

IM LANDE DES THEARCHEN

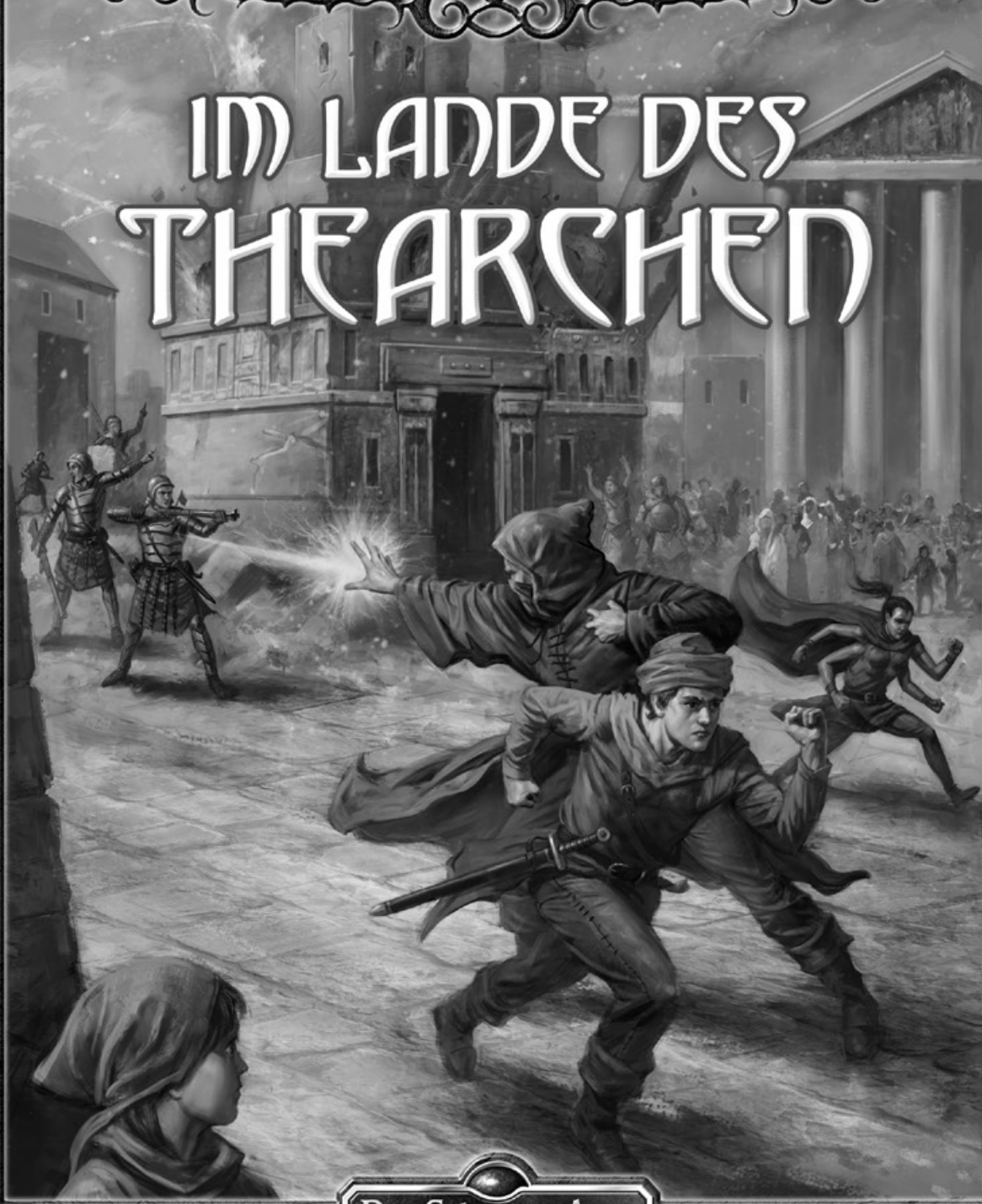


Das Schwarze Auge

MYRADOR

GRUPPENABENTEUER

IM LANDE DES THEARCHEN



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG

MYRANOR:
Im Lande des Thearchen

Umschlagillustration
Alan Lathwell

Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Patrick Soeder, Florian Stitz

Karten und Pläne
Markus Holzum

Lektorat
Nicole Heinrichs

Gesamtredaktion
Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.



Im Lande des Thearchen

Eine myranische Abenteuer-Anthologie mit drei
Abenteuern für 3–6 Einsteiger- bis erfahrene Helden

Redaktion:
Uli Lindner

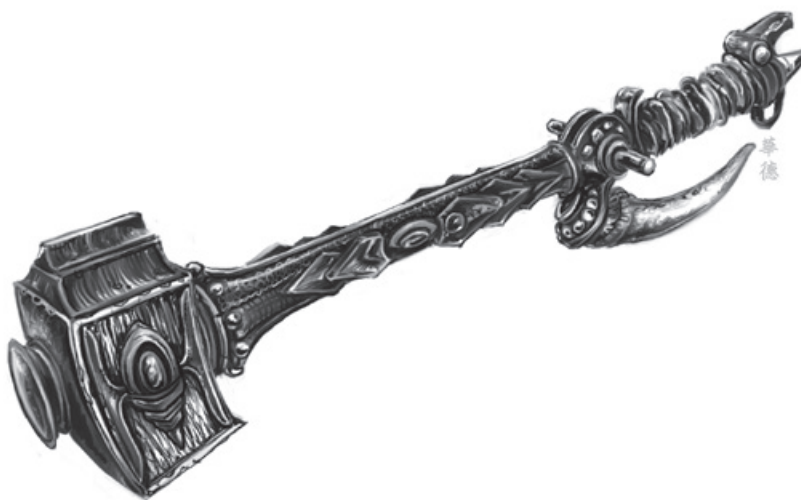
Autoren:
Niklas Forreiter, Dominik Hladek,
Stefan Unteregger

Mit Dank an
Fabian Talkenberg für regeltechnische
Korrektur und Unterstützung.



Inhalt

Vorwort	5
Erschütterung der Macht	6
Hintergrund und Überblick für den Meister	6
Die Anwerbung der Helden	7
Die Vorbereitung	9
Die Magofaktur	14
Ausnahmestand	24
Dem Chaos entronnen	29
Anhang – Dramatis Personae	32
 Rote Flammen und blauer Stahl	35
Das Abenteuer	35
Im Zeichen der Roten Flamme	36
Ængroms Hammer	43
Das Dorf Skagafjall	45
Die Galerien des Sthenomachos	53
Die Höhle des Gorgonen	55
Ausklang	62
Spielwerte der Meisterpersonen	63
 Ross und Reiter	65
Das Abenteuer	66
Der Weg ins Abenteuer	67
Durch die Kentorikan-Steppe	71
Fagnaton	89
Ross und Reiter	96
Ausklang	100
Anhang – Dramatis Personae	101
 Kopiervorlagen	107



Vorwort

Das myranische Imperium, das riesige Reich des Thearchen, bedeckt einen großen Teil des Kontinents und strahlt aufgrund seiner Pracht und Stärke auch in angrenzende Gebiete aus. Unzählige Abenteuer lassen sich in diesen weiten Landen erleben, gleich ob in den von Menschen und anderen Wesen wimmelnden Metropolen oder in der tiefen Wildnis abseits der imperialen Domänen. Die Spielhilfe **Unter dem Sternenpfeiler** befasst sich mit diesem großen Reich und seinen Randgebieten und bietet Spielmaterial und Abenteueranhänger für dutzende eigene Abenteuer und Kampagnen. Diese Abenteuersammlung soll Ihnen darüber hinaus aber auch einige vorgefertigte Abenteuer an die Hand geben, in denen Sie ihre Spieler mit der Welt des Imperiums in Kontakt bringen können. Jedes der drei enthaltenen Abenteuer bedient unterschiedliche Aspekte aus dem breiten Fundus der zu Grunde liegenden Spielhilfe und versucht dabei auch ein Bild von der Vielfältigkeit möglicher Szenarien im Imperium zu bieten.

Eine **Erschütterung der Macht** können die Helden im ersten Abenteuer von Stefan Unteregger auslösen. Dieses spielt in der Centropole Dorinthapolis im Herzen des Imperiums, genauer gesagt im Armenviertel Transfluvium. Dort müssen die Helden im Auftrag eines Optimatenhauses in eine Magofaktur, eine Art Fabrik für arcanomechanische Gerätschaften und Alchemica, eindringen und dort ein Artefakt sabotieren. Doch der Auftraggeber hat nicht mit offenen Karten gespielt, so dass die Helden bald nicht nur vor Wachen werden flüchten müssen, sondern auch vor dem magischen Chaos, dass sie selbst ausgelöst haben. Am Ende liegt es an der Gruppe, ob sie – sofern ihre Flucht gelungen ist – einfach ihre Belohnung einstreichen, oder ob sie sich an ihren Auftraggebern rächen wollen.

Rote Flamme und blauer Stahl stehen im Mittelpunkt des zweiten Abenteuers, das von Niklas Forreiter verfasst wurde. Die Helden werden im kalten Nordosten des Imperiums, in der Stadt der Diebe Balan Cranyar, von einem Zirkel angeheuert, um ein Artefakt aus einem Dorf der Hjalbarden zu besorgen. Dieser zunächst recht einfach klingende Auftrag stellt sich jedoch als deutlich komplizierter heraus, da die Helden bei Ankunft in dem Dorf auf einen Besitzstreit um eben jenen magischen Hammer stoßen. Und zu allem Überfluss ist dieser auch noch kürzlich geraubt worden, was die Gruppe erst einmal herausfinden muss. Es gilt nun den Streit zu schlichten und

den neuen Besitzer des Artefaktes, einen abscheulichen Gorgonen, in seiner Höhle im Gebirge ausfindig zu machen, um schließlich den Auftrag erfolgreich abzuschließen.

Eine deutlich langfristige Queste haben die Helden im letzten Abenteuer von Dominic Hladek zu absolvieren, wo sie **Ross und Reiter** aus dem scheuen Volk der Kentori für mehrere Monde durch die Steppe begleiten müssen. Nachdem die Gruppe eher zufällig Zeuge eines Kampfes in Valdur Kentorix, der Metropole Kentorikans, geworden ist, wird einer der Helden von einem Genius der Erkenntnis beseelt, über den sie schließlich Kontakt zu einer Herde der Kentori kriegen. Gemeinsam mit diesen müssen sie, gleich ob einer von ihnen weiter mit dem Genius beseelt ist oder nicht, einer mystischen Queste auf der Suche nach neuen Jagdrevieren folgen – denn Übles braut sich am Horizont zusammen. Ein Stamm von pervertierten Wolfalben möchte einen Archon des Wahnsinns nach Dere rufen, um in seinem Gefolge Tod und Verderben über die angrenzenden Lande zu bringen. Diesem Plan müssen die Helden schließlich auf die Spur kommen und ihn gemeinsam mit den Kentori in einem dramatischen Finale verhindern.

Wir hoffen, dass Sie und Ihre Spieler mit den vorliegenden Abenteuern, die eine große Bandbreite der möglichen Szenarien im Imperium abzudecken versuchen, viel Spaß haben. Lassen Sie sich von uns nach Myranor entführen, um dort spannende Geschichten zu erleben und tief in das Flair dieser fantastischen Welt einzutauchen.

Uli Lindner, Köln im Januar 2013

Abkürzungsverzeichnis

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

WdS – Wege des Schwerts

WnM – Wege nach Myranor

MyMa – Myranische Magie

MyMo – Myranische Monstren

Erschütterung der Macht

von Stefan Unteregger,
mit Dank an Chewie für Rat, Tat und Kritik

Stichworte zum Abenteuer: Intrigen zwischen Hohen Häusern (Tharamnos vs. Quoran), Sabotage einer Magofaktur

Ort: Dorinthapolis

Zeit: In neuerer Zeit (aber beliebig anpassbar)

Helden: Spezialisten für knifflige Angelegenheiten, die sich nicht scheuen, auch mal gegen ein Gesetz zu verstoßen

Erfahrung: unerfahren bis erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

Hintergrund und Überblick für den Meister

Die Helden werden in Dorinthapolis in einen Machtkampf zwischen den Häusern Tharamnos und Quoran verstrickt. Als Werkzeuge eines ehrgeizigen Optimaten sollen sie in eine gut gesicherte Magofaktur eindringen und sie sabotieren – doch die Konsequenzen ihrer Tat sind weitreichender, als sie es vermutet hatten.

Was bisher geschah

Dorinthapolis ist der Nabel des Imperiums, doch das gleißende Licht des Thearchen bringt auch allorts Schatten hervor. In den transfluvischen Vierteln der Stadt kämpfen täglich Angehörige der unteren Schichten um ihr Überleben, während sich auf dem Sternenpfeiler die Hohen Häuser im ewigen Tanz von Intrige, Macht und Trug drehen. *Dracnomios te Tharamnos*, ein ehrgeiziger Optimat, versucht seit geraumer Zeit, innerhalb des Hauses Tharamnos und am Thearchenhof aufzusteigen, indem er seinen Einfluss auf die astrale Versorgung der Stadt erhöht. Dabei steht ihm jedoch die Cammer der Quoran im Wege, denn ihr obliegt schon seit langem die Aufgabe, jenes komplizierte Geflecht von Pylonen, Astralwandlern und Kraftlinien aufrechtzuerhalten, durch das die Sternenkraft gesammelt und in die Magofakturen der Metropole geleitet wird.

Dracnomios' Versuch, den Neristu *Tharku*, einen Experten für astrale Kräfteflüsse, auf seine Seite zu ziehen, scheiterte, als das Haus Quoran den Magotechniker in seine Dienste nahm und ihm einen verantwortungsvollen Posten in einer Magofaktur in Transfluvium anbot. Daher fasste der Tharamnos den Plan, seine Rivalen anzugreifen, indem er einen Unfall in der Magofaktur arrangiert, der über eine Kettenreaktion einen Teil der astralen Versorgung der Stadt lahmlegt. Somit stünden die für diese Krise verantwortlichen Quoran als unfähig da und würden in der Gunst des Sternenpfeilers sinken, während Dracnomios seine Kompetenz beim Eindämmen einer Katastrophe unter Beweis stellen könnte.

Der Optimat begann, seinen Plan in die Tat umzusetzen. Als Rache für den ‚Verrat‘ von Tharku ließ er einige Familienmitglieder des Neristu ermorden. Zugleich schleuste er seine Agentin *ShaoNja* in die Magofaktur ein. Die Amaunir konnte einige Informationen über die Anlage nach draußen schmuggeln, wurde dann aber enttarnt und in der Magofaktur gefangen gesetzt, wo Tharku den Zorn über den Tod seiner Angehörigen an ihr auslässt. Daher braucht Dracnomios nun jemanden, der an ShaoNjas Stelle für ihn die Schmutzarbeit erledigt und den Schlag gegen die Quoran ausführt.

Was geschehen könnte – Die Handlung im Überblick

Die Helden werden von *Kalapigeia*, einer Honoratin in Dracnomios' Diensten, angeworben, um die Magofaktur zu sabotieren (entweder für schnöde, blanke Münze oder unter dem Vorwand, dass in der Anlage grausige Zutaten aus den Körpern entführter Menschen verarbeitet würden). Dazu sollen sie den Astraltransproprietator der Anlage, jenes Steuerelement, das die Sternenkraft bündelt und auf die einzelnen Trakte verteilt, so manipulieren, dass sich der Fluss der Astralkraft umkehrt, die magischen Prozesse der Magofaktur unterbricht und die Kraftlinien des Ortes derart zerrüttet, dass der Betrieb der Anlage unmöglich wird. In Wahrheit hat die Umkehrung der astralen Ströme den explosionsartigen Kollaps des örtlichen Nodix zur Folge, woraufhin arkane Turbulenzen durch das Netz der Pylonen rasen und die Kraftversorgung der Metropole erschüttern. Die Helden müssen das resultierende Chaos in Transfluvium überleben und den Häschern der Quoran sowie den wachsamen Augen des Sternenpfeilers entkommen. Als optionale Erweiterung kann die Gruppe danach versuchen, gegen ihren Auftraggeber vorzugehen, falls die Helden aufgrund seiner Täuschung auf Rache sinnend oder auf der Flucht geschnappt wurden und nun vom Haus Quoran für einen Gegenschlag eingesperrt werden.

Von den Helden

Für die Vorbereitung des Einbruchs in die Magofaktur sind vor allem soziale Fertigkeiten gefordert, so dass hier gesellschaftlich orientierte Professionen glänzen können. Alle Helden, die den kreativen Rechtsbruch zu ihrem Beruf gemacht haben, kom-

men natürlich voll auf ihre Kosten, aber auch Kampfkraft und Zauberei sind gefragt, so dass eine gut durchmischte, ‚klassische‘ Gruppe für dieses Abenteuer optimal geeignet ist. Helden, denen Recht und Gesetz über alles gehen, so dass sie selbst für einen höheren Zweck keinen Einbruch begehen würden, werden an **Erschütterung der Macht** hingegen keine Freude haben.

Die Anwerbung der Helden

Zu Beginn des Abenteuers befindet sich die Gruppe in Dorinthapolis. Im Auftrag ihres Dienstherrn sucht Kalapigeia nach geeigneten Leuten, die den Angriff auf die Magofaktur vorbereiten und ausführen sollen. Mögliche Gründe, warum sie dabei gerade auf Ihre Gruppe aufmerksam wird, sind:

- Die Helden haben Verbindungen zum Haus Tharamnos, haben bereits einmal für das Haus gearbeitet oder sind sonst irgendwie positiv aufgefallen.
- Die Gruppe hatte in der Vergangenheit schon mit dem Haus Quoran zu tun und steht nicht auf gutem Fuß mit den Mago-mechanikern.
- Falls Ihre Helden besonders gute Quoran-Beziehungen haben oder ein Gruppenmitglied dem Haus sogar angehört, handelt es sich bei jenem Zweig des Hauses, der die Magofaktur betreibt, um innerhäusliche Rivalen der Gruppen-Kontakte oder des Quoran-Helden, so dass gerade die Vertrautheit mit dem Haus Quoran zum Auswahlkriterium wird.
- Die Gruppe hat in einschlägigen Kreisen den Ruf erworben, für gute Bezahlung auch knifflige Angelegenheiten zu regeln, oder man sagt über die Helden, dass sie stets versuchen, den Schwachen und Unterdrückten zu helfen, egal, welche Risiken sie dafür eingehen müssen.
- Eine Gruppe, die eben erst in Dorinthapolis eingetroffen ist, wird ausgewählt, weil sie ein völlig unbeschriebenes Blatt ist. Man kann bei den Helden davon ausgehen, dass sie niemand vermisst, falls ihnen etwas zustößt, und dass man sie nicht leicht mit den Tharamnos in Verbindung bringen kann.

Je nachdem, was ihr erfolgversprechender scheint, will Kalapigeia die Helden entweder einfach als Söldlinge für gutes Gold anheuern oder die Gruppe mit einer erfundenen Geschichte über grausige Machenschaften in der Magofaktur dazu bringen, ihren Auftrag anzunehmen. Die beiden Optionen sind im weiteren Text mit den Worten **Schnöder Mammon** beziehungsweise **Strahlende Helden** gekennzeichnet.

Den Helden wird über einen jungen, ärmlich gekleideten Bannsumiter (ein Miet-Bote, der keine Ahnung hat, für wen er arbeitet) die Nachricht überbracht, dass eine hochgestellte Dame sie in einer dringenden und diskreten Angelegenheit zu sprechen wünscht. Worum es geht, weiß er nicht, er soll aber betonen, dass bei der Sache gutes Geld zu verdienen (**Schnöder Mammon**) beziehungsweise ein großes Unrecht zu sühnen (**Strahlende Helden**) sei. Die Dame erwarte die Gruppe am Abend in der *Radjara-Therme*, einem kleinen, aber vornehmen Badehaus im nördlichen Tripotamia, man möge nach dem Nebelmond fragen.

In der Therme

Die Radjara-Therme liegt ein wenig abseits vom Trubel der großen Straßen in einer äußerst noblen Nachbarschaft. Gilden glimmende magische Lichter erhellen die Gasse, ein leichter Hauch von Rosenblüten und exotischen Gewürzen liegt in der Luft und verstärkt sich, je näher man dem bunten, von mehreren Kuppeln gekrönten Gebäude kommt. Weitgereiste Helden erkennen, dass der Baustil der Therme tharpuresische Elemente aufweist, die allerdings gemeinsam mit centralischen Formen eine eher protzige und überladene Mischung ergeben.

Am Eingang wird die Gruppe zunächst von einem breitschultrigen Türsteher misstrauisch beäugt, sofern die Helden nicht offensichtlich reich und bedeutsam sind. Auf die Nennung des Wortes „Nebelmond“ weicht das Misstrauen allerdings höflicher Dienstbeflissenheit – die Herrschaften werden erwartet. Man führt die Gruppe zunächst zu den Umkleideräumen, wo alle Kleidung und Ausrüstung – natürlich besonders auch Waffen – in gut gesicherten Schränken deponiert werden sollen. Das einzige, was man mit sich führen darf, ist eine Maske: Das betrifft nicht nur eine etwaige Triopta, auch andere schmückende Gesichtsmasken sind erlaubt und können vor Ort ausgeliehen werden. Jeder Held erhält einen fingerlangen Kegel aus parfümierter Seife sowie ein Handtuch, danach geht es weiter in die eigentliche Therme.

Im Inneren herrscht tharpuresischer Stil vor: Farbenfrohe Mosaik zeigen exotische Landschaften des südlichen Horasiats, in marmornen Becken wachsen bunte, fremdländische Blumen. Geschnitzte und bemalte Statuen tharpuresischer Götter, die meisten in sinnenfrohen Posen, schmücken die Wandelgänge und Hallen, und weiche, geschwungene Formen prägen die Einrichtung. Die Bediensteten, unter denen sich auffällig viele Amaunir befinden, tragen knappe Schleier und prächtig bestickte Schurze. Die Helden werden an *Caldarium* und *Frigidarium* (Warm- und Kaltbad) vorbei in den hinteren Bereich geführt, wo sich die *Sudatorien* (Dampfbäder) befinden. Man geleitet die Gruppe aber nicht etwa in eine kleine Dampfkammer, sondern direkt in das Sudatorium Magnum, das gut dreißig Personen Platz bieten würde. Kalapigeia hat es an diesem Abend für sich allein reservieren lassen und erwartet die Helden dort.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dichte, duftende Nebel wallen rings um euch. Eine wohlige, feuchte Hitze beherrscht den marmorgetäfelten Raum, dessen Wände milchig durch den Dunst schimmern. Im weichen Licht einiger bunter Öllampen erahnt ihr breite Marmorbänke an den Seiten, und an der Rückwand erheben sich große Stufen, wie die Sitzreihen in einem Theater. Auf der obersten Stufe liegt jemand, in den Dunstschwadn kaum erkennbar, und blickt zu euch herab. Warmer Dampf kondensiert auf eurer Haut und rinnt in dicken Tropfen herab.

Die leise Stimme einer Frau dringt durch den Nebel. „Danke, dass Ihr meinem Ruf folgtet. Bitte, nehmt Platz!“

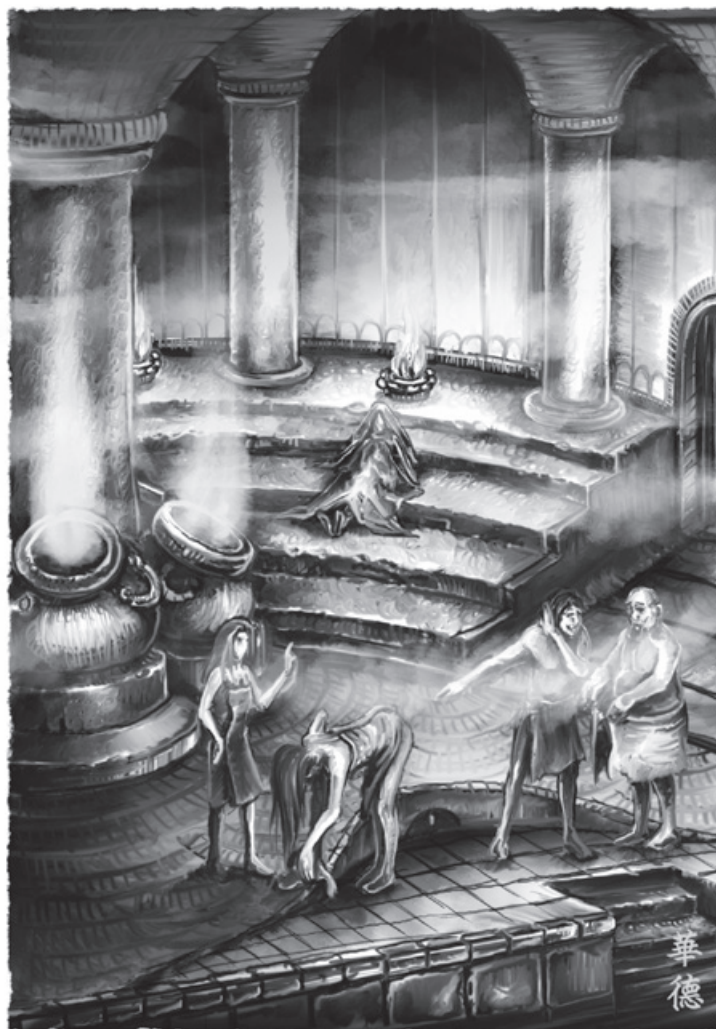
Kalapigeia hat diesen Ort mit Bedacht gewählt: Der Dunst verhüllt sie recht gut, außerdem trägt sie natürlich eine Maske (falls die Helden schon während dieses Gesprächs versuchen, Hinweise auf ihre Identität zu erlangen, finden Sie Angaben dazu im Kapitel **Die Frau hinter der Maske**, Seite 9). Sollte es zu Handgreiflichkeiten kommen, bietet der große Raum die Möglichkeit, im Schutz der Dampfwolken an Angreifern vorbei zur Tür zu huschen und Alarm zu geben, zumal die Honoratin im Gegensatz zu den Helden an den rutschigen Boden gewöhnt ist (*Körperbeherrschungs*-Probe +2 bei hastigen Bewegungen, um nicht auszugleiten).

Der Auftrag

Kalapigeia erlaubt der Gruppe, sie ‚Careia‘ zu nennen (bei den untenstehenden Angaben zum Gespräch mit der Gruppe wird sie daher immer mit diesem Decknamen bezeichnet). Im Dialog ist die Honoratin höflich, aber bestimmt; wenn sie sich davon Erfolg verspricht, spart sie gerade männlichen Helden gegenüber nicht mit Schmeicheleien. Etwaige Anzüglichkeiten überhört sie und zieht sie gedanklich schon mal von der zu zahlenden Prämie ab. Kalapigeia teilt den Helden ihr Anliegen mit:

● Das Haus Quoran betreibt mehrere Magofakturen in Dorinthapolis. Darunter befindet sich eine, die sich auf die Herstellung von Astraltränken und transformierenden Essenzen (Tränke, die körperliche oder geistige Eigenschaften stärken, aber auch Verwandlungssalben) spezialisiert hat.

● **Schnöder Mammon:** Die Dame und ihre Geschäftspartner wünschen, dass die Magofaktur ihren Betrieb einstellt, und zwar vollkommen und unwiderruflich. Die Gründe dafür brauchen die Helden nicht zu kümmern.



● **Schnöder Mammon:**

Als Bezahlung stellt Careia 25 Aural pro Held in Aussicht. 10 davon sollen die Helden erhalten, wenn sie einen ersten Schritt zur Vorbereitung erfolgreich abgeschlossen haben, den Rest nach erfolgreicher Erledigung des Auftrags. Sie lässt sich bis auf 30 Aural pro Held hochhandeln.

