankommen, so dass sie auch den letzten der Unglücklichen zur Strecke bringen konnte. Die Rebellen sind seit ihrer Ankunft nicht weiter als bis **M 9** vorgedrungen, da es ihnen unmöglich war, die dortige Spalte zu überqueren.

M 1: Der Vorplatz

Der Vorplatz der Mine gestaltet sich wie zu Beginn des Kapitels beschrieben. Bei dem schwer beschädigten Geschütz, das sich mit geeignetem Werkzeug von einem Kundigen durchaus reparieren ließe, handelt es sich um eine Manuballista.

M 2: Der Eingang

Der Eingang der Mine wird von zahlreichen improvisierten Verschanzungen dominiert. Da sich kein fähiger Handwerker unter den Rebellen befindet, vermochten diese lediglich eine niedrige Palisade zu errichten, die einer derartigen Bezeichnung kaum würdig ist. Um das Portal zu blockieren, schafften sie zudem einen großen Teil der Möbelstücke aus den Wohnräumen hierher, doch dem in der Kriegskunst Bewanderten wird schnell klar, welch geringen Nutzen für die Verteidigung dies mit sich bringt. Immerhin bieten sie ein wenig Deckung und dürften den mit Fernkampfwaffen bewehrten Aufständischen ein oder zwei zusätzliche Schüsse erlauben, bevor es zu einem Durchbruch der Gegner kommt. Die Natur der einzelnen Objekte, so sie für einfallsreiche Helden von Relevanz sein sollten, ist den jeweiligen Raumbeschreibungen zu entnehmen.

M 3: Das Lager der Aufständischen

Im ehemaligen Schlafrum der Wachen haben die Rebellen ihr Lager eingerichtet. Löchrige Decken dienen als nächtliche Liegestatt auf dem kalten Gestein, die selbst anspruchslosen Helden als hart und ungemütlich erscheint. Da den Minenwächtern keine Betten gegönnt wurden, müssen die Aufständischen nun ihr Schicksal teilen. Über einer einfachen Kochstelle brodet eine karge Suppe in einem verbeulten Eisenkessel, mehr an mit Resten versetztes Wasser denn an eine deftige Mahlzeit erinnernd. Auch wenn die anderen Räume als geeignetere Unterkünfte erscheinen, ist dies doch das einzige größere Gemäuer, das nicht über und über mit dem Blut der getöteten Minenbewohner besudelt ist.

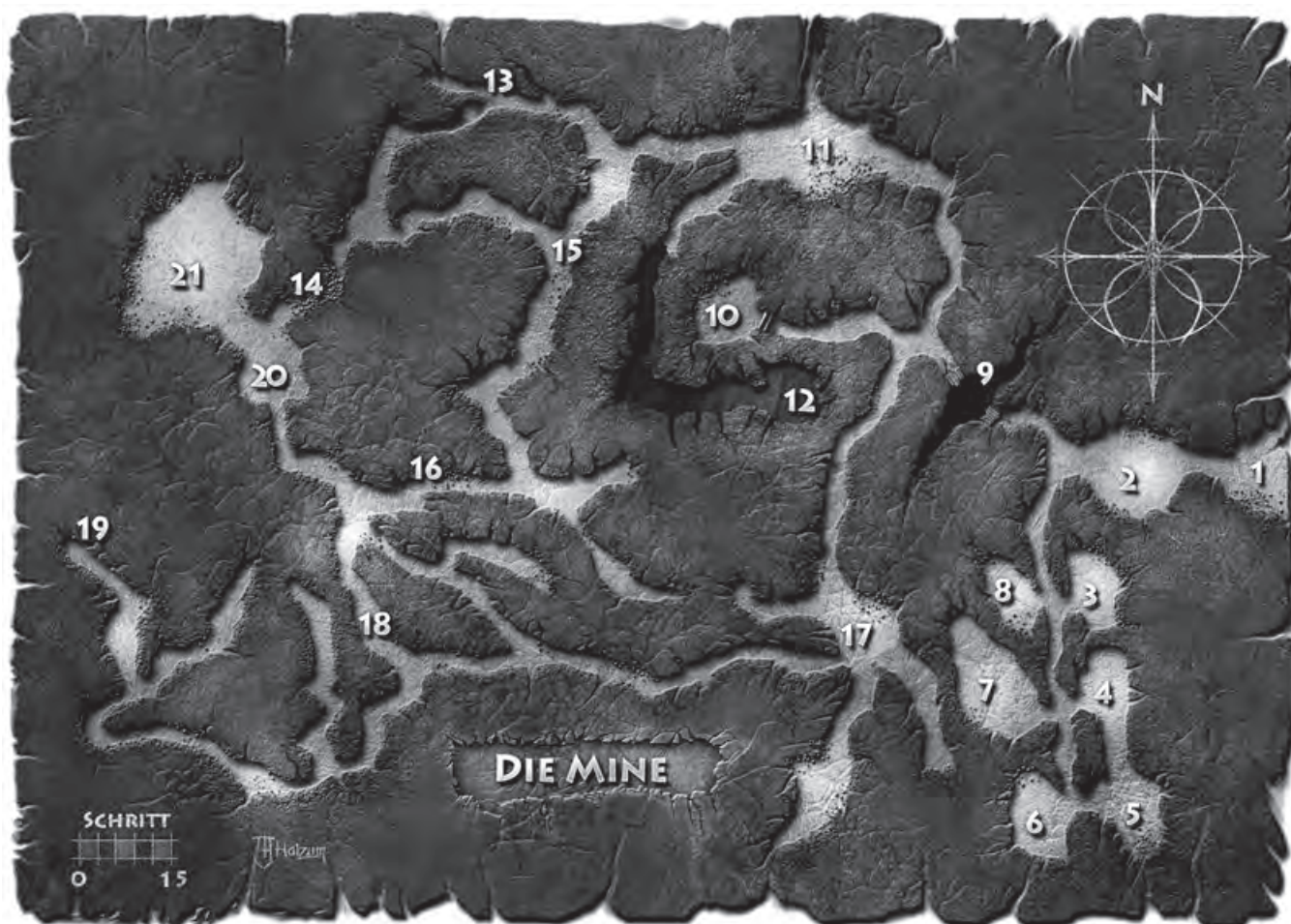
M 4: Der Speisesaal

Eine hohe Decke überspannt diesen Raum, der bis vor kurzem als Speisesaal diente. Mehrere lange Holztafeln nehmen das Gewölbe ein, vor ihnen wacklige Bänke, die der gemütlichen Einnahme einer Mahlzeit sicher nicht zuträglich waren. Den größten Teil der Ausstattung schafften die Aufständischen bereits in den Eingangsbereich, doch die Maße des Raumes lassen auf etwa 30 gleichzeitig speisende Personen schließen. Einige von ihnen wurden offensichtlich vom Angriff der Bestie überrascht, zahlreiche Blutspuren auf dem Boden zeugen von einer gewaltsamen Auseinandersetzung.

M 5: Die Küche

Die ehemalige Küche der Anlage bietet keinen schönen Anblick. Sämtliche Vorräte sind längst verschimmelt, ihre Überreste von einem weißen Pelz überzogen. Der massive Tisch in der Mitte des Raums war zu groß, um ihn ohne passendes Werkzeug hinaus bewegen zu können, so dass er weiterhin das Gemäuer dominiert. Auf ihm finden sich neben diversen Messern zahlreiche kleingehackte Gemüsestücke, Zeugen einer gerade zubereiteten Mahlzeit zum Zeitpunkt des Angriffs.

In der hintersten Ecke wurde eine Art große Holzkiste errichtet, die offenbar der Lagerung von Abfällen diente und einen widerwärtigen Anblick bietet. Aus Furcht vor der Bestie unter-



nahm der Koch den Versuch, sich im Inneren der Konstruktion zu verstecken. Zu seinem Pech stellte sich die einzige Öffnung jedoch als zu klein für den überaus fettleibigen Mann dar und so blieb er stecken, ohne sich von alleine befreien zu können. In panischer Angst gestorben, lässt sich immer noch eine Lache von Fäkalien unter den Überresten seines Körpers finden, ob vor oder nach seinem Tode ausgeschieden sei der eigenen Fantasie überlassen.

M 6: Das Quartier des Vorarbeiters

Während die übrigen Quartiere der Minenbewohner nicht gerade vor Luxus strotzen, ließ es sich der Vorsteher der Anlage nicht nehmen, seinen Aufenthalt unter Tage möglich angenehm zu gestalten. Neben dem einzigen Bett, das diesen Namen auch verdiente, befanden sich ein voluminöser Schrank mit diversen Kleidungsstücken, ein großer Badezuber sowie ein schwerer, mit Schnitzereien verzierter Tisch. Auch dieses Gewölbe wurde längst leer geräumt und selbst eine intensive Suche führt weder zum Fund des gesuchten Rings noch zu einem Hinweis auf den Verbleib des Minenleiters. Von seinen Wachen gedeckt gelang ihm die Flucht ins Innere des Höhlensystems, wo ihn schließlich sein Schicksal ereilte.

M 7: Das Quartier der Sklaven

Während die übrigen Bewohner der Mine lediglich von der Han'kro überrascht wurden, hatten die Sklaven von Anfang an keine Chance zu überleben. Um Fluchtversuche zu verhindern, wurden sie während ihrer Schlafphasen an die Wände gekettet, so blieb ihnen nicht einmal der Versuch einer Flucht.

Ihre Leichen liegen weiterhin im Raum verteilt, ebenso wie die sterblichen Überreste der übrigen Getöteten. Da sich die Rebellen nicht die Mühe machen wollten, sie alle zu begraben, schafften sie die Körper allesamt hierher, anstatt sie unter den freien Himmel zu tragen, um keine weiteren Tiere anzulocken. Ein schier unerträglicher Gestank geht daher von dem Gemäuer aus und es sind 7 TaP* bei einer *Selbstbeherrschungs*-Probe nötig, um den Raum zu untersuchen, ohne sich dabei zu übergeben. Finden lässt sich dabei nichts, da die Leichen aller wertvollen Gegenstände beraubt wurden.

M 8: Die Kammer der Wachen

Acht Wachleute sorgten dafür, die Sklaven ruhig zu halten und Fluchtversuche zu unterbinden. In dem Glauben daran, keine Feinde in der Wildnis fürchten zu müssen, sandte Isdoras lediglich schlecht bezahlte Söldner aus, um diese Aufgabe zu erledigen. Der Geiz sollte bestraft werden, hatten die unerfahrenen Kämpfer dem Wüten der Bestie doch nichts entgegenzusetzen. Viele ihrer Waffen, einfache Säbel und Peitschen zur Züchtigung der Arbeiter, hängen noch in ihren Halterungen an der Wand. Die Rebellen bedienten sich bislang nicht an der Auswahl, sind sie doch selbst besser ausgestattet, und auch die Helden dürften wenig Verwendung für das Arsenal haben. Die übrige Ausstattung, bestehend aus einigen Stühlen und einem Tisch, wurde in den Eingangsbereich getragen.

M 9: Die Spalte

Trotz ihres Ziels, das in den Tiefen der Mine vermutete Ophtholith zu bergen, vermochten die Rebellen bislang nicht, weiter

als bis zu diesem Punkt vorzustößen. Der Grund dafür ist ein Riss von gut acht Schritt Breite und 20 Schritt Tiefe, der sich mitten durch das Gestein zieht. Auch hier überspannte einst eine Holzbrücke die Spalte, doch wurde sie in diesem Fall nicht von der Han'Kro, sondern auf Geheiß des Minenleiters hin zerstört, der auf diesem Wege die Bestie abzuschütteln versuchte. Für das sechs Schritt große Monstrum stellte die Distanz jedoch keine Herausforderung dar und so vermochte ihr auch dieses Hindernis keinen Einhalt zu gebieten.

Anders gestaltete sich die Lage bei den Aufständischen. Wie so viele Abenteurer begingen auch sie den Fehler, ohne das essentielle Seil aufzubrechen, was ihnen die Überquerung der Kluft unmöglich machte. Inzwischen dürfte die Gruppe bereits in ausreichendem Maße Erfahrungen mit dieser Art von Problem gesammelt haben, allerdings ist das Risiko diesmal deutlich höher, da im Falle eines Scheiterns kein rettendes Wasser den Fall zu dämpfen vermag, sondern der beinahe sichere Tod zu erwarten ist. Entscheiden sich die Helden für eine Kletterpartie, ist die entsprechende *Klettern*-Probe aufgrund des trockenen Gesteins lediglich um 6 Punkte bzw. beim Einsatz eines Seils gar nicht erschwert.

Selbstverständlich besteht zudem die Möglichkeit, weniger geschickte Charaktere abzuseilen bzw. nach oben zu ziehen. Dafür ist eine *Körperkraft*-Probe notwendig, die im ersten Fall um einen Punkt pro 10 Okul über 80 Okul Gesamtgewicht des Abgeseilten erschwert ist, im zweiten Fall um einen Punkt pro 5 Okul über 80. Ist eine Probe nicht erfolgreich, darf sie beliebig oft wiederholt werden. Misslingt sie jedoch um mindestens sieben Punkte, wobei ein Patzer als drei zusätzliche Punkte zählt, kann lediglich eine um die doppelte Erschwernis modifizierte Probe einen Absturz verhindern, wobei die aktuelle Höhe mit Hilfe eines W20 zufällig bestimmt wird. Der Fallschaden wird ganz regulär bestimmt, er entspricht also einer Anzahl an W6 in Höhe der gefallen Tiefe in Schritt abzüglich eines Punkte pro gefallen Schritts, siehe **WdS 144**. Wirken mehrere Helden bei diesem Unterfangen zusammen, kann die Erschwernis frei auf diese verteilt werden. Ob es zu einem Erfolg oder Misserfolg kommt, bestimmt sich dann aus der addierten Anzahl der unter- bzw. überwurfelten Punkte.

M 10: Das Optrilithlager

Der sicherste Ort der ganzen Anlage ist der Lagerraum für das bereits abgebaute Optrilith. Damit auch nicht eine Unze des teuren Materials abhanden kommt, sei es durch die Hand von Sklaven oder auch jene der als wenig vertrauenswürdig eingestuften Bewacher, wurde eine schwere, mit Stahlstreben verstärkte Tür in den Eingang des Gemäuers eingelassen. Selbst die Han'kro vermochte sie nicht zu durchbrechen, wenn dieser Umstand auch vor allem der niedrigen Deckenhöhe geschuldet ist, die das Vordringen des Monstrums verhinderte.

Den einzigen Schlüssel für die Pforte trägt der Anführer der Wache, ein Vertrauter des Vorstehers, stets um den Hals. Dessen Leiche findet sich jedoch am anderen Ende der Mine (**M 19**) und damit zunächst außerhalb der Reichweite der Helden. Wollen sie bereits jetzt eindringen, müssen sie daher zu anderen Mitteln greifen. Das Schloss steht der Tür in nichts nach und eine Probe auf *Schlösser Knacken* ist um zehn Punkte erschwert. Versuchen sich die Charaktere an roher Gewalt, ist von einer Härte in Höhe von 12, einer Struktur in Höhe von 18 und insgesamt 50 Strukturpunkten auszugehen (siehe **WdS**

191). Einfacher gestaltet sich natürlich der Einsatz von Magie, gerade eine *Öffnende Hand* lässt das Hindernis mit Leichtigkeit überwinden. Auch ein Einsatz der Formel *Fluchtweg durch Stein* ist natürlich geeignet, um auf die andere Seite zu gelangen (siehe jeweils **MyMa 42**).

Gelingt es den Helden, in die Kammer einzudringen, finden sich zu ihrer Enttäuschung lediglich geringe Mengen des begehrten Guts. Der letzte Abtransport erfolgte kurz vor dem Angriff, seitdem konnte nicht allzu viel Optrilith abgebaut und in den Lagerraum gebracht werden. Doch auch das wenige Gestein weist bereits einen Wert von 150 Aural auf. Möchte ein Charakter diesen bestimmen, liegt er prinzipiell um 100 Aural darüber oder darunter, wobei jeder TaP* einer *Schätzen*-Probe die Diskrepanz um 10% verringert. Eine Anwendung der Formel *Preisahnung* (siehe **MyMa 59**) hilft natürlich ebenso weiter.

M 11: Der Waschraum

Da Optrilithkristalle nicht einfach von der Wand fallen, sondern erst mühsam vom restlichen Gestein getrennt werden müssen, befanden sich in dieser Kaverne mehrere Konstruktionen, die einen solchen Prozess ermöglichten. Zunächst war ein großer Mahlstein vorhanden, um die bereits zu Brocken zerstückelten Felsen weiter zu zerkleinern. Die sich dabei ergebenden Reste wurden in einem großen Becken gewaschen, um schließlich mit Hilfe von Sieben das wertvolle Mineral aus ihnen zu gewinnen. Um eine ausreichende Versorgung mit Wasser zu ermöglichen, wurden Teile des Artanus mit Hilfe eines Aquädukts (**S 15**) in diese Kammer umgeleitet und über ein Loch im Boden wieder abgeführt.

Die Han'kro zerstörte auch hier die gesamte Anlage, so dass es einer *Bergbau*-Probe mit 0, einer *Mechanik*-Probe mit 3 oder einer *Zimmermann*-Probe mit 7 TaP* bedarf, um ihren Zweck noch bestimmen zu können. Gelangt man zu dieser Erkenntnis, liegt einer Untersuchung des Raumes nach noch unverarbeiteten Gesteinsbrocken nahe. Tatsächlich finden sich in einer Ecke zahlreiche zu einem Haufen aufgestapelte Klumpen, die von Helden, denen eine einfache *Gesteinskunde*-Probe gelingt, als mit kleinen Optrilithkristallen durchsetzt erkannt werden können. Der Fund weist einen Wert von 50 Aural auf, jedoch wiegen die Stücke insgesamt 30 Stein und sind daher nur unter größerem Aufwand zu transportieren.

M 12: Funkeln im Wasser

Da die Han'kro zunächst die Mine verwüstete und erst anschließend das Aquädukt zerstörte, strömte das Wasser des Artanus eine Zeitlang in die Kaverne, ohne gezielt abgeleitet zu werden. Es suchte sich stattdessen die niedrigste Vertiefung und überflutete einen angrenzenden Schacht, der seitdem unter Wasser steht. Vermag man die ersten Meter noch zu waten, steigt der Wasserstand rasch, bis man schließlich nur noch tauchend voran kommt. Auch wenn dies Hindernis genug sein sollte, könnte einer der Helden auf die Idee kommen, bis zum Ende des Ganges vorzustößen zu wollen.

Um dieses zu erreichen, sind 7 TaP* bei einer *Schwimmen*-Probe notwendig, bei deren Misslingen 1W6 SP(A) durch verschlucktes Wasser anfallen. Führt der Charakter dabei eine brauchbare Lichtquelle mit sich, vermag er einen Gesteinsbrocken zu erkennen, der besonders viele Optrilithkristalle umschließt. Er wurde just im Moment des Angriffs aus der Wand geschlagen und konnte nicht mehr in den Waschraum getragen

werden. Um den Klumpen zur Oberfläche zu befördern, ist eine weitere *Schwimmen*-Probe erforderlich, die um 5 Punkte erschwert ist. Die benötigten 7 TaP* können dabei in mehreren Tauchgängen angesammelt werden. Die Beute wiegt stolze zehn Stein und weist einen Wert von 100 Aural auf.

M 13: Tödliches Gas

Während bislang finstere Dunkelheit die Helden umhüllte, lediglich ein wenig erhellt durch den Schein ihrer Fackeln, dringt aus dem vor ihnen liegenden Gangabschnitt leicht dämmeriges Licht hervor. Ein kurzer Blick offenbart einen Riss, der sich durch die Decke zieht und einige wenige Sonnenstrahlen passieren lässt. Ein merkwürdiger Geruch geht von dieser Stelle aus, jedoch stammt er nicht von außen, sondern im Gegenteil aus dem Inneren der Gesteinsformation. Auch der Boden weist eine schmale Spalte auf, aus dem langsam Grubengas entweicht, das seinen Ursprung in tiefer liegenden Kohlevorkommen hat.

Setzt sich ein Charakter seinem Einfluss länger als 20 Kampfrunden aus, sinken KL, IN, AT, PA, GE und KK jeweils um 2 Punkte, zudem verliert er die Hälfte seiner Ausdauer und erhält 2 Erschöpfungspunkte. Die Auswirkungen enden erst, wenn er an die frische Luft zurückkehrt, jedoch vermag er sie mit einer gelungenen *Konstitutions*-Probe +5 immerhin zu halbieren. Macht der Held den Fehler, eine offene Feuerquelle an die Kluft zu halten, explodiert das Gas und verursacht 3W6 SP bei allen Nahestehenden. Die Minenarbeiter wussten um die gefährliche Stelle und umgingen sie einfach, schließlich bestand aufgrund des Abzugs keine Gefahr für die übrige Mine.

M 14: Eingestürzter Gang

Da Isdoros die Mine mit möglichst geringen Kosten zu betreiben gedachte, verzichtete er auf teure Bergbaumeister und überließ dessen eigentliche Aufgaben den zahlreichen aber ungebildeten Sklaven. So verwundert es nicht, an vielen Stellen auf überaus dilettantische Konstruktionen zu treffen, die nur durch ein Wunder noch nicht in sich zusammengebrochen sind. Dieser glückliche Umstand trifft nicht auf alle Gänge zu, so stürzte die vor den Helden liegende Höhle ein, als die Han'kro den fliehenden Minenarbeitern hinterher jagte und dabei einige schlecht angebrachte Stützbalken aus ihren Halterungen riss.

Bis zur Decke stapeln sich die Gesteinsbrocken auf und gestalten ein Hindurchkommen zwar nicht unmöglich, aber doch äußerst mühselig und bei ungeschicktem Vorgehen auch gefährlich. Insgesamt müssen 100 Punkte bei *Körperkraft*-Proben übrig behalten werden, um eine ausreichend große Lücke zu schaffen, wobei jeder Patzer einen ungünstig herabstürzenden Gesteinsbrocken und damit 2W6 TP bedeutet. Auch in diesem Fall bietet sich die Formel *Fluchtweg durch Stein* (siehe **MyMa** 42) an, um auf die andere Seite zu gelangen.

M 15: Ruhelose Seelen

Das Wüten der Han'kro forderte einen hohen Blutzoll und ließ keinen der Minenbewohner am Leben. Einigen von ihnen wurde jedoch nicht einmal der Einzug ins Totenreich gewährt, stattdessen sind sie dazu verdammt, als ruhelose Seelen weiterhin ihrer Arbeit nachzugehen. Ihre durchschimmernden Gestalten, ausgemergelt und in zerrissene Lumpen gehüllt, sind übersät mit zahlreichen Wunden, die ihnen von der Bestie zugefügt wurden und ihre geschundenen Leiber auch im Nach-

leben zieren. Monoton schwingen sie ihre Spitzhacken gegen das dunkle Gestein, ohne auch nur einen einzigen Brocken herauszuschlagen. Ihre Züge scheinen schicksalsergeben, aber doch voller Verzweiflung und Schmerz. Zu ihren Füßen liegen die verwesenden Leichen, die einst ihre Seelen bargen, und nun würdelos von nichts als kaltem Staub bedeckt werden.

Versuchen die Helden, ungeachtet der Wesen zu passieren, wenden die Geister erzürnt über die Eindringlinge ihre telekinetischen Kräfte an, um sie mit faustgroßen Steinen zu attackieren. Jeder dieser Brocken richtet 1W6 TP an, und da die sechs Gestalten jeweils einen solchen pro Kampfrunde zu werfen vermögen, kann die Durchquerung des 20 Schritt langen Gangabschnitts durchaus schmerzhaft enden. Bemüht sich die Gruppe dagegen, mit den Wesen Kontakt aufzunehmen, berichten diese von ihrem qualvollen Tod durch die Klauen der Bestie. Auch vermögen sie über den Vorarbeiter zu berichten, der in aller Eile tiefer in die Dunkelheit vorgedrungen sei, jedoch seitdem nicht mehr aufgetaucht wäre. Ebenso geben sie auf genauere Nachfrage hin all das Preis, was sie über die Anlage wissen, wobei sich ihre Kenntnisse auf den Zustand vor dem Angriff beschränken. Geben die Charaktere das Versprechen ab, ihre sterblichen Überreste außerhalb der Mine zu bestatten und ihnen damit ewige Ruhe zu verschaffen, lassen sie die Helden unbehelligt passieren.

Die Anrufungsschwierigkeit der Geister beträgt +1, die Modifikation für Befehl oder Bitte ebenfalls +1. Sollten sie angegriffen werden, was aufgrund ihrer körperlosen Natur und ihrer Immunität gegen profane Waffen schwierig ist, ziehen sie sich umgehend zurück und behelligen die Helden nicht mehr.

M 16: Spinnen aus der Tiefe

Während die intelligenten Bewohner der Mine allesamt zu Tode kamen, sind doch noch einige Wesen unter der Erde präsent. Tief im von zahlreichen kleinen Spalten und Kavernen durchzogenen Gestein der Berge lauern zahlreiche Kreaturen, die teilweise noch nie das Licht der Sonne erblickt haben. Unter diesen befindet sich ein Rudel Steinspinnen, bleiche achtbeinige Monstren, deren Körper einen Durchmesser von einem halben Schritt aufweisen. Auch wenn sie kleiner sind als die mit ihnen verwandten Höhlenspinnen, stellen sie dank ihrer schieren Masse selbst für Heldengruppen eine Gefahr dar. Mehrere Sklaven fielen ihnen zum Opfer und trotz großer Bemühungen fanden die Tiere stets neue Wege, um in das Gangsystem einzudringen. Acht dieser unterirdischen Jäger halten sich in dem Tunnel auf, den die Charaktere an dieser Stelle passieren, und sind erfreut über die reiche Beute, die sich ihnen darbietet. Die Werte der Spinnen finden sich in **Anhang 2**.

M 17: Werkzeuge der Sklaven

Kurz vor dem Angriff sollte an dieser Stelle ein neuer Stollen entstehen, um auch an die im tieferen Gestein verborgenen Optrilithvorkommen zu gelangen. Zahlreiche Werkzeuge finden sich daher in dieser Kaverne, von Spitzhacken über Hämmer bis hin zu zahlreichen Seilen. Falls die Helden versuchen sollten, eine möglichst effektive Verteidigung gegen den zu erwartenden erneuten Angriff der Han'kro zu errichten, stellt die Höhle für handwerklich begabte Charaktere eine wahre Goldgrube dar. Selbst für die Reparatur der auf dem Vorplatz befindlichen Manuballista eignen sich die einzelnen Stücke, auch wenn es natürlich an Spezialwerkzeug mangelt.

M 18: Eine unsichere Passage

Während ein Gang bereits zum Einsturz gebracht wurde, ist ein zweiter kurz davor. Kaum noch vermögen die viel zu dünnen Holzbalken das Gewicht der Decke zu tragen, wie bereit 3 TaP* in einer *Bergbau*-Probe dem kundigen Helden offenbaren. Kritisch wird dies an einer besonders engen Stelle, die eine gelungene Gewandtheitsprobe erfordert, um hindurch zu gelangen. Misslingt diese, vermag sich der entsprechende Held nicht hindurch zu zwängen und reißt bei einer 11–20 auf einen W20 zudem einen entscheidenden Stützbalken um, was zu einem Einsturz des Abschnitts führt. Die herabfallenden Brocken richten 3W6 TP an, wobei die übrig behaltenen Punkte einer *Ausweichen*- oder *Körperbeherrschungs*-Probe davon abgezogen werden können. In diesem Fall gelten zudem die bei M 14 genannten Bedingungen, um ein Durchkommen zu ermöglichen. Auch sind die Schwierigkeiten einer getrennten Gruppe bezüglich eines eventuellen Mangels an Lichtquellen zu beachten.

M 19: Totes Ende

Das hinterste Ende der Mine stellt auch das beste Versteck vor der rasenden Bestie dar, so erhoffte es sich zumindest der Anführer der Wachen. Zu seinem Unglück unterschätzte er die Absichten der Han'kro, die auch den letzten der Bewohner zu töten gedachte und ihn schließlich hier zusammengekauert vorfand. Abgesehen von seinem verzweifelt dem Monstrum entgegen gereckten Säbel und zerrissener Kleidung fördert die Untersuchung der Leiche einen Schlüssel zu Tage, der an einer Kette um den Hals des Verstorbenen hängt. Mit diesem lässt sich die Tür zum Optrilithlager (M 10) öffnen, falls die Charaktere nicht bereits mit anderen Mitteln eindringen konnten.

M 20: Zeugen der Vergangenheit

Sind die Helden trotz aller Widrigkeiten bis zu dieser Kaverne vorgedrungen, stoßen sie auf die Überreste dessen, was einst Teil der Krisra-Hochkultur gewesen ist. 24 mannshohe Stelen umgeben den Raum, längst verwittert und mit Moos bewachsen. Trotz der zahlreichen Sprünge und Risse sind noch die Silhouetten geflügelter Echten zu erkennen, auch wenn sich die von ihnen ausgeführten Tätigkeiten nicht mehr bestimmen lassen. Vor dem Untergang ihres Volkes sahen die Krisra den Höhlenkomplex aufgrund der beeindruckenden Kristallformationen als heiligen Ort an, doch als ihr Ende nahte, verließen sie ihn und kehrten nie zurück. Heute ist er längst in Vergessenheit geraten und nicht einmal Legenden berichten von seiner Existenz.