● **Strahlende Helden:**

Die Dame hat herausgefunden, dass man in der Magofaktur neben den üblichen Ingredienzien auch Leichenteile verarbeitet – und man wartet nicht darauf, dass zufällig die richtige Art Leichen anfällt. In Transfluvium werden systematisch passende Opfer ausgewählt, entführt und umgebracht, damit ihre Organe in den Destillen und Kristallschalen der Quoran landen. Meist handelt es sich um Waisenkinder, die niemand vermisst: Ihre Gehirne werden zermahlen und

in Rezepturen verwendet, die den Geist stärken, während das Rückenmark Willenstrünken beigelegt wird und ihre Geschlechtsorgane zu Schönheitswässern verarbeitet werden.

● **Strahlende Helden:** Die Dame und ihre Freunde verfügen nicht über ausreichenden politischen Einfluss, um auf offiziellem Weg gegen die verbrecherischen Machenschaften der Quoran vorzugehen. Daher bleibt nur die Selbsthilfe, auch wenn man dabei gegen die Gesetze verstoßen muss. „Doch wie gerecht kann ein Gesetz sein, das ein solches Tun deckt?“

● **Strahlende Helden:** Zwar will Careia die edlen Helden nicht mit dem Versprechen von Gold beleidigen, doch weiß sie wohl, dass selbst der tapferste Streiter gelegentlich essen und trinken muss. Sie bittet die Gruppe, als Zeichen der Dankbarkeit ein symbolisches Geschenk von 10 Aural pro Held zu akzeptieren, außerdem stellt sie in Aussicht, etwaige Unkosten (in einem gewissen Rahmen, versteht sich) zu tragen. Sie erhöht die Belohnung bis auf 25 Aural, falls die Helden feilschen.

Wenn die Gruppe zusagt, den Auftrag zu übernehmen, erhalten die Helden von Kalapigeia noch weitere Informationen:

- Die fragliche Magofaktur liegt in einem heruntergekommenen Distrikt Transfluviums. Sie ist von einer hohen Mauer und einem Wassergraben umgeben. Im Inneren dürfte eine Anzahl von Wachen ihren Dienst versehen, mit magischen Sicherungen ist zu rechnen.

- Der Leiter der Magofaktur ist *Myrnes ter Quoran*, ein ehrgeiziger und skrupelloser Optimat, der sogar innerhalb der Cammer seines Hauses einige Feinde hat. Er verbringt viel Zeit in der Procuratur im Obergeschoss der Magofaktur.

- **Schnöder Mammon:** Der Auftraggeber hat bereits eine Agentin in die Magofaktur eingeschleust. Sie konnte ein paar Details über die Sicherheitsvorkehrungen in Erfahrung bringen (siehe unten), wurde aber offenbar enttarnt. Von ihr fehlt seit zwei Tagen jede Spur; entweder ist sie tot oder wird noch auf dem Gelände festgehalten. Gelingt es, sie lebend zu retten, gibt es eine Prämie von 20 Aural (insgesamt, nicht pro Held). Sie heißt ShaoNja und ist eine Amaunir.

- **Strahlende Helden:** Das Wissen um die grausamen Rezepturen der Magofaktur stammt von einer mutigen Amaunir namens ShaoNja, die sich in den Komplex einschleichen konnte. Unter Einsatz ihres Lebens gelang es ihr, die grässliche Wahrheit sowie ein paar Informationen über die Sicherheitsvorkehrungen nach draußen zu melden, doch bezahlte sie ihre Tapferkeit vermutlich mit ihrem Leben. Seit zwei Tagen ist der Kontakt zu ihr abgerissen; wahrscheinlich vermodern ihre ausgeweideten Überreste in den Abfallgruben der Magofaktur. Falls sie noch lebt und die Helden sie retten können, wäre Careia unendlich dankbar.

- Passen Sie die Informationen, die die eingeschleuste Amaunir nach draußen schmuggeln konnte, an die Fähigkeiten Ihrer Helden an: Je mehr Unterstützung die Gruppe beim Einbrechen braucht, desto mehr konnte ShaoNja in Erfahrung bringen. Die Beschreibung der Sicherheitsvorkehrungen (verschlossene Türen, Wachposten, magische Sicherungen) finden Sie im Kapitel **Die Magofaktur** ab Seite 14.

- **Schnöder Mammon:** Der magotechnische Leiter der Anlage ist ein Neristu namens Tharku. Er lebt in der Magofaktur und verlässt sie niemals. Wenn er im Zuge der Aktion nachweislich

zu Tode kommt, gibt es eine zusätzliche Prämie von 10 Aural pro Held.

- **Strahlende Helden:** Die Entdeckungen von ShaoNja deuten darauf hin, dass die verderbten Rezepturen der Magofaktur von einem Neristu namens Tharku entwickelt wurden. Er ist kein Angehöriger des Hauses Quoran, Careia befürchtet, dass es sich bei ihm um einen Agenten eines gefallen Hauses handeln könnte – einen Dämonenbündler der entmachteten Melarythor. Dafür spricht, dass er sich stets in der Magofaktur verbirgt und keinerlei Kontakte nach draußen pflegt; man sagt, er hätte seine eigene Familie ermordet, um sein dunkles Geheimnis zu schützen. Es wäre wohl das Beste, diesen Finsterling zu beseitigen, wenn sich die Gelegenheit ergibt. Er ist äußerst gefährlich und verfügt vermutlich über eine Auswahl giftiger Überraschungen.

Um die Magofaktur nachhaltig auszuschalten, wird es erforderlich sein, einen Schlag gegen ihre astrale Energieversorgung zu führen. Mit den richtigen Mitteln lässt sich eine arkane Entladung herbeiführen, die nicht nur die empfindlichen Einrichtungen zerstört, sondern auch die Struktur der Kraftlinien an diesem Ort derart zerrüttet, dass die Quoran den Betrieb werden einstellen müssen. Genaue Instruktionen, wie die Kraftströme der Anlage sabotiert werden sollen, werden die Helden noch rechtzeitig erhalten.

Kalapigeia erklärt sich bereit, mit der Gruppe die ganze Zeit über in Kontakt zu bleiben. Sobald die Helden nochmals mit ihr sprechen wollen, können sie eine Nachricht am Eingang der Therme, wiederum mit dem Stichwort „Nebelmond“, hinterlassen. Die Honoratin wird dann so schnell wie möglich (meist noch am selben Tag gegen Abend) wieder ein Treffen im Sudatorium arrangieren. Spätestens wenn der Plan für das Eindringen in die Magofaktur fertig ist, möchte Kalapigeia informiert werden. Bei diesem abschließenden Treffen (das im Kapitel **Letzte Instruktionen** auf Seite 13 beschrieben ist) wird sie der Gruppe auch mitteilen, wie sie die Sabotage ausführen sollen. Die Helden können aber auch zwischendurch Kontakt aufnehmen (solche Zwischengespräche können Sie nutzen, um durch Kalapigeia eventuell benötigte Tipps auszusprechen oder andere Unterstützung anzubieten).

Die Vorbereitung

Bevor sich die Helden an ihre eigentliche Aufgabe, das Eindringen in die Magofaktur, machen, gilt es, einige Vorarbeiten zu erledigen. Wahrscheinlich will die Gruppe Informationen über ihr Ziel und die Sicherheitsvorkehrungen sammeln, eventuell interessieren sich die Helden auch für die Hintergründe der ganzen Angelegenheit und die Identität ihres Auftraggebers. Außerdem ist vielleicht noch Ausrüstung zu beschaffen. Dieses Kapitel fasst für Sie die dazu benötigten Angaben zusammen.



Der Auftraggeber

Die Frau hinter der Maske

Helden, die wissen möchten, für wen sie hier eigentlich arbeiten, sollten versuchen, Careias Identität in Erfahrung zu bringen. Dazu gibt es folgende Möglichkeiten:

- Während der Gespräche im Sudatorium wird die Honoratin durch die Dampfvolken verhüllt. Mit etwas Geschick (etwa, indem man die Türe beim Gehen ruckartig aufreißt, um einen Luftzug in den Raum zu lassen) kann man jedoch einen genaueren Blick auf die geheimnisvolle Dame erhaschen. Dabei fällt auf, dass ihre Maske sehr gut gearbeitet ist; eine offensichtliche Maanfertigung aus teurem Echsenleder. Es handelt sich ein-

deutig nicht um eine Triopta; die Maske ist auffällig genug, um als Erkennungsmerkmal zu dienen. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 erkennt man an der linken Seite eine kleine, sternförmige Metallverzierung, die von einem Kreis umschlossen wird. Eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Insignium des Hauses Tharamnos (Siebenstern, der von einem Ouroboros umschlossen wird) ist nicht von der Hand zu weisen. Über eine Beschreibung der Maske können Stammgäste der Therme die Trägerin identifizieren.

- Erkundigungen bei den Bediensteten der Therme sind erstaunlich schwierig: Kalapigeia ist eine wichtige Kundin des Hauses, bezahlt sehr gut für Diskretion und verfügt über Mittel und Wege, einem Badeburschen das Leben überaus schwer zu machen. Hier kann man nur mit hohen Bestechungssummen (mindestens 15 Aural), Magie oder schweren Drohungen (die jedoch Aufsehen erregen dürften) zum Ziel kommen. Wesentlich einfacher hat man es bei anderen Stammgästen der Therme, denn die Honoratin ist einigen von ihnen durchaus bekannt. Dadurch, dass Kalapigeia für die Gespräche mit der Gruppe das gesamte Sudatorium in Beschlag nimmt, sind andere Gäste verärgert und machen ihrem Unmut gegenüber verständnisvollen und charmanten Fragestellern gerne Luft. So lässt sich der richtige Name von ‚Careia‘ – Kalapigeia Serra Tharamnos – in Erfahrung bringen.

- Eine andere Möglichkeit ist es, die geheimnisvolle Dame auf dem Heimweg nach einem ihrer Treffen zu beschatten. Dazu müssen die Helden einen Weg finden, mitzubekommen, sobald sie die Therme verlässt, da sie draußen natürlich die Maske nicht trägt und sie unter all den anderen Gästen nicht zu identifizieren ist. Hierfür könnte sich beispielsweise einer der Helden im Inneren verstecken und einem Beobachter draußen im richtigen Moment ein Signal geben. Die Honoratin ist vorsichtig, aber im dichten Verkehr der Großstadt ist es möglich (*Schleichen*- und *Sich Verstecken*-Proben +2, *Gassenwissen* als Hilfstalent möglich), ihr unbemerkt zu folgen. So findet man ihre Adresse (in einem südlichen Distrikt Chrysolimnas) heraus und kann durch Aushorchen von Nachbarn oder Dienstboten (einfache *Überreden*-Probe) ihren Namen erfahren.

- Mit dem Namen bewaffnet kann man in den gehobenen Kreisen der Stadt Erkundigungen einziehen. Dazu müssen die Helden allerdings in entsprechende Kreise vordringen – am leichtesten dürfte dies mit einer Optimatin oder zumindest einem Honoraten in der Gruppe fallen. Mit gutem Benehmen und Geduld (*Etikette*-Probe, zwei Proben pro Tag, TaP* ansammeln) lässt sich Folgendes in Erfahrung bringen: Kalapigeia ist eine bewährte Honoratin ihres Hauses und in der gehobenen Gesellschaft Tripotamias gut bekannt (bis 5 TaP*); sie hat den Ruf, heikle Angelegenheiten mit großer Diskretion zu erledigen und über erstaunlich breite Verbindungen in der Stadt zu verfügen (6–10 TaP*); sie steht seit mehreren Jahren in den Diensten eines gewissen Dracnomios te Tharamnos (ab 11 TaP*).

Der Mann hinter den Kulissen

Auf Dracnomios stoßen die Helden nur über Kalapigeia – entweder über die oben beschriebenen Erkundigungen oder indem sie die Honoratin über längere Zeit beschatten. Im letzteren Fall beobachten sie, wie Kalapigeia in Begleitung eines Tharamnos-Leibwächters nach Tripotamia aufbricht und sich in ein vornehmes Stadthaus begibt, das recht nah am Sternenpfeiler gelegen ist und das Wappen des Hauses Tharamnos über dem

Eingang trägt. Über Nachbarn, Personal oder die im Distrikt patrouillierenden Gardisten lässt sich die Identität des Hausbesitzers leicht bestätigen.

Nachforschungen über den Optimaten gestalten sich schwieriger und bergen die Gefahr, dabei aufzufallen. Dracnomios lebt recht zurückgezogen; wenn man sein Haus beobachtet, findet man heraus, dass er es nur selten verlässt – und bei diesen Gelegenheiten begibt er sich meist mit einer Eskorte in einer bewachten Sänfte auf den Sternenpfeiler. Auch über ihn sind Erkundigungen in der gehobenen Gesellschaft möglich, aber schwieriger (*Etikette*-Probe +5, wenn ein Optimat in der Gruppe ist, ansonsten +10, eine Probe pro Tag): Dracnomios hat innerhalb seines Hauses keinen besonders hohen Rang inne und bekleidet auch kein öffentliches Amt (bis 5 TaP*); er ist ehrgeizig und strebt nach höheren Würden (6–10 TaP*); in letzter Zeit hat er versucht, Verbindungen zu einzelnen Quoran-Honoraten zu knüpfen (ab 11 TaP*).

Helden, denen der Zugang zu vornehmeren Kreisen fehlt, können sich bezüglich Kalapigeia oder Dracnomios auch in zwielichtigeren Gefilden umhören, denn dort findet man Leute, die mit allem handeln – auch mit Informationen. Auf diese Weise kann anstelle von *Etikette* auf *Gassenwissen* gewürfelt werden (Erschweris +5), allerdings kostet dann jede Probe 2W6 Argental an Schmiergeldern.

Die Gegenseite

Für Erkundigungen über Myrnes ter Quoran gilt dasselbe Prozedere wie oben für Dracnomios beschrieben. Da der Magofakturleiter stärker in der Öffentlichkeit steht, betragen die Probenaufschläge bei ihm nur +3 (*Gassenwissen*, *Etikette* mit Optimaten in der Gruppe) beziehungsweise +6 (*Etikette* ohne Optimaten).

Die Nachforschungen bringen folgende Ergebnisse: Myrnes ist überaus wohlhabend und geschäftstüchtig, die Erzeugnisse seiner Magofaktur gelten in der gehobenen Gesellschaft als Statussymbol (bis 3 TaP*); das Leben eines einfachen Arbeiters bedeutet ihm nicht viel, es kommt in seiner Anlage immer wieder zu tödlichen Unfällen (4 bis 6 TaP*); dies ist allerdings keineswegs ungewöhnlich; sein Betrieb ist sein kleines Reich, er verbringt viel Zeit dort und verwehrt angeblich sogar anderen Mitgliedern seines Hauses Einblick in seine Bücher (7–9 TaP*); vor kurzem ist es ihm gelungen, einige Prozeduren zu verbessern, zumindest konnte er bei gleichbleibender Qualität die Preise senken und seine Lieferzeiten haben sich halbiert (ab 10 TaP*); dies ist auf Tharkus Sachkenntnis zurückzuführen, nicht jedoch, wie strahlende Helden vermuten könnten, auf den kostengünstigen Einsatz von Substituten aus Leichenteilen).

Über Tharku Informationen zu erlangen, ist schwieriger, denn der Neristu war schon vor seiner Auseinandersetzung mit Dracnomios nicht gerade ein Nachtschwärmer. Um überhaupt etwas zu erfahren, sind ausgedehnte Recherchen in der Gerüchteküche von Transfluvium erforderlich (*Gassenwissen*-Probe +3, zwei Proben pro Tag, 1 Punkt Erleichterung pro ausgegebenem Argental): Vor zwei Monaten gab es einen schrecklichen Brand in einem der besseren Distrikte von Transfluvium; das betroffene Haus brannte innerhalb kürzester Zeit vollkommen aus, und die Bewohner – eine Neristu-Familie – fanden dabei den Tod (ab 8 TaP*); Gerüchten zufolge waren die Flammen bläulich und viel heißer als normal (9–12 TaP*); der einzige Über-

lebende der Katastrophe war wohl Tharku, den seit jener Nacht niemand mehr zu Gesicht bekommen hat (13–15 TaP*); der Neristu war ein Eigenbrötler, immer vor allem an seiner Arbeit interessiert, ohne Freunde oder auch nur nähere Bekannte in der Nachbarschaft (ab 16 TaP*).

Das Ziel

Zu einer gründlichen Vorbereitung sollte es auch gehören, möglichst viel über das Ziel der Mission in Erfahrung zu bringen. Dazu muss die Gruppe den Glanz der vornehmeren Distrikte von Dorinthapolis hinter sich lassen und sich in die schmutzigen Straßen von Transfluvium begeben. Die Magofaktur ist in einem der Randdistrikte angesiedelt, wo Baugrund billig ist, niemand sich wirksam gegen Gestank oder andere Beeinträchtigungen zur Wehr setzen kann und wo man leicht Arbeitskräfte findet, die für geringen Lohn auch unangenehme und gefährliche Dienste erbringen.

Schon unterwegs wird den Helden bewusst, dass sie ein gänzlich anderes Dorinthapolis durchqueren, als sie es bisher im noblen Tripotamia kennengelernt haben. Die dicht gedrängt stehenden Häuser sind ohne jeglichen Prunk oder Zierrat errichtet, vielen sieht man an, dass die Eigentümer an der Instandhaltung sparen. Die billigen Mietskasernen ragen bis zu zehn Stockwerke in die Höhe, und oft haben die Anwohner auf eigene Faust Anbauten hinzugefügt oder Gebäude durch wacklige Holzbrücken verbunden. Wenn der Gruppe oder einzelnen Helden anzusehen ist, dass sie einer höheren sozialen Schicht angehören, sind zahlreiche Augenpaare auf die ‚reichen Fremden‘ gerichtet. Immer wieder bieten sich zweifelhaft aussehende Transfluvier als Führer an, spielende Kinder verfolgen die Helden neugierig oder betteln um etwas Kleingeld.

Die nähere Umgebung der Magofaktur

Schon beim Betreten des nordwestlich gelegenen Distrikts fällt auf, dass der Gestank Transfluviums eine ganz eigene Note annimmt: Die Rauchwolken mehrerer Magofakturen, die sich hier befinden, verbinden sich mit den anderen Gerüchen der Großstadt zu einem unangenehmen, leicht im Rachen brennenden Dunst, der in hellem Licht grünlich schimmert und auf der Haut ein öliges Gefühl hinterlässt – man fühlt sich schmutzig, ohne dass eine Verunreinigung zu sehen wäre. Je näher man dem Ziel kommt, desto verlassener wirkt die Umgebung: Die Gassen im unmittelbaren Umkreis einer Magofaktur sind sehr unbeliebte Wohngegenden, und wer es sich leisten kann, zieht weg, wenn ein derartiger Betrieb in der Nachbarschaft errichtet wird. Was zurückbleibt, sind verfallende Bruchbuden, in denen jene hausen, die keine andere Möglichkeit haben.

Das einzige, was in größerer Menge auf den Straßen unterwegs ist, sind Fuhrwerke: Magofakturen benötigen Brennstoffe, Zutaten und Baumaterialien, und auch die Erzeugnisse wollen abgeholt und zu den Kunden gebracht werden. Die Transporte werden fast immer von Wachen begleitet – je nach Wert der Ladung handelt es sich um einen bis zehn Bewaffnete (Werte siehe Seite 33). Durch entsprechende Beobachtungen können die Helden herausfinden, dass ein Wagen mit Kohle und Lehm täglich um dieselbe Zeit (am späten Nachmittag) auf derselben Route zur Magofaktur fährt – wenn man das Fuhrwerk

unterwegs übernimmt oder sich unbemerkt zwischen der Ladung verbirgt, wäre das eine Möglichkeit, auf das Gelände zu gelangen.

Schließlich kommt die gesuchte Magofaktur in Sicht: ein hinter einer hohen Mauer verborgener, von einem Wassergraben umgebener Gebäudekomplex, der einen ganzen Häuserblock einnimmt. Wenn die Helden sich Zugang zu einem umliegenden Gebäude verschaffen, können sie von einem höheren Stockwerk oder dem Dach aus über die Mauer spähen; alle Angaben zur Beschreibung der Magofaktur sowie einen Plan der Anlage finden Sie ab Seite 14.

Falls die Gruppe schon jetzt auf die Idee kommt, die umliegenden Gassen hinsichtlich ihrer Eignung als künftiger Fluchtweg auszukundschaften, wird das den Helden später sehr zugute kommen (Proben bei der wilden Flucht aus Transfluvium sind um die halben TaP* einer *Gassenwissen*-Probe +3 erleichtert, bei Gelingen der Probe zumindest aber um 2 Punkte).

Aushorchen des Personals

Die in der Magofaktur arbeitenden Personen sind natürlich gute Informationsquellen. Im Folgenden sind für alle Gruppen von Beschäftigten Angaben zu finden, welche Informationen man ihnen entlocken kann und welche Strategien besonders gut wirken.

Die **Arbeiter** der Magofaktur sind nach Ende ihrer Schicht oft in den billigen Schänken des Distrikts anzutreffen. Zwar wurde ihnen eingeschärft, über ihre Arbeit nicht mit Außenstehenden zu sprechen, aber diese eher simplen Gemüter vergessen solche Ermahnungen schnell über ein paar Freigetränken oder für blitzende Münzen. Im zwanglosen Geplauder (einfache *Überreden*-Probe) lässt sich Folgendes herausfinden:

- Neue Arbeiter werden immer wieder eingestellt; man meldet sich einfach zu Sonnenauf- oder Untergang beim Personaleingang der Magofaktur.
- Derzeit werden keine neuen Arbeiter gebraucht (das kann sich aber jederzeit ändern, vor allem, wenn die Helden nachhelfen).
- Die Arbeiter durchlaufen jeden Tag am Beginn und Ende ihrer Schicht eine Abfolge von Vorbereitungen und Kontrollen (beschrieben auf Seite 16 im Kapitel **Die Räume der Arbeiter**).
- Arbeiter werden innerhalb der Magofaktur fast immer von Wachen beaufsichtigt.
- Die Arbeit ist gefährlich, es kommt häufig zu Unfällen. Bei leichten Verletzungen wird man versorgt und wieder zurück auf den Posten geschickt; wenn man aber dienstunfähig ist, entlassen sie einen sofort. Manchmal kommt es zu Todesfällen; die Leichen werden dann rasch entsorgt (und es hält sich das Gerücht, dass man sie in ätzenden Flüssigkeiten auflöst und in den Myrmeral-Kanal kippt, um Kosten zu sparen).
- Der hohe Herr Myrnes spricht nicht mit Arbeitern. Tharku hingegen tut das manchmal, vor allem, um sie anzuschreien. Der Neristu gilt als eigenbrötlerisch, aufbrausend und unfreundlich.
- Aus den Beschreibungen der Arbeiter lässt sich der Grundriss des Erdgeschosses halbwegs rekonstruieren, wenn die Helden sich genügend Mühe geben (Ansammeln von 15 TaP* mit *Überreden*-Proben, eine Probe pro Stunde).

Wachen sind weitaus misstrauischer (alle *Überreden*-Proben um 4 Punkte erschwert) und vor allem bei Bestechungsangeboten eher geneigt, den jeweiligen Helden festzusetzen, dafür lockert bei ihnen Alkohol die Zunge recht gut. Da die Unterkunft innerhalb des Magofakturgeländes nicht gerade luxuriös ist, kann man Wächter, die dienstfrei haben, häufig in den billigen Schankstuben des Distrikts antreffen. Vor allem gegenüber Helden, die selber eher kämpferischen Professionen angehören, werden sie gesprächiger. *Betören*-Proben (auch für männliche Helden möglich, es gibt genug weibliche Wachen) sind ebenfalls hilfreich. Von den Wachen kann man Folgendes erfahren:

- Angaben zur Ausrüstung und Bewaffnung (siehe Seite 33)
- Die Kontrollen, die Arbeiter über sich ergehen lassen müssen.
- Ungefähre Angaben über das Hauptlabor, die Unteraktsbaracke (inklusive der Tatsache, dass dort Waffen und Rüstungen lagern) und über die zwei Wege (Brücke und Weg für die Arbeiter, siehe Seite 16), die in die Anlage führen.
- Die Tatsache, dass die Wachen meist in Zweiertrupps unterwegs sind.
- Über die anderen Angehörigen der Magofaktur haben die Wachen nur Schlechtes zu berichten: Arbeiter sind faul und ungeschickt, außerdem sehen sie wegen der Schutzkleidung alle gleich aus, Spezialisten sind hochnäsiger und empfindlich, der Neristu führt sich auf, als gehöre ihm die Anlage. Nur über ihren obersten Dienstherrn lassen sie nichts kommen: Myrnes ist ein feiner Herr, der gut zahlt.
- Informationen über Postierung der Wachen, Routen und Frequenz der Kontrollgänge, verschlossene Türen und dergleichen kann man den Wachen nur mit Magieinsatz, brutaler Gewalt (in diesem Fall müssen die Helden auch dafür sorgen, dass der verhörte Wächter nachher keinen Alarm schlagen kann) oder massive Bestechungssummen (mindestens 25 Aureal) erlangt werden. Alle nötigen Angaben finden Sie im Kapitel **Die Magofaktur**.
- Wachen geben nach Ende ihres Dienstes ihre Schlüssel ab; wenn Sie es Ihren Helden aber leichter machen wollen, kann ein Wächter den Schlüssel für den Weg für die Arbeiter (siehe Seite 16) bei sich tragen.

Die **Schreiber** und die **Spezialisten** der Magofaktur bilden sich eine Menge auf ihre jeweiligen Posten ein und prahlen gern, auch sind sie nicht von Berufs wegen so misstrauisch wie die Wachen. Da sie sich allerdings kaum für die Sicherheitsvorkehrungen interessieren, verfügen sie in diesem Gebiet kaum über interessante Informationen. Die Angestellten wohnen zum Großteil in besseren Vierteln, so dass man einen von ihnen auf dem abendlichen Heimweg verfolgen muss, um seine Wohnung oder eine bevorzugte Taverne zu finden. Vom höheren Personal kann man Folgendes in Erfahrung bringen; am besten über Schmeicheleien, Geschenke (also diskrete Bestechung) oder Erpressung:

- Informationen über den Zugang über die Brücke zwischen Vorhaus und Hauptgebäude (siehe Seite 15).
- Beschreibungen und übertriebene Darstellungen der Wirkung von verschiedenen Produkten der Magofaktur (siehe den Kasten **Beute (Warenlager)** auf Seite 19)
- An den Arbeitern und Wachen lassen die Fachkräfte kein gutes Haar, Tharku genießt bei ihnen als echter Fachmann und eifriger Forscher großes Ansehen. Seit er hier ist, hat sich die

Produktivität der Anlage deutlich erhöht. Myrnes gilt als harter, anspruchsvoller Eigentümer (das Wort ‚Sklaventreiber‘ wird tunlichst vermieden), der stets beste Arbeit und geringe Kosten fordert.

- Aus den Beschreibungen der höheren Angestellten lässt sich mit entsprechender Geduld der Grundriss des ersten Stockwerks halbwegs rekonstruieren (Ansammeln von 20 TaP* mit *Überreden*- oder *Betören*-Proben, eine Probe pro Stunde).
- Die meisten dieser Leute tragen den Schlüssel für die Türen der Brücke bei sich, so dass man ihn ihnen entwenden kann (*Taschendiebstahl*-Probe +3, bei guter Ablenkung erleichtert).
- Einen Angestellten mit Gewalt zum Reden zu bringen, ist zwar nicht allzu schwer, erfordert dann aber auch Maßnahmen, die verhindern, dass er bei der Garde und dem Haus Quoran Alarm schlägt.