M 21: Das Gelege der Bestie

Die letzte Kaverne der Mine stellt für die Helden das Ende der Suche dar, sogar in zweierlei Hinsicht. Mit zertrümmertem Schädel in seinem eigenen Blut liegend fallen die sterblichen Überreste des Vorarbeiters sofort ins Auge, sind sie doch in Gewänder gehüllt, die deutlich teurer sind als die zerlumpte Kleidung der übrigen Bewohner. Hierher geflüchtet fand auch er seinen Tod durch die Klauen der Bestie. Sollten sich die Helden nicht für einen Pakt mit den Rebellen entschieden haben, oder vorhaben, diese zu verraten, dürften sie ein großes Inter-

se an dem Ring besitzen, der noch immer die rechte Hand der Leiche zielt. Tatsächlich handelt es sich dabei um das gesuchte Schmuckstück, wie sich schnell an den beiden voneinander abgewandten Löwenköpfen erkennen lässt, die ihn zieren. Mit Hilfe dieses Beweisstücks kann die Gruppe nun die Mine wieder verlassen, wenn sie sich nicht dem zweiten Fund widmet, der sich ihr offenbart.

Aus dem Boden der Höhle sprudelt kochend heißes Wasser hervor, das zwar noch im gleichen Raum wieder abfließt, aber das Gemäuer dennoch in eine schwüle Hitze hüllt. Lediglich eine schmale Öffnung in der Decke verschafft der Kaverne ein wenig frische Luft und lässt den Dampf abziehen. Im Zentrum der Quelle ragt ein achteckiger Stein empor, sicherlich einen Schritt im Durchmesser, auf dem sich vier ovale Objekte befinden.

Das Gelege des Untiers

Nähert man sich durch den Nebel aus verdampftem Wasser, um sie genauer zu untersuchen, fällt sofort die ledrige Oberfläche auf. Mit einer einfach gelungenen *Tierkunde*-Probe wird deutlich, dass es sich dabei um Eier handeln muss, 3 TaP* offenbaren zudem ihre echtsische Natur. Werden 6 TaP* erreicht, erkennt der entsprechende Held des Weiteren das baldige Schlüpfen, mit 12 TaP* lässt sich sogar das genaue Datum bestimmen, welches dem Zeitplan in **Anhang 1** zu entnehmen ist. Um Hand an sie legen zu können, bedarf es geeigneter Hilfsmittel, solange sich keiner der Charaktere durch drei Schritt 1W6 SP pro Kampfrunde verursachende heiße Wasser bewegen möchte. Von einer Steinspinne, die in den Eiern eine schmackhafte Mahlzeit sah, ist nur noch ein zerkochter Körper übrig.

Wie unschwer zu erraten ist, handelt es sich dabei um das Gelege der Han'kro, deren Artgenossen bereits seit Urzeiten diesen Ort aufsuchen, um ihren Nachwuchs zur Welt zu bringen. Da dieser große Wärme und Feuchtigkeit benötigt, um schlüpfen zu können, bieten heiße Quellen wie diese ideale Bedingungen. Ebenso wenig bedarf es langer Überlegungen, um eine Verbindung zwischen den Monstren und der Hochkultur der Krisra herzustellen, die sich den Höhlenkomplex offenbar teilten. Wie genau ihr Verhältnis aussah, lässt sich nach all den Jahrhunderten jedoch kaum ergründen.

Die Bestie war sich dank der Ermordung aller Minenbewohner des ungestörten Brütens der Eier sicher und gedachte bis zum Schlüpfen ihres Nachwuchses im Wald auszuharren. Die Ankunft der Rebellen machte diesem Vorhaben jedoch einen Strich durch die Rechnung und zwang das Untier, sich der Bande zum Kampf zu stellen. Nach ihrer Niederlage bereitet sie sich nun darauf vor, das Gelege aus den Händen der Menschen zu befreien.

Die Klauen der Bestie

Gelangen die Helden zurück an die Oberfläche, stehen sie an mehreren Scheidewegen zugleich. Sie müssen sich der Wahl zwischen ihrem Auftraggeber und den Aufständischen stellen und haben darüber zu entscheiden, wie mit den gefundenen Eiern zu verfahren ist. Zudem ist eine Auseinandersetzung mit der Han'kro unumgänglich und es liegt an den Charakteren, wie sie diese angehen.

Verhandlungen

Zunächst müssen sich die Helden zwischen ihrem ursprünglichem Auftrag, den Zielen der Rebellen und der Möglichkeit entscheiden, möglichst großen Profit aus der gewonnenen Beute heraus zu schlagen. Erweisen sie sich gegenüber Isodoros loyal oder stehen zumindest zu dem Versprechen, ihm zur erneuten Kontrolle über die Mine zu verhelfen, geraten sie in einen Konflikt mit den Aufständischen, der aufgrund der prekären Umstände schnell in Waffengewalt ausarten kann. Sympathisiert die Gruppe mit ihren neuen Bekannten, schafft sie sich mit dem Optimaten einen mächtigen Feind.

Versucht sie dagegen, alles Ophthrilith für sich zu behalten, stehen ihr mit ausreichend großem Verhandlungsgeschick beide Wege offen. Beiden Fraktionen ist der Besitz des Bergwerks wichtiger als die Ausbeute einiger weniger Wochen, daher lassen sie sich durchaus zu einem Kompromiss bewegen. Selbstverständlich ist es auch möglich, mit den Aufständischen eine Vereinbarung zu treffen und diese anschließend an den Auftraggeber zu verraten. Auch bezüglich des Verbleibs der gefundenen Eier muss eine Lösung gefunden werden. Übergeben sie der Han'kro ihren Nachwuchs, können sie die Schlucht unbehelligt verlassen. Welche Konsequenzen das Heranwachsen vier weiterer dieser Bestien für das Umland haben wird, sollte dabei jedoch bedacht werden. Eine Vernichtung des Geleges stellt eine weitere Option dar, führt aber unweigerlich zu einem Konflikt mit der Mutter. Schließlich mag auch in diesem Fall die pure Goldgier der entscheidende Faktor sein, dürfte doch manch Käufer sicher 50 Aureal pro Stück bezahlen. Die Rebellen sehen in dem Fund die einmalige Gelegenheit, ihre Reihen um vier monströse Kreaturen zu verstärken, und werden viel daran setzen, die Eier in ihren Besitz zu bringen. Dabei besteht natürlich die Möglichkeit, sie in die Verhandlungen um die Mine und deren Erträge einzubeziehen.

Entscheidend ist auch an dieser Stelle das Kräfteverhältnis zwischen Helden und Rebellen. Sind die Charaktere klar unterlegen, werden sie mit leeren Händen die Rückreise antreten müssen. Im umgekehrten Fall vermögen sie ihren Gegenübern beinahe jegliche Bedingungen diktieren können, nur wenn sie gar nichts abgeben wollen, werden die Aufständischen aus Verzweiflung einen Kampf wagen oder zumindest zu einem späteren Zeitpunkt einen Hinterhalt legen.



Die Flucht vor dem Monstrum

Bei dem Finden einer Entscheidung sollte beachtet werden, wie viel Zeit noch bis zum Erschöpfen der Vorräte vorhanden ist. Selbst wenn die Helden eigene Nahrungsmittel beisteuern, werden die Verteidiger der Mine früher oder später ausgehungert sein. Sobald es so weit ist, werden die Rebellen einen Ausbruchversuch wagen. Eine Flucht ins Gebirge ist zumindest mit profanen Mitteln ausgeschlossen, da die Schlucht komplett von Steilwänden umgeben ist, die selbst der geübteste Kletterer nur schwerlich bezwingen könnte. Aus diesem

Grund bleibt lediglich der Rückweg Richtung Steppe, auch wenn dies bedeutet, sich erneut durch den tödlichen Wald zu wagen.

Da die Han'kro neben ihren übrigen Dienern auch einen Vogel unter ihrer Kontrolle hat, wird sie rasch gewarnt und nimmt die Verfolgung auf. Mit lediglich drei Stunden Vorsprung wird es eine Menge Kreativität erfordern, um die Jägerin abzuschütteln, und nicht als erlegte Beute zu enden. Wenn es den Helden möglich sein sollte, für längere Zeit in der Mine zu überleben, wird die Bestie kurz vor dem Schlüpfen ihres Geleges zum Angriff übergehen. Der genaue Tag ist der Zeitleiste zu entnehmen und lässt sich nicht abwenden, solange die Gruppe nicht von sich aus attackiert.

Der Kampf gegen die Han'kro

Die Wahrscheinlichkeit, dass es zu einer bewaffneten Auseinandersetzung mit der Han'kro kommt, ist also hoch. Wie es um die Chancen der Helden bestellt ist, hängt von ihrem bisherigen Vorgehen ab. Haben sie sich mit den Rebellen zusammengetan, steigt ihre Kampfkraft beträchtlich, auf sich allein gestellt sehen sie sich jedoch womöglich mit einem übermächtigen Feind konfrontiert. Auch ist es ihren Erfolgsaussichten kaum zuträglich, wenn sie sich der Bestie mitten im Wald stellen müssen, anstatt aus den Verschanzungen im Mineneingang heraus zu agieren.

Sollte einer der Helden auf die Idee kommen, die beschädigte Manuballista wieder herzurichten, findet er in **M 17** einfaches, aber dennoch verwendbares Werkzeug für dieses Unterfangen, das die für die Reparatur erforderlichen *Mechanik*-Proben um 3 Punkte erschwert. Pro zwei Stunden Arbeit ist ihm ein Wurf auf das Talent erlaubt, bis er schließlich 30 TaP* angesammelt hat. Zwar wird das Geschütz aufgrund der langen Ladezeit

vermutlich nur einen einzigen Schuss abgeben können, bevor das Gefecht vorüber ist, doch vermag bereits ein solcher beträchtlichen Schaden anzurichten.

Kommt es schlussendlich zur Konfrontation, erblicken die Helden ihre Gegnerin zum ersten Mal mit eigenen Augen. Auf vier Beinen schiebt sich die Bestie durchs Unterholz, kleine Bäume einfach bei Seite drückend, die finsternen Augen starr auf ihre Beute gerichtet. Unter dem dicken Schuppenkleid verbirgt sich ein Monstrum von sicherlich 3000 Stein Gewicht, die kräftige Schnauze mit messerscharfen Reißzähnen bewährt. Die Stirn ziert ein langes Horn, groß genug, um selbst einen Stier zu durchbohren. Sobald die Jägerin aus dem Gebüsch tritt, richtet sie sich auf ihre Hinterbeine auf und stößt ein

markerschütterndes Gebrüll aus, das furchtsamen Charakteren das Blut in Adern gefrieren lässt. Über sechs Schritt ragt sie nun empor und lässt die vier Ghorlas, die an ihrer Seite schreiten, fast schon mickrig aussehen. Ohne zu zögern geht sie mit ihren Dienern zum Angriff über und die Helden können nur hoffen, sich gut vorbereitet zu haben. Es ist an ihnen zu beweisen, dass sie die wahren Jäger sind.

Manuballista

TP 4W+4*

Reichweitete 50/100/250/400/600

TP+ +4/+2/0/-1/-2

Laden 80 KR

Epilog

Gelingt es den Helden, die Schlucht lebendig zu verlassen, haben sie sich ihre Belohnung redlich verdient. Der Streifzug durch den Wald ist 200 Abenteuerpunkte wert, das Durchqueren der Mine 100 zusätzliche. 50 weitere AP kommen hinzu, wenn es zu einer direkten Konfrontation mit der Han'kro gekommen ist, sei sie friedlich oder kriegerisch verlaufen. Des

Weiteren erhalten die Charaktere jeweils eine spezielle Erfahrung auf *Wildnisleben* und *Tierkunde* sowie auf jene Talente, die darüber hinaus in besonderem Maße gefordert wurden. Welcher materielle Gewinn den Helden zukommt, hängt von ihren Entscheidungen ab. Sollten sie es darauf anlegen, werden sie dabei eine Menge Aural ausschlagen können.

Anhänge

Anhang 1: Zeitleiste

Viele der im Laufe des Abenteuers oder auch schon vor dessen Beginn stattfindenden Geschehnisse ereignen sich zu einem festgelegten Zeitpunkt und können von den Helden lediglich auf dem Wege eines direkten Eingreifens verhindert werden. Die folgende Übersicht soll das Spiel mit diesen Fixpunkten erleichtern.

- Tag 1** Überfall der Han'kro auf die Mine.
- Tag 5** Die Han'kro legt ihre Eier.
- Tag 80** Aufbruch der Karawane in Daranel.
- Tag 85** Ankunft der Karawane am Waldrand.
- Tag 95** Erwartete Ankunft der Karawane in Daranel.
- Tag 105** Aussenden der Helden.
- Tag 107** Kampf zwischen der Han'kro und den Rebellen.
- Tag 113** Die Vorräte der Rebellen gehen zu Ende.
- Tag 115** Die Han'kro entscheidet sich spätestens jetzt zu einem letzten Angriff.
- Tag 125** Die Jungtiere schlüpfen aus den Eiern.



Anhang 2: Kreaturen und Verbündete

Athlet

RS 0	LeP 30	GS 8	MR 3
GE 15	KO 13	KK 14	INI 12+1W6
AT 17	PA 15	DK H	TP 1W6+1
IN 15	CH 13	FF 12	AU 36

Talente: Die jeweils sieben Kontrahenten weisen in den Talenten Athletik, Schwimmen, Reiten und Fahrzeug Lenken einen Wert in Höhe von 12 auf. Der Speer wird mit einem FK von 20 geworfen.

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Scharfschütze, Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil,

Baumspinne

RS 2	LeP 25	GS 5	MR 9/8
GE 13	KO 13	KK 13	INI 7+1W6
AT 8	PA 5	DK H	TP 1W6+2

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (6). Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrfach, Stufe 2, AT, PA, GE und KK je -1, Beginn nach 3 KR, die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von einem Punkt pro Tag, bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung).

Blutbohrer

RS 0 LeP 1 GS 8 MR 10
GE 15 KO 1 KK 1 INI 12+1W6
AT SG/2 PA 0 DK H TP SG/5 SP

Besondere Kampfregeln: AT und TP werden durch die Schwarmgröße bestimmt, eine Abwehr ihrer Angriffe ist nicht möglich. Pro Kampfrunde darf eine Fingerfertigkeitssprobe abgelegt werden, um einen der Blutbohrer zu zerquetschen. Alternativ kann die Wunde mit einer Gewandtheitsprobe abgedeckt werden, die um die halbe Schwarmgröße erschwert ist.

Ghorla

RS 4 LeP 70 GS 8 MR 0/6
GE 11 KO 16 KK 16 INI 10+1W6
AT 12 PA 8 DK HN TP 2W6

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, zwei Attacken pro Kampfrunde, Doppelangriff, Niederwerfen (6, nur auf N).

Grubenotter

RS 3 LeP 15 GS 9 MR 7/4
GE 12 KO 10 KK 10 INI 11+1W6
AT 15 PA 0 DK H TP 1W6-2

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (12), Gezielter Angriff (SP statt TP bei AT/2). Richtet der Biss Schaden an, kommt das Gift zum Tragen (bis zu drei Mal pro Kampf, Stufe 12, 3W6 SP (Amaunir: +7 SP), für insgesamt 3W6 KR (wie Schadenswurf) sinken KK, FF, GE und KO um je 1 Punkt, sinkt dabei die KK auf 0, ist das Opfer gelähmt, sinken KK und KO auf 0, ist es tot).

Halunke

RS 1 LeP 30 GS 7 MR 3
GE 13 KO 13 KK 13 INI 10+1W6
AT 15 PA 12 DK N TP 1W6+4

Besondere Kampfregeln: Leicht gerüstet und mit einfachen Handwaffen (Schwert, Axt, Streitkolben) ausgestattet.

Han'kro

RS 5 LeP 140 GS 9 MR 12/18
GE 10 KO 33 KK 33 INI 6+1W6
AT 15 PA 8 DK NS TP 6W6+4 Hornstoß
AT 12 PA 8 DK HN TP 3W6+2 Biss
KL 10 IN 16 CH 10 AsP 45

Besondere Kampfregeln: Sehr großer Gegner, Überrennen (10, 2W20+10), Niederwerfen (8, Hornstoß). Aufgrund ihrer außergewöhnlichen Größe weichen die hier angegebenen Werte teilweise von jenen im Codex Monstrorum ab.

Magie: Versucht die Han'kro, andere Tiere unter ihre Herrschaft zu zwingen, bedient sie sich der Quelle *Erfolg* und des Dienstes *Kontrolle über Wesen*, mit einer Zauberdauer von 3 Aktionen, einer Wirkungsdauer von ZfP* Spielrunden und einer Reichweite von 21 Schritt, was sie die addierten Gefährlichkeitswerte der Tiere in AsP kostet. Für die Probe stehen nach Einrechnung der Zaubermodifikatoren 11 Punkte zur Verfügung, sie ist jedoch zusätzlich erschwert um die Anzahl der Wesen und die höchste vorhandene Magieresistenz. Aufgrund ihrer Erfahrung vermag die Han'kro den Spruch auf eine große Anzahl von Kreaturen zu sprechen, solange diese nicht allzu exotischer Natur sind. Da ihre Diener sie nach mehrmaliger Verzauberung als übergeordnet betrachten und die Anweisungen zudem größtenteils ihrem natürlichen Verhalten entsprechen, führen die Kreaturen diese auch über die Wirkungsdauer hinaus aus.

Höhlenbär

RS 3 LeP 40 GS 8 MR 4/6
GE 12 KO 20 KK 20 INI 6+1W6
AT 11 PA 6 DK H TP 2W6 Tatze
AT 12 PA 6 DK H TP 2W6+4 Biss

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatzen, 4), großer Gegner. Den Biss setzt er nur nach einem gelungenen Doppelangriff oder gegen am Boden liegende Gegner an. In grellem Licht sinken AT und PA um jeweils 2 Punkte, Abzüge für Dunkelheit werden halbiert. Die Lebensenergie ist aufgrund des Kampfes mit der Han'kro gesenkt.

Khemosi

RS 2 LeP 45 GS 10 MR 4
GE 12 KO 14 KK 14 INI 11+1W6
AT 16 PA 9 DK H TP 1W6+7

Besondere Kampfregeln: Zwei Attacken pro Kampfrunde. Kann herumliegende Steine werfen (FK 15, TP 1W6, Reichweite 10 Schritt).

Khorrrcharokh

RS 4 LeP 48 GS 9 MR 6
GE 16 KO 17 KK 17 INI 16+1W6
AT 20 PA 14 DK NS TP 1W6+8 Schwertstab
AT 20 PA 15 DK H TP 1W6+6 Biss
KL 12 IN 16 CH 12 AsP 21

Besondere Kampfregeln: Gerüstet mit Karetan-Brigantine über dicker Kleidung mit Kapuze (RS nach Zonensystem: 2/6/6/6/2/2/2/2) und bewaffnet mit einem Schwertstab.

Vorteile und Nachteile: Einschüchterndes Gebrüll 12, Eisern, Viertelzauberer / Jähzorn 6, Prinzipientreue (Ehrenkodex)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfrelexe, Meisterparade, Wuchtschlag

Magie: Als einer der wenigen Magiedilettanten seines Volkes greift er im Kampf auf die Quelle Aggression und den Dienst Beseelung zurück (2 Aktionen, Einzelperson, selbst, 50 KR, 10 AsP) was ihm einen Bonus von ZfP* Punkten auf seine Attacke einbringt. Nach Einrechnung aller Modifikatoren hat er noch 10 Punkte zur Verrechnung zur Verfügung (Probe auf KL/IN/CH).

Krisra

RS 0 LeP 40 GS 10/7 MR 7
GE 15 KO 10 KK 12 INI 8+1W6
AT 12/8 PA 12/5 DK NS TP 1W6+6 Speer
AT 12/8 PA 12/5 DK H TP 1W6+2 Klauen

Besondere Kampfregeln: Die Alternativen Werte bei AT, PA und GS gelten für den Kampf am Boden. Der Speer kann aus dem Flug heraus geworfen werden (FK 15, TP 1W+10, Reichweite 30 Schritt).

Rebell

RS 3 LeP 36 GS 6 MR 4
GE 14 KO 15 KK 14 INI 13+1W6
AT 17 PA 13 DK NS TP 1W6+7 Schwertstab
AT 19 TP 1W6+4

Besondere Kampfregeln: Gerüstet mit Brigantine über dicker Kleidung mit Kapuze (RS nach Zonensystem: 1/5/5/5/1/1/1/1) und bewaffnet mit Schwertstab, drei davon zusätzlich mit Kurzbogen.

Vorteil: Eisern

Sonderfertigkeit: Wuchtschlag.

Reißlurch

RS 5 **LeP** 50 **GS** 6/2 **MR** 3/7
GE 10 **KO** 16 **KK** 16 **INI** 12+1W6
AT 12 **PA** 5 **DK** H **TP** 2W6+2 Biss
AT 10 **PA** 5 **DK** N **TP** 1W6+4 Schwanz

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, Gelände Sumpf, Kampf im/unter Wasser, Hinterhalt (8), Umreißen (4, Schwanzangriff). Pro Kampfrunde jeweils eine Biss- und eine Schwanzattacke gegen verschiedene Gegner. Verursacht ein Biss Schaden, kommt zusätzlich ein Gift zur Wirkung (auch mehrfach, Stufe 6, 3/2 SP pro KR für 2W6/1W3 KR). Alle 3 KR statt Bissangriff auch Giftauch möglich (AT 18, DK HN, Stufe 6, 2/1 SP pro KR, für 1W6+2 KR, zudem GE und KO –1 für 1 SR/keine weitere Auswirkung, beides mehrfach und kumulativ möglich).

Steinspinne

RS 1 **LeP** 18 **GS** 7 **MR** 9/8
GE 15 **KO** 9 **KK** 9 **INI** 9+2W6
AT 8 **PA** 4 **DK** H **TP** 1W6+1

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (5). Durchdringt ein Biss der Spinne die Rüstung eines Opfers, entfaltet ihr Gift seine Wirkung (auch mehrfach, Stufe 2, AT, PA, GE und KK je –1, Beginn 3 KR, Werte regenerieren sich mit einem Punkt pro Stunde/keine Wirkung).

Waldschrat

RS 6 **LeP** 50 **GS** 11 **MR** 10
GE 10 **KO** 20 **KK** 20 **INI** 10+1W6
AT 14 **PA** 6 **DK** N **TP** 2W6+3

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, Hinterhalt (20), Niederwerfen (5), Gelände (Wald).

Anhang 3: Alternative Handlungsorte

Selbstverständlich steht es Ihnen frei, einen anderen Schauplatz für das Abenteuer zu wählen, wenn sich Ihre Gruppe derzeit in anderen Gefilden aufhält oder sich eine für die Helden passendere Region anbietet. Dabei sollten Sie jedoch einige Rahmenbedingungen bedenken, die für die Handlung bestimmend sind und eine reine Verlegung ohne Anpassung der

Details erschweren. Zunächst muss ein anderes Gut gefunden werden, das ebenso begehrenswert ist wie Optrilith, denkbar wären andere Edelsteine, aber auch Gold oder sogar ein magisches Metall.

Damit verbunden ist die Frage nach einem geeigneten Auftraggeber, schließlich verfügen nur wenige Personen über derartige Ressourcenquellen und stehen gleichzeitig unter dem Zwang, auf fremde Hilfe zurückgreifen zu müssen. Prinzipiell bieten sich Angehörige der Optimatenschicht an, da sie Macht und Einfluss mit einer großen Anzahl an Feinden verbinden, doch auch ein mittelgroßes Handelshaus, das seine Konkurrenz fürchtet, wäre denkbar. Selbstverständlich kann auch gänzlich auf den Aspekt der Geheimhaltung verzichtet werden, so ein anderer Grund für eine Anwerbung der Helden vorhanden ist. Als wichtig ist die Abgelegenheit des Ortes zu bezeichnen, da die Han'kro in einer zivilisierten Gegend kaum derart frei wirken könnte. Alternativ wäre jedoch auch eine dichter bevölkerte Region mit einer machtlosen oder uninteressierten Obrigkeit denkbar, die keine Schritte gegen eine derartige Bedrohung unternehmen würde. Unproblematischer ist die plausible Einbindung einer den Rebellen ähnlichen Gruppe. Aufständische agieren in vielen Gebieten Myranors und zumindest auf Beute hoffende Räuberbanden finden sich beinahe überall. Die Han'kro selbst vermag natürlich auch durch ein geographisch passenderes Monstrum ersetzt werden, jedoch müsste in diesem Fall auf Dienerkreaturen verzichtet werden. Möglich wäre alternativ die Platzierung einer ganzen Gruppe gleichartiger Tiere, was jedoch die Gefahr einer zu geringen Abwechslung birgt und daher das Auftauchen weiterer Akteure nötig machen könnte.

Ein Beispiel für eine alternative Region wäre das Horasiat Corabenu, das reich an Bodenschätzen ist, jedoch arm an Söldnern. Auch hier könnte ein Mitglied des Hauses Quoran tätig sein, es jedoch statt des Optriliths auf Arkanium abgesehen haben. Als besonders interessanten Ersatz für die Rebellen kommt dabei eine Gruppe von Grolmen in Frage, die ebenfalls das Basismaterial ihrer arcanomechanischen Konstrukte hinter dem Rücken der imperialen Obrigkeit gewinnen will. Eine weitere Option stellt eine Diamantenmine in Makshapuram dar, gerade der dortige Regenwald bietet in Bezug auf Flora und Fauna eine große Abwechslung. Die vorherrschenden Streitigkeiten zwischen den Rajaraten liefern zudem eine gute Begründung für die Geheimhaltung des Abbaus wie auch für das Auftreten einer konkurrierenden Gruppe.



Steppenheerrscher

von Tilman Hakenberg und Matthias Klahn

Mit herzlichem Dank an

Uli Lindner, Jörg Raddatz, Christian Saßenscheidt und Frank Bender, Jules Verne, Frank Herbert und James Cameron

Stichworte zum Abenteuer: Großwildjagd im wahrsten Sinne des Wortes, Ban Bargui, Kyalach
Ort: Myripensteppe
Zeit: Sommer eines beliebigen Jahres

Helden: 4–6; kampferfahrene und wildniskundige Professionen, eventuell Diplomaten
Erfahrung: Experte
Komplexität: *Spieler:* hoch / *Meister:* Experte

Das Abenteuer

Die Geltungssucht der Optimaten führt manches Mal zu bizarren Blüten. So auch in diesem Abenteuer, in dem zwei Optimaten einen spektakulären Wettkampf beschließen: Eine Großwildjagd, bei der ein Monstrum gefangen und zur Erbauung des Volkes in die Zivilisation gebracht werden soll. Und was liegt näher, als das vielleicht gewaltigste Monstrum Myranors auszuwählen: Den Kyalach, den hundert Schritt langen Tausendfüßer, auf dessen Rücken die Ban Bargui ihre Zuggemeinschaften bilden. Diese Aufgabe fällt den Helden zu. Aber wie fängt man eine Kreatur, die größer ist als jedes Schlachtschiff und die eifersüchtig von einem aggressiven Volk von Reiterschützen bewacht wird?

Aufbau

Steppenheerrscher ist in erster Linie ein Sandkasten, in dem Sie, lieber Spielleiter, gemeinsam mit Ihren Helden Ihr eigenes Abenteuer entwerfen können. Anstatt einen starren Lösungsweg vorzugeben, geben wir Ihnen die Mittel an die Hand, wie Sie Ihre Spieler ermutigen können, selbst einen Weg zu finden. Die Ideen Ihrer Spieler sind schwer vorherzusehen – aber wir hoffen, dass Sie in diesem Text alle nötigen Informationen finden, um Ihr eigenes spannendes Abenteuer zu gestalten. Im **ersten Kapitel** des Abenteuers finden Sie den Abenteuer Einstieg, in dem die Helden für die Jagd angeworben werden und die Möglichkeit erhalten, eine Expedition aufzustellen, die ihre eigenen Schwächen ausgleicht und ihre Stärken ergänzt. Im **zweiten Kapitel** finden Sie schließlich den Schauplatz präsentiert: Das Gebiet, in dem die Jagd stattfinden wird und dessen Karte Sie im Anhang finden, inklusive Angaben zu Reisen und Lagern, zum Wetter und zum Wind. Dort finden Sie außerdem eine Beschreibung der Ban Bargui-Sippe, die dieses Gebiet beansprucht, eine Übersicht über ihre Lebensweise und wie sie auf die Anwesenheit und bestimmte Aktionen der Helden reagieren. Abgerundet wird das zweite Kapitel durch eine Liste von Ereignissen, die den Helden zustoßen können. Das **dritte Kapitel** bietet zwei exemplarische Lösungswege, an denen Sie sich orientieren können. Bedenken Sie bitte, dass diese Lösungswege – ein alchimistischer Weg, bei dem die

Helden einen Kyalach mit Duftstoffen und Betäubungsmitteln gefügig machen, und ein diplomatischer Weg, bei dem die Helden von den Ban Bargui die Kunst des Kyalach-Lenkens erlernen – nur Vorschläge sind. Wir wollen die Spieler ermutigen, eigene Wege zu finden, und gerade das große Feld der myranischen Magie ist zu weitläufig, als dass wir hier alle Wege vorhersehen können.

Das **vierte und letzte Kapitel** schließlich beinhaltet die Dramatis Personae, detaillierte Informationen über den Kyalach, die über die Angaben aus dem **Codex Monstrorum** hinausgehen, und eine Übersicht über die Kreaturen der Steppe der Wandernden Schatten.

Eine frohe Jagd!

Ein Wort zu den Helden

Es ist schwer vorherzusagen, welche Art von Spielercharakter gut geeignet ist, denn das hängt völlig davon ab, für welchen Weg sich die Helden entscheiden. Immer nützlich sind **Kämpferprofessionen** jeder Art sowie **Wildniskundige**. Ebenfalls von Nutzen sind **Tier- und Pflanzenkundige**, Vorteile wie *Tierfreund* oder *Tierempathie* sind praktisch, aber nicht zwingend notwendig. Der **Großwildjäger** mit seinen Fähigkeiten in Kampf, Natur und Tierkunde ist natürlich der Charakter der Wahl.

Diplomatisch orientierte Charaktere mit hohem Charisma und guten Gesellschaftswerten können bei Verhandlungen mit den Ban Bargui von unschätzbarem Wert sein.

Zauberkundige, besonders **Tierzauberer**, können ihre Fähigkeiten sicherlich ebenfalls nutzbringend einsetzen, während Bücherwürmer und Salonlöwen sich in der Wildnis vielleicht verloren fühlen, aber möglicherweise mit ihren Fähigkeiten vor spannenden Herausforderungen stehen.

Da die Helden in diesem Abenteuer eine Kreatur einfangen sollen, die bis zu hundert Schritt lang wird und von den Ban Bargui als unaufhaltsame Kriegsmaschine eingesetzt wird, sollten die Helden bereits einiges an Erfahrung mitbringen: 5.000 bis 10.000 Abenteuerpunkte erscheinen uns als Mindestwert angemessen, obwohl Sie einige Herausforderungen natürlich skalieren können.

Jagdfieber

Eine Wette

Die Helden – wir gehen hier davon aus, dass sie sich bereits einen gewissen Ruf als wagemutige Abenteurer erarbeitet haben (evtl. sogar als Großwildjäger) – erhalten eine Einladung des Hauses Alantinos nach Valdur Harpalis. Sie werden aufgefordert, in der Jagdloge “Erhabene Cammer zu Ehren Pheonons” von ihren Erlebnissen zu berichten. Sollten sich die Helden über diese Loge erkundigen, erfahren sie, dass es sich um einen exklusiven Verein von Reisenden handelt, die sich an Jagd- und Abenteuergeschichten erfreuen. **Zatursalias ter Alantinos** hat die Helden jedoch nicht ohne Hintergedanken eingeladen: der Optimat vermutet, dass sein Rivale **Pythorius ter Kouramnion** wieder einmal seine Reden über die Kyalach halten wird, um dann mit den Taten seines Großonkels zu prahlen. Dieses Mal, so dachte sich Zatursalias, wird er den Kouramnion auf die Unmöglichkeit der Zähmung eines Kyalach festnageln und ihm eine Wette vorschlagen, dass es seinem Haus gelingen würde, innerhalb von vier Oktalen einen Kyalach lebend zu fangen.

Die Helden werden freundlich empfangen und aufgefordert, von ihren Erlebnissen zu berichten. In einem getäfelten Kaminzimmer, in dem einige exotische Jagdtrophäen ausgestellt sind, warten anschließend noch einige der Logenmitglieder mit interessierten Fragen auf sie. Nach einiger Zeit kommt es zu folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Eine erbauliche Geschichte, Exzellenz Zatursalias, mit der Eure Gäste uns den Abend vertrieben haben. Doch das ist nichts im Vergleich zu den Kyalach, sage ich Euch.”

“Nun ja, mit allem Respekt vor Euren Erzählungen, Pythorius – ich dachte, es wäre eine nette Abwechslung zu Euren altbekannten Kyalach.”

“Ihr solltet mehr Respekt davor haben, Zatursalias. Hundert Schritt große Bestien, unüberwindbar, und diese Wilden werfen ihnen Menschenfleisch vor, um sie zu erbarmungslosen Mordmaschinen abzurichten. Könnt ihr Euch das vorstellen? Ich selbst konnte einer Begegnung damals nur mit knapper Not entkommen. Gewiss ist mir dabei das Wissen meines Großonkels Tritio zu Gute gekommen, der, wie Ihr sicher wisst, sich viele Jahre im Dienste der Wissenschaft dieser Gefahr aussetzte.”

“Gewiss, gewiss. Aber ich denke, Euer Großonkel wäre besser damit gefahren, ein solches Exemplar einzufangen, um es hier zu erforschen.”

“Das ist unmöglich. Nur den Ban Bargui ist es gegeben, diese Kreaturen zu lenken, und das auch nur, weil diese Wilden selbst mehr Insekten als Menschen sind.”

“Es ist möglich, sage ich Euch. Und ich bin mir sicher, dass man dafür keine Jahre braucht.”

“Große Worte, Zatursalias. Und was denkt Ihr, wie lange man dafür benötigt? Und wer soll das Ganze anstellen? Ihr?”

“Vier Oktale! Werter Pythorius, vier Oktale. Ihr fragt mich wer das schaffen kann?” Zatursalias deutet auf die Helden “Ihr habt es selbst gehört, Pythorius. Wer es schafft, derartige Heldentaten zu vollbringen wie meine Gäste, wird mit dieser Aufgabe spielend fertig werden.”

“Vier Oktale! Ich nehme die Wette an, Zatursalias. In vier Oktalen werdet ihr mir einen ausgewachsenen und lebenden Kyalach nach Valdur Harpalis bringen!”

Zu einem späteren Zeitpunkt bittet Zatursalias, der diesen Verlauf natürlich genau so geplant hatte, die möglicherweise etwas überrumpelten Helden zu einem Gespräch unter vier Augen, in dem er sich zu erklären versucht. Er versichert, dass er untröstlich darüber sei, wie das Gespräch verlaufen ist, aber auch, dass er davon überzeugt sei, dass die Helden die Richtigen für eine solche Aufgabe sind. Er erklärt sich bereit, sämtliche Kosten für die Expedition und die Überführung und Versorgung der Kreatur zu übernehmen, und bietet zusätzlich 100 Aureal pro Held, falls sie die Aufgabe erfüllen. Außerdem deutet er an, dass die Helden im Falle eines Erfolges natürlich einen wohlwollenden Gönner im Haus Alantinos erworben hätten.

Zatursalias liegt viel daran, dass diese Aufgabe wirklich erfüllt wird, weshalb harte Verhandlungen von Seiten der Helden zu Erfolg führen können: Jeder TaP* einer Probe auf *Überreden (Feilschen)* +6 erhöht die Belohnung pro Person um 5 Aureal auf ein Maximum von 150 Aureal pro Held.

Die hier gewählten Optimatenhäuser sind nicht in Stein gemeißelt. Zwar gehört Zatursalis zum Haus Alantinos und es kann sein, dass die Helden im Laufe des Abenteuers auf die Spuren der alten Kouramnion-Expedition stoßen, aber falls die Helden zu anderen Optimatenhäusern bereits eine persönlichere Bindung besitzen, scheuen Sie sich nicht, die Häuser oder die beiden Optimaten zu ersetzen.

Aufbruch ins Ungewisse – Die Expedition

Sagen die Helden ihre Hilfe zu, wird das Haus Alantinos die Organisation der Expedition ihnen überlassen und die notwendigen Ausgaben übernehmen. Die Helden enthalten insgesamt 10 Punkte, die sie auf die unten aufgeführten Ressourcen verteilen können. Jede Stufe kostet 1 Punkt. Weiterhin erhalten Sie genug Mittel, um zwei Experten anzuheuern.

Sollten wohlhabende Helden ihr Privatvermögen in die Expedition investieren wollen, gehen Sie vereinfacht davon aus, dass ein Ressourcenpunkt etwa 150 Aureal entspricht und ein Experte 50 Aureal verlangt.

Die Helden sollten die Ressourcen so einteilen, dass etwaige Schwächen in der Gruppe ausgeglichen werden. In erster Li-

Die Tritio-Expedition

Die von Pythorius erwähnte Expedition seines Großonkels Tritio führte tatsächlich in das Gebiet, in das auch die Helden reisen werden: Die *Steppe der Wandernden Schatten*.

Tritios Versuch, die Kyalach zu untersuchen, endete jedoch in einem Fiasko. Nachdem sich die Expedition den Zorn des Ban Bargui-Zauberers *Keshtaqa* zugezogen hatte, beschwor dieser einen *Lanbhaar*, einen Carafai-Genius, um die Fremdlinge zu vernichten.

Der Lanbhaar hatte Erfolg. Tritio und seine Mitstreiter wurden getötet und gelten seitdem als verschollen – niemand im fernen Imperium weiß, was aus ihnen geworden ist.

Die Überreste des Lagers der Tritio-Expedition befinden sich heute im Zentrum des von dem Genius verseuchten *Blutigen Gras*, wo es wertvolle Informationen für die Helden bereithält.

Details finden Sie auf den Seiten 89 (zum Blutiges Gras) bzw. 103 (zum Lanbhaar).

nie muss natürlich die Versorgung der Expedition gewährleistet sein (siehe Seite 84), aber auch die Qualität der Träger wirkt sich durch unterschiedliche Leistungsbereitschaft und Widerstandsfähigkeit gegen Erschöpfung und Krankheiten direkt auf das Vorankommen im Grasmeer aus (siehe Seite 85).

Die Experten wiederum sind Spezialkräfte für bestimmte Gebiete (Heilung, Diplomatie, Wildnis etc.), die somit Fähigkeiten zur Verfügung stellen können, die der Heldengruppe fehlen. Natürlich steht es Ihnen frei, zusätzliche Experten zu erfinden.

Ressourcen

Nahrung

● *Knapp* – Pulpellen und Azidial. Auf Dauer sorgt diese Ausstattung für eine mürrische Stimmung unter den Expeditionsmitgliedern. Alleine nicht ausreichend für Leonir, Amaunir und Charakteren mit ähnlichen Nahrungsrestriktionen. Entspricht 450 Versorgungspunkten.

● *Durchschnittlich* – Ausgewogene Ernährung mit Fleischzusätzen, beinhaltet einige Gewürze, sowie gelegentliche Genussmittel (Alkohol und Tabak) für Expeditionsmitglieder. Entspricht 600 Versorgungspunkten

● *Reichlich* – Pemmikan und ähnlich effektive Expeditionsnahrung, dazu sogar einige Delikatessen und Genussmittel. Entspricht 750 Versorgungspunkten

Ausrüstung

● *Knapp* – Decken, einfache Kleidung und Werkzeug. Nächtl. Regeneration um 1 Punkt reduziert. KO-Proben gegen Krankheiten bei Regen und Kälte um 2 Punkte erschwert.

● *Durchschnittlich* – Zelte, Ersatz-, Winter- und Regenkleidung, Reservewerkzeuge sowie Seile und notwendige Kletterausrüstung. Keine Modifikationen.

● *Reichlich* – Moskitonetze, Südweiser und hochwertige Ausrüstung. *Wildnisleben*-Proben zum Lagern und KO-Proben gegen Krankheiten um 3 Punkte erleichtert

Medizinische Versorgung

● *Knapp* – Einfaches Verbandsmaterial und frisches Wasser. Sämtliche *Heilkunde*-Proben um 3 Punkte erschwert.

● *Durchschnittlich* – Heilkräuter zur Förderung der Wund- und Krankheitsregeneration. Einige Gegenmittel für weitverbreitete Gifttiere und Pflanzen. Keine Modifikationen.

● *Reichlich* – Mastixverbände, Chirurgiebesteck und exquisite Heilkräuter. *Heilkunde*-Proben (außer *Heilkunde Seele*) um 3 Punkte erleichtert.

Träger

● *Knapp* – Zwielfichtiges und unmotiviertes Gesindel. Bewegung um eine 1 Meile pro Stunde reduziert. Es besteht die Möglichkeit, dass einige Wertgegenstände der Helden verschwinden. Benötigen 15 Versorgungspunkte pro Tag. Für Krankheitsproben und als Erschöpfungsschwelle gilt eine KO von 11

● *Durchschnittlich* – Solide Arbeiter, die tun, wofür sie bezahlt werden. Keine Modifikationen. 10 Versorgungspunkte pro Tag. KO 13

● *Reichlich* – Routinierte Wildnisreisende, die einiges aushalten. Geringe Krankheitswahrscheinlichkeit, kommen mit weniger Nahrung aus. 5 Versorgungspunkte pro Tag. KO 15

Geschenke

● *Knapp* – Einige Aufmerksamkeiten aus den imperialen Horasiaten. Keine Modifikationen.

● *Durchschnittlich* – Wertvolle Kleinodien, an die schwer heranzukommen ist. Gesellschaftsproben gegenüber den Ban Bargui um 2 Punkte erleichtert

● *Reichlich* – Im Vorfeld wurden umfangreiche Erkundigungen angestellt, nach denen eine spezielle Geschenkliste für die Ban Bargui erstellt wurde. Gesellschaftsproben weiterhin um 2 Punkte erleichtert, Start-Ruf bei den Ban Bargui außerdem *Neutral* (7).

Beispielhafte Experten

● **ShaOri** (Wildnisführerin und Jägerin) – Die Amauna mit dem anthrazitfarbenen Fell hat ein (selbst für Amaunir) sehr neugieriges Wesen und neigt dazu, an sonnigen Tagen ihre Arbeiten eher langsam anzugehen, ist ansonsten jedoch eine zuverlässige Jägerin. *Talente*: Bogen 15, Fährtsuchen 14, Wildnisleben 15, Orientierung 10, Tierkunde 10, Pflanzenkunde 8, Schleichen 14, Sich Verstecken 13, Pirschjagd 14; *Eigenschaften*: MU 13, IN 15, KO 14, GE 16; *Sonderfertigkeiten*: Scharfschütze, Waldkundig

● **Arjasatri** (Völkerkundlerin und Diplomatin) – Die zierliche Bansumiterin aus Sidor Valantis hat ein aufbrausendes Wesen und ist sehr an der Kultur der Ban Bargui interessiert. *Talente*: Etikette 12, Menschenkenntnis 13, Überreden 11, Überzeugen 13, Götter/Kulte 13, Sagen/Legenden 14, Sprachenkunde 12, Sprachen kennen *Boa'goram* (*Banbarguinisch*) 5; *Eigenschaften*: MU 14, KL 16, CH 16, IN 15, KO 11

● **Fhurokh** (Thyarkhash-Veteran) – Der kampfgestählte Leonir ist dem Optimatenhaus treu ergeben und wird anbieten, die Expedition zu bewachen. Er kämpft zweihändig mit einer Kentema und trägt eine Myrmidonenrüstung. *Talente*: Bastardstäbe (Kentema) 15 (17), Raufen 15, Selbstbeherrschung 14; *Eigenschaften*: MU 16, IN 15, GE 14, KK 17, KO 16; *Sonderfertigkeiten*: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Kampfreflexe, Rüs-

tungsgewöhnung, Waffenloser Kampfstil (Leonischer Kampfstil), Wuchtschlag; *Besonderheit*: Benötigt 1 Versorgungspunkt zusätzlich am Tag

● **Mardiu** (Medicus) – Etwas beliebter Arzt aus Balan Cantera, um die 50. Hat lange Zeit in Era´Sumu studiert. *Talente*: Anatomie 12, Alchimie 12, Heilkunde Gift 11, Heilkunde Krankheiten 13, Heilkunde Wunden 15; *Eigenschaften*: MU 12, KL 15, IN 14, CH 14, FF 15, KO 10; *Vorteile*: Resistenz gegen Krankheiten

● **Tycheta** (Entdeckerin und Prospektorin) – Die ursprüngliche Geologin aus Xarxaron hat sich nach einigen Jahren der myranischen Flora und Fauna zugewandt. *Talente*: Pflanzenkunde 14, Tierkunde 14, Wildnisleben 9, Orientierung 10, Wettervorhersage 8, Sagen/Legenden 10, Geschichtswissen 10; *Eigenschaften*: MU 12, KL 14, IN 14, CH 13, KO 13

● **Andiserkyos** (Koch) – Der Koch aus Sidor Valantis ist begabt darin, mit wenigen Mitteln viel zu erreichen. Begabter Pantomime und Stimmenimitator. *Talente*: Stimmen imitieren 10, Schauspielerei 7, Alchimie 8, Kochen 14; *Eigenschaften*: MU 13, KL 13, IN 14, FF 14; KO 12; *Besonderheit*: Senkt den Bedarf an Versorgungspunkten um 2 pro Tag

Versorgung der Expedition

Die Expedition besteht zusätzlich zu den Helden aus etwa einem Dutzend Teilnehmer sowie 2 Packtieren. Die Aufgaben der Begleiter sind Tragen der Ausrüstung, Aufschlagen des Lagers, Holz schlagen, Kochen, ggf. Betreuung des Kyalach und so weiter. Wir gehen vereinfacht davon aus, dass die Hin- und Rückreise ausreichend versorgt sind – die angegebenen Versorgungspunkte gelten daher nur für den Aufenthalt in der Myripensteppe.

Die Versorgungspunkte können durch Jagd oder Nahrungssammeln vermehrt werden. Hierfür gilt: Jeder Jäger (oder Nahrungssammler) darf pro Tag eine Probe auf *Pirschjagd*, *Ansitzjagd* oder *Nahrung sammeln* würfeln (**WdS** 189, erfordert etwa 2 Stunden, modifiziert je nach Gelände) und gewinnt für je 7 TaP* einen weiteren Versorgungspunkt.

Bei der Versorgung der Expedition sollten Speisegebote und Nahrungsrestriktion von Fleischfressern beachtet werden. Zwar kann man die Nahrung so weit einteilen, dass das Fleisch für bestimmte Rassen und Kulturen reserviert wird, doch wächst dann bald der Unmut bei den Trägern, die sich übervorteilt fühlen.

Fällt der Wert der Versorgungspunkte auf 0, ist keine Nahrung mehr vorhanden (siehe **WdS** 147: pro Tag KO -1, keine Regeneration, kein Abbau von Erschöpfung, 1W6 SP(A)). Fällt die KO auf 4 Punkte oder weniger, folgen alle anderen Eigenschaften mit 1W6 Punkten pro Tag, der Schaden steigt

auf 2W6 SP(A). Fällt die KO auf 0, ist das Opfer verhungert. Die Helden können sich und die Träger auf „halbe Rationen“ setzen (nach drei Tagen Regeneration -2, kein Abbau von Erschöpfung), dies erfordert jedoch jeden Tag eine Probe auf *Überreden* oder *Überzeugen* +7/+5/+3 (je nach Qualität der Träger), ansonsten verweigern sie die Weiterreise.

Ein von der Gruppe gefangener Kyalach benötigt täglich 5 Versorgungspunkte, falls er sich aus irgendwelchen Gründen nicht vom Gras ernähren kann.

Planung und Aufbruch

Die Zeit, eine Expedition zu starten, scheint günstig: In Kürze beginnt die Paarungszeit der Kyalach, die wie in jedem Sommer zwei Monate lang anhält. Das Haus Alantinos informiert die Helden über die Steppe der Wandernden Schatten und die dort ansässige Taleshi, die für die Paarungszeit der Kyalach dort sesshaft ist und zu der bereits lose Kontakte seitens des Imperiums bestehen, so dass man nicht zu befürchten hat, sofort von ihnen attackiert zu werden.

Die Helden haben drei Tage, um die Expedition zusammenzustellen.

Das Haus Alantinos stellt ihnen einen Flussegler zur Verfügung, der dank Elementarmagie nur 30 Tage benötigt, um stromaufwärts die Quelle des Roten Orismani zu erreichen. Von hier aus brauchen sie weitere 17 Tage, um die Eisenhügel zu überqueren. Dort, in der östlichen Myripensteppe, lebt die **Taleshi der Wandernden Schatten**.

Für den Rückweg mit Kyalach werden etwa 50 Tage benötigt, was bedeutet, dass den Helden genau 80 Tage bleiben, um einen Kyalach zu fangen. Viel Glück!

Die Kouramnion-Saboteure

Unbemerkt vom Haus Alantinos beginnt auch das Haus Kouramnion mit Vorbereitungen für eine Expedition. **Roxios Serr Kouramnion**, ein Honorat des Hauses, hat durch Pythorius von dem Vorhaben der Helden erfahren – und will nicht riskieren, dass sein Haus diese Wette verliert.

Roxios stellt auf eigene Faust und ohne Wissen seines Herrn eine Gruppe zusammen, um mit ihr in die Steppe der Wandernden Schatten zu ziehen und die Helden zu sabotieren. Sie wählen eine andere Route, weshalb sie auf der Anreise nicht auf die Gruppe der Helden treffen und erreichen die Steppe etwa drei Tage nach den Helden.

Details über die (optional verwendbaren) Saboteure finden Sie auf Seite 102.

Die Steppe der Wandernden Schatten

Die Steppe der Wandernden Schatten – so benannt nach der Taleshi, die sie als ihr Territorium betrachtet – befindet sich direkt westlich der Eisenhügel und ist die Heimat einer recht großen Kyalach-Population, die sich hier in relativer Sicherheit vor ihren einzigen natürlichen Feinden, den Riesendrachen, vermehren können. Das Gebiet, das der Kyalach der Taleshi durchstreift,

besteht dabei aus etwa 4000 Rechtheilen direkt westlich des Gebirges, nach Norden durch einen großen und dichten Wald begrenzt, der den Kolossen das Durchqueren schwer macht, nach Süden durch einen der zahlreichen Arme des Roten Orismani. Die Fauna wird von den Tieren der Ban Bargui dominiert, allen voran natürlich den Kyalach, die in dem fruchtbaren Gebiet

nicht nur ausreichend Nahrung finden, sondern auch ihre Paarungskämpfe, Paarungen und die Eiablage abhalten – mehr als genug Gelegenheit für die Helden, die Kolosse zu studieren und daraus ihren Nutzen zu ziehen. In kleineren Schwärmen (ein bis zwei Dutzend Tiere) durchstreifen wilde Zhirrach (siehe Seite 105) die Steppe, die in Zeiten der Nahrungsknappheit zu einer ernsthaften Gefahr werden können.

Reisen

Unter "Bewegung" bei den Geländearten finden Sie Hinweise dazu, wie gut man im jeweiligen Terrain vorankommt. Die Helden können auf diese Art ihre Reise auf der Karte planen. Denken Sie daran, dass eine Reisegruppe üblicherweise nur etwa acht Stunden täglich unterwegs ist und nicht den ganzen Tag laufen kann. Nutzen Sie daher die Regeln zur Erschöpfung (siehe unten).

Um ein Lager zu errichten, muss eine *Wildnisleben*-Probe mit der angegebenen Schwierigkeit gelingen, andernfalls sinkt

die nächtliche Regeneration um die fehlenden TaP* (max. 4). Anschließend finden Sie zahlreiche Zufallsereignisse, die Sie nutzen können, um die Reise aufzulockern, Gefahren, Informationen und Erkenntnisse einzustreuen.

Wir gehen davon aus, dass die Helden ein Basislager errichten und von dort aus als Spähtrupp ausschwärmen (höchstens mit einigen wenigen Trägern und/oder Experten als Begleitung), um die Gegend zu erkunden. Brechen die Helden mit der gesamten Expedition auf, reduzieren Sie die Reisegeschwindigkeit auf zwei Drittel.

Erschöpfung und Krankheiten

Die Träger können Erschöpfungspunkte entsprechend ihrer KO aufnehmen, ist dieser Wert erreicht, reisen sie nicht weiter, es sei denn, den Helden gelingt es, sie davon zu überzeugen (*Überreden/Überzeugen* +7/+5/+3 nach Qualitätsstufe der Träger, evtl. erleichtert oder erschwert nach Situation). In diesem Fall legt die Gruppe für den Rest des Tages nur die

Erschöpfung und Überanstrengung

Regeln zu Erschöpfung und Überanstrengung finden Sie in **WdS 139**. Zur Erinnerung: Jeder Held kann KO Erschöpfungspunkte ohne Probleme ansammeln. Jeder weitere Punkt zählt als Überanstrengung, was als zusätzlicher BE-Punkt gewertet wird und den effektiven KO-Wert um 1 senkt. Überschreitet ein Held das Maximum von KO Punkten Überanstrengung, bricht er zusammen. Jede Stunde Rast reduziert die Überanstrengung um 1 oder die Erschöpfung um 2, jede Stunde Schlaf um das Doppelte.



halbe Strecke zurück und erhält einen zusätzlichen Erschöpfungspunkt. Angaben, wie viel Erschöpfung eine Reise in der Myripedensteppes verursacht, finden Sie weiter unten bei den Beschreibungen der Geländearten.

Eine weitere Gefahr, die die Expeditionsmitglieder heimsuchen kann, sind Krankheiten. Lassen Sie in passenden Situationen (je nach Krankheit) KO-Proben würfeln, die um die Stufe der Krankheit erschwert sind. Würfeln Sie pauschal eine Probe für die Träger, die Krankheit befällt dann 1W6 Personen.

● **Dumpfschädel** (Stufe 4, **WdS 155**): Kontakt mit Kranken, unzureichende Wetterkleidung bei Regen (11 und 12 bei Wetterwurf, siehe Seite 86)

● **Hitzschlag** (Stufe 4): MU, KL und GE je -3, 3 Erschöpfungspunkte, durch Anstrengung bei hohen Temperaturen (2 bei Wetterwurf)

● **Sumpffieber** (Stufe 7, **WdS 155**): Ansteckung bei Kranken, Moskitostiche, längerer Aufenthalt im Sumpf (mehr als 3 Stunden)

Geländearten

In der Steppe der Wandernden Schatten finden sich mehrere Geländearten:

- das eigentliche Grasmeer, das natürliche Lebensgebiet der Kyalach
- das Sumpfgebiet rund um den Zusammenlauf der beiden Flüsse
- das Waldgebiet im Norden
- das felsige, karge Vorgebirge im Osten
- das eigentliche Gebirge.

Grasmeer

Das Grasmeer macht seinem Namen alle Ehre: Eine gewaltige, leicht geschwungene Landschaft mit saftigen grünen Wiesen, deren hellgrüne Gräser teilweise schulterhoch wachsen, an einigen Stellen sogar einen Leonir überragen. Durchzogen wird das herkömmliche Gras überall von den dunkelgrünen Flecken des *Sand-Federgrases*, die aber ebenso oft von gierigen Kyalach abgeerntet sind. Im Grasmeer finden sich auch die Spuren der

Kyalach, die gewaltige Schneisen in die Wiesen gewalzt haben – aber nicht so tief, wie man es glauben könnte: Das saftige Gras übersteht so manche Tortur und richtet sich schnell wieder auf, bietet Reisenden jedoch auch erheblichen Widerstand. Der Boden im Grasmeer ist weich und locker und bietet den Kyalach die Möglichkeit, sich schnell einzugraben. Die Stellen, wo sich eines der großen Tiere eingegraben hat, gleichen gewaltigen Maulwurfshügeln und stellen ernste Hindernisse für die Expedition dar, die umgangen werden müssen. Dabei ist darauf zu achten, dass niemand in die Gänge und Tunnel einbricht. Nur hier und dort erheben sich einige Bäume, Feuerholz ist selten.

Bewegung: 2,5 Meilen / Stunde zu Fuß, 5 beritten, 1 Punkt Erschöpfung / Stunde

Lagern: +5

Jagd / Nahrung sammeln: +/- 0

Raubtiere (Auswahl): Steppentiger, Stelzspinne, Jagdlibelle, Silberwolf, Raubmilbe

Jagdwild (Auswahl): Antilopen, Büffel, Hasen

Sumpfgebiet

Das Sumpfgebiet erstreckt sich um den Zusammenfluss der beiden Ströme, die hier die Auen überflutet und das Grasland in einen trügerischen Sumpfboden verwandelt haben. Die Insekten, die in der ganzen Steppe präsent sind, nehmen hier Überhand. Glücklicherweise sind es eher kleinere Vertreter – wobei "kleiner" in den Ban Bargui-Steppen durchaus "armlange Libellen" heißen kann. Der Fluss trägt fruchtbaren Schlamm mit sich, weshalb sich im Sumpfgebiet einige interessante und nützliche Pflanzen finden lassen. Die Kyalach wagen sich kaum hierher – sie sind zu groß, um einfach zu versinken, kommen durch den trügerischen Untergrund aber nur schwer voran und können dadurch zur leichten Beute für optimistische Raubinsekten werden. Das Gras bildet oftmals trügerische Flächen der Sicherheit, die nur schwer zu erkennen sind (*Sinnenschürfe* +7), aber unter Gewicht rasch nachgeben und den Unachtsamen direkt in ein Sumpfloch sinken lassen.