Ausrüstung

In einer Großstadt wie Dorinthapolis lässt sich alles auftreiben, was die Helden sich vorstellen können. Eventuell fehlende Ausrüstung für das Eindringen in die Magofaktur – egal, ob es sich um Dietriche, Verkleidungen oder ausgefallene Objekte handelt. Wenn Sie der Meinung sind, dass Ihre Gruppe ein wenig Unterstützung gebrauchen könnte, bietet das Thema Ausrüstung eine gute Möglichkeit dazu. Über Kalapigeia lassen sich in diesem Fall allerlei Hilfsmittel auftreiben, die Proben erleichtern (Kletterseile mit gepolsterten Wurfhaken, Einbruchswerkzeuge aus gehärtetem Farbstahl) oder Hindernisse aus dem Weg räumen (zum Beispiel Betäubungsmittel für Hunde beziehungsweise Wachen oder eine in Einbrecherkreisen als ‚Chrattac-Pisse‘ bekannte Säure, die man in Schlösser träufelt und die den Sperrmechanismus in 1W6 Minuten zerfrisst).

Der Plan

Wie genau die Helden vorgehen wollen, um in die Magofaktur einzudringen und ihren Auftrag zu erledigen, liegt ganz bei Ihrer Gruppe. Im Kapitel **Die Magofaktur** finden Sie eine möglichst detaillierte Darstellung des Schauplatzes einschließlich sämtlicher Sicherheitsvorkehrungen, so dass Sie auf jeden Plan Ihrer Spieler angemessen reagieren können. Ein paar mögliche Vorgehensweisen (die Sie bei Bedarf auch durch Kalapigeia oder andere Kontakte Ihrer Helden vorschlagen können, wenn die Spieler ein paar Tipps benötigen), wären etwa:

- **Klassischer Einbruch:** Erfordert entsprechende Fähigkeiten, hat aber den Vorteil, dass die Aktion so innerhalb kurzer Zeit durchgeführt werden kann und bei Gelingen kaum Spuren zurückbleiben, die auf die Gruppe hinweisen. Hier sollten Vorkehrungen getroffen werden, auch magische Sicherungen zu umgehen. Da tagsüber in der Magofaktur ziemlich viel Betrieb herrscht, ist eine solche Aktion wohl am besten nachts anzusetzen.
- **Einschleichen als Arbeiter:** Die Magofaktur braucht immer wieder frische Arbeitskräfte, vor allem für die niederen, dreckigen und gefährlichen Handreichungen. Vorteil bei dieser Methode ist, dass man recht leicht in den Komplex gelangt; der Hauptnachteil besteht darin, dass man praktisch keine Ausrüstung mitnehmen kann und in der Rolle als Arbeiter ständig überwacht wird. Um sicherzustellen, dass eine ausreichende Anzahl freier Stellen existiert, könnte die Gruppe ein paar

Arbeiter betrunken machen, bestechen oder auf andere Weise bewirken, dass die Leute nicht zum Dienst erscheinen. Ein Einschleichen als Spezialist ist weitaus schwieriger, da Kandidaten für höherwertige Aufgaben sehr genau überprüft werden (Leumundszeugnisse sind hier unabdingbar). Außerdem stünde dieser Weg höchstens einem Helden offen, während Hilfsarbeiter bei Bedarf auch in ganzen Gruppen eingestellt werden.

● **Einschleichen als Gast:** Eine weitere halbwegs einfache Art, auf das Gelände zu kommen, allerdings wird man als Besucher natürlich ständig begleitet und bekommt die meisten Bereiche gar nicht erst zu sehen. Wichtig ist hier vor allem entsprechendes Auftreten (tatsächlicher oder vorgespiegelter Reichtum und dergleichen) und eine plausible Geschichte, warum man derartiges Interesse zeigt.

● **Gewaltsames Eindringen:** Eine gefährliche Variante, da hier sehr schnelles Handeln vonnöten ist. Auch wenn die Wachen der Magofaktur jeder für sich vielleicht keine ernsthafte Bedrohung für Ihre Helden darstellen, sind sie doch einigermaßen zahlreich. Dazu kommt, dass ein solches Vorgehen rasch die Brajans-Garde des Distrikts auf den Plan ruft, falls die Gruppe nicht besondere Vorkehrungen trifft, dass niemand aus der umkämpften Anlage entkommen kann. Eine letzte Komplikation ergibt sich daraus, dass die Wachen im Alarmfall alle Tore der Magofaktur verschließen, so dass es geschehen könnte, dass die Helden nach erfolgreicher Sabotage des Pylonenraums inmitten von Chaos und Zerstörung festsitzen. Eine entschlossene, effizient handelnde und schnelle Gruppe guter Kämpfer kann mit dieser „Axt im Wald“-Taktik jedoch durchaus Erfolg haben.

● **Mehrteiliger Plan:** Ebenso gut ist es natürlich auch denkbar, mehrere Elemente zu kombinieren, indem etwa ein Einschleichen als reine Erkundungsmission zur Vorbereitung eines späteren Einbruchs durchgeführt werden oder ein Teil der Gruppe sich als Arbeiter anheuern lässt, um ihre Gefährten von innen unterstützen zu können, wenn diese sich mit Gewalt Zugang verschaffen.

Übrigens könnten Ihre Helden die Gelegenheit nutzen wollen, neben der Erledigung ihres Auftrages innerhalb der Anlage auf Beutezug zu gehen. Angesichts der Wertgegenstände, die sich in einer Magofaktur befinden, ist dies ein durchaus intelligenter Gedanke – wenn man bereit ist, zusätzliche Risiken einzugehen. Das Haus Quoran weiß ebenso gut wie jeder andere um die Kostbarkeit von Ingredienzien, alchimistischen Werkzeugen und Endprodukten und hat entsprechende Sicherheitsmaßnahmen ergriffen, die Sie an den entsprechenden Stellen im folgenden Kapitel beschrieben finden. Bei allen Orten, an denen es für die Gruppen etwas zu holen gibt, finden Sie Angaben über Art, Wert und Gewicht jener interessanten Dinge, die man bei einer oberflächlichen Suche beziehungsweise bei einem gründlichen Plünderzug entdecken kann, in Kästen mit der Überschrift **Beute**.



Letzte Instruktionen

Wenn die Helden ihre Vorbereitungen abgeschlossen haben, wird es Zeit, ihre Auftraggeberin wieder zu kontaktieren. Nach Hinterlassen des Passwortes ‚Nebelmond‘ am Eingang der Radjara-Therme arrangiert Kalapigeia ein weiteres Treffen im großen Sudatorium und lässt sich den Plan der Gruppe schildern. Das Gespräch ist eine gute Gelegenheit für die Helden, nochmals alle ihre Überlegungen auf den Tisch zu legen, und Sie können durch Kalapigeia einzelne Unklarheiten hinterfragen oder auf eventuelle Schwachpunkte hinweisen.

Wenn die Honoratin mit dem geplanten Vorgehen zufrieden ist, erklärt sie, was notwendig ist, um die Sabotage durchzuführen:

● Das Herz der Energieversorgung ist der Pylonenraum, der sich im Zentrum der Magofaktur befinden dürfte. In ihm steht jene Kristallstele, die Astralenergie aus den über Dorinthapolis geleiteten Kraftlinien abzapft und in die Anlage leitet.

● Die Verteilung der Astralkraft erfolgt über einen sogenannten Astraltranspropriator, der sich ebenfalls im Pylonenraum befindet. Diese wichtige Vorrichtung steuert den Astralfluss mit Hilfe eines Mindoriumbandes, in das Prismen eingesetzt werden. Die Kraft fließt entlang der astralen Affinitäten der Prismen durch das Band, und zwar von der niedrigsten zur höchsten Affinität. Die exakte Einstellung der Affinitäten an den einzelnen Positionen des Mindoriumbandes gehört zu den wichtigsten Aufgaben des leitenden Magotechnikers.

● Die Steuerprismen bestehen aus verschiedenen Materialien: Basalt, Mondsilber und Optrilith. Die astrale Affinität von Basalt ist halb so hoch wie jene von Mondsilber, die von Optrilith hingegen zweieinhalbmal so hoch wie die von Mondsilber.

● Die Aufgabe der Helden ist es, die astralen Affinitäten umzukehren, und zwar exakt: So stemmen sich die Steuerungsprismen gegen den Fluss der Kraft, statt ihn zu verstärken. Wenn sie dabei genau die umgekehrte Affinität aufweisen, bildet sich eine arkane Interferenz, die den Nodix der Anlage destabilisiert (für weniger magietheoretisch orientierte Helden: wenn man die Prismen entgegengesetzt reinsteckt, geht alles kaputt, und zwar gründlich).

● In der Magofaktur sind an mehreren Stellen Stabilisatoren aufgestellt, die verhindern, dass sich durch die magischen Fertigungsprozesse eine kritische Essenz bildet. Diese Stabilisatoren dämpfen auch die Interferenzen, die durch die Sabotage des Transpropriators geschaffen werden. Daher wäre es nützlich, auch die Stabilisatoren lahmzulegen. Zu diesem Zweck erhalten die Helden eine Handvoll siebeneckig geschliffener, etwa walnussgroßer Artefakte aus Optrilith sowie einen Tiegel mit klebrigem Harz.

● Wenn man eines dieser Artefakte mit dem Harz an einen Stabilisator klebt, sorgt ein darin gespeicherter Zauber dafür, dass der Stabilisator seine Funktion verliert. Es könnte sein, dass diese Manipulation früher oder später auffällt, daher wäre es wahrscheinlich gut, die Artefakte erst knapp vor der Sabotage des Astraltranspropriators anzubringen.

● Die Stabilisatoren sollten leicht zu identifizieren sein. Es handelt sich um Säulen aus einer Stahl-Arkanium-Legierung mit einer Spitze aus Optrilith. Alle von ihnen müssen sich in exakt gleichem Abstand zum Pylonenraum befinden, sie sind mit Sicherheit symmetrisch angeordnet.

Analyse der Optrilith-Artefakte

Gründliche oder misstrauische Helden wollen möglicherweise die Optrilith-Artefakte genauer untersuchen, die sie von ihrer Auftraggeberin erhalten haben. Eine Analyse mittels der Quellen Kraft, Zauberei oder Iryabaar ist um zehn Punkte (davon sieben aus der Eigenschaft *Schleier* des Artefaktes) erschwert und erbringt die folgenden Erkenntnisse:

1 bis 3 ZfP*: Bei dem Stein handelt es sich um ein Artefakt, bei dem die Influxion *Emitter* sowie die Instruktionen *Antimagie* und *Explosion* zur Anwendung kommen. Die Repräsentation des Erschaffers ist Optimatik.

4 bis 7 ZfP*: Es wurden die Quellen *Kraft* und *Zauberei* eingebunden und pro Zauber existiert eine Ladung.

8 bis 12 ZfP*: Es wurden 70 AsP eingebunden, ebenso wie die optionale Eigenschaft *Schleier*.

13 bis 18 ZfP*: Es kommt die Formel *Artefaktzerstörung* zur Anwendung, mit der ein einzelnes berührtes Artefakt zerstört werden kann, in das bis zu 40 AsP und 1 pAsP eingebunden wurden. Zudem wird ein Zauber mit der Instruktion *Explosion* (5W6) und der Quelle *Kraft* ausgelöst.

ab 19 ZfP*: Der *Antimagie*-Zauber wurde mit 17 ZfP* gesprochen, der *Explosions*-Zauber mit 11 ZfP*. Auslöser ist das Anbringen des Artefakts an einem Objekt.

Je nachdem, wie erfolgreich die Analyse verläuft, findet der Held also heraus, dass der Astrilith wohl so wirkt, wie es angekündigt war (bis 12 ZfP*). Sollte auch die Explosionswirkung aufgespürt werden (ab 13 ZfP*), kann der Untersuchende vermuten, dass der Astrilith einen recht durchschlagenden Effekt bewirken könnte.

Natürlich können die Helden ihren Plan noch abändern, nachdem sie diese Informationen erhalten haben – vielleicht wollen sie ja noch eine zusätzliche Erkundungsmission starten oder dergleichen. Genauso ist es möglich, der Gruppe schon bei einem Zwischengespräch zu offenbaren, wie die Sabotage durchzuführen ist, falls die Helden gezielt danach fragen.

Nach erfolgreicher Mission (Kalapigeia merkt an, dass ihr sicher zu Ohren kommen wird, wenn der Auftrag erledigt wurde) wird sie am darauffolgenden Abend wieder hier auf die Gruppe warten, um ihnen ihre Belohnung auszuzahlen.

Die Magofaktur

Die Werte für das Personal der Magofaktur (Wachen, Arbeiter, Schreiber und Spezialisten) sowie für die wichtigen Meisterpersonen, die sich auf dem Gelände aufhalten (Myrnes ter Quoran, Tharku, ShaoNja), sind im Anhang ab Seite 32 zusammengefasst.

Von außen

Die weitläufige Anlage misst gut hundert mal fünfzig Schritt. Obwohl die Magofaktur damit nicht einmal zu den größeren der Metropole gehört, nimmt sie doch einen ganzen Häuserblock ein. Die umliegenden Gassen werden von den Bewohnern des Distriktes gemieden, denn man fürchtet den farbigen Rauch, der sich oft über den Gebäuden sammelt, zäh zu Boden fließt und die absonderlichsten Wirkungen haben soll.

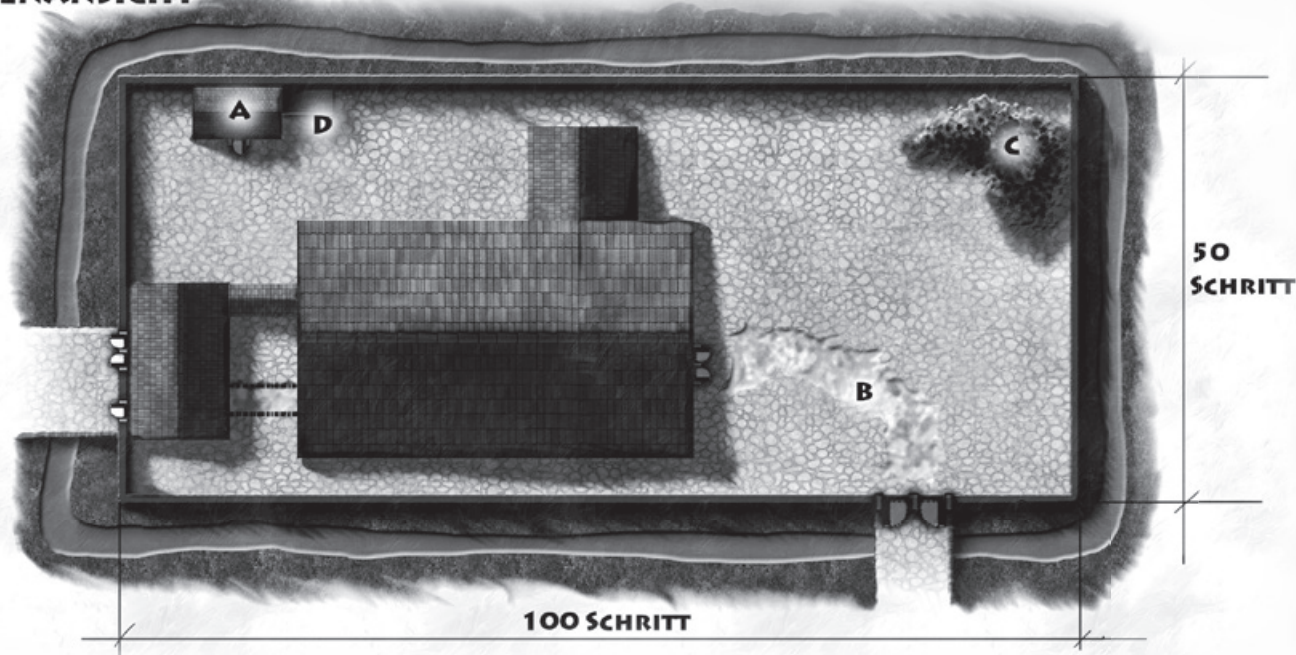
Das Gelände der Magofaktur ist von einem zwei bis drei Schritt breiten **Wassergraben** umgeben, der nicht nur gegen Einbrecher schützt, sondern im Fall eines Brandes auch Löschwasser liefert. Das Wasser ist trüb und stinkt, da die Anrainer hier manchmal Unrat entsorgen. Auch aus der Magofaktur gelangen bisweilen eher zweifelhafte Substanzen in den Graben, so dass ein Bad in der übelriechenden Brühe einen unangenehmen Juckreiz (GE und FF -3 für 1W6 SR) und ein schwaches, bläuliches Leuchten der Haare (*Sich Verstecken*-Proben für 1W6 Stunden um 3 erschwert) zur Folge hat. Der Graben ist zwei Schritt tief, das Wasser steht allerdings nur brusthoch. Eine drei Schritt hohe **Mauer** (Überklettern: Probe +2) jenseits des Grabens schützt vor Eindringlingen

und neugierigen Blicken. Ihre Krone ist mit einer Vielzahl von Scherben (beim Erreichen der Mauerkrone FF-Probe +2, beim Scheitern 1W6+2 TP an der Hand) bestreut – es handelt sich dabei um Abfall aus der Magofaktur, so dass die Scherben teils kristallen funkeln, teils schwärzlich oder grün verfärbt sind. An der Westseite und an der Südseite führen steinerne **Brücken** über den Wassergraben. An dieser Stelle befinden sich auch die Eingänge in den Komplex: Das breite **Lieferantentor** im Süden, sowie das doppelflügelige **Besuchertor** und der **Eingang der Arbeiter** im Westen.

Jenseits der Mauer

Die Gebäude der Magofaktur nehmen nur einen Teil des Grundstücks ein, so dass ein recht großes Außengelände übrig bleibt. Der nordwestliche Teil dieses Geländes wird hauptsächlich vom Wachpersonal genutzt, denn hier steht eine **Unterkunftsbaracke** (a), in der sich jene Wächter ausruhen, die gerade nicht im Dienst sind. In dem einfachen Holzbau halten sich tagsüber meist zwei bis fünf Quoran-Wachen auf, nachts schläft hier etwa ein Dutzend von ihnen. Die Einrichtung der Baracke ist spartanisch: Etagenbetten, billige Tische und Bänke, sowie Spinde für die persönlichen Habseligkeiten. Für die Helden könnte von Interesse sein, dass man hier natürlich Waffen und Rüstungen mit Quoran-Emblemen stehlen kann, die eine glaubwürdige Tarnung als Wächter ermöglichen. Nachts ist dies mit einer einfachen *Schleichen*-Probe möglich, tagsüber werden *Schleichen*- und *Sich Verstecken*-Proben +4 fällig.

AUSSENANSICHT



a – Unterkunftsbaracke

b – Zufahrt

c – Abfalldeponie

d – Zwinger

Regel Betrieb herrscht tagsüber an der Ostseite der Magofaktur, wo sich die **Zufahrt (b)** für Lieferanten befindet und daher immer wieder Fuhrwerke Material anliefern oder Erzeugnisse des Hauses abholen. Solange Lieferungen erfolgen, halten sich stets zumindest zwei Wachen im Bereich der Zufahrt auf.

In der nordöstlichen Ecke des Außengeländes wird eine gut zehn Schritt durchmessende Fläche als **Abfalldeponie (c)** genutzt. Hier lagern die oft giftigen Neben- und Abfallprodukte der Magofaktur, bevor sie durch spezielle Fuhrwerke abgeholt werden. Über den fleckigen Fässern, Säcken und Kisten hängt eine ätzende und stinkende Wolke, das kümmerliche Gras in der Umgebung ist verfärbt und wächst in unnatürlichen Formen. Wer mit den alchimistischen Abfällen oberflächlich in Berührung kommt, erleidet 1W6 SP durch Verätzungen, bei längerem Kontakt droht eine schwerere Vergiftung (3W6 SP, FF und KL -4 für W6 Stunden, KO-Probe +4 halbiert Schaden und Abzüge).

Nachts schützt man das Außengelände, indem drei Wachhunde aus einem an die Unterkunftsbaracke der Wachen angebauten **Zwinger (d)** frei gelassen werden. Die Hunde streunen auf dem gesamten Gelände herum, halten sich aber von der Abfalldeponie fern und meiden alles, was nach den dort gelagerten Substanzen riecht.

Wachhund

Größe: 1 Schritt Schulterhöhe **Gewicht:** 75 Stein

MU 11 **IN** 13 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 11

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+4 **DK** H

PA 11 **INI** 1W6+13 **RS** 1 **WS** 6

LE 25 **AU** 30 **GS** 9 **MR** 3 **GW** 6

Größenkategorie: klein

Fertigkeiten: Anspringen (3), Talent Sinnenschärfe (10; 4/13/13), Verbeißen (4)

Das Vorhaus

Kunden, Gäste sowie die in der Magofaktur angestellten Spezialisten betreten das Gelände durch das mit allerlei arkanen (wenn auch wirkungslosen) Symbolen geschmückte **Doppeltor** (nachts verschlossen und von innen verriegelt, *Schlösser knacken* +12, Härte 8, Struktur 14, Strukturpunkte 10), das in einen geschmackvoll eingerichteten **Empfangsraum (1)** führt. Tagsüber halten sich hier zwei Wachen sowie ein Angestellter der Magofaktur auf, der Besucher begrüßt, sie nach ihrem Begehr fragt und sie höflich abweist, wenn sie keinen guten Grund für ihr Hiersein nennen können. Wer Erzeugnisse des Betriebes kaufen will, wird auf einige Läden in Tripotamia verwiesen. Nachts ist der Raum leer, es patrouillieren aber etwa alle zwei Stunden zwei Wachen durch das Vorhaus.

Die höheren Angestellten der Magofaktur gehen von hier aus durch eine mit Einlegearbeiten verzierte Metalltür (nachts verschlossen, *Schlösser knacken* +7, Härte 8, Struktur 10, Strukturpunkte 16) in das **Treppenhaus (2)**, das zu einer **Brücke (3)** führt, über die das Obergeschoss der Magofaktur erreicht werden kann. Die Brücke ist überdacht; an beiden Enden befinden sich schön gearbeitete, aber solide Türen (nachts verschlossen, *Schlösser knacken* +5, Härte 6, Struktur 10, Strukturpunkte 8). Die Wachen des Empfangsraums behalten den Ausgang gut im Auge.

Eine Tür (nachts verschlossen, *Schlösser knacken* +0, Härte 5, Struktur 8, Strukturpunkte 6) in der Ostwand des Empfangsraums führt in eine **Schreibstube (4)**, in der tagsüber der Sekretär Kero (25, lispelt, hochnäsigt; Schlüssel: Schreibstube, Eisenschatulle, Weg für die Arbeiter) arbeitet. Die eher nüchtern eingerichtete Stube enthält in einem Schrank Listen aller Arbeiter der Magofaktur, außerdem liegen in einer kleinen Eisenschatulle (immer verschlossen, *Schlösser knacken* +5, Härte 12, Struktur 10, Strukturpunkte 5) zahlreiche handtellergroße Bronze-

plaketten mit dem Haussymbol der Quoran. Jeder Arbeiter der Magofaktur erhält zu Beginn seiner Schicht eine solche Plakette und befestigt sie an seiner Lederschürze; vor dem Verlassen des Geländes muss er sie wieder abgeben. Arbeiter ohne Plakette erregen schnell die Aufmerksamkeit der Wachen.

Durch den unscheinbaren, aber stabilen **Personaleingang** (nachts verschlossen und von innen verriegelt, *Schlösser knacken* +12, Härte 8, Struktur 14, Strukturpunkte 10) gelangt man in einen einfachen **Vorraum** (5), in dem sich zu Beginn jeder Schicht (morgens und abends) die einfachen Arbeiter versammeln. Kero überprüft die Anwesenheit jedes Einzelnen auf seiner Liste (wer nicht erscheint, gilt als entlassen), überreicht jedem eine der Bronzeplaketten und gibt den gesamten Trupp schließlich in die Obhut eines Wächters. Dieser marschiert sodann mit ihnen zum Hauptgebäude, wobei der **Weg für die Arbeiter** (6) durch einen festen Eisenzaun (drei Schritt hoch, scharfe Eisenspitzen im oberen Drittel; *Klettern* +4, 1W6+3 TP beim Scheitern) vom Rest des Außengeländes abgetrennt ist. An beiden Enden des Weges befinden sich stabile Türen (stets verschlossen, *Schlösser knacken* +5, Härte 6, Struktur 10, Strukturpunkte 8).

Das Hauptgebäude – Erdgeschoss

Zu ebener Erde der Magofaktur liegen jene Bereiche, die vornehmlich der Produktion dienen. Die einfachen Arbeiter dürfen sich nur hier aufhalten. Tagsüber sind hier Wachen an fixen Orten postiert (siehe die jeweiligen Raumbeschreibungen), nachts patrouilliert ein Zweiertrupp in etwa viertelstündlichen Abständen durch das Erdgeschoß (siehe Werte auf Seite 33; Schlüssel für alle versperrten Türen im Erdgeschoß außer Pylonenraum und Warenlager). Das Erdgeschoss ist sechs Schritt hoch. Sämtliche Fenster sind mit stabilen Eisengittern geschützt (Härte 10, Struktur 8, Strukturpunkte 16).

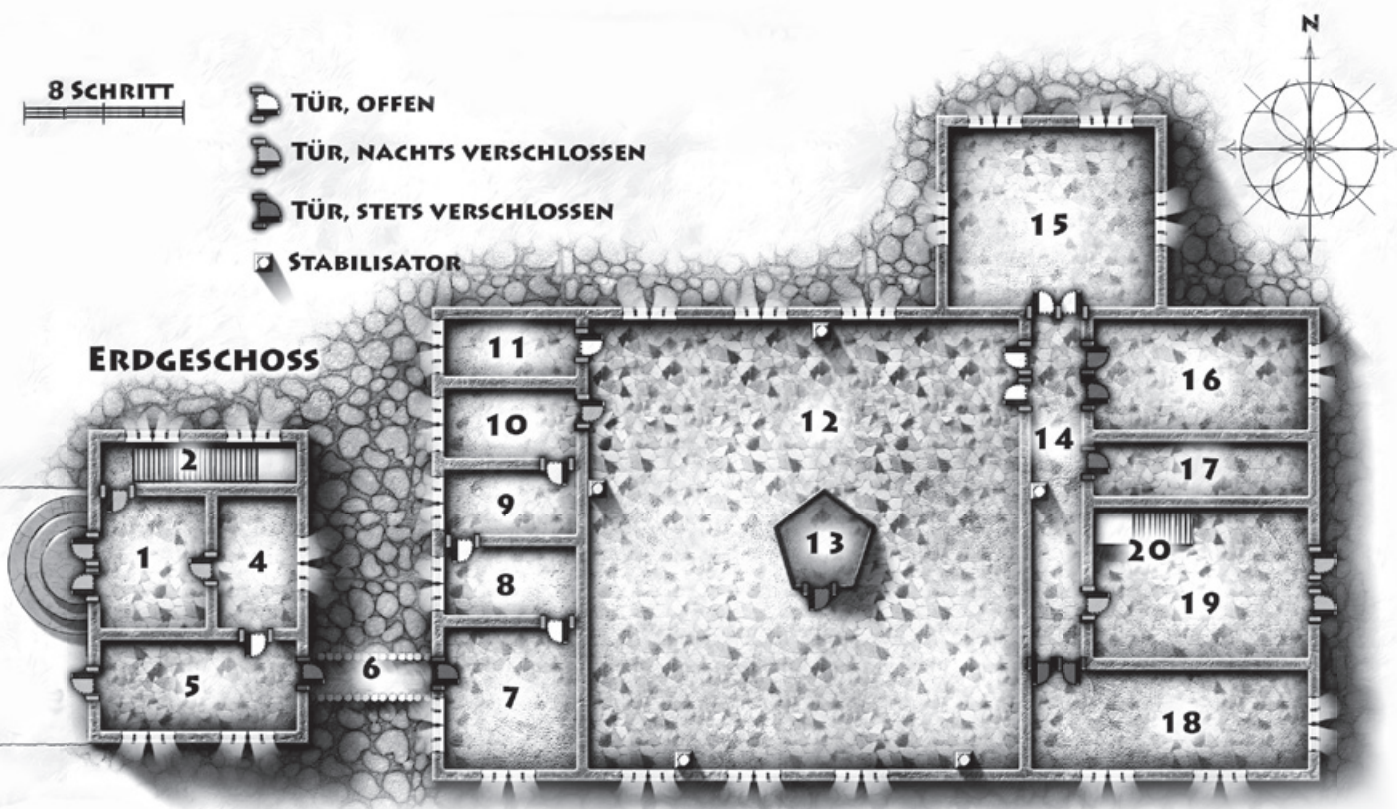
Der Abstand zwischen zwei Gitterstäben beträgt 15 Zentimeter; mit einer KK-Probe +8, Magie oder geeignetem Werkzeug kann man zwei Stangen so verbiegen, dass ein schlanker und klein gewachsener Held dazwischen hindurchschlüpfen kann (*Körperbeherrschungs*-Probe +2).

Die Räume der Arbeiter

Jene wenig beneidenswerten Personen, die für wenige Münzen die niedrigen, anstrengenden, dreckigen und gefährlichen Arbeiten verrichten, sammeln sich zu Beginn ihrer Schicht im so genannten **Pausenraum** (7), in dem sie vor und nach der Arbeit eine Schüssel Pulpellenbrei aus einem großen Kessel erhalten, dazu lauwarmen Trinkessig. Ansonsten ist das Essen und Trinken innerhalb der Magofaktur streng verboten. Im Raum befinden sich nur ein paar unbequeme Holzbänke, tagsüber achten zwei Wachen darauf, dass hier niemand Unfug anstellt. Außerdem kontrollieren sie, ob jeder seine Bronzeplakette bei sich trägt.

Von hier aus gehen die Arbeiter in den **Umkleideraum** (8) weiter, in dem sie ihre gesamte Kleidung in hölzernen Spinden deponieren „dürfen“, damit die Sachen nicht durch alchimistische Substanzen verunreinigt werden (und natürlich auch,

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| 1 – Empfangsraum | 11 – Latrine |
| 2 – Treppenhaus | 12 – Hauptlabor |
| 3 – Brücke | 13 – Pylonenraum |
| 4 – Schreibstube | 14 – Gang |
| 5 – Vorraum | 15 – Nebentrakt |
| 6 – Weg für die Arbeiter | 16 – Zutatenlager |
| 7 – Pausenraum | 17 – Tresorraum |
| 8 – Umkleideraum | 18 – Warenlager |
| 9 – Waschraum | 19 – Ladebereich |
| 10 – Lederkammer | 20 – Treppe |



damit niemand etwas hinein- oder hinaus schmuggelt) Deshalb ist hier auch ein weiterer Wächter stationiert, der vorgeblich die Besitztümer der Arbeiter beschützen soll.

Als nächstes folgt ein **Waschraum** (9), in dem sich die Arbeiter vor (um keine Verunreinigungen in die Anlage einzuschleppen) und nach (um an ihnen haftende Substanzen zu entfernen) ihrer Schicht gründlich reinigen müssen. Dafür stellt das Haus Quoran nahezu sauberes, kaltes Wasser, Wurzelbürsten und grobe Kämme zur Verfügung. Wenigstens beobachtet meistens kein Wächter den Waschvorgang.

In der **Lederkammer** (10) legen die Arbeiter billige, robuste Tuniken und Hosen an, über die sie dann Überschuhe, Schürzen und Hauben aus stabilem Leder ziehen. Dies schützt sie mehr oder weniger gut vor giftigen oder ätzenden Substanzen; da zu den Hauben auch ein Tuch gehört, das man sich vor Nase und Mund binden kann, ist jemand, der sich in Arbeiterkluft hüllt, kaum mehr wiederzuerkennen. Die Bronzeplakette mit dem Quoran-Zeichen wird an der Schürze befestigt.

Nach dieser Prozedur betreten die Arbeiter schließlich durch eine solide Holztür (nachts verschlossen, *Schlösser knacken* +5, Härte 6, Struktur 8, Strukturpunkte 8) den eigentlichen Produktionsbereich, und nach Ende ihrer Schicht durchlaufen sie die Kammern in umgekehrter Reihenfolge (wobei nun beim Umkleiden besonders darauf geachtet wird, dass sie nichts aus der Magofaktur mit sich nehmen).

Der letzte Raum, der für die einfachen Arbeiter vorgesehen ist, ist eine spartanische und übelriechende **Latrine** (11), die mit ihren langen, mit Löchern versehenen Sitzbänken wenig Privatsphäre bietet. Immerhin hat der Raum (wenn auch vergitterte) Fenster.

Der Labortrakt

Der Großteil der alchemistischen Prozeduren findet im **Hauptlabor** (12) statt, einer etwa 25 mal 25 Schritt großen Halle, die einen Großteil des Gebäudes einnimmt. Mit Ausnahme der Nordseite, wo die Deckenhöhe sechs Schritt beträgt, erstreckt sich das Labor zehn Schritt hoch bis in das erste Stockwerk hinauf. Eine umlaufende Galerie (siehe Seite 19), von der aus eiserne Laufstege in sechs Schritt Höhe kreuz und quer durch die Halle führen, erlaubt dem höheren Personal einen guten Blick aus dem Obergeschoss.

Mehrere große Destillen aus Glas, einige kleinere Apparaturen aus geschliffenem Optrilith und dazwischen eine verwirrende

Vielzahl von Leitungen aus Blei, Glas, Kupritan oder Gold dominieren den südlichen Teil des Hauptlabors. An der Ostwand tragen gewaltige Querstreben einen drei Schritt durchmessenden Kessel aus poliertem Kupritan, der durch einen eigenen, gemauerten Herd beheizt wird. Kleinere Siedekessel, brodelnde Glaskolben und stark rauchende Silberpfannen drängen sich auf den Brennbänken in der südöstlichen Ecke. Im nördlichen Teil der Halle werden fertige Erzeugnisse unter den wachsamen

Augen der Alchimisten gewogen, geprüft, abgefüllt und verpackt.

Im Hauptlabor befinden sich vier der fünf **Stabilisatoren**, die die Helden manipulieren sollen: Je einer an Nord- und Westwand, zwei an der Südwand. Durch die symmetrische Anordnung kann man vermuten, dass der fünfte hinter der Ostwand des Hauptlabors stehen müsste. Jede dieser Gerätschaften ist etwa mannshoch und besteht aus einem Basaltsockel, auf dem eine silbrig schimmernde Säule befestigt ist. Die Säule ist aus einer Stahl-Arkanium-

Legierung, mit einem komplexen Muster aus Glyphen verziert und wird von einem faustgroßen Astrilith-Kristall gekrönt. Der Kristall verströmt ein kaltes, silbernes Licht, dessen Helligkeit schwankt: Je mehr astrale Kraft innerhalb der Magofaktur eingesetzt wird, desto heller wird das Leuchten. Unbedachte Zauber in der Nähe eines Stabilisators können durch das

kurze, intensive Aufglimmen Aufmerksamkeit erregen. Wenn die Helden auftragsgemäß eines der kleinen, siebeneckigen Optrilith-Artefakte, die ihnen Kalapigeia mitgab, an der Säule befestigen, flackert der Kristall an der Spitze des Stabilisators kurz, um ab sofort langsam, aber stetig an Helligkeit zuzunehmen. Dieser Vorgang erregt spätestens nach 5 SR (nachts: 3 SR) die Aufmerksamkeit eines Spezialisten der Magofaktur, so dass die Gruppe sich lieber beeilen sollte. Nimmt man den Kristall wieder ab, geht das Glühen rasch auf das normale Maß zurück.

Tagsüber herrscht in dieser Halle ein reges, geschäftiges Treiben. Mehrere Dutzend Arbeiter halten die alchemistischen Prozesse in Gang, beheizen die Feuerstellen, schöpfen giftigen Schaum ab und rühren in großen Optrilithwannen. Dazwischen bewegen sich gemessenen Schrittes die Spezialisten, die den Herstellungsprozess leiten und nur für bestimmte, besonders wichtige Handgriffe selbst tätig werden. Sechs Wachposten halten sich in der Halle auf, wobei ihr Augenmerk vor allem darauf gerichtet ist, dass kein Arbeiter Dummheiten macht. Daher – und wegen der Unübersichtlichkeit der Halle – ist es durchaus möglich



(*Verstecken*-Probe +2), die Halle ungesehen zu durchqueren, wenn man sich genug Zeit lässt (eine SR).

Nachts sind große Teile des Labors unbesetzt, nur diejenigen Prozesse, die unbedingt nachts stattfinden müssen oder die über längere Zeit hinweg nicht unterbrochen werden dürfen, laufen weiter. In der Nachtschicht sind nur fünf oder sechs Arbeiter und ein bis zwei Spezialisten anwesend. Zwei Wachen schauen den Arbeitern in der Halle auf die Finger, zwei weitere patrouillieren viertelstündlich durch das Erdgeschoss. Nachts ist die Halle mit einer einfachen *Verstecken*-Probe unbemerkt passierbar.

Der fünfeckige **Pylonenraum (13)** im Zentrum des Hauptlabors ist das Ziel der Helden und das Herz der Magofaktur. Dementsprechend gut ist er gesichert: Die Tür (stets verschlossen, *Schlösser knacken* +12, Härte 8, Struktur 10, Strukturpunkte 8) besteht aus Eisen, vor ihr ist rund um die Uhr ein Wächter postiert, und jeder Versuch, sie magisch zu öffnen oder sonst wie zu verzaubern löst ein hohes, durchdringendes Pfeifen aus (diese magische Falle kann mit Hellsichtsmagie leicht entdeckt werden). Nur Myrnes und Tharku haben einen Schlüssel zu diesem Raum. Der Neristu sieht hier regelmäßig nach dem Rechten, so dass man ihn dabei beobachten und gegebenenfalls abfangen kann. Ein alternativer Weg führt über die Decke: Die Pylonenkammer ist nur vier Schritt hoch und wird oben von einer Kuppel aus geschliffenem Optrilith bedeckt. Da die Optrilithplatten nur durch Zerrharz mit den bläulich schillernden Stahlverstrebungen der Kuppel verklebt sind, stellt das Dach, das etwa über die Laufstege im Obergeschoss erreichbar ist (siehe **Galerie (25)** auf Seite 19), einen Schwachpunkt des gut abgesicherten Raumes dar. Im Zentrum des Raums steht die zwei Schritt hohe Kristallsäule, die Astralenergie aus der über Transfluvium geleiteten Kraftlinie abzapft. Der einzige andere Einrichtungsgegenstand ist ein Tisch aus Gussgranit, in dessen Oberseite ein Mindoriumpentagramm eingelassen ist. Dies ist der Transpropriator, dessen Kraftfluss die Helden umkehren sollen. Wenn es die Gruppe bis hierher geschafft hat, finden Sie die Beschreibung des Transpropriators im Kapitel **Am Ziel der Mission** auf Seite 21.

Der Lagerbereich

Ein großes Tor in der Ostwand des Hauptlabors führt in einen breiten **Gang (14)**, der die Lager der Magofaktur miteinander verbindet. Hier steht auch der fünfte Stabilisator der Anlage (Beschreibung siehe oben).

Das massive, mit Blech beschlagene Doppelportal am Nordende des Ganges trennt einen **Nebentrakt (15)** vom Rest der Magofaktur ab. Hier befinden sich Schmelzöfen und Mahlwerke, die gewaltige Hitze und giftigen Staub produzieren und daher aus Sicherheitsgründen nicht im Hauptlabor aufgestellt werden konnten. Der Dienst hier ist besonders unbeliebt, Arbeitsunfälle sind häufig. Tagsüber schufteten hier 20 bemitleidenswerte Seelen, und auch nachts müssen acht Arbeiter die Öfen beaufsichtigen und die scharfkantigen Mahlflächen aus Enduriumstahl reinigen. Ab und zu sieht jemand nach dem Rechten, generell halten sich die Wachen jedoch von diesem Bereich fern.

Die meisten im Betrieb der Magofaktur benötigten Ingredienzien werden im **Zutatenlager (16)** in hohen, stabilen Regalen aufbewahrt. Hinter der verstärkten Holztür (stets verschlossen,

Schlösser knacken +5, Härte 6, Struktur 10, Strukturpunkte 10) findet man Säcke, Fässer und Krüge mit allerlei Dingen, dem kundigen Auge fällt aber auf, dass die wirklich wertvollen Substanzen fehlen. Diese lagern nämlich nebenan im **Tresorraum (17)**, dessen gehärtete Stahltür (stets verschlossen, *Schlösser knacken* +12, Härte 10, Struktur 10, Strukturpunkte 16) jeden Einbrecher gehörig herausfordert. Betritt man den Raum, ohne im Besitz eines bestimmten Amulettes zu sein (solche Amulette tragen Myrnes und Tharku sowie manche (1–2 auf W6) der Spezialisten), wird ein magischer Alarm (ein dröhnender Gong, der durch die gesamte Anlage hallt) ausgelöst.

Beute (Zutatenlager)

Oberflächliche Suche: Eine *Alchimie*-Probe +3 erlaubt es, rasch (10 KR) einen gut verkäuflichen und halbwegs transportablen Rohstoff (1W6 Aural pro Stein) zu identifizieren.

Gründliche Suche: Durch Ansammeln von 7 *Alchimie*-TaP* (eine Probe pro SR) findet man die teuersten Ingredienzien: 3W6 Aural pro Stein, TaP* Stein werden gefunden.

Besondere Sicherungen: keine

Beute (Tresorraum)

Oberflächliche Suche: Was immer man hier mit einem Handgriff schnappt (3 KR), es ist teuer (2W20 Aural) und halbwegs transportabel (1–2 Stein pro Gefäß).

Gründliche Suche: Ansammeln von 10 *Alchimie*-TaP* (eine Probe pro SR) identifiziert die Kleinodien: 3W20 Aural pro Stein, TaP*/2 Stein werden gefunden.

Besondere Sicherungen: Manche der wertvollsten Zutaten (1–2 auf W6) sind mit einer Substanz bestrichen, die die Haut des Diebes für 2W6 Tage grellrot färbt. Ein Einbruch im Tresorraum bewirkt, dass die Quoran sich in den nächsten Tagen bei einschlägigen Händlern und Hehlern nach rothändigen Verkäufern erkundigen und auch die Garde ein Auge offen hält.

Am Ende des Ganges liegt das **Warenlager (18)**, wo fertige Alchimica verpackt und bis zum Abtransport gelagert werden. Tagsüber verzeichnet hier ein Schreiber alle Auslieferungen in einem Buch, das nachts in der Procuratur im Obergeschoss eingeschlossen wird. Wegen der hier zu findenden Kostbarkeiten ist rund um die Uhr ein Wächter in diesem Raum postiert. Die große Tür (stets verschlossen, *Schlösser knacken* +12, Härte 8, Struktur 8, Strukturpunkte 8) ist solide.

Durch eine unscheinbare Tür (nachts verschlossen, *Schlösser knacken* +5, Härte 6, Struktur 8) gelangt man in den **Ladebereich (19)**. Hier können zweiachsige Karren be- und entladen werden. Üblicherweise sind die Anlieferung von Rohstoffen und der Versand von fertigen Produkten so geplant, dass sich die Fuhrleute nicht in die Quere kommen. Eine einfache **Treppe (20)** führt ins Obergeschoss. Durch ein stabiles, nach draußen führendes Doppeltor (nachts verschlossen und von innen verriegelt, *Schlösser knacken* +8, Härte 8, Struktur 14, Strukturpunkte 10) können die Fuhrwerke der Lieferanten und Abnehmer bis in den Ladebereich gebracht werden.

Beute (Warenlager)

Oberflächliche Suche: Hier steht eine Unzahl von Tiegeln und Fläschchen – irgendwas wird schon wertvoll sein (bestimmen Sie, welche der unten angeführten Erzeugnisse der Magofaktur ein Held erbeutet, der auf gut Glück etwas mitgehen lässt).

Gründliche Suche: Nimmt man sich eine SR Zeit, kann man sich den ansprechend gestalteten Beschriftungen der Behälter widmen und folgende Erzeugnisse identifizieren:

- „Revitalivium – Für strahlenden, samtweichen Teint“: eine Verjüngungscreme (Anwender erscheint für einen Tag um den erstgenannten Wert in der Alterungstabelle in **WnM 191** jünger, fällt aber nie unter die Grenze der Volljährigkeit).
- „Tonicum Optimaticum – Energie für zwischen-durch“: ein leichter, nach pfeffrigen Mandeln schmeckender Zaubertrank (2W6 AsP).
- „Tonicum Optimaticum Forte – Für den anspruchsvollen Gaumen“: ein süßlich-würziger Zaubertrank (4W6 AsP).
- „Hakelethen – für ein Gefühl der Sicherheit“: Ein schwaches Mutelexier (+2 MU für 1 Stunden).
- „Miasmex – Schluss mit daimonischer Verpestung“: Ein grünlich-minziger Trank, der für 1W6 Tage jeglichen Mundgeruch und unangenehme Körperausdünstungen unterbindet (hilft sogar gegen *Raubtiergeruch*). +1 auf *Betören*.

Die Waren sind in Transportkisten aus Holz verpackt, Hobelspäne und weiche Tücher schützen zerbrechliche Gefäße. Eine Kiste enthält sechs Fläschchen oder Tiegel gleicher Art und wiegt zwei Stein.

Besondere Sicherungen: Die Deckel der Transportkisten sind auf der Innenseite mit derselben Farbe bestrichen, die auch im Tresorraum zur Anwendung kommt (siehe oben).

Das Hauptgebäude – Erster Stock

Das Obergeschoss beherbergt die Administration der Magofaktur sowie jene Räume, die geehrten Besuchern oder höheren Angestellten vorbehalten sind. Die Deckenhöhe beträgt vier Schritt. In diesem Stockwerk sind nur die Fenster des Forschungstraktes vergittert (Angaben zu den Gitterstäben siehe **Das Erdgeschoss**, Seite 16), alle anderen werden nachts durch solide Fensterläden verschlossen. Von außen lassen sich die Läden mit einem Brecheisen öffnen (einfache KK-Probe, allerdings laut genug, dass bei 1–2 auf W6 ein Wachtrupp nach dem Rechten sieht), um den Riegel zu lösen, ist eine *Schlösser Knacken*-Probe +3 erforderlich. Tagsüber herrscht hier oben reger Betrieb, da sich viele Angestellte der Magofaktur bevorzugt in diesen Räumlichkeiten aufhalten und nur, wenn es sein muss, in den Fertigungsbereich hinabsteigen. Nachts arbeiten nur ein paar Unermüdlige (bei den jeweiligen Räumen vermerkt), dafür gehen stündlich zwei Wächter durch das Stockwerk und kontrollieren, ob alles ordnungsgemäß verschlossen ist.

Empfang und Repräsentation

Über die Verbindungsbrücke betritt man vom Vorhaus aus zunächst den **Vorraum (21)** des Obergeschosses. Dieses gediegen eingerichtete Zimmer soll potenzielle Kunden beeindrucken. Bequeme Sitzgelegenheiten laden zum Verweilen ein, ein kleiner Schrank birgt exotische Gewürzliköre und kristallene Gläser. Der Wachposten, der sich hier tagsüber ständig aufhält, ist zwar teuer gekleidet und mit besseren Manieren ausgestattet als seine Kollegen im Erdgeschoss, er verfügt jedoch über dieselben Werte (siehe Seite 33).

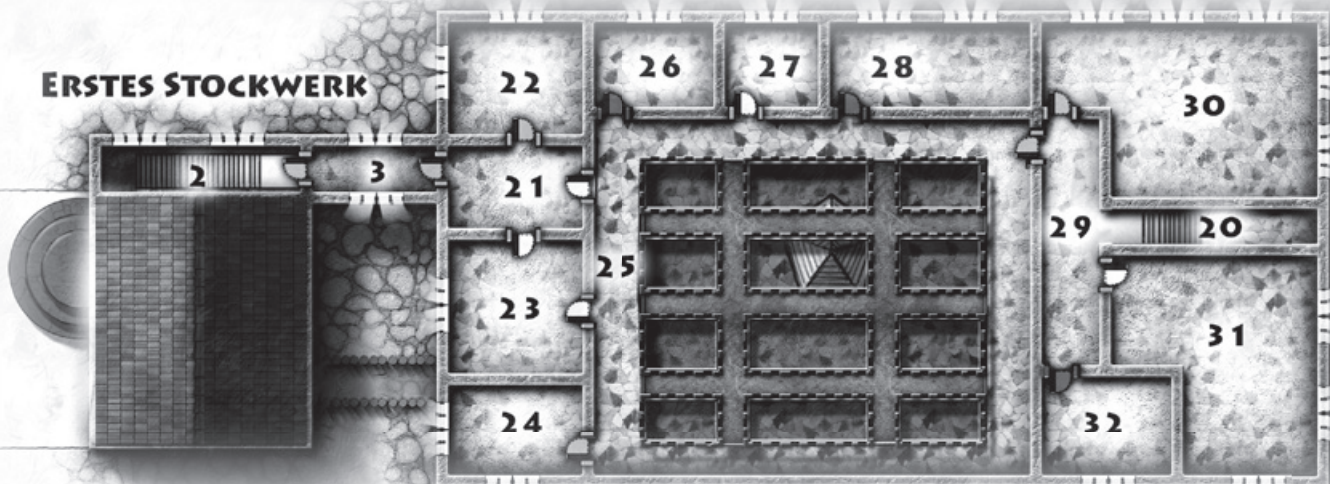
Nördlich des Vorraums liegt hinter einer matt polierten, mit Mindorium-Einlegearbeiten geschmückten Tür (nachts verschlossen, *Schlösser knacken* +6, Härte 6, Struktur 6, Strukturpunkte 6) die **Procuratur (22)**, der prachtvoll eingerichtete Arbeitsraum des Magofakturleiters Myrnes ter Quoran (siehe Seite 33). Ein wuchtiger Schreibtisch sowie mehrere um ein

21 – Vorraum
22 – Procuratur
23 – Refektorium
24 – Skriptorium

25 – Galerie
26 – Archiv
27 – Lavatorium
28 – Gerätelager

29 – Gang
30 – Gerätewerkstatt
31 – Versuchslabor
32 – Magotechnische Werkstatt

ERSTES STOCKWERK



Tischchen gruppierte, teure Polsterstühle dominieren die Einrichtung. Der Quoran hält sich tagsüber meist im ersten Stock der Magofaktur auf und arbeitet oft auch bis spät in die Nacht in diesem Raum.

Beute (Procuratur)

Oberflächliche Suche: Schreibfeder aus Gold und Mindorium (15 Aureal)

Gründliche Suche: 2 mit Glasperlen verzierte Dosen Revitalivium, ein goldenes Fläschchen Miasmex; beides in einer prunkvollen Vitrine. Beschreibung siehe oben im **Warenlager**.

Besondere Sicherungen: keine

Auf der anderen Seite des Vorraums gelangt man in das **Refektorium** (23), einen Speise- und Aufenthaltsraum für die hoch bezahlten Spezialisten der Anlage. Auch wichtige Besucher der Magofaktur werden hier bewirtet – die blank polierten Tische bieten Platz für zwanzig Personen, Wandschränke enthalten Getränkevorrräte, Becher und fein gearbeitetes Besteck. Auf der großen Anrichte an der Westwand stehen tagsüber erlesene kalte Speisen bereit. Untertags herrscht hier immer wieder reges Kommen und Gehen, aber auch nachts ist oft zumindest einer der Alchimisten anzutreffen, wenn er sich gerade einen aufputschenden Tee holt.

Administration und Galerie

Das **Skriptorium** (24) ist das Reich von *Anaphile* (38, hochgewachsen, umgänglich, grünlich schimmernde Haare; Schlüssel: Skriptorium, Empfangsraum, Brücke, Archiv), einer langgedienten Angestellten des Hauses, die alle Schreiber der Magofaktur beaufsichtigt. Sämtlicher Schriftverkehr des Betriebs wird in diesem eher nüchtern eingerichteten Raum hinter der nahezu schalldichten Tür (nachts verschlossen, *Schlösser knacken* +5, Härte 6, Struktur 8, Strukturpunkte 8) erledigt.

Der Großteil des Hauptlabors nimmt beide Stockwerke der Magofaktur ein. Auf Höhe des ersten Stocks verbindet eine zwei Schritt breite **Galerie** (25) die verschiedenen Trakte und erlaubt es außerdem, die Fertigungsprozesse von oben zu überwachen. Mehrere aus stabilen Eisenblechen bestehende Laufstege, die an Ketten von der Decke hängen, führen kreuz und quer in sechs Schritt Höhe durch das Hauptlabor. Der Rand der Galerie sowie die Laufstege sind durch knapp hüfthohe Geländer abgesichert. Über einen der Stege kann man direkt über den nur vier Schritt hohen Pylonenraum im Erdgeschoss gelangen und so auf die Optrilithkuppel hinunterklettern, die das Dach der fünfeckigen Kammer bildet. Unauffällige Fortbewegung auf den Laufstegen erfordert wegen der klapprigen Eisenbleche eine *Schleichen*-Probe +4, das Hinunterklettern auf die Kuppel ist hingegen sehr einfach (*Klettern*-Probe -3).

An der Nordseite der Galerie liegt das **Archiv** (26), in dem die Aufzeichnungen über vergangene Transaktionen, abgelegte Rezepte und abgerechnete Geschäfts- und Forschungsreisen aufbewahrt werden (stets verschlossen, *Schlösser knacken* +6, Härte 6, Struktur 6, Strukturpunkte 6). Daneben befindet sich das **Lavatorium** (27), der Waschraum für die höheren Angestellten, der mit wesentlich mehr Komfort aufwartet als die stinkende Latrine im Erdgeschoss. In diesem Raum lagert man auch Heilmittel, vor allem Brandsalben, Gegengifte und Tinkturen

zur Neutralisierung von Verätzungen. Das **Gerätelager** (28) schließlich ist dicht mit Regalen vollgestopft, in denen Ersatzgeräte und –apparaturen für die wichtigsten Fertigungsschritte auf ihren Einsatz warten (stets verschlossen, *Schlösser knacken* +6, Härte 6, Struktur 10, Strukturpunkte 8).

Beute (Gerätelager)

Oberflächliche Suche: Hier liegt aber viiiel Zeug!

Gründliche Suche: Einige der Apparaturen sind sicherlich gut verkäuflich, aber sehr schwer (Faustregel: 5 Aureal Beute je Stein Gewicht, mindestens acht Stein).

Besondere Sicherungen: keine

Forschungstrakt

An der Ostseite der Galerie führt eine Tür (nachts verschlossen, *Schlösser knacken* +6, Härte 6, Struktur 6, Strukturpunkte 8) in einen **Gang** (29), der die Räume des Forschungstraktes miteinander verbindet und von dem aus eine **Treppe** (20) hinunter in den Ladebereich führt. Dieser Teil der Magofaktur ist das Reich von Tharku. Alle Fenster des Forschungstraktes sind vergittert, am Eingang ist ein Wächter postiert.

Die verwinkelte und unübersichtliche **Gerätewerkstatt** (30) dient nicht nur dazu, beschädigte Apparaturen zu flicken oder zu ersetzen. Die hier arbeitenden Spezialisten, allesamt ausgesuchte Edelhandwerker, trachten auch danach, die Gerätschaften zu verbessern und weiter zu entwickeln. Normale Arbeiter haben hier nur in Ausnahmefällen (sprich: um besonders anstrengende oder unangenehme Arbeiten zu erledigen) Zugang und stehen dabei immer unter Aufsicht eines Spezialisten und zumindest einer Wache. Tagsüber sind hier stets drei oder vier Handwerker anzutreffen, nachts ist die Tür (*Schlösser knacken* +6, Härte 8, Struktur 8, Strukturpunkte 8) verschlossen und der Raum menschenleer.