Bewegung: 1,5 Meilen / Stunde zu Fuß und beritten, 3 Punkte Erschöpfung / Stunde

Lagern: +12

Jagd / Nahrung sammeln: +2

Raubtiere (Auswahl): Grubenotter, Riesenspringegel, Stelzspinne, Jagdlibelle, Riesen-Hundertfüßer

Jagdwild (Auswahl): Hasen, Fischotter, Elentier

Waldgebiet

Der Wald im Norden ist ein dichter Mischwald, wobei die Nadelgewächse deutlich dominieren. Die Bäume stehen so dicht, als dass ein Kyalach zwischen ihnen hindurchpassen würde, weshalb die Tiere den Wald meiden – zwar könnten sie sich mit Mühe durch die Bäume wälzen, dies kostet aber viel Kraft. Der Wald ist das Territorium der Zhirrach, die hier auf Beutesuche gehen. Durch die hohen, dichten Baumwipfel fällt wenig Licht auf den Boden, so dass sich der Bodenbewuchs in Grenzen hält und das Vorankommen erstaunlich einfach ist.

Bewegung: 3 Meilen / Stunde zu Fuß, 6 beritten, 1 Punkt Erschöpfung / Stunde

Lagern: +3

Jagd / Nahrung sammeln: -2

Raubtiere (Auswahl): Waldspinne, Zhirrach, Raubmilbe

Jagdwild (Auswahl): Wildgeflügel, Wildschwein, Elentier

Vorgebirge

Nach Osten zum Gebirge hin wird der Bewuchs karger, der Boden felsiger, die Hügel schwingen sich zu den ersten Vorbergen empor. Hier finden sich kleine Bäche, die aus dem Gebirge herabrinnen, kleinere Waldstücke und vereinzelte Täler zwischen zerklüfteten Schluchten. Die Kyalach meiden diesen Ort, wenn sie es können, da der Untergrund ihnen das schnelle Eingraben unmöglich macht – aber der Kyalach-Friedhof und die Brutstätte zeigen, dass diese Gegend für die riesigen Tiere eine besondere Bedeutung hat.

Bewegung: 3 Meilen / Stunde zu Fuß, 4,5 beritten, 2 Punkte Erschöpfung / Stunde

Lagern: +3

Jagd / Nahrung sammeln: +2

Raubtiere (Auswahl): Silberwolf, Riesen-Hundertfüßer

Jagdwild (Auswahl): Hase, Rebhuhn

Gebirge

Hinter dem Vorgebirge türmen sich die eigentlichen Berge auf, hohe, schroffe Grate, tiefe Schluchten und schneebedeckte Gipfel. Es gibt keine Pfade und keine Pässe, die Ban Bargui kommen nur selten hierher und meiden diesen Ort. Unterhalb der Baumgrenze gibt es noch vereinzelt Wild und größere Insekten, aber je höher man steigt, desto einsamer wird die Gegend.

Bewegung: 1,5 Meilen / Stunde zu Fuß, Reiten nicht möglich, 3 Punkte Erschöpfung / Stunde

Lagern: +7

Jagd / Nahrung sammeln: +3

Raubtiere (Auswahl): Silberwolf, Adler, Riesen-Hundertfüßer

Jagdwild (Auswahl): Gebirgsbock, Hase

Wetter

Das sommerliche Wetter sollte den Helden die meiste Zeit wenige Probleme bereiten. Das genaue Wetter kann in manchen Fällen dennoch eine Rolle spielen, wenn etwa die Windrichtung von Interesse ist, falls die Helden die Kyalach mit Duftstoffen anlocken wollen. Wenn Sie wollen, können Sie das Wetter jeden Tag erwürfeln. Eine Probe auf *Wettervorhersage* +3 sagt Wind und Wetter für den nächsten Tag leidlich genau voraus, +7 sogar für die nächsten zwei Tage.

2W6 Wetter

- 2 Drückende Hitze, gleißender Sonnenschein, windstill, erhaltene Erschöpfung +2
- 3-4 Schwülwarm, windstill, erhaltene Erschöpfung +1
- 5-6 Heiß, sonnig und trocken, leichter Wind
- 7-8 Mildes Wetter, blauer Himmel, leichter Wind
- 9-10 Nieselregen, steife Brise, Reisegeschwindigkeit -25%
- 11 Starker Regen, Böen, Reisegeschwindigkeit -50%, Erschöpfung +1
- 12 Wolkenbruch und Sturm, Reisegeschwindigkeit -50%, Erschöpfung +2, nach 3 Stunden erneut würfeln

2W6 Wind aus...

- 2 Nord
- 3-4 Nordost
- 5-6 Ost
- 7-8 Nordwest
- 9-10 West
- 11 Südwest
- 12 Süd





Besondere Örtlichkeiten

Ban Bargui-Lager (1)

Die Taleshi der Wandernden Schatten hat ihr Lager im Grasmeer direkt zwischen Waldrand und Vorgebirge aufgeschlagen. Die Hütten, die sonst auf dem Rücken ihrer Kyalach befestigt sind, sind abgenommen und auf dem Gras wieder aufgebaut worden. Schwärme aus Nutzinsekten werden von Hirten betreut, Krieger halten am Waldrand Wache, um das Lager vor Attacken wildlebender Zhirrach aus dem Wald zu schützen. Ein Gebirgsbach bildet in der Nähe einen See und bietet so Wasser für die Taleshi.

Um sich an den aufmerksamen Spähern vorbeizuschleichen und sich ungesehen zu nähern, sind je eine *Schleichen-* und *Sich-Verstecken*-Probe +7 nötig, andernfalls bemerken 1W3 Späher den Versuch, wovon in jedem Fall einer auf seinem gezähmten Zhirrach losprescht, um die Sippe zu warnen. Die anderen Späher sind auf jeden Fall über jeden Anpirschversuch ungehalten, aber ob sie direkt angreifen oder nicht, hängt vom Ruf der Helden bei der Sippe ab (siehe Seite 90). Wird der Späher, der zum Lager reitet, nicht aufgehalten, kommen innerhalb von 3W6 Kampfrunden sechs weitere Krieger hinzu.

Kyalach-Friedhof (2)

In einer Schlucht, die tief und steil hinab in das Vorgebirge führt, findet sich der Kyalach-Friedhof. Die Spuren künstlicher Bearbeitung sind nicht zu übersehen: Eine gewaltige, eherne Gestalt, offensichtlich ein Insekt, wacht über der

Schlucht, ist jedoch schon sehr stark von der Witterung in Mitleidenschaft gezogen. Ihr Ursprung ist nicht mehr zu bestimmen.

Klettert man die 30 Schritt herab, erreicht man ein sehr feuchtes Biotop. Der Abstieg ist entweder durch Seile, Zhirrach oder *Klettern*-Proben +5 zu bewerkstelligen. Unten angekommen findet man tatsächlich mehrere gewaltige Kyalach-Überreste und muss bald feststellen, dass man nicht alleine hier unten ist. Hunderte aasfressende Insekten machen den Helden den Körper des Kyalach-Weibchens streitig, aus dem man auch eine Duftdrüse extrahieren kann (siehe Seite 95).

Sämtliche Aasfresser, die sich in der Schlucht angesiedelt haben, sind sehr lichtempfindlich, aber Sonnenlicht bahnt sich nur schwer einen Weg nach unten. Sie werden die Helden nicht angreifen, solange diese über Lichtquellen verfügen, aber die Helden sollten merken, dass sie nicht alleine sind, sondern dass sich noch zahlreiches Leben im Schatten des Friedhofes befindet. Der Angriff der Tiere wird dadurch eingeleitet, dass eine Art Hundertfüßer sich aufrichtet (dabei eine Höhe von etwa 1,5 Schritt erreicht) und eine undefinierbare, grünliche Substanz speit, um Fackellicht zu löschen oder Laternenlicht zu verdunkeln. Sobald eine neue Lichtquelle entzündet wird (gelungene FF-Probe: 10 KR, misslungene Probe: 15 KR; alternativ sind auch magische Lichtquellen möglich), ziehen sich die angreifenden Insekten zurück.

Der Aufstieg ist für die Fackelträger schwierig und erfordert eine *Klettern*-Probe +8. Ein Fackelträger bietet allerdings auch genug Licht, um drei Kletterer ohne Fackeln vor den Tieren zu schützen.

Brutstätte (3)

In einer felsigen Schlucht des Vorgebirges befindet sich der Eiablageplatz der Kyalach-Weibchen. Warme Quellen füllen die Schlucht mit schwefeliger, feuchtwarmer Luft und machen sie so zu einer idealen Brutstätte. Die gigantischen Eier locken Zhirrach und andere Raubtiere an, weshalb stets ein Kyalach-Weibchen (50 Schritt lang) auf die Brut achtgibt. An ihr vorbeizuschleichen benötigt ein *Schleichen*-Probe +5.

Misslingt die Probe, haben die Helden 10 Aktionen, um sich aus der Gefahrenzone zu begeben (sich 50 Schritt zu entfernen) oder Maßnahmen zu ergreifen, während das Tier sie durch Drohgebärden einzuschüchtern versucht. Danach greift das Weibchen an. Einige Angaben zu den Werten finden Sie im Anhang auf Seite 104. Die Bewegungen des riesigen Tieres in der Schlucht rufen im Falle eines Angriffes außerdem einen Steinschlag hervor (*Körperbeherrschung* +5, sonst 3W TP).

Höhle der Ahnen (4)

Eine unscheinbare Höhle, deren Wandmalereien von der Kultur der Ban Bargui erzählen. Dargestellte Zeremonien eines *Aygon* (ein banbarguinischer Zauberer) bei der Unterredung mit Insektengeistern und Reihen von Kyalach-Zeichnungen lassen einen ersten Eindruck der **Taleshi der Wandernden Schatten** zu. Die jüngste Zeichnung stellt einen Aygon dar, der aus seiner Taleshi verstoßen wurde.

Wenn die Helden aus den Zeichnungen die richtigen Schlüsse ziehen können (*Geschichtswissen* +10 und *Magiekunde* +10, Dauer: einen halben Tag), erhalten sie künftig eine Erleichterung von zwei Punkten auf Gesellschaftstalente gegenüber der Taleshi. Im Gegenzug sind die Ban Bargui wenig erfreut, wenn sie feststellen, dass die Helden ihre Höhle betreten haben (Ruf -2).

Es ist möglich, dass die Ban Bargui die Anwesenheit der Helden bemerken, wenn sie sie bereits verfolgen (z. B. durch eine Zufallsbegegnung) oder später die Höhle betreten (1-10 auf W20) und dabei Spuren finden. Die Helden können entweder von vornherein versuchen, keine Spuren zu hinterlassen (*Schleichen*-Probe +7) oder nachträglich versuchen, ihre Spuren zu entfernen (*Fährtsensuchen*-Probe +8, nimmt eine halbe Stunde in Anspruch).

Zhirrach-Nest (5)

Tief im Wald befindet sich in einer natürlichen Senke ein Nest der Zhirrach (siehe Seite 105). Etwa ein Dutzend ausgewachsene und dreißig bis vierzig halbwüchsige Exemplare der Raubschrecken halten sich hier auf und attackieren jeden, der sich zu nähern wagt.

Lager der Kouramnion-Saboteure (6)

Im Vorgebirge haben die Kouramnion-Saboteure (siehe Seite 102) ihr Lager eingerichtet: Ein halbes Dutzend großer Zelte an einem Gebirgsbach in der Nähe eines Wäldchens, durch eine überhängende Felswand gut vor Wind und Wetter geschützt. Tag und Nacht halten drei Soldaten Wache an den Wachfeuern und halten nach Ban Bargui, Raubinsekten und den Helden Ausschau. Unbemerkt in das Lager einzudringen benötigt je eine Probe +7 auf *Schleichen* und *Sich Verstecken*.

Misslingen die Proben, werden die Helden entdeckt. Die Soldaten schlagen Alarm und greifen an. Es dauert etwa 10 Kampfrunden, bis sie Unterstützung von den restlichen Solda-

ten und den Jägern erhalten. Sollten die Helden fliehen, versuchen die Soldaten nicht, sie zu verfolgen, Roxios schickt allerdings **Shuwalon** (Seite 102) hinter ihnen her, um sie heimlich auszuspähen. Falls die Helden auf Verfolger achten, würfeln Sie vergleichende Proben zwischen Shuwalons *Schleichen* und *Sich Verstecken* und den *Sinnenschärfe*-Werten der Helden. Der Shingwa kämpft nicht, wenn es sich vermeiden lässt, sondern versucht zu flüchten. Wird er gefangen, gibt es die Möglichkeit, ihn zu einem Seitenwechsel zu überreden. Wurden die Helden entdeckt, sind die Kouramnion in der nächsten Zeit vorsichtiger: Für fünf Tage halten zwei zusätzliche Personen Wache, was die Probenerschwernisse zum unbemerkten Anschleichen auf +10 erhöht.

In einem der Zelte befindet sich die Ausrüstung der Expedition inklusive der Nahrungsvorräte, ein weiteres dient als Versammlungs- und Besprechungzelt. Die restlichen Zelte dienen der Unterkunft.

Die Helden können hier Nahrung im Wert von bis zu 50 Versorgungspunkten stehlen. Dies erfordert pro 5 Punkten eine *Schleichen*-Probe +8 und 6 SR Zeit. Stehlen sie die kompletten Vorräte, schalten sie damit die Saboteure für mindestens eine Woche aus, während diese sich neu versorgen müssen.

Teergrube (7)

Am Übergang zwischen Grasmeer und Sumpfgebiet befindet sich eine riesige, natürliche Teergrube. Der stechende Geruch nach Teer und verwesenden Kadavern kann die Helden rechtzeitig warnen. In der Teergrube befinden sich tote und sterbende Tiere, die sich aus dem zähen Schlick nicht mehr selbst befreien konnten, aber möglicherweise in ihrem Todeskampf noch gefährlich sind. Die Kyalach meiden die Teergrube, da sie mit ihrem hohen Gewicht schnell verloren wären und sich nicht mehr selbst befreien könnten.

Paarungsstätte (8)

Auf einer gewaltigen, zwei mal zwei Meilen durchmessenden Fläche ist das Gras von gewaltigen Leibern niedergewalzt – hier finden die Paarungen der Kyalach statt. Zu jedem Zeitpunkt während des Abenteuers halten sich hier 1W2 Weibchen und 1W3 Männchen auf. Sind mehr Männchen als Weibchen anwesend, hat man die Gelegenheit, einen Paarungskampf zu beobachten – ein faszinierendes, erschreckendes Schauspiel, wenn die gewaltigen Kolosse sich mit riesigen Beißwerkzeugen attackieren und ihre monströsen Körper aneinanderkrachen lassen, dass die Erde nur so bebt. Eine längerfristige Beobachtung (8 Stunden) kann bei einer gelungenen *Tierkunde*-Probe +5 die Erkenntnis bringen, dass die Weibchen die Männchen offenbar mit einem stechenden, moschusartigen Duft anlocken.

Ritualplatz (9)

In einer engen Schlucht halten die Ban Bargui in einem feierlichen Ritual ihre Initiationsriten ab. Ein Taleshi-Krieger muss die Schlucht mit seinen eigenen Fähigkeiten erreichen, entweder auf dem Rücken eines zuvor gezähmten Zhirrach (*Reiten*-Probe +5) oder über eine schwierige Kletterpartie (15 TaP* bei *Klettern*-Proben +5, bei Misslingen Sturz aus 2 bis 10 Schritt Höhe, siehe **WdS** 144). Die Ritualstätte ist karg bis auf die zahlreichen, irrisierend funkelnden Rückenpanzer riesiger Käfer, die an den Wänden aufgehängt wurden.

Das Blutige Gras (10)

Dies ist das Gebiet, das der Lanbhaar (siehe Seite 103) mit seiner Präsenz verdorben hat. Bis auf die Totems, die entlang des Gebietes aufgestellt wurden, unterscheidet es äußerlich nichts von dem übrigen Grasmeer. Betritt man jedoch das Gebiet, wird der Zorn des Genius auch für die Expeditionsmitglieder bemerkbar: vorhandener *Jähzorn* steigt um 3 Punkte, Pferde scheuen sich, das Gebiet zu betreten, Blutbüffel greifen die Helden an und kämpfen bis entweder ihre LE oder AU auf 0 fallen.

Das Gebiet hat einen Durchmesser von 2 Meilen, in dessen Zentrum sich ein großes Zelt befindet, das ehemalige Lager der verschollenen Expedition Tritio ay Kouramnions. Zwei bereits verwusste humanoide Gestalten wurden als "Wachen" vor dem Zelteingang aufgespießt.

Im Inneren des Zeltes, das mittlerweile die Farbe getrockneten Blutes angenommen hat, ist ein improvisierter Carafai-Schrein aufgestellt worden.

Der Lanbhaar spürt, sobald sich Eindringlinge in seinem Revier befinden. Er hält sich im Schatten der Decke des etwa vier Schritt hohen Zeltes auf und stürzt sich auf die Helden, sobald sie den Schrein untersuchen. Der Lanbhaar ist durch eine *Sinnenschärfe*-Probe +12 zu erkennen.

Im Gras um das Zelt herum befinden sich zahlreiche menschliche und (vorwiegend raub-)tierische Kadaver.

Sollten die Helden den Kampf gegen den Lanbhaar überstehen, können sie die restliche Ausrüstung der untergegangenen, ehemals zwanzigköpfigen Expedition sichern. Sie können ihrer Expedition einen weiteren Ausrüstungspunkt gutschreiben, finden 5W20 Aural, ein gut ausgestattetes, transportables Alchimiellabor (erleichtert Proben um 3 Punkte) und die Aufzeichnungen von Tritio ay Kouramnion. Diese enthalten Hinweise auf den Kyalach-Friedhof (Ort wird den Helden bekannt gegeben), auf den Lockstoff (siehe Seite 95) und generelle Forschungsaufzeichnungen zu den Kyalach (erleichtert *Tierkunde*-Proben in Bezug auf die Kyalach um 3 Punkte).

Die Taleshi der Wandernden Schatten

Die *Taleshi der Wandernden Schatten* ist eine von zahlreichen Zuggemeinschaften der Ban Bargui, die üblicherweise auf dem Rücken eines gewaltigen Kyalach-Weibchens ein nomadisches Leben führt. Da die Wandernden Schatten im Vergleich zu anderen Ban Bargui einige Eigenheiten besitzen, sei sie Ihnen hier mit allen wichtigen Informationen vorgestellt.

Lebensweise

Wie bei allen Ban Bargui ist der Dreh- und Angelpunkt des Lebens der Taleshi ein Kyalach: Das schon dreihundert Jahre alte Weibchen *Mikasha'shiya*.

Zehn Monate im Jahr verbringen die Wandernden Schatten auf Reise mit dem Kyalach-Weibchen. Die Alten, die Mütter, die Ammen und die jüngsten Kinder reisen in den Hütten auf dem Rücken des riesigen Tieres, der Rest des Stammes reitet auf Zhirrach, sichert den Zug vor Überfällen und hütet die Tiere.

Als Nutztiere dienen ganze Schwärme großer Käfer, deren Sekret zu allerlei Mitteln verarbeitet wird, ein Rudel Webspinnen, deren Spinnenseide für Kleidung und Seile genutzt wird, und zahlreiche weitere Insekten und Gliedertiere, die von den Ban

Die Ban Bargui

Die Ban Bargui sind ein nomadisches Reitervolk der westlichen Steppen, die auf dem Rücken der gewaltigen Kyalach ihre Taleshis (Zuggemeinschaften) errichten und deren Gesellschaft an ein Insektenvolk erinnert. Das Wohlergehen des Stammes steht bei den Ban Bargui stets über dem Wohle Einzelner, hervorgehobene Anführer gibt es nur wenige.

Die Nomaden reiten auf Zhirrach, gewaltigen Fangschrecken, aber auch auf Wyvernas oder Munaris, und setzen die Kyalach auch als Kriegstiere ein, was sie zu erschreckenden Gegnern macht.

Die Ban Bargui, deren Name in ihrer Sprache „Kinder des Windes“ bedeutet, besitzen nachtschwarze Haut, seltsam metallisch gefärbte Haare, leicht schräg gestellte Augen und langgezogene, aber nicht spitze Ohren. Nur wenige Personen außerhalb des Volkes wissen, dass alle Ban Bargui hellhäutig und mit roten oder blonden Haaren geboren werden und dass erst das Sekret der Kyalach ihre Haut mit der Zeit färbt.

Die Ban Bargui sind ein kriegerisches Volk, deren Bogenschützen für tödliche Präzision bekannt sind und die üblicherweise mit Verachtung auf Fremde herabsehen.

Weitere Informationen über die Ban Bargui finden Sie in den Spielhilfen **Unter dem Sternenpfeiler und Wege nach Myranor**.

Bargui auf dem Rücken des Kyalach gehalten werden. Vor allem aber zählen hierzu zwei weitere Kyalach, jüngere Männchen, die mit etwa vierzig Schritt Länge deutlich kleiner als Mikasha'shiya, aber immer noch gewaltig sind, und die in erster Linie als Lieferanten für "Waldhonig" und als Kriegstiere dienen.

Von den hundertfünfzig menschlichen Mitgliedern der Taleshi sind fast hundert kampffähig, schon Kinder im Alter von 12 Jahren nehmen an Raubzügen und Kämpfen teil und zeigen erstaunliche Treffsicherheit mit dem Bogen.

Anders als viele Ban Bargui leben die Wandernden Schatten nur halbnomadisch. Zwei Monate im Sommer, während der Paarungszeit der Kyalach, ziehen sie ins Paarungsgebiet der riesigen Tiere und nehmen Mikasha'shiya die Hütten auf dem Rücken ab, um ein Lager aufzuschlagen.

Telari'aba, der Aba (Stammvater) der Taleshi, den ein geistiges Band mit dem Kyalach-Weibchen verbindet und der sie das restliche Jahr über lenkt und mit ihr spricht, verlässt nur zu dieser Zeit den Rücken des Tieres, und das riesige Weibchen begibt sich unter ihresgleichen. Gegen Ende der zwei Monate legt sie zahlreiche Eier, die von den Ban Bargui geerntet werden. Die Eier bilden die Grundlage der Ernährung der Taleshi und sind so riesig und widerstandsfähig, dass sie für das restliche Jahr die Versorgung des Zuges sicherstellen können.

Von Zeit zu Zeit ziehen einige "Schwärme" (jeweils etwa ein Dutzend Krieger) der Taleshi aus, um auf Raubzug zu gehen, Beute zu machen oder mit fremden Völkern zu handeln. Auf diese Weise kamen die Wandernden Schatten in vergleichsweise engen und friedlichen Kontakt mit anderen Völkern. Große Kriegszüge kamen in der Vergangenheit kaum vor.

Die Wandernden Schatten, vor allem Jakashar (TaW 5) und Je'shik (TaW 4), verstehen ausreichend Myranisch, um mit Fremden zu kommunizieren.

Mentalität

Für Ban Bargui sind die Wandernden Schatten vergleichsweise zugänglich. Auch sie haben das übliche Misstrauen vor allen Fremden und sehen auf andere Völker herab, aber Jahrzehnte des Handels und des Austauschs mit anderen Völkern und die teilweise Sesshaftigkeit haben zu einem Umdenken geführt. Auch für die Wandernden Schatten zählt die Gemeinschaft das meiste, aber im Vergleich zu anderen Zuggemeinschaften kennen sie ein überraschendes Ausmaß an Individualität, was den Umgang mit ihnen erleichtert. Außerdem haben die Erfahrungen mit Händlern sie gelehrt, getroffene Abmachungen zuverlässig einzuhalten, anstatt sie zu brechen, wie es bei vielen anderen Taleshis der Fall ist.

Nach außen hin sind die Wandernden Schatten stets bemüht, ein einheitliches Bild abzugeben, und agieren gerade im Kampf weiterhin wie ein großer Schwarm. Wer es jedoch schafft, diesen Panzer der Abweisung zu durchdringen, wird überrascht sein, wie viel Herzlichkeit innerhalb der Zuggemeinschaft herrscht und wie viel Mitgefühl sie untereinander aufbringen können. Für Ban Bargui lachen die Wandernden Schatten viel (sprich: sie lachen überhaupt), kümmern sich liebevoll um ihre Kinder (die, wie alle Ban Bargui, in jungen Jahren noch hellhäutig und -haarig sind) und bemühen sich um individuelle Anerkennung. Es ist keine Überraschung, dass andere Zuggemeinschaften daher auf die Taleshi herabsehen oder sie zumindest misstrauisch beäugen.

Sitten und Bräuche

Die Sitten, Bräuche und Traditionen der Wandernden Schatten sind großteils auf die Stärkung der Gemeinschaft ausgerichtet: So kennen die Wandernden Schatten zahlreiche ritualisierte Kampftänze, die ohne Musik ausgeführt werden und die dazu dienen, den eigenen Körper zu stählen, die Akrobatik zu fördern und die Reflexe zu verbessern. Mit dem Sekret der Nutzkäfer stechen sie sich hin und wieder Hautbilder – auch dies ist viel Individualität für Ban Bargui –, wobei das Gift die Haut an den gestochenen Stellen hell färbt. Die Hautbilder künden hierbei von respektgebietenden Taten. Die Krieger und Zauberer der Taleshi nutzen in rauschenden Festen die handgroßen Jungtiere der Webspinnen, um sich von ihnen beißen zu lassen und das halluzinogene Gift in sich aufzunehmen, das ihnen Visionen von zukünftigen Ereignissen bringen soll.

Wie alle Ban Bargui verehren die Wandernden Schatten in erster Linie den Windvater Bargöy'Aba und die Erdmutter Some'Uma sowie die Mahay Ishinni, die Großen Geister, meist in Insektenform. In ihre Bräuche haben sich jedoch auch Elemente der Chrysis-Verehrung gemischt, so dass Außenstehende auf vertraute Zeremonien treffen können.

Ruf

Um die Beziehung zu den Wandernden Schatten darzustellen, weisen wir den Helden einen Ruf-Wert zwischen 0 und 14 zu, der die Einstellung der Ban Bargui zu den Helden darstellt und es Ihnen erleichtert, die Reaktionen der Taleshi einzuschätzen. Der Ruf-Wert minus 7 gibt die Erleichterung für Proben auf gesellschaftliche Talente an, hinzu kommt ein genereller Zuschlag von 5 Punkten aufgrund der Fremdartigkeit der Kultur. Sind die Ban Bargui also *verfeindet* (Wert 0), sind Proben um 12 Punkte erschwert, sind sie *freundschaftlich* (Wert 14), sind sie um 2 Punkte erleichtert.

Einstellung	Wert	Probe
Verfeindet	0–2	+7 bis +5
Abgeneigt	3–4	+4 bis +3
Skeptisch	5–6	+2 bis +1
Neutral	7–8	+/-0 bis -1
Offen	9–10	-2 bis -3
Verbündet	11–13	-4 bis -6
Freundschaftlich	14+	-7

Ruf verändern

Die Beziehung zu den Ban Bargui beginnt bei einem Wert von 5 (*skeptisch*). Bestimmte Handlungen der Helden können (ebenso wie Ereignisse) den Ruf-Wert verändern – zum Guten oder zum Schlechten.

Beispielhafte Handlungen der Helden, die den Ruf verbessern:

Allgemeine Hilfe, die die Zuggemeinschaft stärkt; nützliche Geschenke, die mehr sind als nur sinnloser Tand; Beistand im Kampf, beispielsweise gegen Zhirrach-Übergriffe oder die Saboteure; gewonnene nicht-tödliche Zweikämpfe gegen renommierte Krieger der Taleshi; respektvolles Verhalten; Anerkennung der Überlegenheit der Ban Bargui; Respekt vor den Traditionen der Taleshi; geschickte diplomatische Verhandlungen

Beispielhafte Handlungen, die den Ruf verschlechtern:

Allgemeines Schwächen der Zuggemeinschaft; das Töten oder Verstümmeln von Mitgliedern der Taleshi; sinnloses Abschlagen von Nutztieren; nutzlose Geschenke; intrigantes Verhalten; Feigheit; über-aggressives Auftreten und Drohungen

Natürlich sind bestimmte Handlungen schlimmer oder besser als andere, zudem reicht es natürlich nicht aus, einen Krieger nach dem anderen zu bezwingen, um stetig Punkte zu sammeln. Hier benötigen Sie ein wenig Fingerspitzengefühl – entscheiden Sie nach eigenem Gutdünken, wann eine Veränderung des Ruf-Wertes angebracht ist und wann nicht. Bei den Zufallsereignissen (ab Seite 92) und beim zweiten Lösungsvorschlag (ab Seite 97) ist oftmals angegeben, wenn eine bestimmte Handlung der Helden ihren Ruf verändert.