Das geräumige **Versuchslabor** (31) entspricht im Gegensatz zum Hauptlabor weit eher dem traditionellen Bild einer Alchimistenküche, denn hier forscht man nach neuen Rezepturen, probiert Variationen bekannter Prozeduren aus oder geht möglichen Substitutionen nach. Die Ausstattung ist gediegen, sämtliche Gerätschaften sind auf dem neuesten Stand. Da neben dem Tagesgeschäft nicht allzu viel Zeit für Forschung bleibt, ist das Labor tagsüber oft unbesetzt, dafür arbeitet hier des Öfteren eine kleine Gruppe von Alchimisten bis spät in die Nacht hinein.

Der kleinste Raum des Forschungstraktes ist die **magotechnische Werkstatt** (32). In diesem mit allerlei rätselhaften Apparaturen, komplizierten Werkzeugen und Platten aus exotischen Metallen vollgestopften Raum hat sich Tharku häuslich eingerichtet. Auf einem eisernen Werk Tisch liegt ein geschwärzter und verbogener Zylinder aus einer Stahl-Arkanium-Legierung – die Überreste eines durch eine magische Überladung zerstörten Stabilisators. Viel persönlichen Luxus gönnt sich der Neristu nicht: Von einer zerwühlten Bettstatt und einer Truhe mit Kleidung und sonstigen persönlichen Habseligkeiten abgesehen gibt es keinen Hinweis darauf, dass in dieser Kammer einer der wichtigsten Angestellten der Magofaktur wohnt. Hinweise zur Ausgestaltung einer Konfrontation mit dem Neristu finden Sie im Kasten **Nebenziel 1: Der Magotechniker**, seine Werte im **Anhang** (siehe Seite 33). Wenn Tharku den Raum verlässt, schließt er die Tür (*Schlösser knacken* +8, Härte 6, Struktur 8, Strukturpunkte 8) ab.

Nebenziel 1: Der Magotechniker

Tharku verlässt die Magofaktur niemals, da er die Rache des Hauses Tharamnos (mit Recht) fürchtet. Statt dessen flüchtet er sich ganz in seine Arbeit – wenn der umtriebige Neristu nicht gerade in seiner Werkstatt oder im Versuchslabor werkelt, ist er im Erdgeschoss unterwegs, um die Stabilisatoren zu überprüfen, den Alchimisten auf die Finger zu sehen oder Arbeiter anzubrüllen. Er prüft regelmäßig persönlich den Pylonenraum und passt die Einstellungen des Transproprietors an (dabei könnten ihn die Helden abfangen). Tharku setzt sich gegen Versuche, ihn zu töten oder gefangen zu nehmen, nach Kräften zur Wehr und ruft gleichzeitig lauthals um Hilfe.

Falls die Gruppe mit der Variante **Strahlende Helden** angeworben wurde und den Neristu mit den behaupteten Anschuldigungen konfrontiert, statt ihn gleich zu erschlagen, reagiert er mit Verblüffung und Zorn. Sollten die Helden es schaffen, ein halbwegs vernünftiges Gespräch mit dem Magotechniker zu führen (nicht ganz einfach, solange dieser vermuten muss, dass die Gruppe hier ist, um ihn zu töten), schildert er seine Sicht der Dinge (insbesondere die Ermordung seiner Familie). Er erkennt rasch, dass die Helden vom Haus Tharamnos angeheuert wurden, weiß allerdings nicht, welcher Angehörige des Hauses dahintersteckt (diese Information versucht er gerade aus ShaoNja herauszuholen). Die Helden müssen in diesem Fall entscheiden, wie sie weiter vorgehen möchten (und ob sie ihren Auftrag eventuell sogar abbrechen).

Wenn Sie auf jeden Fall ein dramatisches Finale arrangieren möchten, bietet es sich an, die Gruppe erst auf Tharku treffen zu lassen, wenn der Transproprietor bereits sabotiert wurde. Alternativ kann auch ShaoNja (wenn sie von den Helden befreit wurde oder während des Gesprächs zwischen der Gruppe und dem Neristu entkommt) die Sabotage erfolgreich abschließen.

In der magotechnischen Werkstatt hält Tharku auch ShaoNja gefangen. Die Amaunir ist an einen Stuhl gefesselt, der in der südöstlichen Ecke des Raumes steht. Sie ist in keinem guten Zustand – Tharku lässt seinen Zorn über die Ermordung seiner Familie an seiner Gefangenen aus. Der einzige Grund, warum er die Agentin noch nicht getötet hat, ist, dass er hofft, den Namen ihres Auftraggebers aus ihr herauszubekommen. Und weil ShaoNja weiß, dass nur dieses Wissen sie noch am Leben hält, schweigt sie trotz aller Misshandlungen bisher eisern. Hinweise zur Befreiung der Tharamnos-Agentin und die Informationen, über die sie verfügt, finden Sie im nebenstehenden Kasten **Nebenziel 2: Die Agentin**. Die Werte der Amaunir sind im **Anhang** (siehe Seite 33) abgedruckt.

Nebenziel 2: Die Agentin

Die Amaunir ist über Rettungsversuche der Helden überrascht und zunächst misstrauisch – dies könnte schließlich ein Trick der Quoran sein, um sie dazu zu bringen, etwas über ihre Auftraggeber zu verraten. Sie versucht daher, herauszufinden, was diese Fremden hier in der Magofaktur wollen. Wenn die Helden sie davon überzeugen können, für dieselbe Partei zu arbeiten wie die Agentin (dazu muss die Gruppe aber herausgefunden haben, wer ihr Auftraggeber ist oder wenigstens Kalapigeias Namen kennen) oder zumindest nichts mit den Quoran am Hut zu haben (das glaubt ShaoNja spätestens, wenn Tharku getötet wird oder die Sabotage der Anlage gelingt), versucht sie, ihre Befreier nach Kräften zu unterstützen. ShaoNja kennt sich inzwischen recht gut in der Anlage aus und versteht sich auf das Öffnen von Schlössern. Sie hat auch eine halbwegs genaue Vorstellung davon, wie man einen Astraltransproprietor sabotiert und kann somit den Helden bei der Lösung des Rätsels im Kapitel **Am Ziel der Mission** nützliche Tipps nach Ihrem Ermessen liefern.

Falls die Gruppe mit der Variante **Strahlende Helden** angeheuert wurde, bedenken Sie, dass die Amaunir keine Ahnung hat, was Kalapigeia den Helden erzählt hat. Sie kann sich daher leicht verplappern und der Gruppe so einen Hinweis auf die Täuschung der Tharamnos geben. ShaoNja fehlen 15 LeP, sie hat eine unbehandelte *Wunde* am Bein. Außerdem hat Tharku ihr eine leichte Droge verabreicht, um Fluchtversuche zu erschweren (alle Proben auf KL, FF, GE um 4 erschwert). Ein passendes Gegenmittel für die Droge findet sich im Medizinschrank des Lavatoriums (27).

Am Ziel der Mission

Wenn es die Helden geschafft haben, bis in den Pylonenraum der Magofaktur vorzudringen, stehen sie vor der Aufgabe, die Kraftströme der Magofaktur derart zu destabilisieren, dass es zu einer unkontrollierten astralen Entladung kommt. Im Pylonenraum bietet sich der Gruppe folgender Anblick:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der fünfeckige Raum ist von einem leichten Sirren erfüllt. Ein Knistern liegt in der Luft, lässt eure Nackenhaare zu Berge stehen und erfüllt die Fingerkuppen jedes Magiebegabten unter euch mit einem unangenehmen Kribbeln. Im Zentrum der Kammer glimmt eine übermannshohe Kristallstele in silbrigem Licht. Davor steht ein hüfthoher, massiver Tisch aus Gussgranit, in dessen Oberfläche ein breites, regenbogenfarben schimmerndes Band eingelassen ist, das in mehreren Schlaufen ein Pentagramm bildet. Immer wieder flimmert die Luft über dem Fünfstern, und ab und zu tanzen silbrige Funken über dem Metall, fließen das Band entlang um die Ecken des Pentagramms, als folgten sie einer Strömung.

An zahlreichen Stellen weist das Metall sechseckige Vertiefungen auf. In den meisten dieser Vertiefungen stecken kleine Prismen: manche nachtschwarz, andere silbern und einige wenige kristallklar. Die Worte eurer Auftraggeberin kommen euch wieder in den Sinn: „Die astrale Affinität von Basalt ist halb so hoch wie jene von Mondsilber, die von Optrilith hingegen zweieinhalbmal so hoch wie die von Mondsilber.“

Legen Sie den Spielern das Handout auf Seite 108 vor, auf dem die Oberfläche des Transpropriators – denn um jenen handelt es sich natürlich bei dem Steintisch – abgebildet ist. An der Seite finden Sie Spielmarken zum Ausschneiden, mit denen Sie die Prismen aus Basalt (schwarz), Mondsilber (grau) und Optrilith (weiß) darstellen können. Alternativ können Sie auch W6 oder W20 in drei verschiedenen Farben benutzen.

Durch den Transproprietor fließt Astralenergie, und zwar von der linken oberen Position, an der der Mindoriumstreifen aus der Tischplatte herauskommt, den Metallstreifen entlang durch jene vier Ecken des Pentagramms, die mit Schlaufen versehen sind, und dann zu der Stelle rechts oben, an der das Metall wieder in der Tischplatte verschwindet. Die Prismen balancieren den Kraftfluss, wie Kalapigeia es den Helden erklärt hatte. Legen Sie die folgenden Marken an die einzelnen Positionen des Pentagramms (in der Reihenfolge des Astralflusses aufgeführt):

- Links oben: einmal Basalt, die zwei anderen Plätze bleiben leer.
- Rechts unten: dreimal Basalt.

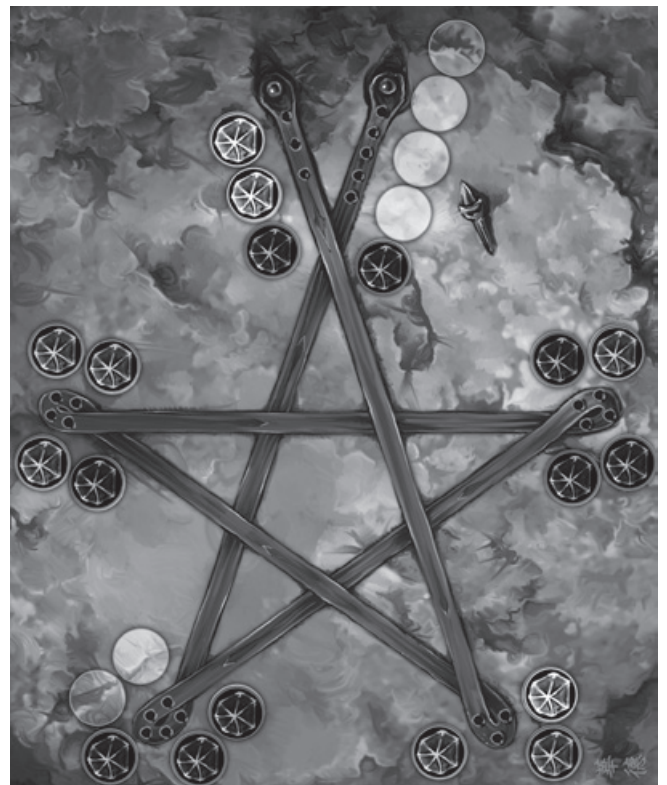
- Links außen: dreimal Basalt, einmal Mondsilber.
- Rechts außen: dreimal Mondsilber, einmal Basalt.
- Links unten: viermal Mondsilber, einmal Basalt.
- Rechts oben: zweimal Mondsilber, zweimal Basalt, einmal Optrilith.

Die Aufgabe der Helden besteht darin, die steuernden Prismen so umzustecken, dass die astrale Affinität genau umgekehrt wird. Wenn man sich die Aussage über die unterschiedliche Affinität der drei Prismenmaterialien ins Gedächtnis ruft, kann man den Substanzen entsprechende Zahlenwerte zuweisen: Basalt entspricht 1, Mondsilber 2, Optrilith 5 (wenn Sie Würfel für die Prismen verwenden, können Ihre Spieler die entsprechende Zahl nach oben drehen, sobald sie dies erkannt haben).

Daraus ergibt sich, dass die einzelnen Steuerungsplätze derzeit mit folgenden Affinitäten besetzt sind: links oben 1, rechts unten 3, links außen 5, rechts außen 7, links unten 9, rechts oben 11. Die Astralkraft strömt von der niedrigeren Affinität zur höheren, die Steuerungsprismen bilden die Reihe der ungeraden Zahlen. Zum Umkehren des Kraftflusses (und damit zur Destabilisierung der gesamten Anlage) müssen die Prismen also so gesetzt werden, dass die Affinitätswerte links oben 11, rechts unten 9, links außen 7, rechts außen 5, links unten 3 und rechts oben 1 betragen. Allerdings dürfen Prismen nur in vorhandene Vertiefungen gesteckt werden. Daher gibt es ein zusätzliches Problem: Auf jenen Positionen, die nur drei Vertiefungen aufweisen, kann man die benötigten Affinitäten von 11 beziehungsweise 9 mit den vorhandenen Prismen nicht erreichen – dazu braucht man noch zwei Optrilith-Kristalle.



Ausgangsstellung



eine mögliche Lösung

An dieser Stelle können Sie entscheiden, wie schwierig Sie es Ihrer Gruppe machen möchten: Wenn die Helden mit Mühe und Not bis hierher vorgedrungen sind, bereits Alarm ausgelöst haben und unter massivem Zeitdruck stehen, können Sie gnädig sein und in einem Kästchen an der Wand des Pylonenraums ausreichend viele Prismen in allen Materialien platzieren. Wenn Sie eine mittlere Schwierigkeit haben möchten, tragen die Spezialisten der Anlage Optrilith-Prismen bei sich, und auch im Geräte-lager (28) lassen sich welche finden. Wirklich schwierig wird es, wenn die benötigten Stücke ausschließlich im Tresorraum (17) oder in der magotechnischen Werkstatt (32) aufbewahrt werden oder sich gar im Besitz von Tharku oder Myrnes befinden.

Sobald die Aufgabe der Helden erfüllt ist und sie den Astralfluss umgekehrt haben, gerät dieser außer Kontrolle. Die Stabilisatoren der Anlage reagieren darauf wie folgt: Wenn sie noch intakt sind, glüht der Kristall an der Spitze grellrot auf, was innerhalb kürzester Zeit Alarm unter den Spezialisten auslöst und Tharku auf den Plan ruft, falls er noch lebt. Nach fünf Minuten bersten die Stabilisatoren aufgrund der kritischen Essenz (es sei denn, jemand stellt bis dahin die ursprüngliche Anordnung der Prismen wieder her), und der Nodix der Magofaktur kollabiert mit spektakulären Folgen. Jeder Stabilisator, den die Helden durch Anbringen eines Artefaktes sabotiert haben, explodiert unmittelbar nach Umkehrung des Astralflusses und verkürzt die Zeit bis zum Kollaps des Nodix um eine Minute. Haben es die Helden geschafft, alle Stabilisatoren lahmzulegen, vergehen nur 5 KR, bis um sie herum das astrale Inferno losbricht.

Sollten die Helden auf gut Glück mit verschiedenen Einstellungen herumexperimentieren, bewirkt der gestörte, wenn auch noch nicht umgekehrte Kraftfluss an verschiedenen Teilen der Magofaktur kleinere Pannen, die früher oder später (1–2 auf W6, jede SR beziehungsweise bei jeder falsch gesteckten Kombination würfeln) dafür sorgen, dass Tharku alarmiert wird.

Der Kollaps des Nodix ist, sobald er erfolgt, nicht zu übersehen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mehrere Explosionen sind ringsum zu hören. Schreie von Arbeitern, aufgeregte Rufe der Aufseher und verzweifelte Warnungen hallen durch das große Labor. Fast gleichzeitig beginnt ein hohes, unangenehmes Heulen, das direkt aus den Sphären zu kommen scheint und euch durch Mark und Bein dringt. Die Kristallstele im Zentrum des Raumes flackert grellgelb und wird glühend heiß, Risse erscheinen auf der Oberfläche. Weißblaue Blitze breiten sich von ihren Kanten in alle Richtungen aus.

Wenn die Helden nicht schnell fliehen, verteilen Sie zunächst je 2W6 TP durch astrale Entladungen. Nach weiteren 5 KR zerbricht die Kristallstele in rasiermesserscharfe, heiße Splitter, die durch den Raum geschleudert werden (3W6+3 TP, falls sich noch jemand in der Pylonenkammer aufhält).

Im Hauptlabor geraten inzwischen mehrere alchemistische Prozesse außer Kontrolle. Vielfarbige Dämpfe steigen aus den großen Siedepfannen auf, aus geborstenen Leitungen tropfen oder spritzen giftige Substanzen. Arbeiter wurden durch Splitter der berstenden Stabilisatoren verletzt, an mehreren Stellen sind Brände ausgebrochen – kurz, es herrschen Verwirrung, Panik und Chaos.

Gewissensfrage

Durch eine der Explosionen ist der Nebentrakt (15) der Magofaktur zur Hälfte eingestürzt, das große Tor, das in den Hauptkomplex führt, ist durch Trümmer der Decke blockiert. Dahinter hört man die verzweifelten Hilferufe dutzender Arbeiter, die im Nebentrakt eingeschlossen sind. Ihnen bleibt nicht viel Zeit, da ausbrechende Brände und giftige Nebel den Trakt rasch in eine Todesfalle verwandeln werden. Wenn die Helden helfen wollen, muss der blockierte Eingang so schnell wie möglich freigelegt werden (durch rohe Kraft, was drei starke Personen eine SR lang beschäftigt), Zauberei oder das Koordinieren der panischen Arbeiter auf beiden Seiten des eingestürzten Bereichs.

Je nachdem, wie die Helden zu helfen versuchen, verlieren sie damit Zeit: Würfeln Sie ein bis drei (je nachdem, wie lange die Rettungsaktion dauert) Mal mit einem Modifikator von -3 auf der Tabelle **Auf der Flucht** (siehe Seite 26). Außerdem besteht natürlich die Gefahr, als Unbefugte erkannt zu werden, je länger man in der Magofaktur verweilt. Überlässt die Gruppe die Eingeschlossenen ihrem Schicksal, erspart sie sich diese Probleme – ob die Schreie der Sterbenden sie in ihren Träumen verfolgen werden, sei dahingestellt. Eine gelungene Rettung sollten Sie mit zusätzlichen 50 AP belohnen.

Nichts wie weg!

Bei der Flucht aus der Magofaktur haben die Helden weniger mit den Wachen und Sicherungseinrichtungen der Anlage zu kämpfen, denn in dem sich ausbreitenden Chaos achtet kaum jemand auf unbefugte Eindringlinge. Falls die Gruppe jedoch bereits vor der Zerstörung des Transpropriators Alarm ausgelöst hatte oder sich jetzt ungeschickt anstellt und Aufmerksamkeit erregt, kann durchaus noch eine Handvoll Wachen den Flüchtenden nachsetzen (Werte auf Seite 27). Sollte Tharku noch leben, wäre dies allerdings ein guter Moment, ihn den Helden theatralisch in den Weg zu stellen.

Eine zusätzliche Bedrohung sind weitere astrale Entladungen, die vor allem um das Hauptlabor herum auftreten (gezackte, weißblaue Blitze, die zwischen 1W6 und 3W6 TP anrichten, *Ausweichen*-Probe +2 möglich). Durch die Explosionen treten auch an zahlreichen Stellen alchemische Substanzen aus, so dass Sie die folgenden Effekte nach Belieben einsetzen können:

- Beißender, graugrüner Rauch wabert in schlangengleichen Fäden durch die Luft. Kommt er mit Haut in Berührung, bildet sich dort ein schleimiger, hellgrüner Film, der kribbelnd in die Poren kriecht. Wird er nicht sofort abgewischt, hat dies eine teilweise Lähmung (-2 auf GE, FI, GS, AT und PA für 2W6 SR) und eine unregelmäßige Grünfärbung der betroffenen Körperteile zur Folge (CH -1W6). Eine KO-Probe +4 halbiert die Auswirkungen der Lähmung. Die Verfärbung hält 1W6+2 Tage an und führt bei etwaigen Kontrollen durch Garde oder Quoran-Truppen zu genauerem Nachfragen.

- Eine Fläche von drei Schritt Durchmesser ist mit glosenden, rotbraunen Kristallen übersät. Die scharfkantigen Steine strahlen eine starke Hitze aus (2W6 TP bei jeder Berührung). Kommen die Kristalle mit irgendeiner Flüssigkeit in Berührung,

zerspringen sie in grellrote Funkenwolken (3W6 TP(A) in zwei Schritt Umkreis). Die Fläche kann mit einer *Athletik*-Probe übersprungen werden, bei einem Scheitern landet man mitten in den Kristallen (3W6 TP).

● Der Inhalt eines umgestürzten Kupferfasses, eine klare, blassviolette Flüssigkeit, hat sich über einen Arbeiter ergossen. Der Körper des Unglücklichen beginnt sich von der Hüfte abwärts in blubbernden, bläulichen Schleim aufzulösen. Der Arbeiter ist bei vollem Bewusstsein und kriecht kreischend von der Pfütze weg, die einst seine Beine waren.

Im Außenbereich

Wenn die Gruppe die Magofaktur verlassen hat, scheint das Schlimmste überstanden zu sein: Sämtliche Wachen des Außen-

bereiches sind zu den brennenden Gebäuden geeilt, niemand hier achtet sonderlich auf die Helden, wenn diese sich nicht allzu ungeschickt anstellen. Falls die Sabotage nachts stattfand, sind die frei laufenden Wachhunde durch die alchemistischen Gerüche und die lauten Explosionen in heller Aufregung, was es leichter macht, ihnen zu entkommen (alle Proben -4) und sie bei einem eventuellen Kampf recht kopflos agieren lässt (INI, AT und PA -2). Sie fallen allerdings in ihrer Verwirrung blindlings jeden an, der ihnen zu nahe kommt (die Werte der Tiere finden Sie auf Seite 15).

Sobald die Helden die Anlage über die Außenmauer oder durch eines der Tore verlassen, bemerken sie, dass ihr Handeln wesentlich weiter reichende Konsequenzen als nur die Zerstörung der Magofaktur hat.

Ausnahmezustand

Der Plan von Dracnomios ist aufgegangen: Während die Helden in die Anlage eindringen und sich zum Transproprietor vorarbeiteten, schalteten angeworbene Schläger die Wachen und das Personal einer größeren Pylonenreihe am Ostufer des Goldenen Orismani aus. Danach manipulierte der Tharamnos die Sicherungseinrichtungen der Pylonen. Als der astrale Fluss des Transproprietors umgekehrt wurde und der Nodix der Anlage kollabierte, verursachte dies eine Erschütterung der Kraftlinien, über die die Magofaktur mit Astralenergie versorgt wird. Die arkanen Turbulenzen setzten sich über das Pylonennetz hinweg fort und verstärkten sich. Die von Dracnomios außer Kraft gesetzten Sicherungen bewirkten, dass die Erschütterung durch einen erheblichen Teil der Kraftlinien von Dorinthapolis toben konnte, was an mehreren Stellen der Stadt, vor allem im Westen von Tripotamia und Lithotomia, zu schwerwiegenden Zwischenfällen führt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch bietet sich ein imposantes, wenn auch beunruhigendes Bild. In der Ferne erhebt sich ostwärts der mächtige Sternepfeiler, ein schlafender Riese, der von hunderten bunten Lichtern geschmückt wird. Doch zu seinen Füßen breitet sich Chaos aus: An mehreren Stellen scheinen Brände ausgebrochen zu sein; Flammen erhellen den Nachthimmel und färben die dunstigen Wolken schwefelgelb und grellrot. Ganze Distrikte, die durch magische Laternen in sanftes Licht getaucht sein sollten, liegen in völliger Dunkelheit, und an einer Stelle schießt eine Fontäne aus violetten Funken turmhoch in den Himmel. Eine Reihe von Pylonen, die vom Goldenen Orismani aus stadteinwärts führt, glüht in sonnenhellem Weiß, und während ihr noch zuseht, zerspringt eine der kristallinen Säulen. Das kreischende Zischen, mit dem sich gleißende Splitter über hunderte Schritt verteilen, ist bis zu euch zu hören, und wo eines der Trümmer landet, lecken goldene, rote oder purpurne Flammen über Dächer und Mauern.

Hoch oben auf dem Sternepfeiler flammen Signalfire auf, erhellen Plattformen und Wachtürme. Ein hohes, klares Signal ist zu hören, wie der Klang einer Posaune aus reinem Kristall. Kleine Lichter glimmen an den seitlichen Flanken von Selec-Myralaar auf und steigen schwirrend in den Nachthimmel. Das ist nicht gut. Das ist gar nicht gut.

Falls die Sabotage tagsüber stattfand, können Sie folgende Variante verwenden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch bietet sich ein imposantes, wenn auch beunruhigendes Bild. In der Ferne erhebt sich ostwärts der mächtige Sternepfeiler, ein Koloss, auf dem glitzernde Paläste und farbenfrohe Gärten wie fremdartige Schmuckstücke schimmern. Doch zu seinen Füßen breitet sich Chaos aus: An mehreren Stellen scheinen Brände ausgebrochen zu sein; Flammen lecken zum Himmel, färben die dunstigen Wolken schwefelgelb und grellrot. Rauch, dick, schwarz und träge, fließt über Dächer und scheint an den Sims haften zu bleiben, und an einer Stelle schießt eine Fontäne aus violetten Funken turmhoch in den Himmel. Eine Reihe von Pylonen, die vom Goldenen Orismani aus stadteinwärts führt, glüht in sonnenhellem Weiß, und während ihr noch zuseht, zerspringt eine der kristallinen Säulen. Das kreischende Zischen, mit dem sich gleißende Splitter über hunderte Schritt verteilen, ist bis zu euch zu hören, und wo eines der Trümmer landet, lecken goldene, rote oder purpurne Flammen über Dächer und Mauern. Hoch oben auf dem Sternepfeiler blitzen Lichtsignale, als Signalspiegel auf Plattformen und Wachtürmen ausgerichtet werden. Ein hoher, klarer Ton ist zu hören, wie der Klang einer Posaune aus reinem Kristall. An den seitlichen Flanken von Selec-Myralaar steigen kleine, bunte Punkte schwirrend in die dunstige Höhe. Das ist nicht gut. Das ist gar nicht gut.

Der Gruppe sollte klar sein, dass es höchste Zeit wird, sich abzusetzen. Dies ist allerdings leichter gesagt als getan: Durch die Explosionen in der Magofaktur ist der gesamte Distrikt auf den Beinen, die sich ausbreitenden alchemistischen Dämpfe verbinden sich mit dem allgegenwärtigen Rauch der Kochfeuer und den Nebeln Transfluviums zu widernatürlichen Dunstschwaden, die durch die Straßen ziehen. Anwohner versuchen, sich in Sicherheit zu bringen, suchen nach verschwundenen Angehörigen oder Schuldigen, die für die Katastrophe zur Verantwortung gezogen werden können. Manch einer nutzt die Gelegenheit auch für Plünderungen oder um mit unliebsamen Konkurrenten abzurechnen – kurz, das Chaos ist perfekt.

Dazu kommt, dass die Wachen der Quoran von der Magofaktur aus ausschwärmen, um die Eindringlinge zu stellen. Gleichzeitig entfalten die Garden des Distrikts – vor allem die Brajans-Garde, die verzweifelt versucht, die Ordnung wiederherzustellen, und die Glydara-Garde, die die unmittelbaren Folgen der Katastrophe bekämpft – ein hohes Ausmaß an Aktivität und sind ebenfalls sehr interessiert an den Verursachern des ganzen Schlamassels. Und da die astralen Erschütterungen derart weitreichende Auswirkungen haben, entsendet der Sternepfeiler ebenfalls Truppen, die auf Insektoptern heraneilen und binnen kurzer Zeit über Transfluvium kreisen. Die Gruppe täte gut daran, allen Arten von Ordnungshütern auszuweichen.

Um die Flucht durch das Gassengewirr von Transfluvium zu einer spannenden Szene auszugestalten, schlagen wir folgenden Mechanismus vor: Die Gruppe bestimmt einen Helden, der die Richtung angibt – für lange Beratungen ist keine Zeit. Der Betreffende legt in jeder Spielrunde eine Probe auf *Gassenwissen* oder *Orientierung* ab, die wie folgt modifiziert wird: grundsätzliche Erschwernis +3; Ortskenntnis (Transfluvium) -5, Richtungssinn -3, Innerer Kompass -3. Wenn die Gruppe im Vorfeld die Umgebung der Magofaktur auskundschaftet und mögliche Fluchtwege erkundet hat, bringt dies ebenfalls eine Erleichterung mit sich (siehe Seite 11).

Ein mitgeführter Gefangener erschwert die Proben um +4, das Mitschleppen von größeren Beutestücken wie etwa Laborgeräten oder Säcken voller Zutaten um +2 bis +5. Eine gescheiterte Probe erbringt keine TaP*, ein Patzer kostet 5 TaP* (die Gruppe gerät in eine Sackgasse und muss einen anderen Weg suchen). Mit diesen Proben müssen insgesamt 50 TaP* angesammelt werden, um Transfluvium zu durchqueren und das Ufer des Goldenen Orismani zu erreichen (passen Sie den Schwellenwert gegebenenfalls an die Fähigkeiten Ihrer Helden an). In jeder Spielrunde wird mit einem W20 gewürfelt, das Ergebnis zeigt an, auf welche Schwierigkeiten die Gruppe auf diesem Abschnitt ihrer Flucht trifft. Um zu berücksichtigen, dass die Helden sich mit der Zeit weiter von der Magofaktur entfernen und gleichzeitig die Truppen des Sternepfeilers näherkommen, wird das Ergebnis des W20 in jeder Runde um eins erhöht (unmodifiziert beim ersten Wurf, +1 beim zweiten, +2 beim dritten und so weiter.).

Optional: Unsichere Verbündete

Wenn die Helden ShaoNja befreit haben und sie auf der Flucht mit sich nehmen, kann die Agentin, die über gute Ortskenntnisse verfügt, die Gruppe unterstützen. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Die Gruppe bestimmt die Richtung, hört aber auf ShaoNja, wenn diese vor bestimmten Problemen wie Sackgassen warnt oder Abkürzungen vorschlägt. Die TaP* aus den Proben der Helden werden in jeder Runde um 2 erhöht.
- Die Gruppe überlässt ShaoNja völlig die Führung und legt ihr Schicksal damit in die Hände der Amaunir. Würfeln Sie ShaoNjas Proben verdeckt (Werte auf Seite 33) und lassen Sie die Helden ruhig ordentlich schwitzen. Sobald sie 50 TaP* angesammelt hat, sind die Helden wie oben beschrieben an den Ufern des Goldenen Orismani angelangt.

Je nachdem, wie sich die Interaktion zwischen Gruppe und ShaoNja in der Magofaktur gestaltet hat, mag es eine mehr oder weniger gute Idee sein, sich der gerissenen Amaunir anzuvertrauen. Wenn Sie der Meinung sind, ShaoNja hätte ein Interesse daran, die Gruppe loszuwerden, anstatt sie tatsächlich zu unterstützen, ändern sich die Auswirkungen ihrer Hilfe wie folgt:

- Variante eins (Gruppe bestimmt die Richtung): ShaoNja versucht, den Helden Umwege einzureden und warnt vor nicht existierenden Hindernissen. Der Schwellenwert, der für die Flucht benötigt wird, steigt um 10 Punkte.
- Variante zwei (ShaoNja hat die Führung): Die Amaunir lotst die Helden in ein unübersichtliches Gewirr von engen Gassen und führt sie dort direkt in die Arme eines bewaffneten Cirkels, denen sie grinsend die Schuldigen für die Katastrophe präsentiert, bevor sie sich abzusetzen versucht (Werte wie **Wütender Mob** auf Seite 28, aber mit TP W+4 und +3 auf AT und PA). Wenn die Gruppe den wutschnaubenden Cirkelmitgliedern entkommt, beginnt das Ansammeln von TaP* von vorn.



Auf der Flucht

Je SR 1W20, +1 je vergangener SR:

- bis 3: Astrale Entladung.** Knisternde Funken tanzen in der Luft und ballen sich zu einer bläulichen Wolke zusammen. Dann zuckt ein Blitz hervor und rast auf einen zufällig ausgewählten Helden zu (2W6 TP, *Ausweichen* möglich).
- 4–6: Sichtung durch Wachen.** Wachen des Hauses Quoran sind nahe genug, um die Helden zu entdecken. Um festzustellen, ob sie die Verfolgung aufnehmen und welche Konsequenzen dies hat, siehe unten das Kapitel **Verfolger**.
- 7–8: Drama am Wegesrand.** Die Helden kommen an einer Stelle vorbei, wo jemand wegen der von ihnen ausgelösten Katastrophe dringend Hilfe benötigt (Ein Neristu wurde von panisch Flüchtenden niedergetrampelt und droht zu verbluten; Ein Haus steht in purpurnen Flammen, und ätzende Dämpfe erschweren die Rettung der Bewohner; Ein Kind wurde von seinen Eltern getrennt und ruft weinend nach seiner Mutter). Helfen kostet Zeit (1 bis 5 angesammelte TaP* gehen verloren) und benötigt je nach Situation eventuell Proben nach Ihrem Ermessen.
- 9–10: Magischer Nebel.** Die Luft ist von bunten, übelriechenden Schlieren erfüllt, in denen sich mehrere Ingredienzien zu einem seltsamen Gemisch verbunden haben. Jeder, der die Dämpfe einatmet, verliert 1W6 Punkte auf ein zufällig bestimmtes Attribut, dafür wird ein anderes Attribut um dieselbe Anzahl erhöht. Der Effekt hält W6 SR an.
- 11: Astralgeister.** 1W6 schwirrende, hypnotisch funkelnde Irrlichter umkreisen die Gruppe. Diese minderen Astralgeister stürzen sich auf jeden Magiebegabten und zerbersten bei Berührung, was W6+2 SP verursacht, aber temporär 1W6 AsP bringt. Ein Astralgeist kann mit einer verzauberten oder metallischen Waffe pariert werden, woraufhin er zerspringt (BF von nicht magischen Waffen steigt um 1).
- 12–13: Elementare Zerrüttung.** Die astralen Erschütterungen beeinträchtigen die Strukturen eines Elementes in der Umgebung. **1W6: 1–2 Erz** (Mauern, Böden und Straßenpflaster werden brüchig und bröckeln, Metallrüstungen verlieren 1 Punkt RS), **3–4 Humus** (Pflanzen welken, Holz wird morsch, Rüstungen aus Tuch oder Leder verlieren 1 Punkt RS, KK von Lebewesen sinkt für 3 SR um 2), **5–6 Luft** (stinkende Dämpfe erschweren Sicht und Atmung, 2W6 TP(A)). Die nächste *Orientierungs-* oder *Gassenwissen*-Probe ist um W6+1 Punkte erschwert.
- 14–15: Panische Menge.** Eine größere Anzahl von verängstigten Anwohnern versucht, die Gegend Hals über Kopf zu verlassen. Schwache werden

brutal zur Seite gestoßen und zurückgelassen, die Flüchtenden behindern sich gegenseitig, Schreie, Gebete und Hilferufe in zahlreichen Sprachen sind zu hören. Die Helden können versuchen, die Menge zu beruhigen, einzuschüchtern oder mit Autorität zu ordnen (*Überreden-* bzw. *Überzeugen*-Probe). Bei einem Scheitern der Probe um mehr als 5 Punkte, oder wenn die Gruppe sich den Weg freikämpfen will, wird die Menge zu einem **Wütenden Mob** (siehe unten). Alternativ können die Helden das Gebiet großräumig umgehen (TaP* dieser Probe gehen verloren).

- 16–17: Sichtung durch Gardisten.** Angehörige der Brajans-Garde sind nahe genug, um die Helden zu entdecken. Um festzustellen, ob sie die Verfolgung aufnehmen und welche Konsequenzen dies hat, siehe unten das Kapitel **Verfolger**.
- 18: Weg blockiert.** Die Helden erreichen eine Sackgasse, einen Hinterhof ohne weitere Ausgänge, eine improvisierte Straßensperre (von Gardisten oder verunsicherten Anwohnern errichtet) oder Ähnliches. 5 TaP* gehen verloren. Wenn die Helden gerade verfolgt werden, holen die Verfolger sie ein.
- 19: Schwingen der Gerechtigkeit.** Das Schwirren eines imperialen Insektopters ist zu hören – noch ein wenig entfernt, aber doch schon unangenehm nah.
- 20–21: Sichtung durch wütenden Mob.** Anwohner haben sich auf der Suche nach einem Schuldigen zusammengerottet und suchen nach Ortsfremden, die offensichtlich für das Ganze verantwortlich sein müssen. Um festzustellen, ob sie die Verfolgung aufnehmen und welche Konsequenzen dies hat, siehe unten das Kapitel **Verfolger**.
- 23–24: Lichtspiele.** In der Gegend, die die Helden durchqueren, spielt die magische Straßenbeleuchtung verrückt. Die Beleuchtung ist ausgefallen (nachts heißt das, es ist stockdunkel), die Lichter gleißen aber immer wieder für wenige Sekunden in verschiedensten Farben auf. Wer unvermutet in das schmerzhaft helle Licht blickt (IN-Probe, um den Blick rechtzeitig abzuwenden), ist für 1 SR geblendet (*Sinnenschärfe, Orientierung*, AT und PA sinken um 4).
- 25: Glück gehabt.** Die Helden passieren einen ruhigen Straßenzug, nichts stellt sich ihnen in den Weg.
- ab 26: Sichtung durch Insektopter.** Ein Insektopter des Sternenpfeilers kommt nahe genug, um die Helden zu entdecken. Um festzustellen, ob die Truppen des Thearchen die Verfolgung aufnehmen und welche Konsequenzen dies hat, siehe unten das Kapitel **Verfolger**.

Verfolger

Jedes Mal, wenn die Gruppe Gefahr läuft, von einer der nach Schuldigen fahndenden Truppen entdeckt zu werden, verfahren Sie wie folgt: Die Verfolger würfeln eine *Sinnenschärfe*-Probe, die erleichtert oder erschwert werden kann, je nachdem, wie unauffällig oder auffällig die Helden unterwegs sind. Wird die Gruppe rechtzeitig auf die sich nähernde Bedrohung aufmerksam (*Sinnenschärfe*-Probe +3 oder *Gefahreninstinkt*-Probe -3), können die Helden versuchen, sich aktiv zu verbergen (*Verstecken*-Probe eines Helden, der ein Versteck für die Gruppe auswählt, gegen die *Sinnenschärfe*-Probe der Verfolger). Die Werte der verschiedenen Parteien, die nach den Helden suchen, finden Sie am Ende dieses Kapitels.

Ist die *Sinnenschärfe*-Probe der Verfolger gelungen, kommt ihnen etwas an den Helden verdächtig vor und sie versuchen, die Gruppe zumindest ausführlicher in Augenschein zu nehmen. Unten ist für jede Art von Verfolgern angegeben, wie man sich am besten herausreden kann.

Wenn der Versuch, sich herauszureden, scheitert, die Helden sich allzu verdächtig benehmen oder gar fliehen, heften sich die Verfolger an ihre Fersen. Ab nun wird in jeder Runde der Flucht neben der *Orientierungs*- oder *Gassenwissen*-Probe zusätzlich für jeden Held eine *Athletik*-Probe fällig, die um die *Beweglichkeit* (siehe unten) der Verfolger erschwert ist. Helden, die bei ihrer Probe Punkte übrig behalten, können diese verwenden, um weniger geschickten Kameraden zu helfen (je 2 TaP* bringen einen Punkt Erleichterung). Scheitert eine Probe, kommen die Verfolger auf Fernkampfreichweite heran; wenn im weiteren Verlauf noch eine Probe scheitert, werden die Helden eingeholt. Gelingen zwei Proben hintereinander, haben die Helden ihre Verfolger abgeschüttelt. Solange die Verfolgungsjagd andauert, sind die *Orientierungs*- oder *Gassenwissen*-Proben der Gruppe um 3 Punkte erschwert.

Natürlich sollten Sie kreative Ideen Ihrer Gruppe honorieren: Wenn also die Helden ein gewitztes Ablenkungsmanöver inszenieren, einen Fluchtweg über die Dächer Transfluviums wählen oder etwas Ähnliches unternehmen, sollten entsprechende Erschwernisse auf die Proben der Verfolger verhängt werden. Eventuell reicht bei einem guten Fluchtplan auch schon eine einzige gelungene *Athletik*-Probe pro Held, um die Verfolger abzuhängen.

Werden die Helden eingeholt, haben sie drei Möglichkeiten: Sie versuchen, sich doch noch herauszureden (wenn sie das nicht schon versucht haben, außerdem sind nach dem Fluchtversuch alle *Überreden*-Proben um 5 erschwert), sie kämpfen sich den Weg frei (Kampfwerte siehe unten) oder sie ergeben sich. Letzteres führt dazu, dass die Gruppe sich im Kapitel **Geschnappt** (siehe Seite 30) wiederfindet, es sei denn, es handelt sich bei den Verfolgern um einen wütenden Mob. Ein solcher plündert die Helden aus, verabreicht ihnen eine anständige Tracht Prügel (5W6 TP(A)) und wirft sie schließlich johlend in den Myrmeral-Kanal (um sich aus den stinkenden Fluten des Kanals zu retten, sind zwei *Schwimmen*-Proben +2 erforderlich).



Quoran-Wachen

Sinnenschärfe: 8 (11/12/12)

Beweglichkeit: 2

Fernkampf: Leichte Armbrust

Angriff: 17

TP: 1W+6

Nahkampf: Schwertlanze

INI 1W6+10

AT 15

PA 12

TP 1W+5

DK NS

LeP 31

AuP 33

RS 3

MR 6

WS 7

Die Haustruppen der Quoran, deren Aufgabe es gewesen wäre, die Magofaktur zu schützen, sind besonders misstrauisch und Ausreden gegenüber kaum zugänglich – im Zweifel schnappen sie lieber die Falschen. Da sie die Strafe ihres Hauses fürchten, sind sie auch nicht leicht einzuschüchtern, Bestechung mag allerdings erfolgreich sein (*Überreden*-Probe +5, je 5 Oreal um 1 erleichtert).

Brajans-Gardisten

Sinnenschärfe: 6 (10/11/11)

Beweglichkeit: 2

Fernkampf: keine

Nahkampf: Streitkolben

INI W6+9	AT 13	PA 12	TP IW+4	DK N
LeP 30	AuP 34	RS 2	MR 5	WS 7

Die Gardisten sind mit der Situation heillos überfordert und versuchen herauszufinden, was überhaupt geschehen ist, während sie gleichzeitig Plünderungen unterbinden und panische Bevölkerung beruhigen müssen. Jede halbwegs plausible Erklärung stößt hier auf offene Ohren, vor allem, wenn sie mit entsprechender Autorität vorgetragen wird (*Überreden*-Probe -2). Für Bestechungen und Drohungen sind die Gardisten kaum empfänglich.

Augen des Sternenpfeilers

Sinnenschärfe: 12 (14/14/14)

Beweglichkeit: 6

Fernkampf: Leichte Bela

AT 19 **TP** 2W+2

Nahkampf: Schwert

INI: W6+12	AT 16	PA 15	TP IW+5	DK N
LeP 37	AuP 40	RS 5	MR 9	WS 8

Wenn die Helden die Aufmerksamkeit eines imperialen Insektopters auf sich ziehen, stecken sie *wirklich* in der Klemme: Durch die Luft können die Augen des Sternenpfeilers leicht die Verfolgung aufnehmen, um schließlich an günstiger Stelle einen Trupp schwer gerüsteter und bewaffneter Elitgardisten abzusetzen. Die Insektopter sind mit Hellsichtartefakten ausgestattet, die es ihnen ermöglichen, rasch auf astrale Phänomene (oder fliehende Magieanwender) aufmerksam zu werden. Da man auf dem Sternenpfeiler allerdings keine Ahnung hat, was in Transfluvium vorgefallen ist, jagen die Insektopter jedem auffälligen magischen Ereignis hinterher, so dass eine Ablenkung durch Zauberei die vielversprechendste Taktik ist.

Wütender Mob

Sinnenschärfe: 5 (10/10/10)

Beweglichkeit: 1

Fernkampf: Geworfener Stein

AT 13 **TP** IW+1

Nahkampf: Knüppel

INI W6+10	AT 11	PA 10	TP IW+2	DK N
LeP 29	AuP 29	RS 1	MR 3	WS 6

Ein wüster Haufen von erzürnten Transfluviern, der in allen möglichen Sprachen nach einem Schuldigen brüllt und Verdächtige von außerhalb als willkommene Angriffsziele ansieht. Da dem Mob jegliche Art von Anführer oder Kampfausbildung fehlt, sind diese Raufbolde durch entschlossenes Auftreten, spektakuläre Demonstrationen von Macht oder farbenfrohe Drohungen relativ leicht einzuschüchtern. Für direkte Bestechung ist der Pöbel zu unorganisiert, aber auf der Straße verstreute Münzen wirken Wunder.

Eine letzte Hürde

Wenn die Helden die erforderliche Anzahl von TaP* angesammelt haben, ist es ihnen gelungen, sich zum Ufer des Goldenen Orismani durchzuschlagen. Nun liegt noch eine letzte Herausforderung vor ihnen: Aufgrund der Vorfälle dieser Nacht wurden die Brücken über den Fluss gesperrt, nachdem zahlreiche Transfluvier versuchten, aus dem Stadtteil zu fliehen. Jede Brücke wird von zwei Dutzend Gardisten bewacht, die jeden, der Transfluvium verlassen will, genau befragen. Nur wer einen triftigen Grund oder eine offizielle Vollmacht vorweisen kann, wird durchgelassen, während man all jene, die nur Zuflucht vor dem Chaos suchen, nach eingehender Befragung über die Vorfälle dieser Nacht wieder zurückschickt. Jeder, der verdächtig erscheint, wird vorsichtshalber festgesetzt und zur weiteren Befragung an einen Offizier der Garde sowie einen Honoraten des Hauses Aphirdanos weitergereicht.

Die Helden haben hier mehrere Möglichkeiten:

- **Offizielle Kontakte**, Verweise auf Würdenträger der Metropole oder das Pochen auf ein eigenes hohes Amt (sofern vorhanden) führen zusammen mit einer einleuchtenden Geschichte darüber, was solch wichtige Persönlichkeiten nachts in Transfluvium wollten, zum Erfolg. Die Helden werden ersucht, bei der Aufklärung der Ereignisse mitzuwirken.

- **Bestechung** ist möglich, muss aber sehr diskret erfolgen. Wenn man dem Kommandanten der Sperre eine angemessene Summe (mindestens 20 Aural) zusteckt, erkennt er leicht die Wichtigkeit der Mission der Gruppe; wenn aber seine Untergebenen von dem Bestechungsversuch Wind bekommen, muss er die Übeltäter festsetzen lassen, es sei denn, die Helden rücken nochmals 2 Aural für jeden Gardisten heraus.

- **Geschickte Helden** können versuchen, unter der Brücke entlang zu klettern (4 Proben +2, bei Scheitern stürzt man in den Goldenen Orismani). Den schmutzigen und ziemlich breiten Fluss zu durchschwimmen, ist hingegen wenig empfehlenswert.

- Für ein paar Münzen (15 Aural) lässt sich ein Boot mieten – jeder Transfluvier, der ein solches Wasserfahrzeug besitzt, ist auch geübt darin, etwaigen Kontrollen aus dem Weg zu gehen. Im allgemeinen Tumult kann man auch versuchen, ein Boot zu entwenden, und selbst übersetzen (drei *Boote fahren*-Proben +2, um unauffällig ans andere Ufer zu gelangen).

- **Eile mit Weile**: Die Helden können auch einfach in Transfluvium untertauchen und abwarten, dass sich die Lage beruhigt. Dazu muss eine *Gassenwissen*-Probe +5 gelingen, um ein brauchbares Versteck zu finden. Die Probe kann jede SR wiederholt werden; würfeln Sie dabei jedes Mal mit W20+10 auf der Tabelle **Auf der Flucht**. Wenn die Gruppe diese Herausforderung überwindet, hat sie bis auf Weiteres ihre Ruhe. Gegen Mittag des folgenden Tages werden die Brücken wieder geöffnet.



Dem Chaos entronnen

Wenn es den Helden gelungen ist, aus Transfluvium zu entkommen, stellt sich ihnen die Frage, was sie weiter unternehmen wollen. Ihre Sabotage der Magofaktur hatte wesentlich weitreichendere Folgen, als sie es angenommen hatten, und die Möglichkeit, dass ihr Auftraggeber genau das geplant hatte, steht im Raum. Die Ordnungshüter der Stadt suchen emsig nach den Verursachern der Katastrophe. Hoffentlich haben sich die Helden auf ihrer Flucht nicht allzu deutlich sehen lassen, ansonsten können Sie tatsächlich den Nachteil Gesucht (auf Stufe II bis III) vergeben. Haben die Helden Brajans-Gardisten getötet und sich dabei von jemandem beobachten lassen, wird daraus Gesucht IV, im Fall von Truppen des Sternenpfeilers Gesucht V.

Zusätzlich könnte sich die Gruppe fragen, ob ihr Auftraggeber sie nicht als gefährliche Mitwisser beseitigen lassen will, denn auch er hätte sich natürlich vor dem Sternenpfeiler zu verantworten, wenn seine Verstrickung in den Anschlag auffliegt. Lassen Sie die Helden über ihr weiteres Vorgehen beraten; bis zum Treffen mit ihrer Kontaktperson am Abend nach der Zerstörung der Magofaktur bleibt ihnen noch ein wenig Zeit.

Was war hier eigentlich los?

Bis zum Treffen lässt sich auch in Erfahrung bringen, was genau die Gruppe durch ihre nächtliche Aktion angerichtet hat, wenn man sich ein wenig in der Stadt (vorzugsweise in Tripotamia, wo man auf den Märkten und in den Bädern von kaum etwas anderem spricht) umhört. Die astrale Eruption, die von der sabotierten Magofaktur ausging, pflanzte sich offenbar über das Netz der Kraftlinien fort. Während die meisten Pylonenstationen die überschüssige Energie ableiten und eingrenzen konnten, so dass es etwa im Süden Lithotomias nur zu farbenfrohen Funkenschlägen und erheblicher Lärmbelästigung kam, versagten am Westrand von Tripotamia aus ungeklärter Ursache sämtliche Sicherungen. Mehrere Pylonen zerbarsten und setzten unkontrolliert Astralkraft frei, so dass Teile des Stadtzentrums mit chaotischen Effekten und elementaren Zerrüttungen zu kämpfen hatten. An vielen Stellen war der Kraftfluss unterbrochen, so dass Straßenzüge und Residenzen im Dunkeln lagen. In Transfluvium, so hört man, führten austretende alchemistische Dämpfe zu einer größeren Zahl von Vergiftungen, kleineren Verwandlungen und ähnlichen Unannehmlichkeiten; kurzfristig war das halbe Hafenviertel in grünoioletten Dunst gehüllt.

Aufmerksamen Helden sollte auffallen, dass bei den Berichten über die Auswirkungen der Katastrophe immer wieder das Haus Tharamnos positiv hervorgehoben wird. Hakt man hier nach, lässt sich in Erfahrung bringen, dass vor allem in Tripotamia sehr schnell Kräfte dieses Hauses auf den Plan traten und mithalfen, die Auswirkungen der astralen Eruptionen zu bekämpfen. In diskreten, aber gut informierten Kreisen (verlangen Sie *Gassenwissen-* oder *Etikette*-Proben, je nachdem, welche Kontakte die Helden anzapfen) macht ein besonders interessantes Gerücht die Runde: Man munkelt, ein Optimat namens Dracnomios te Tharamnos habe verhindern können, dass die kollabierenden Kraftflüsse sich bis zum Sternenpfeiler hin fortsetzen, was ihm einiges Lob von höchster Stelle einbringen dürfte. Helden, die

sich bisher nicht um die Identität ihres Auftraggebers gekümmert haben, erhalten so einen Hinweis (auch wenn sie keinerlei Beweise haben), während Gruppen, die bereits mehr von den Hintergründen erkannt haben, nun vermuten dürften, dass sie tatsächlich die nützlichen Handlanger für Dracnomios' größeren Plan dargestellt haben.

Seitenwechsel?

Wenn die Gruppe (die als **Strahlende Helden** ja möglicherweise schon hinsichtlich der angeblich finsternen Machenschaften in der Magofaktur getäuscht wurden), nun darüber nachdenkt, die Seiten zu wechseln und ihrem Auftraggeber die Rechnung für seine Lügen zu präsentieren, finden Sie Hinweise zur Ausgestaltung dieser Variante im optionalen Kapitel **Rache!** (siehe Seite 31). Findet sich die Gruppe hingegen damit ab, unwissende Werkzeuge im Spiel der Optimatenhäuser gewesen zu sein (vielleicht ist es ja auch gar nicht gesund, allzu viel zu wissen), sollten sie nun wohl daran gehen, ihren Lohn zu kassieren.

Zahltag

Am Abend erwartet Kalapigeia die Gruppe wieder im Sudatorium der Radjara-Therme (Beschreibung auf Seite 7). Die Honoratin hat dieselben Vorkehrungen getroffen, wie es schon bei der Anwerbung der Helden der Fall war, zusätzlich halten sich in einem Nebenraum aber auch noch sechs Leibwachen des Hauses Tharamos auf, falls die Gruppe Schwierigkeiten machen sollte.

Kalapigeia empfängt die Helden mit süßlicher Freundlichkeit und gratuliert ihnen zu dem durchschlagenden Erfolg. Auf die Auswirkungen des Anschlags angesprochen behauptet sie, dass derart weitreichende Konsequenzen nicht absehbar gewesen wären (sofern sie glaubt, damit durchzukommen). Vorwürfe, nicht ehrlich mit den Helden gewesen zu sein, tut sie mit Beschwichtigungen ab.

Grundsätzlich ist Kalapigeia willens, der Gruppe den vereinbarten Lohn zu bezahlen (egal, welche Geschichte sie ihnen am Beginn des Abenteuers aufgetischt hat). Sie bietet, wenn sich die Helden höflich, aber bestimmt bei ihr wegen der unerwarteten Komplikationen beschweren, sogar einen nachträglichen „Gefahrenzuschlag“ von zehn Areal pro Held an. Wenn man der Honoratin klarmacht, dass man ihren Plan durchschaut und eventuell sogar die Identität von Dracnomios te Tharamnos herausgefunden hat, aber darin keinen Grund sieht, dem Haus Tharamos zu grollen, beeindruckt solch skrupellose Professionalität Kalapigeia. Sie legt noch einmal zehn Areal für jeden Helden drauf, und die Gruppe hat sich in ihren Augen für weitere heikle Aufträge im Dienste der Tharamos empfohlen.