Auswirkungen

Verfeindet: Die Krieger der Taleshi attackieren die Helden auf Sicht. Wenn sie nicht zahlreich genug sind, holen sie Verstärkung.

Abgeneigt: Die Krieger der Taleshi begegnen den Helden mit Verachtung und Aggressivität. Sie versuchen, sie zu vertreiben, und greifen an, wenn dies misslingt.

Skeptisch: Die Ban Bargui begegnen den Helden mit Misstrauen, sind aber nicht unmittelbar aggressiv. Sie sind zu Verhandlungen bereit, sofern sie daraus einen deutlichen Vorteil ziehen können.

Neutral: Die Helden sind den Ban Bargui weitgehend egal. Sie ignorieren sie, sofern sie nicht bedroht werden oder sich die Helden einem wichtigen Ort nähern.

Offen: Die Helden haben den Respekt der Ban Bargui verdient. Die Taleshi ist bereit, sie in ihrem Lager zu empfangen und sie mit dem Kriegsherren reden zu lassen.

Verbündet: Die Ban Bargui behandeln die Helden mit Respekt und Achtung. Sie sind bereit, ihnen bei kleineren Dingen zu helfen und machen hierbei auch Zugeständnisse.

Freundschaftlich: Die Helden haben die ehrliche Freundschaft der Zuggemeinschaft errungen. Sie sind gerngesehene Gäste im Lager und werden zu Feierlichkeiten und Festen eingeladen.

Wichtige Persönlichkeiten

Mikasha'shiya

Alles in der Taleshi dreht sich um Mikasha'shiya, das mächtige Kyalach-Weibchen, die mit über 100 Schritt Länge ein einschüchternder Anblick ist. Ihr Panzer ist mit Dellen, Schrammen und Narben übersät, Zeugnisse eines langen Lebens, und auf ihrem Rücken sind die zahllosen, uralten Befestigungen zu sehen, an denen die Häuser und Hütten der Zuggemeinschaft angebracht werden. Mikasha'shiya ist in den zehn Monaten der Wanderschaft dem Willen des Abas weitgehend unterworfen, in den zwei Monaten der Paarungszeit jedoch verhält sie sich wie die anderen Kyalach-Weibchen.



Telari'aba

Der Aba der Taleshi (alt, Falten, schlohweiße, metallisch schimmernde Haare) ist Stammvater, Gründer und spiritueller Anführer gleichzeitig – und so alt wie seine symbolische Gemahlin, das Kyalach-Weibchen, zu der er ein geistiges Band besitzt und mit der er auf diese Art kommuniziert. Die über drei Jahrhunderte der Verbindung zum Geist eines Riesentausendfüßers haben ihn zwar ein enormes Alter erreichen, aber auch wunderlich werden lassen. Falls die Helden zu ihm vor-

dringen, finden sie einen völlig vergeistigten Mann vor, dessen Verstand in anderen Sphären zu schweben scheint und dessen Antworten bestenfalls kryptisch sind.

Jakashar

Die alltägliche Führung der Zuggemeinschaft in weltlichen Fragen obliegt Jakashar (55, muskulös, bartlos), der in allen Fällen der letzten zwanzig Jahre, wenn ein Kampf bevorstand, zum Kriegsherren ernannt wurde. Jakashar hat mit intelligenten Entscheidungen, Weitsicht und kluger Führung die Achtung der Zuggemeinschaft errungen. Die Taleshi hört in den meisten Fällen auf ihn, weshalb es angebracht ist, sich mit ihm gutzustellen. Erregt man jedoch den Zorn des eigentlich friedfertigen Mannes, erlebt man eine böse Überraschung: Jakashar ist ein fähiger Krieger, der noch immer seinen Mann stehen kann, und ein erfahrener Zauberer, der seinen Feinden mit einem Wink ganze Insekten Schwärme auf den Hals hetzt und sie von kontrollierten Zhirrach attackieren lässt.

Sein größter Stolz und seine größte Schwäche ist seine Tochter Je'shik, die sowohl als Weg zu seinem Wohlwollen als auch als Druckmittel benutzt werden könnte.

MU 15	KL 15	IN 16	CH 16		
FF 13	GE 14	KO 14	KK 13		
LeP 33	AuP 38	AsP 47	WS 7	MR 7	SO 6
Chu'Ur (zweihändig):			INI W6+13	AT 18	PA 15
TP 2W+2	DK N				

Bogen: INI W6+13

AT 23 **TP** 1W+6

Ban Bargui-Rüstung:

RS 6 **BE** 3 **GS** 5

Wichtige Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis

Wichtige Talente: Bogen 13, Zweihand-Hieb Waffen 15, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 14, Menschenkenntnis 10, Überzeugen 12, Götter/Kulte 13, Kriegskunst 11, Magiekunde 12, Pflanzenkunde 10, Sagen/Legenden 15, Staatskunst 8, Tierkunde (Insekten) 10, Malen/Zeichnen 13, Musizieren 9

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Umland des Lager der Ban Bargui), Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Kampfrelexe, Niederwerfen, Scharfschütze, Schnellladen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Ban Bargui-Rüstung), Wuchtschlag, Waffenspezialisierung (Chu'Ur, Ban Bargui-Hornbogen)

Zauberfertigkeiten: Essenzbeschwörung: Begierde 15, Aggression 12, Harmonie 11, Humus 11; Wesensbeschwörung: Begierde 12, Tiergeister 16; Instruktionen: Beseelung, Fixierung, Heilung, Kommunikation, Kontrolle über Elemente, Kontrolle über Wesen, Verwandlung, Wahrnehmung der Quelle; Formeln nach Meistermaßgabe, die sich mit Tiergeistern, Tieren, Elementargeistern oder Heilung beschäftigen

Je'shik

Als Tochter des Kriegsherren hatte es Je'shik (22, drahtig, athletisch, hübsch, goldschimmernde Haare) nicht leicht, denn die Ansprüche an sie waren so hoch, dass man leicht daran hätte zerbrechen können. Je'shik hingegen erfüllte die Erwartungen – und übertraf sie noch. Die junge Aygon hat bereits zwei starke und gesunde Kinder von unterschiedlichen Vätern zur Welt gebracht (Ka'isha, 5, und Ilka, 3) und saß in beiden Fällen fast bis zur Niederkunft im Sattel ihres Zhirrach. Sie ist eine hervorragende Reiterin, eine talentierte Kyalach-Lenkerin und eine tödliche Bogenschützin, und dass sie ihrem Vater als

Kriegsherrin nachfolgen wird, stellt kaum jemand in Frage. Je'shik weiß von ihrem Wert: Sie ist tapfer, unnachgiebig, stolz und Fremden gegenüber zumindest anfangs misstrauisch und abweisend. Wer es jedoch versteht, ihre Neugier anzusprechen, wer sich als tapfer, respektvoll und würdig erweist, kann es durchaus schaffen, zu ihr durchzudringen.

MU 16	KL 13	IN 13	CH 15		
FF 13	GE 16	KO 13	KK 12		
LeP 31	AuP 45	AsP 31	WS 9	MR 6	SO 5
Dreach: INI W6+14			AT 17	PA 14	
TP 1W+5		DK NS			
Bogen: INI W6+14			AT 25	TP 1W+6	
Ban Bargui-Rüstung:			RS 5	BE 2	GS 8
Vor- und Nachteile: Ausdauernd III, Eisern, Flink, Gut Aussehend, Balance / Arroganz 5, Neugier 7					
Wichtige Talente: Bastardstäbe 12, Bogen 15, Körperbeherrschung 11, Reiten 14, Selbstbeherrschung 10, Menschenkenntnis 9, Überzeugen 9, Götter/Kulte 11, Magiekunde 10, Pflanzenkunde 9, Sagen/Legenden 12, Tierkunde 12					
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Umland des Lager der Ban Bargui), Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Finte, Kampfreflexe, Meisterschütze, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Ban Bargui-Rüstung), Schnellladen, Waffenspezialisierung (Ban Bargui-Hornbogen, Dreach), Wuchtschlag					
Zauberfertigkeiten: Essenzbeschwörung: Humus 12, Mishkarya 8, Hamonie 8; Wesensbeschwörung: Humus 9, Tiergeister 6, Konstruktionen: Heilung, Reinigung, Verwandlung; Formeln nach Meistermaßgabe aus dem Bereich Heilung					

Keha'abi

Wenn außer Telari'aba noch jemand kaum den Rücken des Kyalach verlässt, so ist das Keha'abi, die mit fast neunzig Sommern nach dem Aba älteste Person der Taleshi. Die faltige, weißhaarige Frau, die kaum noch laufen kann, wird um Rat gefragt, wenn es um etwas geht, das die Erfahrung und Weisheit des Alters erfordert, aber nicht wichtig genug ist, um vor den Aba gebracht zu werden. Keha'abi allerdings besitzt einen eigenen Sinn für Humor und genießt es, Fragesteller in die Irre zu führen.

Typischer Ban Bargui-Krieger

Die athletischen Krieger der Ban Bargui sind, wenn ein Kampf bevorsteht, meist mit Chitinpanzern gerüstet und führen die traditionelle Waffe Dreach. Fremden gegenüber sind sie üblicherweise misstrauisch, wenn jedoch Jakashar und Je'shik sich allmählich für die Helden erwärmen, folgen auch die Krieger. Im Kampf bleiben die Ban Bargui so lange wie möglich auf Distanz oder auf dem Rücken ihrer Zhirrach. Im Nahkampf kämpfen sie in der Gemeinschaft, unterstützen sich gegenseitig und geben sich Rückendeckung.

MU 14	KL 11	IN 13	CH 11	
FF 12	GE 14	KO 13	KK 12	
LeP 30	AuP 36	WS 7	MR	SO 4
Dreach: INI W6+8		AT 16	PA 13	
TP 1W+5		DK NS		
Bogen: INI W6+8		AT 20	TP 1W+6	
Ban Bargui-Rüstung:		RS 6	BE 3	GS 5
Wichtige Talente: Bogen 11, Bastardstäbe 12, Körperbeherrschung 9, Reiten 12, Selbstbeherrschung 9, Klettern 9				
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Finte, Scharfschütze, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, (Ban Bargui-Rüstung), Umreißen, Waffenspezialisierung (Ban Bargui-Hornbogen, Dreach), Wuchtschlag				

Glück und Unglück: Zufallsereignisse

Der folgende Abschnitt soll Ihnen einen Überblick darüber geben, was den Helden während des Aufenthaltes in der Myripendensteppen passieren kann. Würfeln Sie einen W20 und sehen Sie nach, um welches Ereignis es sich handelt. Die Anzahl der täglichen Ereignisse können Sie mit 1W3+1 festlegen. Diese Ereignisse sind natürlich nicht zwingend vorgegeben. Sie müssen die Pferde der Helden nicht an drei Tagen hintereinander von einer Schlange aufschrecken lassen, nur weil es der Würfel so will. Nehmen Sie diese Liste eher als Orientierung und als Vorschlag.

Grasland		Sumpfggebiet		Vorgebirge		Gebirge		Wald	
1-3	B1	1-2	W3	1-2	B10	1-4	W25	1-2	B2
4	B3	3-4	W12	3-4	W14	5	B10	3	W24
5	B9	5	W21	5	W10	6	W14	4-5	W14
6	W15	6	W16	6-7	B1	7	W10	6	W9
7-8	K1	7	W8	8	W22	8-10	W5	7-8	W1
9	W1	8	B4	9	W13	11-12	W1	9-10	B6
10	W6	9-10	W1	10-11	W1	13	W16	11	B1
11	W7	11-12	W11	12	B5	14	W12	12	W6
12	W4	13	B1	13	W16	15	W2	13	W7
13	W13	14	W23	14	W3	16	W3	14	W22
14	W23	15	W2	15	W2	17	B4	15	W16
15	W22	16	W18	16	W23	18	W17	16	B9
16	W20	17	W19	17	B4	19	W7	17	W17
17	W17	18	W16	18	W17	20	B3	18	W12
18	W16	19	W17	19	B7			19	W3
19	B8	20	B7	20	B9			20	W23
20	B5								

Die Kyalach-Spur

Eine Besonderheit stellt das Ereignis K1 (Das Finden der Kyalach-Spur) dar: ab diesem Zeitpunkt, natürlich sofern die Helden der Spur folgen, *können* Sie eines der täglichen Ereignisse durch eines der K-Ereignisse ersetzen. Wir schlagen folgende Tabelle für einen W20 vor: 1–10: K5; 11–15: K4; 16–17: K6; 18–19: K2; 20: K3

Suchen die Helden gezielt nach einer Spur, werden sie ziemlich sicher fündig – die riesigen Schneisen sind nicht zu übersehen. Gezieltes Suchen (je eine Probe auf *Tierkunde* und *Orientierung* +5) kann innerhalb von zwei Stunden zum Erfolg führen.

Ban Bargui

B1: Eine Jagdgruppe von 6 Ban Bargui der Wandernden Schatten trifft auf die Helden. Verhalten abhängig vom Ruf der Helden:

- *verfeindet*: Sofortiger Überfall auf Expedition oder einzelne Teile der Expedition, falls sich die Gelegenheit ergibt.
- *abgeneigt*: Drohung der Ban Bargui, jedoch kein Überfall. Falls diese Begegnung ein zweites Mal stattfindet, werden sie angreifen, sofern sich ihre Einstellung nicht besserte. In diesem Fall sinkt ihre Einstellung auf *verfeindet*. Verfolgung der Helden für 5 Tage.

- *skeptisch bis offen*: Die Ban Bargui beobachten die Helden drei Tage. Um Verfolger zu entdecken: *Sinnenschärfe* oder *Fährten suchen* +8

- *verbündet*: unterstützen die Expedition (erleichtert *Naturtalente*, *Pflanzen-* und *Tierkunde* um 2 Punkte für den nächsten Tag)

- *freundschaftlich*: zusätzlich zum oberen Punkt versorgen sie die Expedition (3 Versorgungspunkte)

B2: Die Helden treffen auf wildlebende Zhirrach. Eine Zähmung dieses Reittieres würde den Helden eine gewisse Anerkennung unter den Ban Bargui sichern. Bevor man einen Zhirrach jedoch zähmen kann, muss er eingefangen werden. Dies ist zum Beispiel durch bestimmte Zauber möglich, durch das Kyalach-Betäubungsmittel, aber auch auf profane Art, mit Netzen oder Lassos (Proben auf *Schleuder*) oder durch Fallen (*Fallenstellen* +8). Anschließend kann es gezähmt werden: 3 *Abrichten-* und *Reiten-*Proben +10, jede Probe dauert einen Tag. Zum Zureiten orientieren Sie sich an Seite 99. Bei Gelingen: Ruf +2

B3: Ein einzelner Jäger der Wandernden Schatten hat die Fährte von einem Steppentiger aufgenommen und möchte ihn als Trophäe mitbringen. Er bittet den Jäger der Expedition um Hilfe (Jagd +10). Bei Gelingen hat die Expedition einen Fürsprecher gefunden (Ruf +1). Das Angebot wird nur unterbreitet, wenn die Einstellung zu den Wandernden Schatten mindestens *neutral* ist.

B4: Ban Bargui haben Fallen aufgestellt (*Sinnenschärfe* +10, Ruf *verbündet* / *freundschaftlich*: die Helden werden gewarnt (einfache *Sinnenschärfe*)). Probe misslungen: 3W+3 TP, Beinwunde

B5: 18 Krieger der Wandernden Schatten sind auf dem Kriegspfad gegen:

- *verbündet* / *freundschaftlich*: eine *verfeindete Taleshi* und laden die Helden ein, an diesem Kriegszug teilzunehmen (Ruf +2)

- *offen* / *neutral*: eine *verfeindete Taleshi*, die Expedition wird ignoriert

- *skeptisch*: eine *verfeindete Taleshi*, die Expedition wird ignoriert, es werden jedoch vier Krieger abgestellt, die die Expedition für zwei Tage beobachten

- *abgeneigt*: eine *verfeindete Taleshi*, die Expedition scheint jedoch ein attraktives Ziel zu sein; der Kriegszug teilt sich und die Hälfte überfällt die Expedition

- *verfeindet*: die Expedition, sämtliche Krieger wählen einen geeigneten Zeitpunkt für den Überfall

B6: Die Helden finden ein kleines Holzfällerlager der Wandernden Schatten. *Verbündete* Helden werden eingeladen, die Nacht hier zu verbringen (keine *Wildnisleben*-Probe um ein Lager zu finden, kein Verlust von Versorgungspunkten)

B7: Die Helden stoßen auf einen bewusstlosen, schwer verwundeten Ban Bargui, neben ihm ein getöteter Zhirrach. Der Ban Bargui hat noch 1 LE und zwei Brustwunden. Falls die Helden ihn versorgen und ihn zu seiner Sippe bringen, steigt der Ruf um 2 Punkte. Der Jäger ist von einem Zhirrach aus dem Blutigen Gras überfallen worden.

B8: Jakashars Stimme erschallt über die Felder des Grasmeeres, rituelle Worte und Rufe in einer fremdartigen Sprache. Falls die Helden diese verstehen (es handelt sich um Banbarguinisch), erkennen sie die Rufe als Bannworte gegen den Lanbhaar (siehe Seite 103). Jakashar erneuert den Bannkreis, seine Rufe werden von einem Windgeist über das Grasmeer getragen.

B9: 10 Ban Bargui sind mit einigen voll bepackten Zhirrach auf dem Weg zu den Kentori, um Handel zu treiben. Sie bieten ihre Waren auch den Helden an, sofern sie ihnen *offen* gegenüber stehen. Je besser ihre Einstellung zu den Helden ist, desto besser ist das Angebot, dass sie den Helden machen. Ab *freundschaftlich* akzeptieren die Händler auch imperiales Geld, aus dem sie sich eigentlich nicht viel machen, ansonsten sind sie eher auf Tauschhandel aus. Es ist denkbar, dass die Helden neben Proviant und Ausrüstung auch einige der Zutaten für das Betäubungsmittel oder den Lockstoff bei den Händlern erstehen können (siehe Seite 95).

B10: 6 berittene Ban Bargui einer anderen *Taleshi* fordern die Expedition auf, einen Tribut in Höhe von 8 Versorgungspunkten zu zahlen, unabhängig von ihrem Stand bei den Wandernden Schatten.

Kyalach

K1: Die Helden stoßen auf eine der riesigen Grasschneiden eines Kyalach.

K2: Die Helden werden Zeuge eines Paarungsrituales der Kyalach. Bei längerer Beobachtung (8 Stunden) und einer *Tierkunde*-Probe +5 stellen sie fest, dass die Werbung über einen gewissen Duftstoff erfolgt, der den Helden in die Nase weht.

K3: Ein Kyalach zieht sich nach einem Paarungskampf schwer angeschlagen zum Friedhof zurück.

K4: Abgeworfene Chitinplatten lassen einige Einblicke auf die Kyalach vermuten (*Tierkunde* +8, danach *Tierkunde*-Proben bezüglich der Kyalach um 2 Punkte erleichtert)

K5: Kyalach-Exkrement: Sollten die Helden sie tatsächlich untersuchen wollen (*Pflanzenkunde* +10), stoßen sie auf eine bevorzugte Pflanzengattung der Kyalach, das *Sand-Federgras*, mit dem sich die Tausendfüßer ködern lassen (jedoch wird von diesen Pflanzen auch eine entsprechende Menge benötigt, siehe Seite 95).

K6: Eine Erdhöhle der Kyalach bietet eine gute Lagerstätte für die Helden (keine Probe zur Lagersuche notwendig).

Wildnis

W1: Ein Rudel Wildtiere greift die Helden an. Wählen Sie anhand der Listen bei den Geländearten ein passendes Tier aus, die Werte finden Sie ab Seite 105.

W2: Die Helden finden ein altes provisorisches Grab, darauf eine Kouramnion-Brosche.

W3: Ein Kampfplatz, in der näheren Umgebung einige Gräber (die Ban Bargui sind auf die Saboteure gestoßen, s. S. 102).

W4: Ein Heuschreckenschwarm hinterlässt eine Schneise der Verwüstung und erschwert erheblich die Suche nach einer Kyalach-Fährte (*Fahrtensuchen* +8, falls man bereits einer Spur folgte).

W5: Steinschlag in den Bergen (*Körperbeherrschung* +5, sonst 3W SP)

W6: Flächenbrand: Würfeln Sie mit einem W6 aus, wo das Feuer im Verhältnis zu den Helden entsteht (1: Norden, 2: Nordwesten, 3: Nordosten, 4: Süden, 5: Südwesten, 6: Südosten). Je nach Windrichtung könnte das Ganze zu einem echten Problem für die Helden werden. CH-Probe um die Träger zu koordinieren; Ausrüstung wird auf Stufe *Knapp* reduziert, Versorgungspunkte -8, Geschenke vollständig zerstört; bei Gelingen der CH-Probe: Ausrüstung wird auf *Durchschnittlich* reduziert, Versorgungspunkte -4, Geschenke um eine Stufe reduziert. Das Feuer vernichtet eine eventuelle Kyalach-Fährte.

W7: Ein tollwütiges Tier aus dem Blutigen Gras (siehe Seite 89) überfällt die Helden.

W8: Die Helden erblicken Irrlichter, die die Helden in das Moor zu locken versuchen.

W9: In der Nacht versuchen zahlreiche etwa einen halben Schritt lange Asseln Ausrüstung und Proviant der Helden zu stehlen (*Sinnenschärfe* +7, um die Asseln zu entdecken, bei Misslingen -2 Versorgungspunkte).

W10: Die Kundschafter der Expedition finden einen versteckten Gebirgspfad, der es ihnen gestattet, auf der Karte ein Feld zu überspringen.

W11: Überflutetes Gebiet: Falls es am vorherigen Tag zu starkem Regen oder zu einem Wolkenbruch kam, werden die Helden hier gezwungen sein, das Hexfeld zu umgehen.

W12: Die Helden finden einige sehr seltene Pilze, die extrem schwefelhaltig sind und bei der geringsten Berührung mit Feuer oder zu starker Hitze mit lautem Knall explodieren. Die Explosion ist nicht wirklich gefährlich, aber erschreckend, gerade, wenn man diesen Pilz zum Abendessen kochen wollte (bei einer *Pflanzenkunde* +10 ist dieser Pilz bekannt).

W13: Die Jäger haben versehentlich Wild aus dem Blutigen Gras geschossen. 5% Chance, dass sich Helden bei Verzehr des Fleisches mit dem *Raschen Wahn* (**WdS** 186) infizieren. Gilt nicht, falls bei einer *Kochen*-Probe mehr als 7 TaP* übrig bleiben.

W14: Die Jäger finden eine größere Wasserstelle, die bei dem örtlichen Wild beliebt zu sein scheint (Jagd-Probe um 3 Punkte erleichtert).

W15: Das Gras wird höher und erreicht allmählich eine Höhe von ca. 2,5 Schritt über weite Flächen, so dass eine Orientierung in dem weiten Grasmeer schwieriger wird (*Orientierung* +5). Falls die Probe misslingt, erreichen die Helden statt der eigentlich gewünschten Stelle eines der angrenzenden Hexfelder.

W16: Die Helden finden einen kürzlich genutzten Lagerplatz, den sie für sich verwenden können. Falls die Helden schon einige Erfahrung mit den Ban Bargui gemacht haben und dem Wildniskundigen eine *Fahrtensuchen*-Probe +8 gelingt, stellt sich heraus, dass hier keine Ban Bargui gelagert haben (sondern die Saboteure).

W17: Die Träger der Helden (sofern auf Stufe *Knapp*) interpretieren in einer Wolkenformation ein schlechtes Vorzeichen und verweigern die Weiterreise. (*Überreden*-Probe +3, um sie zur Weiterreise zu bewegen, eine Probe pro Tag möglich. Nach drei Tagen ohne Erfolg bestehen die Träger auf eine Rückkehr und türmen notfalls.)

W18: Fünf gesuchte Verbrecher aus dem Imperium haben sich im Wald niedergelassen, um vorläufig der imperialen Justiz zu entgehen. Den Helden gegenüber geben sie sich als Prospektoren aus (*Menschenkenntnis* +5, um die Nervosität der Leute festzustellen).

W19: Drei Kopfgeldjäger sind auf der Suche nach Kriminellen, die in diese Gegend geflüchtet sind. Sie tauschen sich mit den Helden aus und nehmen dankbar Informationen entgegen, die ihnen weiterhelfen können.

W20: Die Jäger der Expedition finden eine grasende Büffelherde, aus der sie bis zu drei Tieren schießen können (einfache Jagdprobe), woraus sich 30 Versorgungspunkte ergeben.

W21: Die Helden entdecken Treibgut eines untergegangenen Flusskahn. Der Inhalt ist längst verrottet.

W22: Die Helden sehen in einiger Entfernung zahlreiche Krähen in der Luft kreisen. Sobald sie näher kommen, sehen sie einen mit äußerster Brutalität zeretzten Körper eines Wolfes. Das Tier ist von einem Zhirrach aus dem Blutigen Gras zerrissen worden. Für die Beute interessierte sich das Insekt nicht mehr.

W23: Eine Schlange schreckt eines der Packpferde der Expedition auf, wobei ein Teil des Gepäcks abgeworfen wird. W6: 1-3 nichts passiert; 4-6 es ist etwas zu Bruch gegangen. Ein weiterer Wurf auf dem W6 gibt den Verlust an: Je höher der Wurf, desto höher der Schaden.

W24: Ein Waldschrat lauert der Expedition auf, sobald sie sich zu sehr am Holz des Waldes vergehen.

W25: Eine Schlucht verhindert ein weiteres Vorkommen. Das entsprechende Hexfeld muss umgangen werden.

Ein Monstrum zu bändigen

In diesem Kapitel finden Sie zwei Möglichkeiten, wie es den Helden gelingen kann, einen Kyalach zu ihrem Auftraggeber zurückzubringen. Achten Sie bitte darauf, dass es sich hier nur um Vorschläge handelt – unterstützen Sie die Helden bei eigenen Ideen und ermutigen Sie sie, eigene Wege zu gehen. Magie, zum Beispiel, ist ein Feld, das hier nicht abgedeckt wird, obwohl

bestimmte Besessenheitsdämonen sicher in der Lage sind, einen Kyalach lange genug zu kontrollieren. Denkbar wäre auch, dass die Helden Eier aus der Brutstätte stehlen, um das Wachtier fortzulocken, was aber dazu führt, dass sie eine wilde Hetzjagd mit einem gigantischen Monstrum beginnen. Lassen Sie den Helden einfach die Möglichkeit, ihre Kreativität auszuleben.

Lösungsweg 1: Von Lockmitteln und findigen Alchimisten

Es ist nahezu unmöglich, einen hundert Schritt langen Tausendfüßer in einem Kampf zu bezwingen, den dieser noch überlebt. Also muss man sich überlegen, wie sich die gigantischen Kreaturen aus freien Stücken zum Zielort begeben.

Es gibt zwei verschiedene Methoden, mit denen sich ein Kyalach ködern lässt: Durch das *Sand-Federgras* und durch einen Kyalach des anderen Geschlechtes.

Das Sand-Federgras

Der erste Köder ist das *Sand-Federgras*, eine nur selten auftretende Grasform, das von den Kyalach mit Vorliebe gefressen wird. Die Kyalach mit diesem Gras zu ködern ist schwierig, da es selten ist, sich nur schwer von herkömmlichem Gras unterscheiden lässt und die Kyalach Unmengen benötigen, um damit in eine Richtung gelenkt zu werden. Als Regel gilt: Um genug Sand-Federgras zu besorgen, damit sich der Kyalach ein Feld auf der Karte (etwa 5 Meilen) weit locken lässt, ist eine Probe auf *Nahrung Sammeln* +11 notwendig (siehe **WdS** 189). Diese Lösung ist vor allem kurzfristig geeignet, um den Tausendfüßer in das Gebirge, eine Schlucht oder einen sonstigen Ort zu lenken, an dem sich eine Falle anbietet. Vom Sand-Federgras erfahren die Helden entweder durch die Untersuchung der Kyalach-Exkreme, die Ban Bargui oder die Aufzeichnungen von Tritio ay Kouramnion.

Der Duftstoff

Effektiver, aber auch wesentlich schwieriger zu beschaffen, ist der Duftstoff, mit dem weibliche Kyalach Männchen anlocken. Ein solches Unterfangen mag seltsam klingen: Einen Kyalach zu fangen, um einen Kyalach zu fangen. Die Helden können allerdings auf diese Idee kommen, wenn sie durch entsprechende Beobachtung und *Tierkunde*-Proben +5 feststellen, dass die Tausendfüßer durch Duftstoffe um ihre Partner werben (siehe Seite 104).

Um einen solchen Duftstoff herzustellen, benötigen die Helden die Duftdrüse eines verstorbenen Weibchens (*Tierkunde* +10 zum Entfernen). Die einfachste Möglichkeit ist es, auf dem Kyalach-Friedhof nach dem Körper eines der verstorbenen Kolosse zu suchen.

Den Geruch nehmen die Kyalach über Sinnesorgane unterhalb der Fühler wahr, für dieses Unterfangen muss sich ein Freiwilliger also ziemlich nah an die Riesen heranwagen.

Betäubung

Leider ist es damit alleine noch nicht getan, da sich die Kyalach durch den Duftstoff zwar in eine gewünschte Richtung lenken lassen, aber zu wild werden, um sie wirklich kontrollieren zu können.

Für den nächsten Schritt ist es notwendig, dass der Kyalach beruhigt wird – und für ein solches Biest braucht man wirklich große Mengen Betäubungsmittel. Die Zutaten dafür müssen jedoch gesucht werden.

Das Betäubungsmittel wird in flüssiger Form hergestellt, was eine Verabreichung nicht einfacher macht. Die Kyalach nehmen Flüssigkeiten über ihre *she 'tek* auf, die sich auf dem Rücken

zwischen den Panzerplatten befinden (siehe Seite 103). Sollte ein Kyalach mit dem Betäubungsmittel ruhig gestellt werden, kann er nun auch mittels des Duftstoffes kontrolliert und in die gewünschte Richtung gelenkt werden.

Die Rezepturen

Der Lockstoff

Zutat	Menge für 1 Dosis	Menge für 10 Dosen
Kyalach-Duftdrüse	1/10	1
Sand-Federgras	10 Unzen	100 Unzen
Zhirrach-Chitinpanzer	1/5	2

Probe: +7/+12 *Alchimie/Kochen*

Das Gras und die Chitinpanzer werden zermahlen, um die Duftdrüse ausreichend zu strecken. Eine alchimistische Ausstattung ist für die Herstellung hilfreich (2 Punkte Erleichterung), aber nicht notwendig.

Menge: Die oben genannte Probe gilt für eine Dosis des Duftstoffes. Eine Dosis reicht aus, um einen Kyalach 5 Tage lang zu lenken. Für den gesamten Rückweg werden also 10 Dosen benötigt.

Zutaten: Eine gelungene Probe auf *Nahrung Sammeln* +11 reicht aus, um 100 Unzen Federgras zu finden. Ein Zhirrach liefert genug Chitinpanzer für 5 Anwendungen.

Rezeptur: Die Rezeptur des Lockstoffes ist weitgehend unbekannt. Um sie sich zu erarbeiten, ist zunächst eine *Tierkunde*-Probe +12 nötig, anschließend eine *Alchimie*-Probe +10, wobei die Proben nicht von der gleichen Person abgelegt werden müssen, sondern in Zusammenarbeit bewältigt werden können.

Haben sich die Helden bei den Ban Bargui über die Kyalach informiert (*verbündet* bei den Ban Bargui) entfällt die *Tierkunde*-Probe, Aufzeichnungen von Tritio ay Kouramnion aus dem Blutigen Gras erleichtern die *Alchimie*-Probe um 5 Punkte.

Das Betäubungsmittel

Zutat	Menge für 1 Dosis	Menge für 10 Dosen
Gyldaraswacht-		
Blütenblätter	3 Unzen	30 Unzen
Grubenotter-Giftdrüsen	1	10
Goldene Orchideen	3 Unzen	30 Unzen
Sammarca-Baumrinde	5 Unzen	50 Unzen

Probe: +7/+12 *Alchimie/Kochen*

Die Blütenblätter und die Goldenen Orchideen werden in 2 Litern Wasser verkocht, anschließend wird das Gemisch mit dem Gift der Grubenotter angereichert. Eine alchimistische Ausstattung ist für die Herstellung hilfreich (2 Punkte Erleichterung), aber nicht notwendig.

Menge: Eine Dosis des Insekten-Betäubungsmittels beruhigt einen Kyalach für 5 Tage. Für den Rückweg werden also 10 Dosen dieses Mittels benötigt.

Zutaten: *Gyldaraswacht* findet sich im Vorgebirge, *Goldene Orchideen* im Grasland. Von beiden Pflanzen können mit einer *Pflanzenkunde*-Probe +7 TāP* Unzen gefunden werden. Der Sammarca-Baum wächst nur in den Wäldern an der Myripensteppe, eine *Pflanzenkunde*-Probe +5 ergibt TāP* Unzen. Grubenottern leben im Sumpfgebiet (Jagd +8, Entfernung der Drüse durch *Tierkunde* +5).



Rezeptur: Um sich die Rezeptur zu erarbeiten, ist zunächst eine *Tierkunde*-Probe +10 nötig, anschließend eine *Alchimie*-Probe +8.

Die *Tierkunde*-Probe entfällt wieder bei guten Beziehungen zu den Ban Bargui, Tritios Aufzeichnungen erleichtern die *Alchimie*-Probe um 2 Punkte.

Die Zähmung

Das Betäubungsmittel sowie der Lockstoff müssen dem Kyalach verabreicht werden, das Betäubungsmittel möglichst zuerst. Zu diesem Zweck müssen die Helden auf den Rücken des Tieres gelangen, da das Mittel direkt in die she'tek gegossen werden muss (Kenntnis der Organe, über die der Kyalach Flüssigkeiten aufnimmt: *Tierkunde* +7).

Trotz der gewaltigen Größe spürt ein Kyalach bald, dass etwas versucht, seinen Rücken zu erklimmen, woraufhin er versucht, sich in den Erdboden einzugraben, um etwaige Parasiten loszuwerden. Es gilt also, dem Tier das Betäubungsmittel zu verabreichen, bevor es sich in dem Erdboden verzogen hat.

Den Rücken erklimmen

Für das Eingraben benötigt der Kyalach 20 KR. Jeder Held mit dem Vorteil *Tierfreund* fügt 1 KR hinzu, Helden mit dem Nachteil *Raubtiergeruch* ziehen 1 KR ab.

Falls die Helden das Tier in das Vorgebirge locken konnten, benötigt der Kyalach die doppelte Zeit, um sich einzugraben. Wenn der Kyalach sich zudem in einer Talsenke befindet, kön-

nen die Helden auch in Betracht ziehen, statt der Kletterpartie einen Sprung auf das Tier zu wagen (*Körperbeherrschung* +3 sowie +1 pro Schritt Falltiefe).

Um den Rücken zu erklimmen, müssen die Helden wie folgt vorgehen:

- Sich dem Kyalach weit genug nähern, bis sie Seile werfen oder versuchen können, ohne Hilfsmittel den Rücken zu erklimmen. Der Kyalach schätzt Gesellschaft aber nicht sehr, weshalb er sich bemüht, sich die Helden durch Beinstöße vom Leib zu halten. Vorzudringen, ohne getroffen zu werden, erfordert eine *Körperbeherrschungs*-Probe +7, ansonsten laufen sie in Gefahr, von einem Beinstoß getroffen zu werden (AT 4, TP je nach Größe des Kyalach zwischen 1W20+5 und 3W20+10, siehe Seite 104, Ausweichen möglich) und haben einen neuen Versuch. Jeder Versuch benötigt 1 KR, misslungene Proben führen also zusätzlich zu Zeitverlust.
- Anstatt einfach auf den Kyalach zuzurennen, können die Helden auch versuchen, sich unbemerkt zu nähern. Gelingt ihnen eine *Schleichen*-Probe +5, haben sie sich nahe genug herangeschlichen, um die Seile werfen zu können. Der Kyalach bemerkt sie in diesem Fall erst, wenn sie die Seile geworfen haben.
- Gegebenenfalls die Seile werfen, so dass sie sich in den Panzerplatten verhaken (FF-Probe +3), bei Misslingen droht wieder ein Beinstoß, bevor sie es erneut versuchen können. Jeder Versuch benötigt 1 KR.

● Hinaufklettern. Dies erfordert drei Klettern-Probe (+12 ohne Hilfsmittel, +7 mit Wurfhaken und Seil, +5 mit dem Spinnenseil der Ban Bargui, siehe Seite 101). Bei Misslingen droht ein weiterer Beinstoß, ein Patzer lässt die Helden zu Boden fallen, so dass sie bei misslungenem Ausweichen Trampelschaden erleiden (5W20+20 bis 10W20+50 TP). Jede Probe benötigt 2 KR.

● Bis zu den *she'tek* balancieren, um das Betäubungsmittel anzuwenden: *Körperbeherrschungs*-Probe +5, bei Patzer Sturz aus 5 Schritt Höhe und eventuell (18–20 auf W20) Trampelschaden. Jede Probe benötigt 1 KR.

Das Mittel benötigt 6 KR, um zu wirken. Ist der Kyalach zu dieser Zeit bereits eingegraben, dämmt er im Erdboden betäubt vor sich hin (in diesem Fall müssen zumindest die Riechorgane freigegeben werden, was etwa 2 Stunden dauert). Zwei Charaktere, die zwei unterschiedliche Organe betäuben, reduzieren die Zeit, bis die Wirkung eintritt, auf 3 KR, 3 Helden bei 3 Organen auf 2 KR.

Sobald der Kyalach betäubt ist, kann das Insekt mittels des Duftstoffes in die gewünschte Richtung gelenkt werden, wobei er relativ brav dem Geruch folgt.

Die Schritte im Einzelnen

1. Die Helden stellen ein Betäubungsmittel in ausreichenden Mengen her.
2. (Optional) Im Blutigen Gras finden die Helden Hinweise auf den Lockstoff der Kyalach.
3. Die Helden begeben sich zum Kyalach-Friedhof, um eine geeignete Duftdrüse zu finden.
4. Die Helden stellen den Lockstoff in ausreichenden Mengen her.
5. (Optional) Die Helden locken einen Kyalach mittels des Sand-Federgrases in eine geeignete Falle.
6. Die Helden verabreichen dem Kyalach das Betäubungsmittel, bevor er sich eingraben kann.
7. Die Helden verabreichen dem Kyalach den Lockstoff und können sich auf den Rückweg begeben.

Lösungsweg 2: Der Weg des Kach-tashi

Es liegt nahe, dass die Helden versuchen, das Wissen der Ban Bargui über den Ritt auf einem Kyalach zu erlangen. Das ist eine schwierige Angelegenheit. Die Ban Bargui werden ihr Wissen nicht ohne weiteres an Fremde weitergeben. Sie mit Gewalt oder Magie dazu zu zwingen, hat jedoch auch keinen Erfolg: Zwar könnte ein Ban Bargui den Helden in der Theorie erklären, wie man zu einem *Kach-tashi*, einem Kyalach-Reiter (wörtlich übersetzt: "Bändiger der Bestie"), wird, aber die Helden würden dennoch die Hilfe der Taleshi benötigen, denn der Weg zum *Kach-tashi* ist lang und steinig.

Der Weg besteht aus drei Elementen: Der *Prüfung der Sippe*, in der ein Krieger beweisen muss, dass er zum Wohle der Sippe handeln und sich in sie einfügen kann, der *Prüfung des Körpers*, in der er Geschick und Kraft beweist, und der *Prüfung des Geistes*, in der er Mut und Willensstärke beweist und seinen Geist

mit dem Schwarm verbindet. Für die Helden käme noch ein weiteres Hindernis hinzu: Da sie keine Ban Bargui sind, müssen sie zunächst beweisen, dass sie würdig genug sind, diesen Weg überhaupt beschreiten zu dürfen.

Die Würde beweisen

Wollen die Helden die Kunst des Kyalach-Reitens erlernen, führt kein Weg an den Ban Bargui vorbei. Ab Seite 89 finden Sie eine detaillierte Beschreibung der Taleshi der Wandernden Schatten, die gute Voraussetzungen für so ein Unternehmen bietet, da sie fremdenfreundlicher ist als viele andere Taleshis. Zu Beginn steht die Taleshi den Helden *skeptisch* gegenüber (siehe Seite 90). Um geneigt zu sein, die Helden anzuhören, muss sie mindestens *offen* gegenüber den Helden sein. Dies kann auf viele Arten geschehen – die Helden müssen sich einen Ruf bei den Ban Bargui erarbeiten. Hinweise, mit welchen Aktionen dies gelingen kann, finden Sie auf Seite 90 und in den Zufallsereignissen ab Seite 92.

Die Zhirrach

Eine Möglichkeit, den Ruf zu verbessern, bietet die hohe Zhirrach-Population. Das Zhirrach-Nest (siehe Seite 88) ist durch die guten Bedingungen in diesem Sommer auf bedrohliche Maße angewachsen, und immer wieder überfallen kleinere Schwärme der Raubschrecken das Ban Bargui-Lager. Ihr Ziel sind die Kinder und die Nutztiere; die Ban Bargui haben alle Hände voll zu tun, die aggressiven Insekten abzuwehren.

Die Helden können helfen, einen solchen Angriff zurückzuschlagen. Etwa einmal pro None kommt es zu einer Attacke, und jedesmal werden Ban Bargui verletzt oder gar getötet. Eilen die Helden den Ban Bargui zur Hilfe, sehen sie sich zwar alleine rund einem halben Dutzend Zhirrach gegenüber – schlagen sie diese aber zurück und helfen danach gegebenenfalls noch bei der Versorgung der Verwundeten, haben sie einen wichtigen Schritt auf dem Weg zu guten Beziehungen mit den Ban Bargui getan (Ruf +2).

Die Ban Bargui laden die Helden nach der Attacke zu einer Jagd auf das Nest ein, bei der sie möglichst viele Zhirrach töten wollen, um die Population unter Kontrolle zu bringen. Begleitet von einem Dutzend Ban Bargui-Krieger, darunter Je'shik, der Tochter des Kriegsherren, brechen die Helden in den Wald auf. Auf dem Weg kommt es zweimal zum Kampf gegen die Raubschrecken, wobei jeder Held von einem Zhirrach attackiert wird.

Das Nest selbst wird nur von einigen ausgewachsenen Raubschrecken bewacht, aber auch die etwa schrittgroßen Jungtiere können gefährlich sein. Es kommt zu einem heftigen Kampf, bei dem sich jeder Held mit drei Zhirrach-Jungtieren (Werte siehe Seite 105) auseinandersetzen muss.

Besiegen die Helden innerhalb von 20 Kampfrunden mindestens zwei Jungtiere pro Held, tragen die Ban Bargui den Sieg davon und zerstören einen Teil des Geleges (Ruf +1). Scheitern die Helden hingegen gegen die Zhirrach oder benötigen gar die Hilfe der Ban Bargui, sinkt deren Respekt vor ihnen (Ruf –1).

Im Lager

Im Lager der Ban Bargui können die Helden ihr Anliegen dem Kriegsherren Jakashar vortragen. Die Helden sollten hier einen guten Grund vorweisen können, weshalb sie das Reiten des Kyalach erlernen wollen. Eine Möglichkeit wäre es, den Ban Bar-

gui zu erzählen, dass sie im Imperium die Größe und Macht der Kyalach vorführen wollen, damit das Imperium neuen Respekt für die Ban Bargui empfindet und von Strafexpeditionen absieht. Der eher friedfertige Jakashar lässt sich von solchen Argumenten überzeugen. Lügen die Helden bezüglich ihrer Motive, ist eine *Überreden*-Probe +10 nötig, andernfalls eine *Überzeugen*-Probe +5 (zu Boni/Mali siehe Seite 90).

Jakashar ist friedfertig, aber er ist nicht dumm – er weiß, dass das Imperium einen Kyalach nutzen könnte, um eine Schwachstelle zu finden. Er nimmt den Helden, bevor er zustimmt, daher drei Versprechen ab: Dass sie dem Kyalach nichts zu leide tun, dass sie ihn nicht für militärische Forschung nutzen und dass sie ihn zurückbringen, sobald ihre Aufgabe erfüllt ist. Außerdem besteht er darauf, seine Tochter mitzuschicken, die darauf achten soll, dass diese Versprechen auch eingehalten werden (und die dabei selbst die Kultur der Fremden studieren kann). Jakashar lässt sich nicht erweichen, bis die Helden alle drei Versprechen gegeben haben. Sobald sie dies jedoch getan haben, werden alle Helden, die zu Kyalach-Reitern werden wollen, ins Lager eingeladen, um den Weg des *Kach-tashi* zu beschreiten. Jedem Helden wird ein Mentor zur Seite gestellt, ein junger Kyalach-Reiter, der die Aufgabe mal mit mehr, mal mit weniger Murren erfüllt.

Jakashar erhofft sich natürlich nicht nur, dass sich ein Band zwischen Held und Mentor entwickeln könnte, das den Helden dazu bringt, sich an seinen Schwur zu halten, sondern auch, dass der Ban Bargui dem Fremden vielleicht selbst so manches Geheimnis entlocken kann.

Gruppenspiel und Einzelszenen

Es ist gut möglich, dass sich nicht jeder Held zum Kyalach-Reiter berufen fühlt und nur einige von ihnen – oder gar nur einer – diesen Weg zu beschreiten versuchen. Die anderen Helden dürfen ihr Lager in diesem Fall in der Nähe der Ban Bargui aufschlagen und können ihrem Tagesgeschäft nachgehen: Forschen, jagen, die Gegend erkunden. Die Saboteure des Hauses Kouramnion (siehe Seite 102) werden außerdem schon bald versuchen, die guten Beziehungen der Helden zu den Ban Bargui zu attackieren, was den Helden zusätzlich Beschäftigung verschafft.

Die Prüfung der Sippe

Die Helden werden überraschend offen im Lager der Ban Bargui begrüßt. Einige murren über die Fremdlinge, bei den meisten jedoch herrscht vorsichtige Neugier. Die Helden werden eingeladen, bei den Ban Bargui zu leben, solange sie im Sommer von ihrem Nomadenleben ruhen, und nehmen am alltäglichen Leben teil. Sie kriegen Kleidung nach Art der Ban Bargui, essen mit der Sippe, lauschen ihren Geschichten und Legenden und werden neugierig von den Kindern beäugt. Aber es ist nicht alles eitel Sonnenschein – die Helden werden auch zu alltäglichen Aufgaben hinzugezogen, dürfen sich am Putzen der Kriegs-Kyalach (die von den Ban Bargui gezähmt wurden und sich nicht paaren) und am Hüten der Webspinnen ebenso beteiligen wie an der Kinderbetreuung.

Vor allem Jakashar beobachtet dabei aufmerksam, wie die Helden sich der Aufgabe stellen. Bemühen sich die Helden ehrlich, sich einzugliedern und die Taleshi zu unterstützen, sind sie auf dem besten Weg, die Prüfung zu bestehen. Alles in allem ist dieser Teil der Prüfung eher rollenspielerischer als regeltechnischer Natur. Als Richtlinie können Sie davon ausgehen, dass die Prüfung zur Zufriedenheit der Ban Bargui bestanden wurde, wenn ein Ruf-Wert von 13 oder mehr erreicht wurde.

Feste

Während der ruhigen Sommerpause feiert die Taleshi gerne und viel, und auch die Helden, die bei ihnen leben, werden zu den Festen eingeladen, wo vergorene *Käfermilch* getrunken, den Legenden gelauscht und den musiklosen Schautänzen beigewohnt wird. Die Helden können sich beteiligen, indem sie Heldensagen aus ihrer Heimat erzählen (*Sagen/Legenden*-Probe +3, bei Gelingen Ruf +1) oder Waffentänze vorführen (*Tanzen* +5, bei Gelingen Ruf +1). Außerdem werden sie das eine oder andere Mal dazu aufgefordert, ihre Standhaftigkeit gegenüber der Käfermilch zu beweisen (*Zechen* +7, bei Misslingen Ruf –1).

Bestattungen

Hin und wieder werden die Helden Zeuge eines Todesfalles – ein Kind, das von wilden Zhirrach getötet wurde, eine Greisin, die schlicht ihrem Alter erlag. Für die Taleshi ist der Tod Teil ihres Lebens, ihre Bestattungszereemonien sind recht einfach: Der Leichnam wird ausgezogen und von seinen Besitztümern befreit, die unter den Verwandten verteilt werden. Danach wird der Leichnam ein letztes Mal mit dem Sekret der Kyalach gesalbt und den Zhirrach der Sippe überlassen, die sich gierig darauf stürzen.

Es wird von den Helden erwartet, einer solchen Zereemonie beizuwohnen. Eher zarte Gemüter unter den Helden (Spielleiterentscheid) benötigen eventuell eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +7 (erschwert um eventuelle *Totenangst*), um bei diesem Anblick keine Schwäche zu zeigen (Ruf –1).

Jagd

Auch die Jagd ist ein Teil des Alltags der Taleshi, und auch hier können sich die Helden beteiligen. Orientieren Sie sich an den Angaben auf Seite 84, wenn sie auf die Jagd gehen. Ein normaler Erfolg (7 TaP*) wird von den Ban Bargui vorausgesetzt, ansonsten sinkt der Ruf um 1. Ein durchschlagender Erfolg (ab 12 TaP*) bedeutet fette Beute (Ruf +1).

Romanzen

Die Ban Bargui haben eine pragmatische Einstellung zur Fortpflanzung, und so werden gesunde Heldinnen und Helden, die sich am Erhalt der Sippe beteiligen wollen, nicht abgewiesen. Je nach Held mag es durchaus die eine oder andere Frau geben, die ihm schöne Augen macht oder auf entsprechende Versuche des Helden eingeht – in gewissem Sinne wird von dem Helden auch erwartet, dass er seinen Teil beiträgt. Tut er sich in diesem Bereich besonders hervor (*Betören*-Probe mit 7 TaP*), ist das seinem Ruf durchaus dienlich (+1). Es ist auch nicht ausgeschlossen, dass es zu einer ehrlichen Romanze mit einer Ban Bargui kommt.

Heldinnen haben es etwas schwerer: Zwar können auch ihnen durchaus Avancen gemacht werden oder Ban Bargui-Männer

auf ebensolche eingehen, jedoch erwartet die Taleshi danach, dass sie lange genug bleiben, bis ein etwaiges Kind zur Welt gekommen ist. Erklären sie sich tatsächlich dazu bereit (und sei es nur zum Schein), macht das Eindruck (Ruf +1). Lehnen sie es ab, schadet es ihrem Ruf (-1).

Das Kyalach-Sekret

Während ihres Aufenthaltes in der Sippe kommen die Helden immer wieder mit dem Sekret der Kyalach in Berührung. Beim Balancieren auf der mächtigen Kreatur bleibt es nicht aus, die schwarz-klebrige Flüssigkeit zu berühren, und gelegentlich werden die Helden auch gezielt damit gesalbt.

Eine wirkliche Schwarzfärbung der Haut würde erst nach mehreren Jahren des Kontakts eintreten, aber mit der Zeit färbt sich die Haut der Helden etwas dunkler – in Grautönen, nicht in den braunen Schattierungen menschlicher Dunkelhäutigkeit. Die Helden sind jedoch nicht lange genug bei den Ban Bargui, dass auch ihre Haare betroffen sind.

Da die Helden nicht lange genug in Kontakt mit dem Sekret kommen, verfliegt die Wirkung nach einigen Nonen wieder. (Es sei denn, Sie als Spielleiter wollen einem Ihrer Spieler ein *Stigma* auferlegen oder ein Spieler findet Gefallen an einem solchen "Erinnerungsstück" an seine Zeit bei den Ban Bargui.)

Hat ein Held jedoch zufällig eine offene Wunde und gelangt Kyalach-Sekret unter die Haut, könnte (1–12 auf W20) ein je nach Größe der Wunde unterschiedlich großer schwarzer Fleck an dieser Stelle zurückbleiben.

Nimmt ein Held die Färbung durch das Sekret mit Stolz an, erhöht dies sein Ansehen unter den Ban Bargui (Ruf +1). Der Ruf sinkt jedoch, wenn die Ban Bargui bemerken, dass er sich mit der Färbung unwohl fühlt (-1) oder sie gar loszuwerden versucht (-2).

Fremdes Wissen

Die Ban Bargui sind natürlich nicht nur daran interessiert, Wissen weiterzugeben, sondern auch, Wissen von den Fremden zu erhalten. Dabei sind sie an Handwerkskunst interessiert, vor allem aber an modern-imperialen Schlachttaktiken und -strategien. Sind die Helden bereit, solches Wissen zu teilen und schaffen sie es, sich verständlich zu erklären (Handwerkstalent bzw. *Kriegskunst* auf mindestens 10, *Lehren*-Probe +5), steigt ihr Ruf bei den Ban Bargui erheblich (+1 bei Handwerkstalenten, +2 bei Kriegskunst).

Die Prüfung des Körpers

Tun sich die Helden in der Sippe hervor, treten ihre Mentoren an sie heran und teilen ihnen mit, dass sie sich bewiesen haben – sie können in der Sippe leben und haben jetzt ein näheres Verständnis der Kultur der Ban Bargui. Es ist Zeit für den nächsten Teil der Prüfung: Die Prüfung des Körpers.

Kampfspiele

Traditionell wird die Stärke eines Kriegers natürlich daran festgemacht, wie gut er sich in Zweikämpfen schlägt. Daher müssen die Helden immer wieder gegen Krieger der Ban Bargui antreten und sich beweisen. Es ist nicht nötig, diese Wettkämpfe mit reiner Kraft zu gewinnen – die Ban Bargui schätzen jede Art von Stärke, und auch List, Überraschungen oder fremdartige Fertigkeiten können zu einem Sieg beitragen.

Typische Disziplinen für die Kampfspiele sind:

- **Zweikämpfe:** Gekämpft wird nicht bis zum Tod, sondern bis zur Kampfunfähigkeit oder Aufgabe des Gegners, Werte der Ban Bargui finden Sie auf Seite 92.

- **Bogenschießen:** Wer bei 5 Schüssen mehr Punkte unter seinem Fernkampf-Wert ansammelt, gewinnt.

- **Wettlauf:** Ein Wettlauf durch den Wald. Bei *Athletik*-Proben müssen möglichst schnell 50 TaP* angesammelt werden. Wer eine erhöhte GS hat (etwa durch den Vorteil *Flink*), der erhält 20 Bonus-TaP*. Wer eine verringerte GS hat (etwa durch eine langsamere Rasse oder den Nachteil *Lahm*) muss sich 20 TaP* abziehen.

- **Wettklettern:** Klettern im Vorgebirge. Bei *Klettern*-Proben +3 müssen 30 TaP* angesammelt werden.

Es kommt nicht unbedingt darauf an, dass die Helden jeden einzelnen Wettkampf gewinnen, sondern vor allem darauf, dass sie sich gut schlagen. Es gibt keine Zeitgrenze – ein Krieger kann immer wieder versuchen, sich als würdig zu erweisen, und dabei immer besser werden. Da jedoch für jeden "Durchlauf" der Disziplinen etwa eine None benötigt wird, könnten die Helden in Zeitprobleme kommen.

Das Zähmen des Zhirrach

Für einen Ban Bargui-Krieger ist neben dem Bogenschießen das Reiten die wichtigste Fertigkeit – und die Ban Bargui reiten nicht auf Pferden, sondern auf gewaltigen Fangschrecken, Zhirrach genannt. Bei der Taleshi ist es eine wichtige Prüfung eines jungen Kriegers, einen Zhirrach zu zähmen und das Reiten auf ihm zu erlernen – eine Prüfung, die auch die Helden erfüllen müssen.

● Sattel und Zaumzeug

Die besondere Anatomie der Zhirrach erfordert den Einsatz von speziellem Sattel und Zaumzeug. Der Sattel muss so beschaffen sein, dass er dem Reiter guten Halt auch bei schwierigen Manövern gibt, aber weder die Fangarme noch die Beine des Zhirrach beeinträchtigt und sich gleichzeitig in den Chitinpanzer der riesigen Insekten einhaken lässt. Das Zaumzeug wiederum wird an Hals und Fühlerbasis der Zhirrach befestigt, da sie sich nicht über Schenkeldruck, sondern allein über Zug an den empfindlichen Fühlern lenken lassen – ein Prinzip, das die Helden später bei der Lenkung der Kyalach wiederfinden werden.

Sattel und Zaumzeug werden aus Holz und Teilen abgeworfener Kyalach-Haut hergestellt. Es ist unter den Ban Bargui üblich, dass jeder Krieger seinen Sattel selbst herstellt. Insgesamt müssen mit *Lederarbeiten* 20 TaP* und mit *Holzbearbeitung* 10 TaP* angesammelt werden, es sind zwei Proben pro Tag möglich.

● Der Ritt auf einem Zhirrach

Es wird nicht von den Helden erwartet, dass sie einen wilden Zhirrach bändigen. Stattdessen können sie sich einen der "zahmen" Zhirrach der Taleshi aussuchen.

Das macht es jedoch kaum einfacher. Ein Zhirrach, der nicht an einen Reiter gewöhnt wurde, ist aggressiv und misstrauisch gegenüber Menschen. Um sich ihm zu nähern, muss dem Held entweder eine *Schleichen*-Probe +6 gelingen oder er muss drei Attacken abwehren, bis er nahe genug herangekommen ist.



Dann kann er versuchen, das Zaumzeug überzuwerfen. Dies erfordert eine Probe auf *Körperbeherrschung* +7. Eine vorherige *Abrichten*-Probe erleichtert diese Probe um die halben TaP*. Gelingt sie, hat der Held das Zaumzeug in halbwegs richtiger Position. Misslingt sie, attackiert der Zhirrach ein weiteres Mal, danach ist ein neuer Versuch möglich.