Falls die Helden ihr jedoch drohen, ausfällig werden oder gar zum Angriff übergehen, überlegt sie es sich schnell anders und ruft ihre Wachen. Sie selbst versucht, sich sofort im Schutz des Dampfes abzusetzen, die halbe Therme zu alarmieren und die Helden von der recht rasch eintreffenden Brajans-Garde festsetzen zu lassen. Je nachdem, wie dies ausgeht, können Sie mit dem optionalen Kapitel **Geschnappt** oder aber mit **Rache!** weitermachen. Die Helden haben dann aber jedenfalls in weiterer

Folge eine schwierigere Position, da die Tharamos gewarnt sind und alles daran setzen werden, die gefährlichen Mitwisser zum Schweigen zu bringen.

Leibwache des Hauses Tharamos

Schwert:

INI W6+11	AT 15	PA 14	TP IW+4	DK N
LeP 38	AuP 36	RS 3	MR 5	WS 8

Optional: Geschnappt

Wenn der Einbruch in die Magofaktur oder die darauf folgende Flucht durch Transfluvium schiefeht, werden die Helden festgenommen. Sogar eine Gruppe, die ursprünglich allen Gefahren entkommen ist, kann sich in dieser Lage wiederfinden, wenn die Helden in den Tagen nach dem Einbruch allzu sorglos in Dorinthapolis agieren: Auf die Ergreifung der unbekannten Täter haben das Haus Quoran sowie der Brajans-Präfekt des zuständigen Distrikt Belohnungen in Höhe von insgesamt 250 Aural ausgesetzt, die sich manch einer gern verdienen würde. Die Gefahr einer nachträglichen Verhaftung steigt, wenn die Helden auf der Flucht ausreichend gut gesehen wurden, so dass Beschreibungen oder gar Steckbriefe von ihnen im Umlauf sind.

In den Händen der Garde

Helden, die sich von den Ordnungshütern der Metropole fassen lassen, finden sich in einem feuchten Kerker in Transfluvium wieder. Sie werden aller Waffen, Rüstungen und sonstiger verdächtiger Ausrüstungsgegenstände beraubt, außerdem 'beschlagnahmen' die Gardisten alles Geld und sämtliche Wertgegenstände. Die Gruppe schmort eine Nacht lang in ihrem Loch (in dieser Zeit könnte man natürlich einen Ausbruchversuch unternehmen), dann gelingt es dem Haus Quoran, im Hintergrund ein paar Fäden zu ziehen: Bei Sonnenaufgang werden die Saboteure einer Abgesandten des Hauses übergeben (siehe unten: In den Händen der Quoran). Ihre Ausrüstung sehen die Helden allerdings nicht wieder, da sie „zur Deckung der Unkosten“ einbehalten bleibt. Einzig für besondere Gegenstände (etwa eine Triopta) mag eine Ausnahme gemacht werden, lassen Sie den entsprechenden Helden aber darum kämpfen und feilschen.

In den Händen des Sternenpfeilers

Wenn die Elitgarde des Thearchen die Übeltäter in die Finger bekommt, werden die Helden in eine Garnison am Fuß des Sternenpfeilers verfrachtet, wo man sie gründlichst durchsucht, ihnen all ihre Habe zur weiteren Untersuchung abnimmt und sie in wenig modische Gefangenentuniken einkleidet. Die Gruppe wird getrennt; nach einer Überprüfung durch einen Hellsichts-Spezialisten des Hauses Aphirdanos landen alle Magiebegabten in speziellen Zellen, die magische Ausbruchversuche verhindern sollen (alle magischen Handlungen um 12 Punkte erschwert, außerdem bewirkt jeder Einsatz von Magie im Inneren der Zelle, dass ein hoher, schriller Pfeifton erklingt und die Wache alarmiert).

Die Helden haben einige Stunden Zeit, um sich auszumalen, welche Strafe auf das Verursachen astraler Katastrophen im Stadtgebiet stehen mag (*Rechtskunde*-Probe -5: es gibt verschiedene

Möglichkeiten, und alle sind überaus öffentlichkeitswirksam, unappetitlich und schmerzhaft). Imperiale Bürger oder Angehörige der Oberschicht mögen sich damit trösten, dass ihnen besonders qualvolle Hinrichtungsarten erspart bleiben sollten.

Auch hier sind die Quoran im Hintergrund aktiv, um die Saboteure in ihre Gewalt zu bekommen. Dies gelingt ihnen zwar, jedoch nur durch das Einlösen verschiedenster politischer Gefallen. Diese Ausgaben werden sich die Quoran in irgendeiner Form von den Helden zurückholen: Was immer sonst geschieht, erhält die Gruppe jedenfalls die Nachteile Schulden (500 Aural) und Verpflichtungen (Haus Quoran). Wenn die Helden schließlich aus der Garnison abgeholt werden, übergibt man den Quoran die gesamte beschlagnahmte Ausrüstung – was davon die Helden zurückerhalten, wird davon abhängen, wie bereitwillig sie mit dem Haus kooperieren.

In den Händen der Quoran

Egal, ob die Saboteure bereits während des Einbruchs oder auf der Flucht geschnappt werden oder ob sie anderen Ordnungshütern in die Hände fallen, finden sich die Mochtegern-Einbrecher gefesselt, entwaffnet (und im Fall von Magieanwendern mit verbundenen Augen) in der Cammer des Hauses wieder, wo sich Myrnes ter Quoran persönlich ihrer annimmt. Sollte der Leiter der Magofaktur während des Einbruchs getötet worden sein, ersetzen Sie ihn durch einen anderen Quoran (und wenn Sie gnädig sein wollen, war dieser ein langjähriger Konkurrent des Getöteten, so dass er der Gruppe den Tod seines Vorgängers nicht extra ankreidet).

Die Helden werden ausführlich verhört. Im Gespräch geht es Myrnes vordringlich darum, herauszufinden, wer hinter dem Anschlag steckt. Der Groll der Quoran richtet sich nicht so sehr gegen die gedungenen Handlanger, die den Einbruch ausführten, denn schließlich verwendet jedes Haus im ewigen Spiel um die Macht solche 'unabhängigen Kräfte', um dreckigere Aufgaben zu erledigen. Wenn die Gruppe bereits in der Vorbereitungsphase entsprechend nachgeforscht hat, kann sie nun Pluspunkte sammeln.

Myrnes bietet den Gefangenen schließlich einen Handel an: Sie sollen wiedergutmachen, was sie angerichtet haben, indem sie herausfinden, für wen sie gearbeitet haben (wenn sie das nicht schon wissen) und dem Haus Quoran zu angemessener Rache verhelfen. Im Gegenzug erhalten sie ihre Freiheit und möglicherweise sogar ihre Besitztümer zurück. Weigern sie sich, können sie wählen, ob sie der offiziellen Gerichtsbarkeit zwecks ihrer Exekution übergeben werden oder dem Haus Quoran bei der Erprobung einiger neuartiger Bestrafungsmaschinen helfen möchten (aktuell wären der Tisch der Schreibenden Nadeln und der Pranger der Hundert Hiebe in Entwicklung). Eine verstockte Gruppe macht (einzeln, damit die anderen Zeit und Motivation haben, es sich anders zu überlegen) mit diesen unangenehmen Vorrichtungen Bekanntschaft – mittelfristig eine tödliche Erfahrung.

Sofern Ihre Helden einen Funken Selbsterhaltungstrieb haben, fahren Sie mit dem optionalen Kapitel **Rache!** fort. Um sicherzugehen, dass die Gruppe sich nicht gleich aus dem Staub macht, wird jedem Helden ein schmückendes Halsband aus Rotstahl umgelegt. Darin ist eine elementare Anrufung gespeichert, die mit 8W6+8 TP Feuerschaden explodiert, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt: Jemand macht sich am Verschluss zu schaffen, ohne über ein entsprechendes Lösungswort zu verfügen

oder ein Quoran spricht das Auslösungswort (es ist jedem Quoran in Centralis bekannt – und außerhalb von Dorinthapolis würde es auch sofort gesprochen, da mit den Halsbändern niemand die Stadt verlassen darf). Die Halsbänder werden nach Erfüllen des Auftrages selbstverständlich wieder durch die Quoran entfernt. Für antimagische Zwecke gilt: Die Artefakte wurden mit 15 ZfP* geschaffen, in ihnen ruhen 50 AsP.

Optional: Rache!

In diesem Kapitel finden Sie Hinweise, wie Sie vorgehen können, wenn Ihre Gruppe entweder aus freien Stücken gegen ihren ursprünglichen Auftraggeber vorgehen möchte, weil sie sich hintergangen fühlt, oder aber von den Quoran dazu gezwungen wird, um mit halbwegs heiler Haut aus der Sache herauszukommen.

Um etwas gegen Dracnomios zu unternehmen, ist es zunächst notwendig, seine Identität in Erfahrung zu bringen. Die Durchführung entsprechender Nachforschungen ist im Kapitel **Der Auftraggeber** (siehe Seite 9) beschrieben. Beachten Sie aber, dass der Tharamnos mittlerweile gewarnt sein könnte, wenn ihm zu Ohren gekommen ist, dass seine Handlanger im Zuge der Aktion geschnappt wurden. Erschweren Sie daher alle Proben (*Überreden*, *Gassenwissen*, *Etikette* und so weiter) um zumindest 2 Punkte.

Ist Dracnomios identifiziert, gibt es zwei mögliche Vorgehensweisen: Die Gruppe kann versuchen, ihm die Verantwortung für die Aktion nachzuweisen, so dass er von der Obrigkeit zur Rechenschaft gezogen wird, oder aber den Helden genügt es, selbst auf inoffiziellern Weg Rache zu nehmen.

Beweise finden

Dracnomios hat sich einigermassen viel Mühe gegeben, dass man seine Verwicklung in die Angelegenheit nicht leicht nachweisen kann. Die greifbarste Verbindung zu ihm ist seine Vertraute Kalapigeia, die allerdings sogar gegenüber den prüfenden Augen des Sternenpfeilers nicht zugeben würde, dass ihr Herr Kenntnis von ihrer Handlung hatte. Stattdessen nimmt die Honoratin im Notfall die gesamte Verantwortung auf sich, so dass man über sie keine offizielle Anklage gegen Dracnomios zustande bringt.

Ein etwas plausiblerer Ansatz führt über ShaoNja, denn die Amaunir ist weitaus weniger stark gewillt, ihr Fell für ihren Herrn zu opfern. Wenn es den Helden gelingt, sie in ihre Gewalt zu bringen und zu den Quoran zu schleifen, können diese ein umfassendes Geständnis aus ihr herauspressen. Dies reicht zwar nicht für eine Verurteilung des Optimaten aus, bringt ihn jedoch auf dem Sternenpfeiler ausreichend in Verruf, dass er zumindest alle Vorteile verliert, die er aus der ganzen Aktion gezogen hat. ShaoNja kann im Gefolge von Dracnomios oder über eine längere Suche in gehobenen Unterweltskreisen (Ansammeln von 25 TaP* mit *Gassenwissen*-Proben +2, zwei Proben pro Tag) aufgespürt werden, falls die Helden sie aus den Augen verloren haben sollten.

Die direkteste Möglichkeit, Dracnomios' Schuld zu beweisen, stellen die von ihm selbst erschaffenen Artefakte zum Lahmlegen der Stabilisatoren in der Magofaktur dar. Ähnliche, größere Optrilith-Artefakte wurden auch an jenen Pylonen-Stationen angebracht, die während der astralen Erschütterung besonders spektakulär versagten. Letzteres lässt sich durch Nachforschungen am Ostufer des Goldenen Orismani herausfinden: Bei einer Spurensuche im Umfeld der zerstörten Pylonen findet man

Splitter der Artefakte; auch die Garde hat Teile der Steine sichergestellt, was sich relativ leicht erfahren lässt, da gezielt nach der Herkunft dieser Artefakte gefahndet wird.

Nun muss man nur noch Dracnomios direkt mit den Artefakten in Verbindung bringen. Über ein ausreichend scharfes Verhör von ShaoNja oder Kalapigeia oder durch Bestechung seiner Dienstboten findet man heraus, dass der Optimat in seiner Residenz ein persönliches Arbeitszimmer hat, in dem er seine Experimente durchführt und in dem sich Aufzeichnungen befinden könnten. Alternativ könnte das Haus Quoran die Gruppe einfach damit beauftragen, im Haus des Tharamnos auf gut Glück nach Beweisen zu suchen. In der Tat bewahrt der Optimat Notizen, die er bei der Planung des Anschlages auf das Kraftliniennetz zusammengestellt hat, in einem versperrten Schrank (stets verschlossen, *Schlösser knacken* +8, Härte 6, Struktur 6) auf.

Die Helden können entweder selbst einbrechen (was das Problem aufwirft, dass Dracnomios abstreiten könnte, dass die entwendeten Aufzeichnungen von ihm stammen) oder dafür sorgen, dass eine Person von hoher Glaubwürdigkeit (am besten ein Optimat) die belastenden Dokumente in der Residenz des Optimaten findet. Eine gute Gelegenheit stellt eine von Dracnomios' Abendgesellschaften dar, bei der die Helden sich einschmuggeln und ihren Zeugen in das Arbeitszimmer in Dracnomios' Privatgemächern lotsen könnten. Natürlich müssen die Helden dann im Vorfeld dafür sorgen, dass die belastenden Notizen zu diesem Zeitpunkt offen auf dem Schreibtisch liegen. Wenn alles gut klappt, reicht dies aus, um offiziell gegen den Tharamnos vorzugehen. Dieser wird sich wenige Tage später in seinen Gemächern selbst vergiften, nachdem ihn ein Gesandter des Sternenpfeilers besucht.

Auf eigene Faust

Wenn die Helden auf offiziellen Wegen nicht weiterkommen, bleibt die Möglichkeit der Selbstjustiz. Dracnomios taucht in den Tagen nach dem Anschlag recht gründlich unter – er verbringt viel Zeit auf dem Sternenpfeiler, wo die Gruppe seiner kaum habhaft werden kann. Wenn er sich in der Öffentlichkeit blicken lässt, wird er von zwölf Leibwachen seines Hauses geschützt (Werte im Kapitel **Zahltag** auf Seite 29). Wenn die Helden ihn in seinem Haus angreifen wollen, haben sie es dort nicht nur mit den Wachen, sondern innerhalb kurzer Zeit auch mit herbeieilenden Gardisten zu tun.

Mit gezielten Nachforschungen (Ansammeln von 20 TaP* mit *Gassenwissen* oder *Etikette*, eine Probe pro Tag) oder durch Aushorchen seines Personals (*Überreden*-Probe +5, je 2 Aureal Bestechung erleichtern die Probe um 1), findet man jedoch heraus, dass der Optimat gelegentlich inkognito ein eher zwielichtiges Illusionstheater in Chrysolimna besucht. Das nahe des Kristallinen Orismani gelegene *Haus der Schillernden Träume* zeigt Stücke, deren Freizügigkeit und Originalität sogar einem dekadenten Optimaten ein Hüstel entlocken könnten. Um die Privatsphäre der Zuseher zu achten, die während der Vorführungen gern allerlei Zerstreuung betreiben, ist der Zuschauerraum in gegenseitig nicht einsehbare Logen unterteilt. In seiner Loge wird Dracnomios nur von ShaoNja bewacht, der ebenfalls anwesende Satyar *Bringt-Entzücken* versteckt sich bei jeglichem Anzeichen von Ärger unter der Sitzbank. Auf dem Weg zum und vom Theater sind Dracnomios und ShaoNja in einer Privatkutsche unterwegs, die von zwei Tharamnos-Wachen in unauffälliger, städtischer Tracht eskortiert wird.

Was die Helden mit Dracnomios anstellen, wenn sie ihn zu fassen kriegen, bleibt ihnen überlassen (falls sie im Auftrag der Quoran handeln, wird erwartet, dass sie ihn diskret und endgültig zum Verschwinden bringen). Eine ungeschickt vorgehende Gruppe, die Zeugen entkommen lässt, kann sich hier wunderbar die Feindschaft des Hauses Tharamnos zuziehen.

Dracnomios schlägt zurück

Sobald der Tharamnos davon Wind bekommt, dass seine bislang nützlichen Werkzeuge nunmehr gegen ihn arbeiten, bleibt er natürlich nicht untätig. Gegenmaßnahmen des Optimaten können etwa das Folgende umfassen:

- Dracnomios versucht, die Helden in der Stadt aufzuspüren. Wenn die Gruppe sich nicht aktiv versteckt, gelingt ihm dies über seine diversen Kontakte innerhalb von 1W6 Tagen. Durch häufig wechselnde Verstecke und eine tägliche *Gassenwissen*-Probe +2 kann man sich vor den Häschern des Tharamnos auch länger verbergen. Falls ShaoNja noch lebt, kann sie innerhalb eines Tages herausfinden, wo die Gruppe untergekröchen ist, wenn man ihr nicht täglich mit einer *Gassenwissen*-Probe +7 entkommt.
- Wenn der Optimat den Aufenthaltsort der Helden in Erfahrung bringt, hetzt er ihnen eine Abordnung der Garde (Werte siehe Seite 28) auf den Hals. Die Gardisten werden bestochen, um die gefährlichen Verbrecher in jedem Fall „auf der Flucht“ zu töten.

● Zu seinem persönlichen Schutz umgibt sich Dracnomios mit drei zusätzlichen Wachen und lässt ShaoNja (oder eine andere Agentin mit vergleichbaren Werten) stets unauffällig in seiner Nähe bleiben (so beobachtet sie etwa von den Dächern aus, wenn ihr Herr sich durch die Stadt bewegt und behält sein Haus von außen im Auge, solange er sich dort befindet).

● Sobald Dracnomios befürchten muss, dass die Gruppe ihm zu nahe kommt, vernichtet er sämtliche belastenden Aufzeichnungen.

Der Lohn der Mühen

Für das erfolgreiche Überstehen des Abenteuers erhalten die Helden 150 AP, dazu kommen weitere 50 AP, falls sie in der Magofaktur den eingeschlossenen Arbeitern geholfen haben. Gewähren Sie jedem Spieler zusätzlich drei passende Spezialerfahrungen nach Wahl sowie auf jeden Fall eine auf *Gassenwissen*. Eine Gruppe, die es geschafft hat, einem der Optimaten besonders positiv aufzufallen, verdient sich den Vorteil Verbindungen (Dracnomios oder Myrnes), sollten die Helden statt dessen vor allem die Aufmerksamkeit der Garden oder des Sternenpfeilers erregt haben, wird es wohl eher der Nachteil Gesucht.

Anhang – Dramatis Personae

Haus Tharamnos

Dracnomios te Tharamnos –
Der Drahtzieher

Alter: 46 **Haarfarbe:** grau **Augen:** grün
MU 16 **KL** 15 **IN** 16 **CH** 16
FF 11 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 12
AT 15 **PA** 14 **DK** N **TP** 1W6+4
LE 31 **AU** 30 **AE** 62 **MR** 9
RS 1 **INI** 12 **GS** 6 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration III, Feste Matrix, Optimat, Vollzauberer / Arroganz 9, Behäbig, Neugier 7, Verwöhnt 6

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag / Beschwörungsroutine, Eiserner Wille 2, Gedankenschutz, Illusionszauberer, Spontanzauberei II (alle), Spontanzauberer (Instruktion)

Talente: Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 16, Überreden 14, Überzeugen 11, Magiekunde 12, Staatskunst 15 (S: Intrige)

Zauber: E: Erfolg 12, E: Erkenntnis 14, E: Kraft 13

Instruktionen: Analyse, Beseelung, Kontrolle über Wesen, Kommunikation, Kontrolle von Gefühlen, Schadenszauber

Formeln: Kurzer Befehl 5, Magische Aufklärung 4, Verwirrung des Geistes 6

Ausrüstung: Spatha, Triopta (Bindung, Zauberspeicher II Erkenntnis, Kontrolle von Gefühlen), Zauberstab (Analyse der Kraft, Apport, Bindung, Dienstfokus Kontrolle von Gefühlen, Kraftfokus, Spontanfokus Zauberdauer, Zauberspeicher 100)

Dracnomios ist, so wie viele Optimaten, die in den Intrigen der Hauptstadt überleben wollen, ein skrupelloser Machtmensch. Seine Interessen sind gegenwärtig vollkommen auf das Verbessern seiner Position auf dem Sternenpfeiler gerichtet. Der Optimat bevorzugt stets ein indirektes Vorgehen; die offene Konfrontation liegt ihm nicht. Dracnomios verfügt über ausreichende Verbindungen und beträchtliche Ressourcen, so dass man in ihm einen bedeutenden Verbündeten finden kann – oder einen sehr unangenehmen Feind.

Kalapigeia Serra Tharamnos,
genannt „Careia“ – Die Kontaktperson

Alter: 35 **Haarfarbe:** schwarz **Augen:** grau
MU 15 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 16
FF 11 **GE** 12 **KO** 10 **KK** 12 **SO** 8
AT 14 **PA** 12 **DK** HN **TP** 1W6+2
LE 29 **AU** 31 **AE** – **MR** 6
RS 0 **INI** 11 **GS** 8 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Gut Aussehend, Honorat, Wohlklang / Arroganz 5, Eitelkeit 7

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich

Talente: Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 9, Menschenkenntnis 14, Überreden 15, Überzeugen 13, Staatskunst 14 (S: Diplomatie)

Ausrüstung: Kurzschwert

Die Honoratin hat sich ihren Ruf als Spezialistin für heikle Angelegenheiten innerhalb ihres Hauses hart erarbeitet und wird alles Notwendige tun, um ihre Stellung zu behalten. Kalapigeia ist klug und berechnend. Sie schätzt professionel-

les Verhalten und Skrupellosigkeit, für Schmeicheleien oder Komplimente ist sie kaum empfänglich. Ihre Loyalität gegenüber Dracnomios ist hoch, denn sie weiß, dass sie ihrem Dienstherrn Privilegien und Möglichkeiten verdankt, die für einen Nichtmagier innerhalb des Hauses Tharamos eigentlich nicht erreichbar sind.

ShaoNja – Die Agentin

Alter: 29 **Fellfarbe:** silbergrau **Augen:** grün
MU 13 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 15
FF 13 **GE** 16 **KO** 11 **KK** 12 **SO** 6
AT 17 **PA** 12 **DK** N **TP** IW6+4
LE 33 **AU** 35 **AE** – **MR** 4
RS 2 **INI** 15 **GS** 10 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Angenehmer Geruch, Balance, Dämmerungssicht, Flink, Heilsames Schnurren 6, Natürliche Waffen (Krallen IW6+1 TP/TP(A)), Springgelenke III, Wohlklang, Zusätzliche Gliedmaßen (Balanceschwanz) / Faulheit 5, Krankhafte Reinlichkeit 5, Neugier 6, Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Platzangst 6, Raubtiergeruch, Spielsucht 5, Verschwenducht 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Balancierter Sprung, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe

Talente: Klettern 9, Körperbeherrschung 8, Schleichen 12, Selbstbeherrschung 6, Sich Verstecken II, Sinnenschärfe 12, Gassenwissen 14, Menschenkenntnis II, Überreden 12 (S: Lügen), Orientierung 10, Schlösser Knacken 13

Ausrüstung: Phasganon

ShaoNja wuchs in den Gassen Transfluviums auf und musste sich schon frühzeitig allein durchschlagen. Mit der Zeit wurde sie eine begabte Einbrecherin und erlangte eine gewisse Bekanntheit in den zwielichtigeren Kreisen der Hauptstadt. Vor zwei Jahren fiel sie Kalapigeia auf, und die Honoratin rekrutierte sie als freie Agentin. Seitdem erledigt die Amaunir immer wieder Aufträge für das Haus Tharamos.

Haus Quoran

Myrnes ter Quoran – Der Hausherr

Alter: 39 **Haarfarbe:** blond **Augen:** braun
MU 15 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 14
FF 14 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 11 **SO** 12
AT 16 **PA** 16 **DK** NS **TP** IW6+5
LE 32 **AU** 29 **AE** 22 **MR** 10
RS 3 **INI** 12 **GS** 8 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Begabung Alchimie, Glück, Meisterhandwerk Alchimie, Optimat, Viertelzauberer / Einäugig, Geiz 8, Unangenehme Stimme

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I

Talente: Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 5, Menschenkenntnis 8, Überreden II, Magiekunde 10, Rechnen 14 (S: Buchführung), Rechtskunde 13, Staatskunst 12 (S: Verwaltung), Alchimie 17 (S: Zauberelexiere)

Zauber: E: Kreativität 9

Instruktionen: Transfer

Formeln: Leihen von Kreativität

Ausrüstung: Crater (Analyse, Apport, Astrales Gefäß, Streckung (3x), Weihe), Schwertstab mit Sprungfeder, Triopta (Astralspeicher I Kreativität, Bindung), Zauberstab (Apport, Bindung, Blendung, Kraftfokus, Spontanfokus Wirkungsdauer)

Der Leiter der Magofaktur lebt für seine Arbeit. Dass es ihm gelungen ist, Tharku anzuwerben, erfüllt ihn mit Stolz, allerdings ist er wegen der möglichen Konsequenzen besorgt. Er weiß, dass der Neristu sich innerhalb der Stadt Feinde gemacht hat. Daher verstärkte er in den letzten Tagen die Wachen seiner Anlage und verbringt viel Zeit in seiner Procuratur.

Tharku – Der Magotechniker

Alter: 55 **Haarfarbe:** schwarz **Augen:** schwarz
MU 13 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 13
FF 16 **GE** 15 **KO** 10 **KK** 12 **SO** 7
AT 17 **PA** 13 **DK** NS **TP** IW6+4
LE 26 **AU** 28 **AE** 31 **MR** 8
RS 3 **INI** 16 **GS** 8 **GR** Normal

Vor- und Nachteile: Beidhändig, Halbzauberer, Immunität gegen Gift (Pflanzen-/Pilzgift und Alchemistische Gifte), Nachtsicht, Zusätzliche Gliedmaßen (Zusätzliche Arme) / Kleinwüchsig, Lichtempfindlich, Neid 8, Rachsucht 10, Unfähigkeit (Singen, Stimmen Imitieren)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Meisterliches Entwaffnen, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag/ Arcanomechaniker III, Artefaktpotenz II, Artefaktoutine II, Instruktionsbindung III, Permanenzzauberer, Spontanzauberei II (alle), Spontanzauberer (Influxion)

Talente: Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 7, Überreden 9, Magiekunde 14, Mechanik 16

Zauber: E: Erz II, E: Kreativität 15

Instruktionen/Influxionen: Analyse, Beseelung, Schadenszauber / Cogitator, Collector, Emitter, Stabilisator

Formeln: Silberner Schutz 4, Verständnis der Mechanik 6

Ausrüstung: Neristustab mit Drepaniklingen, Zauberstab (Apport, Bindung, Dienstfokus Emitter, Kraftfokus, Stabexplosion)

Als Tharku das Angebot von Dracnomios ausschlug, machte er sich einen mächtigen Feind, verlor seine Familie und sah sein Leben in Trümmer fallen. Er ist verbittert, flüchtet sich in seine Arbeit und versucht, eine Möglichkeit zur Rache zu finden. In seinem Zorn neigt er zu Wutausbrüchen, die sich gegen jeden richten, die seinen Ansprüchen nicht genügen. Mutmaßlichen Schergen des Hauses Tharamnos begegnet er mit blankem Hass.

Personal der Magofaktur

Quoran-Wachen

KL 11 **IN** 12 **Sinnenschärfe** 8
Fernkampf: Leichte Armbrust
AT 17 **TP** IW+6
Nahkampf: Schwertlanze
INI IW6+10 **AT** 15 **PA** 12 **TP** IW+5 **DK** NS
LeP 31 **AuP** 33 **RS** 3 **MR** 6 **WS** 7

Aufgrund der wertvollen Substanzen und Erzeugnisse, die in der Magofaktur gelagert werden, spart das Haus Quoran bei seinen Wachen nicht. Diese Männer und Frauen werden anständig bezahlt und wissen, dass Pflichtvergessenheit sie zumindest ihre Stellung kostet. Die Wachen sind gut bewaffnet und gerüstet. Wachen tragen jene Schlüssel bei sich, die sie für ihren gerade eingeteilten Posten beziehungsweise Kontrollgang benötigen. Da die Wachen langfristig angeheuert werden und sich auch untereinander kennen, ist es nicht ganz einfach, sich als einer von ihnen auszugeben (*Verkleiden* +9, um andere Wachen zu täuschen, *Verkleiden* +2 gegenüber anderen Personen; zusätzliche Erschwer- nis +3, wenn keine Originalrüstungen verwendet werden).