Das Zaumzeug muss an den Fühlern befestigt werden, was eine FF-Probe +3 erfordert, wenn man keine neue Attacke riskieren will. Sobald das Zaumzeug jedoch an der Fühlerbasis eingehakt ist, wird der Zhirrach deutlich ruhiger und erlaubt es, ihm den Sattel aufzusetzen und diesen am Chitinpanzer zu verhaken.

Anschließend kann der Held aufsteigen. An den Ritt auf einem Zhirrach muss sich ein Held erstmal gewöhnen: Er legt *Reiten*-Proben +3 ab, bis er 20 TaP* angesammelt hat. Misslingt eine Probe, stürzt er vom Rücken des Zhirrach. Hat er Erfolg, hat er den Zhirrach unter seine Kontrolle gebracht.

● Vertikale Wände

Zhirrach sind Insekten – und als solche haben sie eine Besonderheit: Sie können vertikale Wände erklimmen. Die Ban Bargui fordern den Helden daher auf, seinen Zhirrach eine Steilkippe hinauf zu lenken. Das erfordert insgesamt drei *Reiten*-Proben +7 und hat bei Misslingen einen Sturz aus 5 / 10 / 15 Schritt Höhe zur Folge.

Die Prüfung des Geistes

Nachdem sich die Helden als würdig erwiesen und gezeigt haben, dass sie körperlich in der Lage sind, die Herausforderung anzunehmen, steht der letzte Teil des Weges zum Kach-tashi an: Die Prüfung des Geistes.

Visionssuche

Eines Abends werden die Helden von Jakashar und einem weiteren Aygon in eines der Ban Bargui-Zelte gerufen, wo schon ein halbes Dutzend junger Krieger wartet, das ebenfalls den Weg zum Kach-tashi durchläuft. In rauchgeschwängelter Luft dürfen die Helden Platz nehmen und werden mit dem Kyalach-Sekret gesalbt.

Kurz darauf tritt Je'shik mit einem großen Korb ein, in dem sich Dutzende handtellergroße Jungtiere der Webspinnen befinden, die die Zuggemeinschaft begleiten. Je'shik bringt den Korb zu jedem einzelnen Krieger, und die Spinnen strömen heraus, um den Krieger zu bedecken und zu beißen.

Dies über sich ergehen zu lassen erfordert eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +7, Helden mit entsprechenden Ängsten ist es nahezu unmöglich. Die Spinnen beißen den Helden zu Dutzenden und injizieren dabei ihr Gift (2W6 SP). Kurz darauf gleiten die Helden in einen visionären Halbschlaf.

Das Gift der Jungspinnen zusammen mit dem Kyalach-Sekret ruft eine Art kollektive Trance hervor, in der der Held das Gefühl hat, Teil eines großen Schwarms, Teil der Taleshi zu sein. Die Zusammengehörigkeit der Zuggemeinschaft, in der das Wohl der Sippe alles gilt, das Wohl einzelner wenig, wird ihm offenbar. Für eine Weile glaubt er, die Welt mit den Augen und Ohren jedes einzelnen Sippenmitgliedes wahrzunehmen und er spürt, wie er kurz davor ist, in dieser Schwarmgemeinschaft aufzugehen.

Wehrt sich der Held gegen dieses Gefühl (*Selbstbeherrschung* +7), erwacht er einfach mit Dutzenden kleinen, schmerzenden Wunden. Lässt der Held sich hingegen auf dieses Gefühl ein, hat er die Visionssuche erfolgreich hinter sich gebracht.

Der Kokon

Kurz nach der Visionssuche werden die Helden zum Waldrand gebracht, wo Jakashar zusammen mit einem Dutzend Webspinnen wartet. Die nächste Prüfung gilt Mut und Selbstkontrolle: Die Helden sollen sich von den Webspinnen einspinnen lassen und ausharren, bis sie befreit werden.

Sie müssen sich bis auf den Lendenschurz ausziehen, und kurz darauf sind die Spinnen über ihnen. Auch hier ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +7 erforderlich, um nicht zu flüchten, während gewaltige Spinnen sie in einen klebrigen Kokon einspinnen. Schließlich aber wird es dunkel und still.

Die Helden haben kein Gefühl mehr dafür, wie viel Zeit vergangen ist. Sie können nur ausharren und hoffen, dass sie bald befreit werden. Es sind kaum Geräusche von draußen zu hören, kein Licht dringt durch den dichten Kokon.

Nach einer Weile beginnen Hunger und Durst die Helden zu plagen. Die Ban Bargui bringen die Helden bis an die Grenze ihrer körperlichen Leidensfähigkeit und lassen sie ganze drei Tage in dem Kokon ausharren, aber in der Dunkelheit und Stille könnten es ebenso gut drei Wochen sein, ohne dass die Helden wissen, ob die Ban Bargui nicht ein grausames Spiel mit ihnen treiben.

Insgesamt müssen die Helden fünf *Selbstbeherrschungs*-Proben ablegen, um nicht zu versuchen, sich panisch zu befrei-

en. Die Proben sind um 0/2/4/6/8 erschwert, Nachteile wie *Raum-* oder *Dunkelangst* zählen natürlich vollständig. Außerdem verlieren die Helden durch den Wassermangel insgesamt 3W6 LP.

Sich zu befreien ist nicht leicht, die Kokons sind zäh und widerstandsfähig. Magie oder Krallen sind hier sehr nützlich, ansonsten muss den Helden entweder eine Probe auf *Fesseln/Entfesseln* +7 gelingen oder sie müssen drei Körperkraft-Proben schaffen (+1, +3, +5).

Die Aufnahme

Haben die Helden die letzte Prüfung erfolgreich bestanden, müssen sie nur noch den Ritualplatz erreichen (siehe Seite 88) und werden dort ein letztes Mal mit dem Kyalach-Sekret gesalbt. Anschließend werden sie feierlich in die Taleshi aufgenommen. Jakashar legt ein Ritual der Schwarmseele über sie, das ihre Geister mit der restlichen Taleshi verbindet und das Zusammengehörigkeitsgefühl stärkt. Für alle beteiligten Helden steigt der Ruf-Wert auf das Maximum. Außerdem sind in Zukunft Handlungen, die der Taleshi schaden, nur mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe möglich, deren Schwierigkeit von +3 (ein Sippenmitglied bestehlen) bis zu +10 (Verrat, hinterhältiger Angriff) reicht.

Das Ritual der Schwarmseele hält ein Jahr und einen Tag an. Gegen Antimagie gelten 15 RkP* und 20 AsP.

Das Bändigen der Bestie

Haben die Helden alle Prüfungen bestanden, ist der große Moment gekommen: Begleitet von erfahrenen Kyalach-Reitern brechen sie auf, um einen der Kolosse zu bändigen. Sie erhalten nichts weiter als Seile aus Spinnenseide, an denen stahlharte Chitinhaken hängen. Diese werden benötigt, um den Kyalach zu erklimmen und ihn zu lenken.

Einen Kyalach zu finden ist nicht weiter schwer. Traditionell wird ein junges Männchen ausgewählt, das mit 40 Schritt Länge gerade ausgewachsen, aber wendiger und schneller ist als die großen Kyalach.

Wie man auf einen Kyalach klettert, ist auf Seite 96 beschrieben, nur dass die Helden natürlich nicht zu den *she'tek* balancieren, sondern sich bis zum Kopf vorarbeiten müssen. (Da der Kyalach gerade erst ausgewachsen ist, gelten bei Angriffen die niedrigen Schadensangaben.) Danach müssen sie Folgendes tun:

- Die Haken unmittelbar unter den Fühlern in die Geruchsöffnungen einhaken (FF-Probe +3, bei Patzer fällt das Seil zu Boden).
- Den Kyalach unter ihre Kontrolle bringen. Der Geruch des Kyalach-Sekrets an den Helden und die Chitinhaken an den Fühlern sorgen dafür, dass so etwas überhaupt gelingen kann
- dennoch sind drei gelungene *Abrichten*-Proben +7 nötig. Bei jeder misslungenen Probe versucht der Kyalach, den Reiter abzuschütteln (*Körperbeherrschung* +5). Ein Patzer bedeutet, dass der Kyalach sich bedroht fühlt und sich einzurollen versucht (*Körperbeherrschung* +7, um sich mit einem beherzten Sprung zu retten).

Gelingen die Proben, spürt der Held, wie die mächtige Bestie ruhiger wird und er beginnen kann, sie mit kräftigem Zug an den Fühlern zu lenken. Recht schnell wird klar, dass man dem Kyalach schlecht befehlen kann – aber durch den Zug an

den empfindlichen Fühlern schlägt er die Richtung freiwillig ein. Interessanterweise befindet sich am Vorderkopf des Tieres eine aufragende Plattenwulst, die dem Reiter Deckung gibt, so dass es schwierig ist, den Kyalach-Reiter mit Geschossen auszuschielen.

Künftig ist jeden Tag, an dem man den Kyalach in eine bestimmte Richtung lenken will, eine *Abrichten*-Probe +7 fällig. TaP* aus einer *Reiten*-Probe +7 gelten dabei zur Hälfte als Erleichterung. Misslingt die Probe, schlägt der Kyalach eine zufällige Richtung ein. Geschieht ein Patzer, fühlt er sich bedroht und beginnt, die Menschen in seiner Umgebung zu attackieren.

Besondere Manöver erfordern ebenfalls eine *Abrichten*-Probe +5 und vor allem eine KK-Probe +3, um kräftig genug an den Seilen zu ziehen.

Natürlich ist das alles schwer – aber nicht jeder Ban Bargui-Krieger wird zu einem Kach-tashi, und die Helden werden sich anstrengen müssen, wenn sie diesen Weg wählen. Aber was für ein Bild es gibt, wenn sie triumphal auf dem Rücken eines Kyalach zurückkehren, kann sich jeder vorstellen.

Epilog

Der Rückweg mit dem Kyalach nimmt etwa 50 Tage in Anspruch. Das Geschöpf ist groß und stark genug, um problemlos die Helden, Experten, Träger sowie die Ausrüstung zu tragen. Falls die Helden den Kyalach ohne den Segen der Ban Bargui gefangen haben sollten, unternimmt die Taleshi kurz vor Erreichen der Eisenhügel einen Versuch, das Tier zu befreien. 10 berittene Krieger nehmen die Spur der Helden auf. Mit dem betäubten Kyalach ist es den Helden nicht möglich, das Tier sinnvoll im Kampf einzusetzen.

Das wird der letzte Zwischenfall auf dem Rückweg sein: Keine Kreatur, keine noch so verzweifelte Wegelagerer werden es wagen, dieses Ungetüm zu überfallen.

Die Ankunft in Valdur Harpalis sorgt für Aufruhr: Falls die Helden nicht rechtzeitig einen Boten vorausschicken, die bei ihrem Auftraggeber Bescheid geben, geht die Stadt von einem Angriff der Ban Bargui aus. Die Tore werden verschlossen, eine Kalpteru (eine Reitereinheit aus 250 Reitern) bezieht Stellung und wartet auf die Ankunft der Ban Bargui. Spätestens jetzt sollte ein Held als "Unterhändler" voranreiten, um dem kommandierenden Kalptegu die Situation zu erklären. Die Optimaten werden hinzugeholt, der Kyalach unter Flankierung der Myrmidonen zu einem speziell angelegten Gehege innerhalb der Stadt geführt.

Zatursalias begrüßt die Helden (und Je'shik, falls sie sie begleitet) begeistert und bewirtet sie für ihren weiteren Aufenthalt in Valdur Harpalis in seiner Villa. Pythorius erweist sich als guter Verlierer und gratuliert Zatursalias sowie den Helden für das gelungene Unterfangen. Tatsächlich hatte er keine Kenntnis über etwaige Sabotageakte seines Hauses, entschuldigt sich für dieses Verhalten und verspricht, die Verantwortlichen zu bestrafen.

Was bleibt ...

Als Belohnung winken den Helden vom Haus Alantinos 100 Aural pro Person, weitere 35 Aural pro Person werden von Pythorius gezahlt, falls die Helden ihm vom Schicksal Tritios berichten und ihm dessen Tagebücher überlassen.

Zaturalsias schlägt die Helden als Ehrenmitglieder der Loge vor. Falls die Helden die Überbleibsel der Kouramnion-Expedition sichern konnten, unterstützt Pythorius diesen Vorschlag. Eine Mitgliedschaft in der Loge sichert den Helden eine Unterkunft sowie höheres Ansehen in Städten mit Logenhäusern (SO+1 in Valdur Harpalis, Balan Cantara, Sidor Valantis und Balan Mayek).

... und was geschieht

Was aus dem Kyalach wird, liegt an den Helden: Falls sie den Ban Bargui versprochen haben, das Tier zurückzubringen, wird dieses Anliegen auf wenig Begeisterung treffen. Durch entsprechende *Überreden*-Proben +15 erklären sich die Optimaten jedoch bereit, den Kyalach wieder in die Freiheit zu entlassen. Und ansonsten: Ein spektakulärer Ausbruchversuch, eine etwaige Geiselnahme Je'shiks und eine Flucht zur Myripenenstepe sind denkbar, aber das ist ein anderes Abenteuer...

Der Lohn der Mühen

- Für das erfolgreiche Einfangen des Kyalach erhalten die Helden 400 AP; weitere 150 können Sie für das Rollenspiel mit den Ban Bargui, kreative Ideen zur Insektenjagd und ähnliches vergeben.
- Spezielle Erfahrungen auf *Tierkunde*, *Pflanzenkunde* und *Wildnisleben* sowie 3 weitere auf häufig angewendete Talente oder Zauber.
- 100 Aural vom Haus Alantinos, evtl. 35 Aural vom Haus Kouramnion.
- SO +1 durch Logenmitgliedschaft in Valdur Harpalis, Balan Cantara, Sidor Valantis und Balan Mayek.
- SO +1 bei den Wandernden Schatten, falls die Einstellung ihnen gegenüber *freundschaftlich* ist.
- Falls sich die Helden um intensiven Kontakt mit den Ban Bargui bemühen, können sie die passende Kulturkunde erwerben.
- Die Spezialisierung *Tierkunde (Insekten)* kann zu halben Kosten erworben werden.

Anhang

Dramatis Personae

Die Saboteure

Das Haus Kouramnion kann nicht dulden, dass ihr Ansehen von einem Haus wie Alantinos beschmutzt wird, und obwohl Pythorius als guter Kouramnion nichts von irgendwelchen Sabotageakten seines Hauses weiß, haben sich doch einige seiner Honoraten zu diesem Schritt entschlossen, um den Optimaten diese Schande zu ersparen.

Die Verwendung der Saboteure ist optional: Wenn Sie der Meinung sind, dass ihre Spieler mit dem Kyalach schon genug zu tun haben oder derlei Aktionen nicht in Ihr Bild der als geradlinig bekannten Kouramnion passen, können Sie diese Elemente getrost ignorieren.

Roxios Serr Kouramnion: Der 38jährige stammt aus einer Familie, die bereits seit der 3. Generation in Diensten der Kouramnion steht, und ist dem Haus treu ergeben. Er weiß, dass Pythorius sein Vorhaben nicht unterstützen würde, daher hat er sich dazu entschieden, die Sache selbst in die Hand zu nehmen. Im Extremfall ist er durchaus bereit, der gegnerischen Expedition ernsthaften (sprich tödlichen) Schaden zuzufügen. *Talente:* Überreden 15, Überzeugen 13, Menschenkenntnis 12, Etikette 14

Shuwalon: Dem Shingwa ist die Wette egal, er verspürt auch keine größere Loyalität gegenüber den Kouramnion. Er wird lediglich gut bezahlt, wäre jedoch für 60 Aural bereit, die Seiten zu wechseln. *Talente:* Klettern 14, Körperbeherrschung 11, Sich Verstecken 12, Schleichen 13, Selbstbeherrschung 5, Farbwandel 9, Schlösser Knacken 7; *Eigenschaften:* MU 11, KL 13, IN 15, GE 13, FF 12, KK 10, KO 12

Gayu: Der Leibwächter von Roxios ist diesem treu ergeben. Er weiß sich mit einer Kentema zur Wehr zu setzen und trägt eine Brigantin-Weste. *Talente:* Bastardstäbe (Kentema) 15 (17), Raufen 14, Selbstbeherrschung 14; *Eigenschaften:* MU 15, IN

15, GE 14, KK 16, KO 15; *Sonderfertigkeiten:* Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gegenhalten, Kampfrelexe, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag; *Kampf:* AT 19 PA 16 INI 16 TP 1W+6 RS 4 DK NS WS 10 LE 40

8 Soldaten: AT 16 PA 15 INI 14 TP 1W+5 (Schwert) RS 4 (Kettenhemd) DK N LE 36 WS 7; *Sonderfertigkeiten:* Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Kampfrelexe, Wuchtschlag

2 Jäger: AT 15 PA 11 INI 11 TP 1W+6 (Jagdspieß) RS 0 DK S LE 31 WS 7 FK 20 (Langbogen, 1W+6)

Beispiele für Sabotageaktionen

- Shuwalon kann nachts versuchen, sich in das Lager der Expedition zu schleichen, um dort entweder die Vorräte mit einem Abfuhrmittel zu vergiften (Expedition verliert einen halben Tag, Verlust von 5 Versorgungspunkten) oder Geschenke für die Ban Bargui oder sonstige Wertgegenstände der Helden zu stehlen (vergleichende *Schleichen / Sich Verstecken*- und *Sinnesschärfe*-Proben).
- Die Jäger wildern im Revier der Wandernden Schatten, diese machen die Expedition der Helden dafür verantwortlich (Ruf -3).
- Die Gruppe stellt aufgespießte Schädel auf und gibt diese als Warnung der Ban Bargui aus (*Anatomie* +6: kein echter Schädel). Träger werden durch dieses Ereignis beunruhigt und müssen erst beruhigt werden, um weiter zu ziehen (*Überreden* +6/+4/+2), bei Misslingen brauchen sie einen Tag, um sich zu beruhigen.
- Eine Büffelherde wird gezielt auf das Lager der Helden gehetzt (*Sinnesschärfe* zum rechtzeitigen Erkennen, bei Gelingen CH-Probe um die Träger zu koordinieren, bei Misslingen der *Sinnesschärfe*: CH +3). Ausrüstung wird auf Stufe *Knapp* reduziert, Versorgungspunkte -8, Geschenke vollständig zerstört; bei Gelingen der CH-Probe: Ausrüstung wird auf *Durchschnittlich* reduziert, Versorgungspunkte -4, Geschenke um eine Stufe reduziert.
- Alchemistische Stinkbomben im Lager der Helden verhindern eine nächtliche Regeneration.

Lanbhaar, Carafai-Genius

Der Lanbhaar (siehe auch **MyMa** 86) macht bereits die Gegend unsicher, seit er vor 50 Jahren von dem Aygon **Keshtaka** gerufen wurde, dem Sohn *Keha'abis*, der verstoßen wurde, da er zunehmend dem blutigen Zorn verfiel. Keshtaka konnte damals nicht dulden, dass eine Kouramnion-Expedition unter *Tritio ay Kouramnion* das Wesen der Kyalach studierte. Er beschwor den Lanbhaar, konnte ihn jedoch nicht unter seine Kontrolle bringen. Der Lanbhaar tötete Keshtaka und erfüllte dennoch seinen Dienst: Er tötete jeden in der unvorbereiteten Expedition, einschließlich Tritio.

Der Lanbhaar blieb in dem Kouramnion-Lager und machte von dort aus Jagd auf die Ban Bargui. Dem damaligen Aygon, dem Nachfolger von Keshtaka und Vater von Jakashar, blieb nichts anderes übrig, als eine Bannzone um das Blutige Gras zu ziehen, da sich die Wandernden Schatten keine weiteren Verluste mehr leisten konnten. Seitdem kann dieser Dämon seinen Bannkreis nicht mehr verlassen. Der Bannkreis selbst wird von einer kleinen lokalen Kraftlinie gespeist.

Einfluss: Einige Kreaturen, die sich zu lange in der Nähe des Blutigen Grasses aufgehalten haben, werden außergewöhnlich aggressiv und verfallen in eine Art Blutrausch, d. h. sie verzichten auf Reaktionen, um ein weiteres Mal zu attackieren, kämpfen bis zum Tod und richten 1 TP mehr an. Unglücklicherweise werden gerade Raubtiere von dem Blutigen Gras angezogen.

Erscheinung: Lanbhaar hat die Gestalt einer 2,5 Schritt großen schwarzen Fangschrecke mit dem Kopf von Keshtaka. Zusätzlich wachsen zwei Tentakel aus dem Rücken des Dämons, die sich am Ende in je drei spitze Hörner aufspalten. Die Fangarme des Dämons sind so hart wie Metall und reißen durch ihre vielen scharfen Dornen schwere Wunden.

LeP 80 MR 14 PA 10 RS 5 GS 10 GW 18

Tentakel: INI 14 AT 15 TP 2W+4 DK NSP

Fangarm: INI 14 AT 18 TP 3W+5 DK HN

Besondere Kampfregelein: 6 Aktionen/KR (2 Angriffe mit Tentakeln, 2 Angriffe mit Fangarmen, 2 Abwehraktionen), Fangarme: Wunde bei WS-2, großer Gegner

Wichtige besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 10), Ausweichen in den Limbus, Geisterpanzer (MR wirkt auch gegen direkt gewirkte Schadenszauber), Paraphysikalität II, Regeneration I (1W6 LeP/KR), Regeneration im Limbus I, Resistenz gegen Beherrschung, Resistenz gegen geweihte Angriffe (nur halber Schaden), Resistenz gegen profane Waffen (nur halber Schaden), Verwundbarkeit (normal anfällig gegen geweihte Waffen und karmale Kräfte von Kampf-göttern)

Verhalten im Kampf: Lanbhaar führt seinen ersten Angriff aus dem Hinterhalt aus. Er ist in der Lage an Wänden und sogar Decken zu laufen, die eigentlich sein Gewicht nicht tragen können dürften, um von dort seinen ersten Angriff zu starten. Sobald seine LE unter 15 fällt, zieht er sich in den Limbus zurück, wo er sich für W6 KR erholen kann, bevor er wieder in den Kampf geht.

Anrufung: +16 Befehl: +7 Bitte: +15

Der Kyalach

Anatomie

Monströs, gewaltig, kolossal – kein Wort kann wirklich den Eindruck beschreiben, den ein ausgewachsener Kyalach hervorruft. Die gigantischen Tiere wirken auf den Betrachter geradezu grotesk groß, mehr wie eine Naturgewalt als wie ein Lebewesen.

Kyalach erreichen Größen von über 100 Schritt und ein Gewicht von über 300 Quadern, wobei die Weibchen ein wenig größer

sind als die Männchen, sich äußerlich ansonsten aber kaum unterscheiden. Ihre riesigen Leiber sind in bis zu 150 schwer gepanzerte Segmente geteilt, die jeweils zwei Beinpaare tragen, dick wie Baumstämme.

Der Kopf des Kyalach besitzt gewaltige Mandibeln, die Bäume umknicken und einen Leonir in



zwei Teile trennen können, und zwei stetig zitternde Fühler, mit denen der Kyalach die Temperatur und Luftfeuchtigkeit seiner Umgebung wahrnimmt. Zwei gewaltige Augenfelder aus Myriaden von Einzelaugen lassen ihn sehen, sein Geruchssinn sitzt in vier schlitzförmigen Öffnungen am Fuße der Fühler. Eine Besonderheit sind die trichterförmigen, fast zwei Spann durchmessenden *she'tek*, Trinköffnungen in den Panzersegmenten, mit denen der Kyalach Regenwasser auffängt und Luftfeuchtigkeit kondensiert, um die Flüssigkeit seinem Metabolismus zuzuführen.

Oberhalb der *she'tek* liegen die handgroßen Spritzlöcher, Atemöffnungen, die über den ganzen Leib verteilt sind und die zu den Tracheenlungen der riesigen Tausendfüßer führen. Die Ban Bargui achten peinlich genau darauf, die Spritzlöcher nicht versehentlich durch ihre Häuser zu bedecken, nutzen die Öffnungen aber als Verankerungen für Haken und Seile.

Der Panzer eines Kyalach ist nahezu undurchdringlich. Pfeile, Klingen oder Speere haben kaum eine Chance, ihn zu durchstoßen, und selbst ein Treffer an einer empfindlichen Stelle hätte bei einem solchen Koloss kaum eine wahrnehmbare Wirkung, da sich die inneren Organe inklusive des Herzens nahezu über die gesamte Länge des gewaltigen Leibes ziehen und großflächige Verletzungen daher schwierig sind. Wirklich wirksam bekämpft werden kann der Kyalach nur durch Geschütze oder durch mächtigste Magie, etwa machtvoll Dämonen.

Für ein Tier mit so vielen Beinen bewegt sich der Kyalach recht langsam, die charakteristische wellenförmige Bewegung seines Leibes macht einen Ritt auf dem Tier zu einem eindrucksvollen Erlebnis. Droht Gefahr, erweist sich das riesige Tier aber als begabter Gräber, der sich durch die Wellenbewegungen schnell in weichen Boden eingraben kann und dabei riesige Erdmassen in Bewegung versetzt.

Lebensweise

Kyalach sind etwa 14 Stunden am Tag aktiv, jeweils vor und nach Sonnenauf- und Sonnenuntergang, während sie in der Mittagshitze und mitternachts ruhen. Den Großteil ihrer aktiven Zeit sind sie mit der Nahrungsaufnahme beschäftigt. Ein ausgewachsener Kyalach verschlingt täglich über einen halben Quader an pflanzlichem Material, so dass man die Kolosse meist dabei beobachten kann, wie sie Schneisen in das Grasmeer fressen oder ganze Baumbestände abweiden, indem sie sich aufrichten, um auch an die höchsten Wipfel zu kommen. Ein besonderer Leckerbissen ist für sie das äußerst nahrhafte *Sand-Federgras*, für das sie oft große Umwege in Kauf nehmen, so dass ein Kyalach täglich nur etwa zehn Meilen zurücklegt. Gelegentlich geraten Tiere zwischen die Mandibeln, was die Kyalach kaum zu merken scheinen.

Ihre Ausscheidungen sind meterhohe, erstaunlich geruchsneutrale Haufen, die als kleine Hügel das Grasmeer bedecken und Unmengen Tiere anziehen, die sich von den Exkrementen ernähren. Aufgrund der gewaltigen Mengen Nahrung, die sie benötigen, beanspruchen Kyalach ein riesiges Territorium, das sie durchstreifen, um den Pflanzen die Zeit zu geben, sich zu regenerieren. Nur zur Paarungszeit finden sie wirklich zusammen. Flüssigkeit nehmen die Kyalach mit der Nahrung auf, aber das ist nicht genug, um ihren Bedarf zu decken. Die she'tek versorgen sie in den meisten Fällen mit ausreichend Flüssigkeit, nur in seltenen Trockenperioden begeben sich die Kolosse zu Wasserläufen.

Kyalach ruhen, indem sie sich zu einem engen Ring zusammenrollen, was bei einem hundert Schritt langen Tier imposant aussieht. Fühlen sie sich bedroht – was selten vorkommt, denn außer Riesendrachen haben sie keine wirklichen natürlichen Feinde –, rollen sie sich ebenfalls zusammen oder versuchen, sich in den weichen Erdboden einzugraben, was ihnen trotz ihrer gewaltigen Größe in weniger als einer Minute gelingt.

Eine Plage für die Kyalach sind Parasiten jeder Art, von schrittgroßen Raubmilben bis hin zu ganzen Nestern kleinerer, aber gefräßiger Insekten, die sich in den Spalten der Panzerung oder den wenigen Weichteilen festsetzen. Die Ban Bargui verwenden viel Zeit darauf, die Parasiten "ihrer" Kyalach zu bekämpfen und zu vertreiben.

Fortpflanzung und Alterung

Zwei Monate im Sommer dauert die Paarungszeit der Kyalach, und nur in dieser Zeit finden sie sich in größeren Gruppen zusammen. Kyalach paaren sich, indem sie sich aufrichten und die Vorderbäuche aneinanderlegen, wobei zwei zu Genitalien umgeformte Beinpaare die eigentliche Paarung durchführen. Es dauert etwa drei Wochen, bis das Weibchen die befruchteten Eier ablegt, je nach Tier zwischen 30 und 50. Als Brutstätte dienen meist enge Schluchten mit hoher Temperatur und Luftfeuchtigkeit. Mehrere Weibchen teilen sich eine Brutstätte und bewachen diese eifersüchtig bis zum Zeitpunkt des Schlüpfens.

Die Eier der Kyalach haben eine Größe von zweieinhalb bis drei Schritt und wiegen nahezu 150 Stein. Die Oberfläche der Eier wirkt gallertartig, ist aber durch ihre schiere Dicke für Parasiten und Räuber schwer zu durchdringen.

Die Jungen der Kyalach schlüpfen nach etwa drei Monaten und haben dabei eine Größe von bis zu sieben Schritt. Üblicherweise kommt es noch im Nest zu ersten Kämpfen, bei denen die schwächeren Jungtiere den Tod finden.

Im Laufe ihres jahrhundertelangen Lebens häuten sich die Kyalach etwa alle fünf Jahre, wobei nach jeder Häutung mehr

Segmente hinzugewonnen werden. Die abgeworfene Haut wird von den Ban Bargui für allerlei Gebrauchsgegenstände genutzt. Die Tiere erreichen ihre Fortpflanzungsfähigkeit etwa im Alter von 30 Jahren (bei einer Länge von rund 40 Schritt). Ab diesem Zeitpunkt gelten die Weibchen als "reif" genug, um Grundlage einer Taleshi zu bilden.

Regeltechnisches

Wir wollen Ihnen auch hier keinen vollständigen Werteblock für einen ausgewachsenen Kyalach anbieten, denn ein Kampf gegen eine Kreatur von dieser Größe ähnelt mehr dem Kampf gegen ein Naturereignis wie ein Erdbeben oder einen Vulkanausbruch. Hier finden Sie jedoch einige Angaben, falls die Helden doch einmal mit einer dieser Kreaturen aneinander geraten, weiter unten außerdem einige Werte für Kyalach-Jungtiere.

Kyalach erreichen etwa eine **Geschwindigkeit** von 8 Schritt pro Sekunde und können diese Geschwindigkeit kontinuierlich halten. Ihre **geistige Magieresistenz** beträgt etwa 18, wobei ein Kyalach-Weibchen, das mit einem Aba verbunden ist, noch einmal rund 10 Punkte hinzu erhält. Körperlich ist ein Kyalach kaum zu verzauern: Die **körperliche Magieresistenz** beträgt etwa 30, zusätzlich kostet die körperliche Verwandlung eines Kyalach aufgrund der gewaltigen Größe das 32fache der üblichen Astralenergie.

Die Attacken eines Kyalach sind auf Gegner in Menschengröße nicht sehr zielsicher (**AT** etwa 4, bis zu einem Dutzend Angriffe pro Runde), aber vernichtend: Ihnen kann nur ausgewichen werden, und der Schaden, den sie verursachen, ist verheerend. Ein **Biss von Kyalach-Mandibeln** verursacht ca. **5W20+20 TP**, ein **Stoß mit einem Bein** noch immer **3W20+10 TP**, und falls ein Gegner gar unter einen Kyalach gerät, ist er bei **10W20+50 TP Trampelschaden** unrettbar verloren.

Da der Kyalach mit gewöhnlichen Waffen kaum zu verletzen ist und mehr einer Festung ähnelt, seien hier seine Werte in *Strukturpunkten* (**WdS** 191) angegeben: Jedes Segment eines Kyalach verfügt über etwa **80 Strukturpunkte** (und somit 8 "Baupunkte") bei einer **Härte von 20** und einer **Struktur von 18**. Ein Kyalach ist tödlich verletzt, wenn insgesamt etwa **1000 Strukturpunkte Schaden** angerichtet wurden, wobei sich sein Todeskampf über Stunden hinziehen kann (und er so lange gefährlich bleibt).

Diese Werte sind bewusst hoch angesetzt – dies sind die Kreaturen, die selbst die Myriaden des Imperiums vor fast unlösbare Probleme gestellt haben. Helden, die sich auf einen Kampf mit einem ausgewachsenen Kyalach einlassen, stehen einer gewaltigen Herausforderung gegenüber.

Frisch geschlüpfter Kyalach

INI 7+W6	PA 4	LeP 120	RS 8	KO 20
Biss: DK HN	AT 8	TP 3W+6		
Tritt: DK HNS	AT 9	TP 2W+4		
GS 10	AuP 150	MR 14/16	GW 15	

Besondere Kampffregeln: Niederwerfen (Tritt, 5), Überrennen (5), Trampeln (4, 6W6 TP), sehr großer Gegner

Kyalach (ca. 10 Jahre alt)

INI 6+W6	PA 2	LeP 200	RS 10	KO 25
Biss: DK HN	AT 6	TP 4W+6		
Tritt: DK HNS	AT 7	TP 3W+5		
GS 9	AuP 200	MR 15/17	GW 16	

Besondere Kampffregeln: Niederwerfen (Tritt, 7), Überrennen (7), Trampeln (6, 8W6 TP), sehr großer Gegner

Kyalach (ca. 20 Jahre alt)

INI 5+W6 **PA** 0 **LeP** 280 **RS** 12 **KO** 30
Biss: DK HN **AT** 4 **TP** 5W+8
Tritt: DK HNS **AT** 5 **TP** 4W+6
GS 8 **AuP** 250 **MR** 16/18 **GW** 17

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (Tritt, 10), Überrennen (10), Trampeln (8, 10W6 TP), sehr großer Gegner

Für ältere und größere Kyalach orientieren Sie sich bitte an den weiter oben stehenden Angaben.

Kreaturen

Die Zhirrach

Die gewaltigen Raubschrecken, die an riesenhafte Brajansanbeterinnen erinnern, sind in der Myripedensteppe eine ernsthafte Gefahr. Dennoch, oder gerade deshalb, haben die Ban Bargui schon vor langer Zeit begonnen, sie als Reittiere zu nutzen.

Einen Zhirrach zu fangen und so abzurichten, dass er einen Reiter auf seinem Rücken duldet, ist eine schwierige Prozedur, die zu den Initiationsriten der Taleshi der Wandernden Schatzen gehört. Ist diese Aufgabe jedoch geglückt, ist ein geschickter

Ban Bargui-Reiter auf seinem Zhirrach ein furchtbarer Gegner, denn die riesigen Raubschrecken greifen mit unzählbarer Wildheit selbst in den Kampf ein, und ihre Fangklauen reißen schreckliche Wunden.

Zhirrach ernähren sich von allen Lebewesen, die kleiner sind als sie, und die sie mit einem blitzschnellen Vorstoßen ihrer kräftigen Fangklauen an sich heranreißt.

Ausgewachsener Zhirrach

INI 10+W6 **PA** 6 **LeP** 65 **RS** 5 **KO** 16
Biss: DK H **AT** 15 **TP** 2W+2
Klauen: DK HNS **AT** 14 **TP** 1W+6
GS 14 **AuP** 50 **MR** 9/8 **GW** 14

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen pro KR, Doppelangriff (Klauen), Niederwerfen (Hieb, 2), Gelände (Wald)

Zhirrach-Jungtier

INI 12+W6 **PA** 8 **LeP** 25 **RS** 2 **KO** 12
Biss: DK H **AT** 12 **TP** 1W+3
Klauen: DK HN **AT** 13 **TP** 1W+4
GS 12 **AuP** 30 **MR** 7/4 **GW** 8

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen pro KR, Doppelangriff (Klauen), Gelände (Wald)

Sonstige Kreaturen

Kreatur	INI	PA	LeP	RS	KO	GS	AuP	MR	GW	Attacke	DK	AT	TP
Grubenotter	11	0	15	3	10	9/4	25	7/4	7	Biss	H	15	1W-2
Hundertfüßer	6	4	45	4	14	8	60	13/10	7	Zangen Biss	N H	12 15	W+4 W+3
Jagdlibelle	12	4/14	12	2	10	7	100	15/5	8	Stich	H	3/14	1W6
Raubmilbe	10	7	35	3	14	9	49	9/6	7	Biss	H	12	W+4
Rieseneigel	8	5/0	8	0	9	3	10	12/8	1	Springen	HNSP	8	1 SP
Silberwolf	9	7	23	2	11	12	100	1	5	Biss	H	10	1W+4
Stelzspinne	10	13	60	3	16	15	100	16	16	Faden Klauen Biss	SP HN H	19 12 14	3W6 W+2 W+6
Steppentiger	10	10	50	2	16	14	50	1/8	12	Pranke Biss	H H	16 16	W+5 2W+3
Waldspinne	4	5	22	2	13	4	15	10/8	5	Biss	H	9	1W+2

Besondere Kampfregeln

● **Grubenotter:** Hinterhalt (12), Gezielter Angriff (SP statt TP bei AT/2), Gift: Bis zu dreimal pro Kampf, Stufe 12, 3W6 SP (Amaunir: +7 SP), für gleiche Anzahl KR sinken KK, FF, GE, KO um 1, bei KK 0: Lähmung, KK und KO 0: Tod

● **Riesen-Hundertfüßer:** Doppelangriff (Zangen), Umklammern (12), Verbeißen

● **Jagdlibelle:** sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+7), Flugangriff, SP bei Stich: Gift (einmalig) Stufe 10, 2 SP/1 SP pro KR, AT/PA/GE/FF/KO/KK-1 pro KR/ pro 5 KR, bei KO 0: 5% Gefahr auf Herzstillstand, Beginn: sofort, Dauer: 3W6 / 1W6+3 KR. (CM 148)

● **Riesenspringegel:** Verbeißen, Gelände (Sumpf), sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+7), festgesaugte Egel haben keine PA, Egel lässt erst ab, wenn er satt oder tot ist. Der Egel braucht eine KR pro RS-Punkt, bis er zur Haut vorgedrungen ist, dann

saugt er sich für W6+1 KR fest (1 SP pro KR). Um Egel zu entfernen: FF-Probe mit Messer oder Dolch, dann 1W3 SP, oder Gift/Feuer/Magic. Pro fünf festgesaugten Egel: RS-1.

● **Silberwolf:** Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (0)

● **Stelzspinne:** Großer Gegner, Netz (4), Reichweite Spinnenfaden: 6 Schritt, nur ausweichen möglich. Faden erzeugt keine TP, die TP sind die benötigten TaP*, die mit *Fesseln/Entfesseln* gesammelt werden müssen (eine Probe pro KR), AT und PA sinken um je die halben TP, Treffer sind kumulativ. Der Biss wird nur gegen eingesponnene oder sehr nahe Gegner eingesetzt. (CM 153)

● **Steppentiger:** Anspringen (11) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenheiß und Biss), Niederwerfen (2, Prankenheiß)

● **Waldspinne:** Hinterhalt (9), Netz (5)

Kopiervorlagen



DAS ARMENVIERTEL

1 DER STETE TROPFEN

2 GNOSKEPES LABOR UND GESCHÄFT

3 ALTER EXERZIERPLATZ

4 KLINIK DES NERISTU

5 VERSTECK DER LEICHENDIEBE



SCHRITT



20

Holzzeit

DAS VERSTECK DES NEKROMANTEN

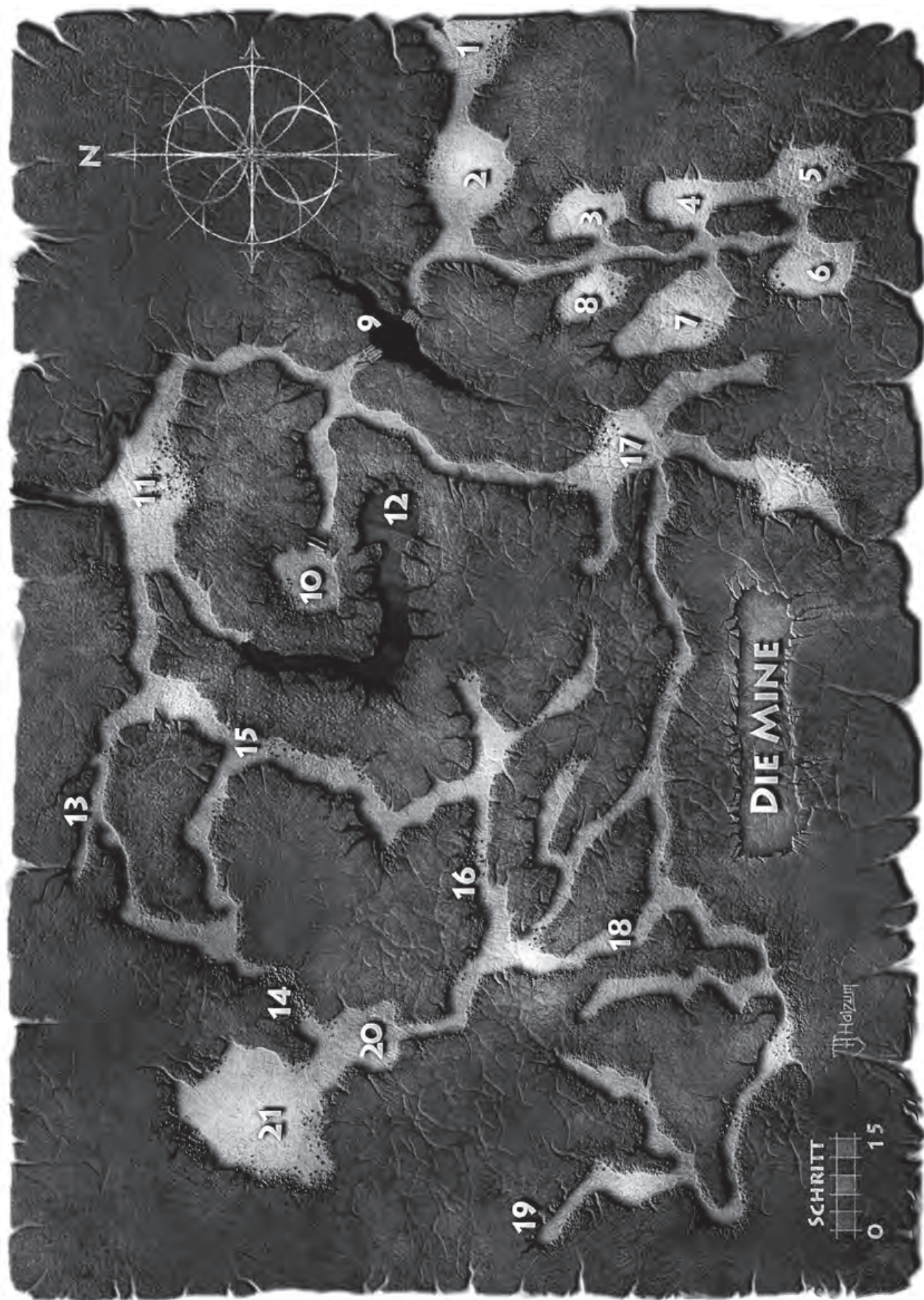


AUFGANG ZU GNOSKEPELS
WERKSTATT UND
GESCHÄFTSRÄUMEN

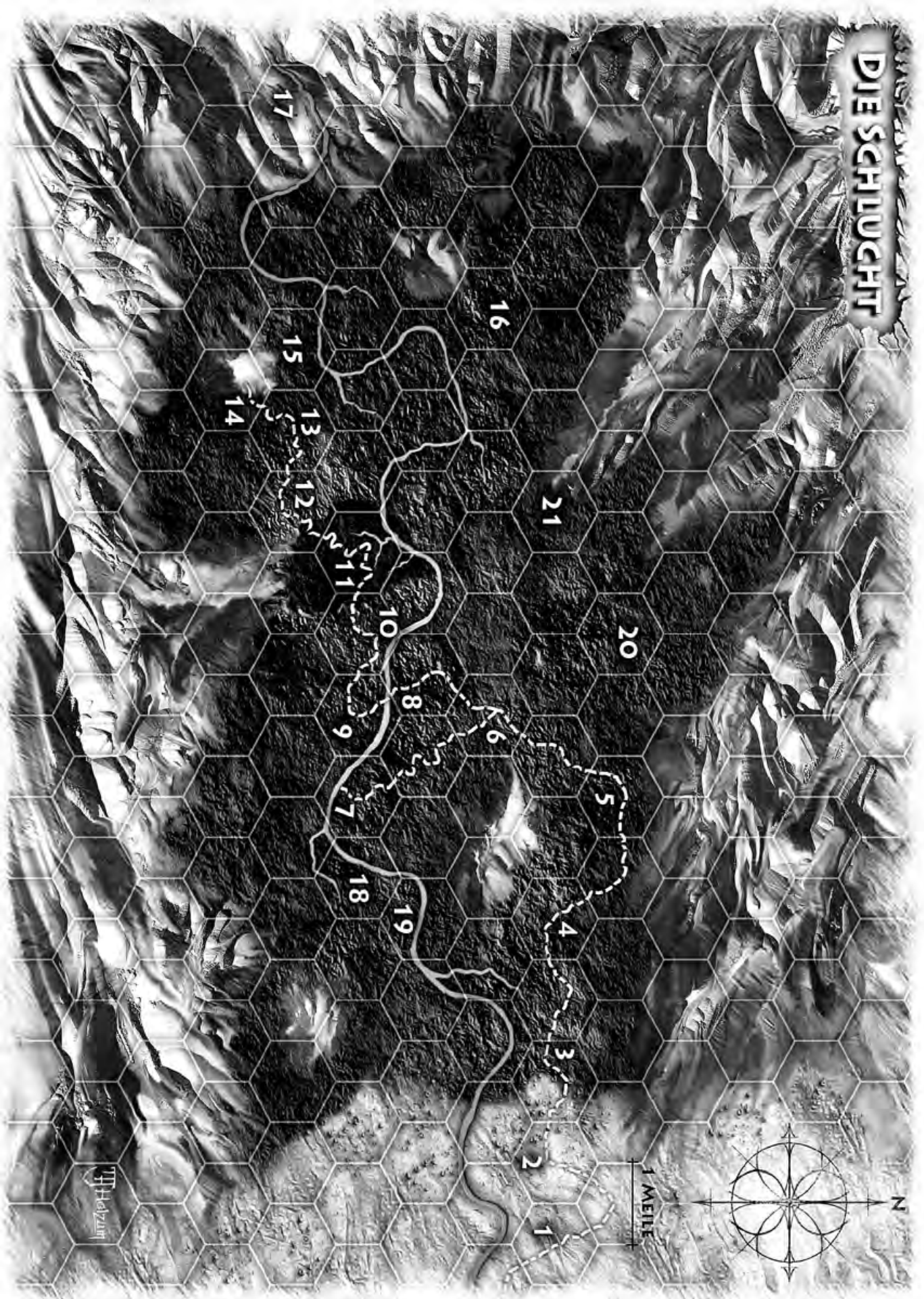
ZU DEN TUNNELN
UNTER ARX MALARIOS

HÖHLENEINSTURZ

- A ZELLEN
- B LEICHENHALLEN
- C DIE WUCHERGRUBE
- D LABORE
- E HÖHLEN DER ABSCHWEICHLER
- F LEERE RÄUME



DIE SCHLUCHT



DAS JAGDGEBIET

5

N

8

10

7

3

6

2

1

9

5 MEILEN

4



DAS ARMENVIERTEL



SCHRITT

0 20

Holzum



N



DIE MINE

SCHRITT

0 15

Holzum



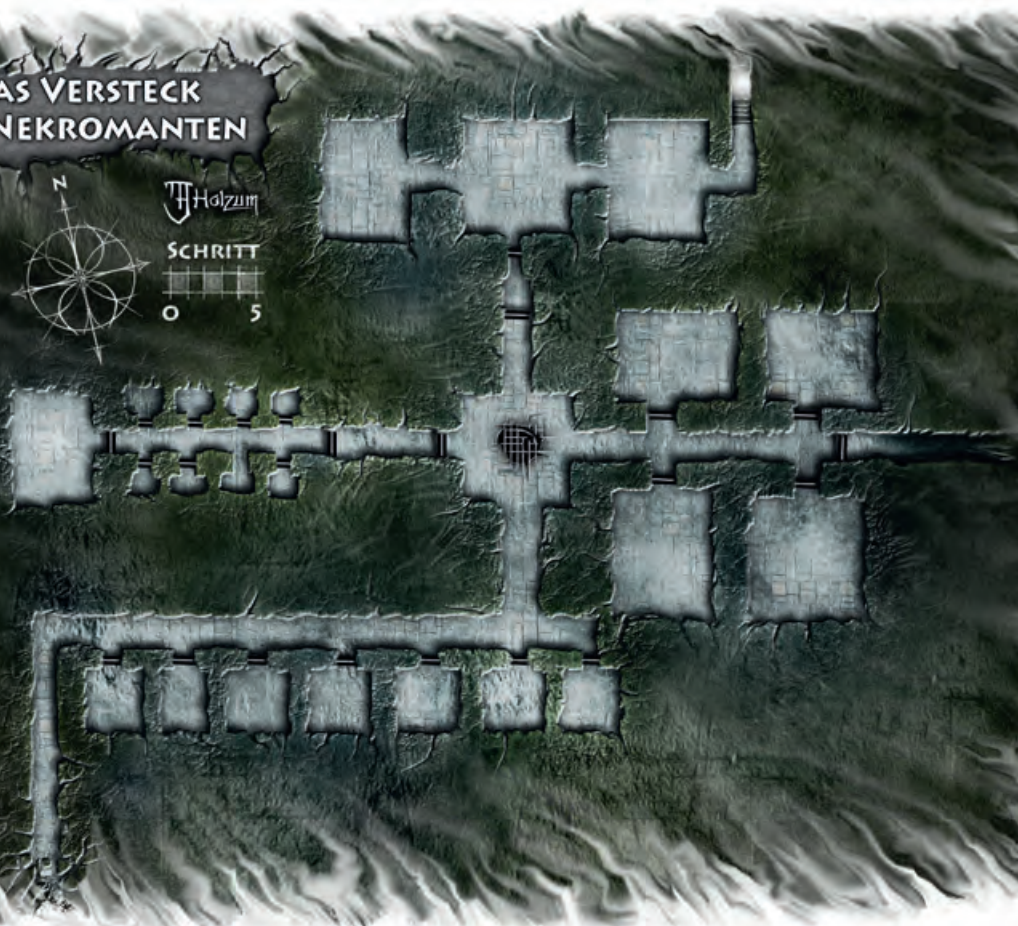
DAS VERSTECK DES NEKROMANTEN



Holz zum

SCHRITT

0 5

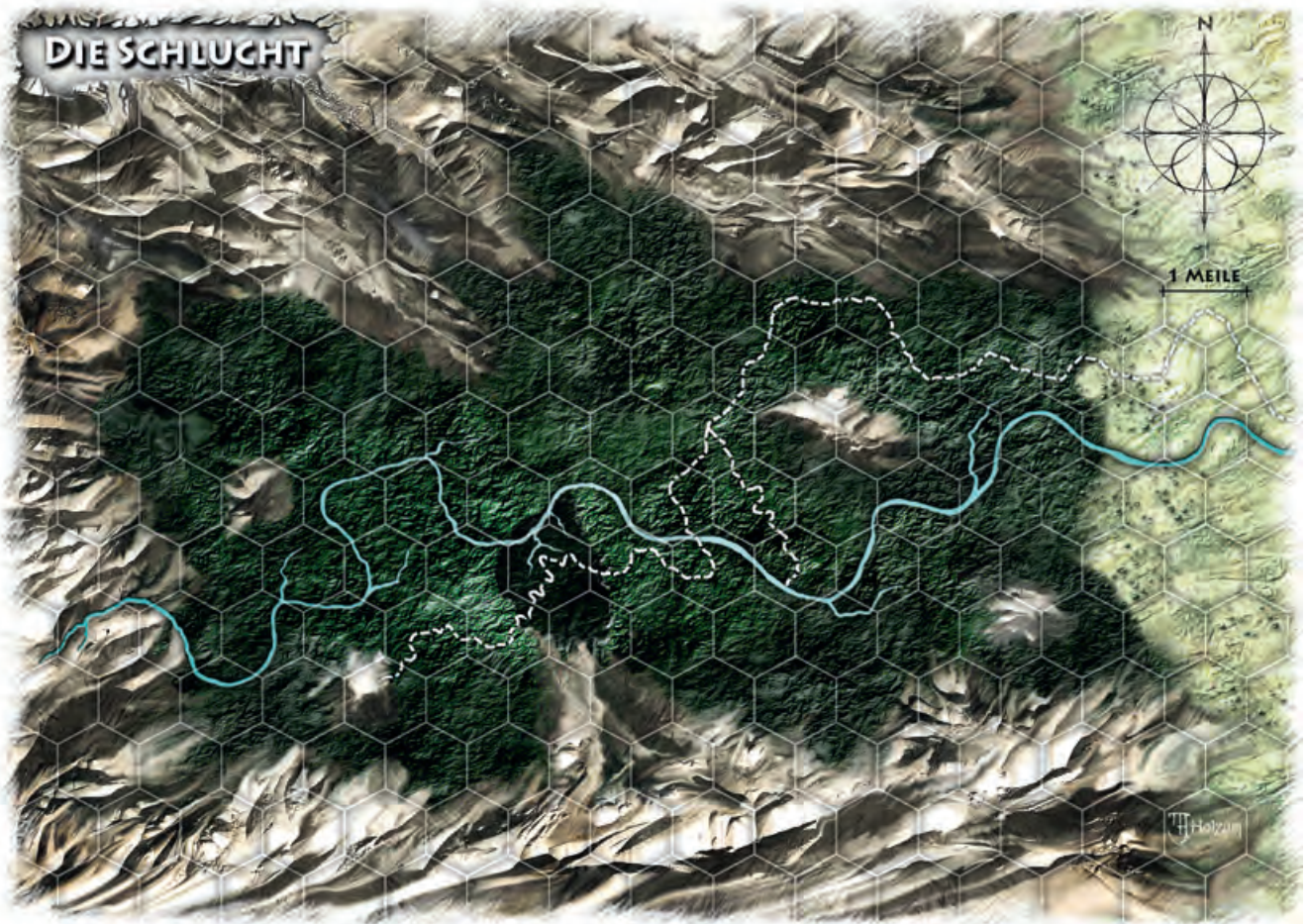


DIE SCHLUCHT



1 MEILE

Holz zum



SCHRITT
0 100



PANTHYRSA UND DAS UMLAND

N



SCHRITT

0 10 20



DER KORALLENGARTEN

DAS JAGDGEBIET

N

5 MEILEN

Wald



MYRANOR

DAS GÜLDENLAND

Eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent geprägt von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer – das ist Myranor, das Güldenland, der große Kontinent im Westen des Meeres der Sieben Winde. Aus urchtümlicher Wildnis erheben sich sagenhaft reiche Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Unter trüben Fluten und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen Seite an Seite mit Katzengestaltigen und Geflügelten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen und gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen.

Eine Zeit des Chaos und eine Zeit der Möglichkeiten: Als Held in den Liedern der Legendensänger unsterblich zu werden, riesige Schätze aus verlassenen Städten zu bergen, selbst ein Wolkenschiff zu kommandieren, das Mysterium um den Untergang der Alten zu lösen oder den Tyrannen der Grenzreiche Paroli zu bieten – all diese Möglichkeiten bietet das Rollenspiel auf Myranor.

Jäger und Beute

Diese Anthologie beinhaltet vier Abenteuer, die sich mit jeweils einem myranischen Monster beschäftigen – ohne dabei immer die Kreatur zum Gegner der Helden zu machen.

Der Korallengarten ist die neue Heimat eines Gischtwurms, der ein bedeutendes Artefakt aus einer nahen Menschenstadt gestohlen hat. Die Helden müssen in diesem Abenteuer in das untermeerische Labyrinth eindringen und das wertvolle Stück zurückerlangen – und sich dabei auch mit den eigentlichen Bewohnern des Korallengartens, den Hippocampir, arrangieren.

In einem *Albtraum des Todes* befindet sich das Armenviertel einer myranischen Stadt, seit dort eine Alpschmeichler-Plage aufgetreten ist, derer die Obrigkeit nicht Herr wird. Als schließlich auch noch eine Optimatentochter verschwindet ruft dies die Helden auf den Plan, die sich mit Todeshändlern, pilzbefallenen Untoten und Kriminellen herumschlagen müssen, um die Quelle der Plage und die junge Optimatin zu finden.

Die Herrin des Waldes verteidigt ihr Revier erbittert gegen jeden Eindringling – und somit auch gegen die Helden, die in einer abgelegenen Optrilith-Mine nach dem Rechten sehen sollen. Die Angriffe des Han'Kro-Weibchens und seiner dienstbaren Kreaturen zu überstehen ist schon schwierig genug, als dann aber auch noch xarxarische Rebellen die Bühne betreten, wird unklar, wer Feind und wer Freund ist.

Die Kyalach der Ban Bargui, riesige Tausendfüßler auf deren Rücken sogar Siedlungen errichtet werden, sind die unangefochtenen *Steppenheerrscher*. Grund genug für zwei Optimaten eine Wette einzugehen, ob sich eine solche Kreatur einfangen ließe. Und die Helden haben natürlich das Glück als Anführer dieser Expeditionen ausersehen zu werden und tief in die Myripedensteppe einzudringen – wo nicht nur feindselige Ban Bargui warten, sondern auch dämonische Bedrohungen und Saboteure.

ABENTEUER M15

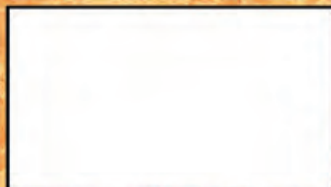
SPIELER: 1 Spielleiter und 3-6 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER): mittel bis Experte / niedrig bis hoch

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

ORT: Das Imperium und die Steppen der Ban Bargui; beliebige Zeit

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelwerke *Wege des Schwerts* und *Wege nach Myranor*. Weiteres Hintergrundmaterial, etwa die Regelwerke *Myranische Magie* und *Myranische Götter* sowie die Spielhilfen *Unter dem Sternenfeiler* und *Codex Monstrorum*, sind hilfreich, aber nicht erforderlich.



unter Lizenz von



Das Schwarze Auge