Arbeiter

KL 9 IN 9 Sinnenschärfe 3

Nahkampf: Werkzeug

INI W6+9 AT 11 PA 7 TP 1W+1 DK N
LeP 28 AuP 36 RS 1 MR 3 WS 7

Die Magofaktur beschäftigt eine große Anzahl von kräftigen Arbeitern und Arbeiterinnen für die schmutzigen, gefährlichen und weniger komplizierten Tätigkeiten. Bezahlung und Moral sind schlecht, und alle anderen Angehörigen der Manufaktur sehen auf die „Drecksarbeiter“ herab, weshalb diese auch nicht bereit sind, sich zum Wohl der Anlage in Gefahr zu bringen. Arbeiter kämpfen ausschließlich in Selbstverteidigung (alarmieren aber durchaus die Wachen, wenn sie Eindringlinge bemerken, da sie auf eine Belohnung hoffen). Sie dürfen nur sehr eingeschränkte Bereiche der Magofaktur betreten und werden meist von den Wachen im Auge behalten.

Diese Leute gehören allen möglichen Völkern an, so dass auch exotischere Helden sich als Arbeiter ausgeben könnten. Sie wechseln häufig, niemand interessiert sich für sie und in ihrer Schutzkleidung sehen sie alle gleich aus (*Verkleiden*-Probe -7).

Schreiber

KL 13 IN 11 Sinnenschärfe 5
LeP 28 AuP 27 RS 0 MR 5 WS 6

Das kaufmännische Personal sieht sich als unersetzlich – man verachtet die Arbeiter, ignoriert die Wachen und macht sich heimlich über die Spezialisten lustig. Ihre Loyalität zum Haus Quoran ist recht hoch, unbestechlich sind aber die wenigsten. Bei den wichtigeren Schreibern ist direkt an ihrem Arbeitsplatz vermerkt, welche Schlüssel sie bei sich tragen. Im Falle von Gefahr oder gesichteten Eindringlingen rufen Schreiber lauthals nach den Wächtern, sie verfügen aber selbst über keine nennenswerten Kampffähigkeiten.

Die Angestellten kennen sich untereinander, sind den Wachen gut bekannt und tragen keine teilweise verhüllenden Uniformen, so dass man sich ohne Einsatz von Magie kaum einschleichen kann, indem man sich als Schreiber verkleidet.

Spezialisten

KL 14 IN 13 Sinnenschärfe 8
LeP 31 AuP 29 RS 0 MR 7 WS 6

Die Elite unter den Angestellten der Magofaktur – Spezialisten sind Alchimisten, Edelhandwerker, Vorarbeiter oder Magotechniker. Jeder von ihnen besitzt Schlüssel für die Brücke, das Zutatenlager, den Forschungstrakt und die Gerätewerkstatt, manche (1–2 auf W6) auch für den Tresorraum und das Versuchslabor. Spezialisten kämpfen nicht, sondern alarmieren Wachen, wenn sie etwas Ungewöhnliches bemerken.

Die Angestellten kennen sich untereinander, sind den Wachen gut bekannt und tragen keine teilweise verhüllenden Uniformen, so dass man sich ohne Einsatz von Magie kaum einschleichen kann, indem man sich als Spezialist verkleidet.



Rote Flammen und blauer Stahl

von Niklas Forreiter

Stichworte zum Abenteuer: Einblick in einen städtischen Cirkel, die Suche nach einem verschwundenen Artefakt, Nachforschungen in einem hjalbardischen Dorf, Reise ins unwegsame Gebirge, die unheimlichen Höhle eines Gorgonen, belebte Konstrukte

Ort: Balan Cranyar, die Hauptstadt der Diebe, sowie das hjalbardische Dorf Skagafall, die Wildnis der Türme des Morgens und die Höhle eines Gorgonen.

Zeit: In neuerer Zeit.

Helden: Grundsätzlich sind alle Arten von Helden möglich. Ein Mindestmaß an gesellschaftlichen Talenten ist insbesondere in Skagafall vonnöten. Ausgeprägte Fähigkeiten im Bereich Heimlichkeit sind an mehreren Stellen überaus nützlich, aber nicht zwingend.

Erfahrung: Einsteiger

Komplexität: Meister: mittel / Spieler: mittel

Das Abenteuer

In diesem Abenteuer machen sich die Helden im Auftrag eines Cirkels auf die Suche nach einem Artefakt, für dessen Erringung jedoch erst das Rätsel seines Verbleibs gelöst und anschließend ein schrecklicher Gorgone besiegt oder überlistet werden muss.

Das Abenteuer im Überblick

In Balan Cranyar kommen die Helden in Kontakt mit dem Cirkel der roten Flamme. Nach einem kurzen Beweis ihrer Fähigkeiten bietet *Rubeodora*, die Matronin des Cirkels, den Helden einen Auftrag an, der sie ins hjalbardische Hochland führen wird. Sie sollen in ein Dorf namens Skagafall reisen und den Hammer des ansässigen Schmiedes beschaffen. Dort angekommen, stellen die Helden nicht nur fest, dass der Schmied *Hrolfgar* den Hammer als eine Gabe seines Gottes *Ængrom* betrachtet und ihn behalten möchte, sondern sehen sich zudem mit einer weiteren Konkurrentin um den Hammer konfrontiert. *Swequoreta Tochter der Wodaria*, eine Waffenmeisterin vom Orden des Gehörnten Drachen Yalsicor, fordert ebenfalls ausgerechnet jenen Hammer, da sie sich als dessen rechtmäßige Erbin betrachtet. Schließlich finden die Helden heraus, dass *Hrolfgar* den Hammer vor einigen Monden an einen schrecklichen Gorgonen verloren hat. Nun gilt es, dessen Höhle in den Türmen des Morgens ausfindig zu machen und den Hammer zurückzugewinnen. Dafür gilt es auf der Spur des Artefakts durch die unwegsame Wildnis des Horasiats Cranarenius zu reisen, bis die Helden auf eine finstere Höhle treffen. Hier müssen die Helden sich nicht nur mit dem Gorgonen *Sthenomachos* auseinandersetzen, sondern auch mit dessen bizarren und unheimlichen Skulpturen, die bisweilen von unheiligem Leben erfüllt sind und so eigentlich passierbare Gänge der Höhle versperren oder die Helden unvermittelt attackieren können.

Auswahl der Helden

Das Abenteuer ist für eher unerfahrene Helden konzipiert. In einigen Situationen ist der Hergang der Ereignisse plausibler, wenn die Helden weder über Ruhm noch über Ressourcen und enorme Fähigkeiten verfügen. So ist das Herumschleichen in der Gorgonenhöhle sicherlich spannender, wenn die Kampfkraft der Helden nicht ohnehin ausreicht, einen Gorgonen zu besiegen. Dennoch bleibt das Abenteuer im Grundsatz auch für erfahreneren Helden spielbar.

Die Helden müssen nicht zwingend über besondere soziale Fähigkeiten verfügen, aber doch zumindest willens sein, mit den Bewohnern Balan Cranyars und auch den Hjalbarden in Skagafall zu sprechen und zu verhandeln. Sich in den Schatten bewegen zu können, ist ohne Zweifel in mehreren Situationen von großem Nutzen, aber findige Helden können auch andere Mittel ergreifen. Schließlich ist ein kräftiger Schwertarm auch in diesem Abenteuer hilfreich, wenn auch nicht immer die klügste Lösung einer Situation.

Zeitliche Einordnung

Das Abenteuer spielt prinzipiell in neuerer Zeit und geht davon aus, dass der Seekrieg mit der Serovischen Republik beendet ist und auch der Orden des Gehörnten Drachen Yalsicor bereits nach Gyldraland übersiedelt ist. Sollte das Abenteuer zu einem früheren Zeitpunkt angesetzt werden, so ist dies kein größeres Problem, erfordert jedoch einige Anpassungen von Seiten des Spielleiters. Dies betrifft vor allem die Lage in Cranarenius sowie den Hintergrund der Drachenreiterin *Swequoreta*.



Struktur des Abenteuers

Das Abenteuer besteht aus drei Teilen, jeweils unterbrochen von kurzen Hinweisen für die Ausgestaltung der Reisen zwischen den jeweiligen Orten der Handlung. Im ersten Teil des Abenteuers (**Im Zeichen der Roten Flamme**, siehe unten) wird zunächst Balan Cranyar, die Hauptstadt von Cranarenius, in ihren Grundzügen beschrieben. Vor diesem Hintergrund nehmen die Helden Kontakt zum Cirkel der Roten Flamme auf und sie absolvieren eine erste kleine Queste für diesen.

Der zweite Teil (**Ængroms Hammer**, ab Seite 43) umfasst die Beschreibung des Dorfes Skagafjall und seiner Bewohner sowie Vorschläge, wie die Helden hinter das Geheimnis des Schmiedes Hrolfgar kommen können. Im dritten Teil (**Die Galerien des Sthenomachos**, ab Seite 53) wird das Reich des Gorgonen *Sthenomachos* dargestellt, ein umfangreiches Höhlensystem, in dem er mit Hilfe einiger Dutzend Sklaven Statuen und Skulpturen erschafft. Auch hier gibt es mehrere Strategien, durch die die Helden den Hammer erfolgreich an sich bringen können.

Im Zeichen der Roten Flamme

Der erste Teil behandelt den Einstieg ins Abenteuer. Nach einer Übersicht über das Horasiat Cranarenius werden zunächst einige Vorschläge für die Anreise der Helden gemacht, sowie einige allgemeine Informationen über Balan Cranyar zur Verfügung gestellt. Im Anschluss werden die einzelnen Distrikte und Viertel etwas näher in Augenschein genommen, in denen die Helden erste Erfahrungen mit der Stadt der Diebe machen und schließlich Kontakt zum Cirkel der Roten Flamme aufnehmen können.

Das Horasiat Cranarenius – Ein Überblick

Das Kerngebiet des Horasiats bilden die so genannten Grauen Gestade, die Küstenstädte und Dörfer in der Bucht von Cranarenius. Hier lebt nahezu die gesamte imperiale Bevölkerung – neben den Dorinthern und imperialisierten Hjalldingern auch Amaunir, Neristu und Satyare, sowie die Hjalbarden des Hochlandes. Doch trotz der Küstenlage sind viele Städte nicht besonders am Seehandel beteiligt. Entlang der Westküste können allein Dalernona mit den lokal gezüchteten Pferden und dem Schiffsbauholz sowie Burgivana mit vulkanischem Gestein und alchimistischen Ingredienzien regelmäßig Kaufleute dazu bringen, die vorgelagerte Insel Marhyningsland zu passieren und die üblichen Handelswege über die Seerovischen Inseln zu verlassen. Bisweilen wird auch das auf jener Insel gelegene Miquonica angesteuert, ist dies doch die einzige Großstadt in Cranarenius, wo auch die Risso aus der ehemaligen Mahrenstadt M'iiku'on sich frei bewegen und Handel treiben können.

Auch Balan Cranyar, die Metropole des Horasiats, ist kaum in den Fernhandel eingebunden, ein Grund, weshalb dort an allen Enden das Geld fehlt. Hinzu kommt, dass die Händlercollegien der Stadt zerstritten sind, so dass auch für die kommenden Jahre keine Besserung in Sicht ist. Die schlechten Staatsfinanzen sind auch für den schlechten Ruf des „Horasiats der Diebe“ verantwortlich, sind doch viele der schlecht und selten bezahlten Gardisten und Richter bestechlich. So können allerlei zwielichtige Gestalten nahezu ungestört ihren Geschäften nachgehen. Jenseits der Küsten beginnt an manchem Ort nach wenigen Wegstunden, spätestens aber nach einem Tagesmarsch, das raue Hochland, das sich bis zu den Türmen des Morgens erstreckt. Hier leben in langgezogenen Tälern die Hjalbarden, züchten Rinder und Schafe und üben sich im Waffenhandwerk. Denn man muss sich in dieser Gegend nicht nur stets zu verteidigen

wissen, sondern auch das Söldnerhandwerk ist hier verbreitet und hoch angesehen. Schließlich hat es für manche Familie den Grundstock für die eigene Rinderherde gelegt.

In den Ausläufern der Türme des Morgens schließlich leben einige Stämme unterschiedlicher barbarischer Völker wie Schneepardir oder Minotauren. Am ehesten in regelmäßigem und friedlichem Kontakt mit den Hjalbarden stehen dort einige Sippen der Satyare. In den Bergen selbst werden immer wieder Trolle, Gorgonen, Zyklopen oder auch G'rolmur gesichtet.

Ankunft der Helden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Schiff nähert sich der Küste, der Wind ist abgeflaut, kurz vor dem Ziel verlangsamt sich die Fahrt noch einmal. In der Nähe der langsam aufscheinenden Metropole Balan Cranyar finden sich keine der seltsamen Bauten aus leuchtend roter Koralle mehr, die ihr einige Meilen zuvor gelegentlich aus dem grauen Kies der Strände habt aufragen sehen. Euer Schiff passiert die der Stadt vorgelagerten Fischerhütten und wendet sich flussaufwärts zum Hafen der Stadt. An der Flussmündung stehen blass geschmückte Schleppkähne bereit, die bei ungünstiger Strömung ankommende Schiffe ein Stück flussaufwärts treideln. Auf Steuerbord erstrecken sich dunkle Kornfelder und zahlreiche Windmühlen, Backbord seht ihr einen gewaltigen Sandsteinbau, eine zum Meer hin errichtete Festungsanlage. Nur leicht über die restliche Stadt erhoben sind der Horaspalast und dessen gutes Dutzend Türme zu sehen, zwischen denen hin und wieder ein Ashariel fliegt.

Üblicherweise wird Balan Cranyar über den Seeweg erreicht. Die Helden können also von einem Handelssegler angeworben worden sein, an dessen Bord sie nun die Stadt erreichen. Sei es als Seeleute, Wachen oder zur fachkundigen Unterstützung bei speziellen Aufgaben (etwa zur Herbeirufung von Luftelementaren für eine zeitkritische Lieferung). Ebenso ist es möglich, dass die Helden im Rahmen eines Auftrages oder aus eigenem Antrieb nach Balan Cranyar kommen. Trotz schwieriger wirtschaftlicher Lage handelt es sich immer noch um die Metropole

einer Horasiats. Zudem ist die Stadt das Zentrum für Hehlerei im Nordosten des Imperiums. Sollten die Helden also heiße Ware veräußern oder erwerben wollen, wären sie hier genau richtig. Oder vielleicht forschen sie nach einem speziellen Gegenstand, der ihnen oder ihren Auftraggebern in vorangegangenen Questen verloren gegangen ist.

Eine Anreise durch die Luft oder über Land ist selbstverständlich ebenso möglich. Der Zugang zur Stadt erfolgt dann über den Lufthafen am Horaspalast oder durch eines der Stadttore. Im letzteren Fall sind Ihre Helden vermutlich schon mit der Lage in Cranarenius und der Kultur der Hjalbarden etwas vertraut – orientieren Sie sich für die Ausgestaltung einer eventuellen Reise an den vorangegangenen Angaben zum Horasiat.

Die Kentemata und ihre Kapitänin Telzanope

Ein mögliches Schiff, mit dem die Helden unterwegs sind, ist die *Kentemata*, ein imperialer Segler mittlerer Größe. Das Schiff zählt zu den schnelleren, so dass Kapitänin *Telzanope* sich auf teure Güter und spezielle Aufträge spezialisiert hat. Mit Teilen der Crew segelt sie schon seit Jahren und sie bilden einen verschworenen Haufen kühner Seefrauen und -männer. Aber sie holt immer wieder auch zusätzliche Wachen an Bord, die sie jedoch nur mit der üblichen Heuer von einem Argental pro Tag bezahlt und regelmäßig austauscht. Dafür ist die Mitfahrt in so einem Fall kostenlos. Telzanope oder ein eventuell anderer Kapitän kann auch als Anknüpfungspunkt für Begegnungen und Ereignisse in Balan Cranyar genutzt werden (siehe Abschnitt **Der Cirkel der Roten Flamme** ab Seite 40).

Balan Cranyar – Die Hauptstadt des Horasiats

Die abgelegene Hauptstadt von Cranarenius hat einen schlechten Ruf – und das zu Recht. Auch wenn die allermeisten Bewohner ehrliche und hart arbeitende Menschen sind, hat die wirtschaftlich schlechte Lage nicht nur dazu geführt, dass öffentliche Ausgaben kaum stattfinden, sondern auch dass Kriminalität und Korruption in vielen Bereichen des täglichen Lebens Einzug gehalten haben. Die Gardisten erhalten nur unregelmäßig Sold und sind schon für geringe Summen bereit, wegzusehen, während die Richter zwar teurer, aber nicht weniger willens sind. Häufig werden für Gesetzesbrecher einfache Fangprämien ausgesetzt und auch Privatleute verkaufen ihre Ansprüche gegenüber Dritten direkt an Eintreiber weiter.

Insbesondere sind aber Reisende und Händlerinnen von Schurkereien betroffen, so dass es nicht überrascht, dass Berichte über Balan Cranyar recht häufig unangenehme Begegnungen mit Dieben, Räubern und Betrügern enthalten und der Ruf der „Hauptstadt der Diebe“ nicht gerade besser wird.

Dieser schlechte Ruf, die schlechte Wirtschaftslage und das unangenehme Klima bringen viele Optimaten dazu, das Horasiat zu verlassen und anderswo Karriere zu machen. So fällt der Anteil der Honoratoren an der Bevölkerung etwas größer aus, da zusätzliche Menschen gebraucht werden, um die Verwaltung

und Bewirtschaftung des Horasiats durchzuführen. Gleichzeitig herrscht in der Hauptstadt und den gesamten imperialen Siedlungen ein Mangel an Sklaven, zumal sich die Hjalbarden nicht für einfache Feldarbeiten anwerben lassen; ein weiterer Grund für die stagnierende Wirtschaft.

Distrikte und Viertel

Die Stadt selbst entspricht im Prinzip den Maßstäben imperialer Stadtplanung. Die Straßen sind gerade und rechtwinklig angelegt, die Gebäude befinden sich auf den so entstehenden Insulae.

Horasdistrikt

Die Bauten im Horasdistrikt sowie an den zentralen Straßen, der Via Maxima und dem Cursus Centralis, genügen am ehesten den repräsentativen Ansprüchen einer Hauptstadt und Halbsäulen und Statuen zieren die Fassaden. Im Zentrum der Stadt findet sich die nicht besonders hoch aufragende Acropole mit dem **Horaspalast**, der deutliche Züge einer Festung trägt. Während die Mauern recht massiv und funktional ausfallen, weisen die zahlreichen hohen Türme spielerische Pracht auf. Hier befindet sich der kleine Luftschiffhafen (mit Verbindungen nach Dorinthapolis und Hældingaport) und auch die Asharielgarde des Horas ist hier stationiert. Der Horasdistrikt umfasst neben dem Palast und den umliegenden öffentlichen Gebäude auch die mit einer eigenen kleinen Mauer abgetrennten Quartiere hinter dem Palast, wo bedeutende Honoraten in geräumigen Atriumhäusern wohnen. In gewisser Hinsicht können auch die gesamte Via Maxima mit den **Cammern der Optimatenhäuser** und der Cursus Centralis vom Hafen zum Palast zu diesem Distrikt gezählt werden, zumindest was den Zustand der Gebäude und die Sicherheit auf den Straßen angeht.

Hafenviertel, Manufakturdistrikt und Cranarenia

Zum Fluss hin, zwischen Stadtmauer und Anlegestellen, findet sich das überschaubare Hafenviertel, das lediglich einige kleine Lagerhäuser sowie Kaschemmen für Reisende, die nur für eine Nacht anlegen, umfasst. Hinter der Stadtmauer, um den Cursus Centralis herum, finden sich **Geschäftsarkaden**, die Gebäude der **Handelscollegien**, weitere Lagerhäuser und einige Gasthäuser für den gehobenen Anspruch. Landeinwärts am Fluss liegt der Manufakturdistrikt. Neben der Produktion für den Eigenbedarf der Stadt finden sich hier vor allem **Gerbereien** und **Gießereien (5)**, in denen die Wolle und Haut der Rinder sowie das Sumpfeisenerz aus dem hjalbardischen Hochland verarbeitet werden. Im Cranarenia genannten Distrikt lebt die Mittelschicht und geht ihren Geschäften nach. Hier sind zumindest tagsüber auch noch Wachen unterwegs und man ist eher bemüht, dem schlechten Ruf der Stadt und des Horasiats entgegen zu wirken, als ihn zu bestätigen. Hier findet sich auch das kleine **Nerenith**, wo die ansässigen Neristu um das Dir-An-Sun herum wohnen und arbeiten.

Castellruria

Der zur Küste hin ausgerichtete Teil Balan Cranyars ist von einer alten Festung geprägt, dem **Castellus Grandicus**, häufig nur Castellus genannt. Manche sehen in diese Anlage ursprünglich ein Gefängnisbau, andere den Schutzwall der ersten Siedler gegen die Hjalbarden. Heute erfüllt sie ihre Funktion als Stadtmauer und die großzügigen, teilweise aber etwas baufälli-

gen Vorbauten dienen vielen armen Familien als Unterkunft. Dabei kommt es immer wieder zu Konflikten mit den diensthabenden Soldaten, welche Gebäude und Räume bewohnt werden dürfen. Die Via Maxima teilt diesen Bereich der Stadt wiederum in zwei Teile. Landwärts liegt der Distrikt „Castellfluvia“, das Armenviertel der Stadt. Die Zustände hier sind aber weniger dramatisch als in anderen Metropolen des Imperiums, sorgt doch der Mangel an Sklaven und damit an Arbeitskräften dafür, dass die meisten Familien einer Arbeit nachgehen können, wenn auch einer nur gering entlohten. Dennoch ist man hier natürlich Möglichkeiten eines verbotenen Nebenerwerbs gegenüber jederzeit aufgeschlossen.

Castellfluvia und Grauer Basar

Zum Fluss hin liegt der Distrikt „Castellfluvia“, wo ebenfalls größtenteils weniger gut gestellte Familien leben. Allerdings befinden sich hier auch die **Arena**, eine größere Anzahl Tavernen

und weitere Vergnügungseinrichtungen, so dass sich selbst Optimaten und Honoraten gelegentlich in diesem Teil der Stadt aufhalten. In der Regel achten sie dabei auf gute Bewachung und bei den seltenen Vorstellungen in der Arena finden sich ohnehin ausreichend Truppen des Horas in der Umgebung ein. Die wichtigste Einrichtung des Distrikts ist jedoch ohne Zweifel der **Graue Basar**. Grundsätzlich ist damit lediglich ein knappes Dutzend Händler und Handwerkerinnen gemeint, die unter der Ladentheke und in ihren Hinterzimmern zusätzliche Geschäfte tätigen. Doch Eingeweihte kennen auch die geheimen Wege durch zugestellte Innenhöfe, verborgene Türen und vergessene Keller, die den Grauen Basar zu einem regelrechten Labyrinth in, unter und zwischen den Mietskasernen des Viertels machen. Auf diesen Wegen sind versteckte Schreine und vor allem die Läden einiger Hehler zu erreichen, deren Geschäfte sicher nicht durch ein geringes Handgeld von der Garde übersehen werden.

Horas in Balan Cranyar: Majestät Erganius III. te Partholon

Wichtige Häuser: Das abgelegene Horasiat und seine Hauptstadt sind für nur wenige Optimaten und Häuser von besonderem Interesse. Das Haus Partholon stellt den Horas, das Haus Kouramnion sieht es auch hier als seine Aufgabe an, das Imperium zu stärken und auch die wilden Teile des Landes zu zivilisieren. Das Haus Aldangara schätzt Cranarenus wegen der Herausforderungen der nahen Wildnis. Das Haus Ennandu vertritt hier aufgrund der Nähe zu Serovia seine Interessen und auch das Haus Aphirdanos entsendet regelmäßig ein ambitioniertes Mitglied, um über die Vorgänge jenseits der Türme des Morgens im Bilde zu sein. Möglicherweise gibt es im Verborgenen auch noch Reste des Hauses Charybalis.

Bevölkerung: etwa 100.000 Einwohner, vorwiegend Menschen (Dorinther und Hjalddinger), größere Gruppen von Amaunir und Neristu. In der Stadt selbst eher wenige Satyare, im Umland allerdings ebenfalls regelmäßig anzutreffen. Andere Völker sind selten.

Übliche Sprachen: Gemein-Imperial, neben den Hjalddingern selbst verstehen auch viele andere Einwohner der Stadt ein wenig Hjalddingsch, einige beherrschen es sogar recht gut.

Militärische Stärke: 6 Hektaden imperiale Myrmidonen, 6 Hände Ashariel-Garden des Horas, etwa 200 Gardisten der verschiedenen Tempel und Häuser. Mehrere hundert binnen weniger Wochen verfügbare Söldner der Hjalddinger.

Tempel und wichtige Stadtgötter: Oktade (besonders Chrysir und Shinxir). Die Mysterien des Nominorus finden bei höheren Schichten Anklang, ein von den Risso inspirierter Kult des Efirt bzw. Ephar existiert bisweilen entlang der Küste, konnte sich in Balan Cranyar aber nicht so recht etablieren, nicht zuletzt aufgrund der Gegnerschaft der ansässigen Hjaldbarden. Eine gewisse Bedeutung in der Stadt hat Pheronos, dessen Verehrung sich mit derjenigen FeIrNus der Amaunir vermischt. Es gibt vor allem außerhalb der Stadt einige Verehrungsstätten, innerhalb

steht jedoch nur ein kleiner Schrein. Gleich nebenan liegt die Taverne *Mikus' Hand*, der Anlaufpunkt für alle, die an einem Kontakt zu Händlern des Grauen Basars Interesse haben. In den Hinterzimmern wird hier dem Diebesgott Phex gehuldigt, während die wahren Lehren des FeQesh nur unter den Amaunir bekannt sind. Im Hjaldbardenviertel findet sich ein Langhaus, in dem Ængrom verehrt wird, der Gatte Gylldravinus und Gott der Schmiedekunst und des Waffenhandwerks. Er wird von den ansässigen Handwerkern wie auch den vielen, in der Regel nur durchreisenden Söldnern verehrt, die ihr Söldnertum als Handwerk und Gewerbe wie jedes andere sehen.

Zusätzlich zu den erwähnten Göttern suchen die Einwohner Balan Cranyars ihr Heil bei häufig wechselnden Götterinnen und Göttern, von denen sie sich Aufschwung und Wohlstand erhoffen.

Handwerk und Gewerbe: Die wenigen relevanten Wirtschaftszweige bilden die Holzverarbeitung und die Gerbereien. Auch gibt es Gießereien und einige Schmieden, doch die berühmten Hellebarden werden vor allem im hjaldbardischen Hochland gefertigt. Schließlich sind für den Handel noch die Verarbeitung von Korallen und das Schleifen von Kristallen von Bedeutung.

Beispielhafte Gasthäuser/Tavernen: Nahe dem Cursus Centralis lädt das Gasthaus *Korallenstuben* (Q6/P8/S10) auf gehobenem Niveau zum Verweilen ein, im Distrikt Castellfluvia finden sich die meisten Gasthäuser und Speulunken, etwa die Taverne *Morgengrauen* (Q2/P3), die Taverne *Mikus' Hand* (Q3/P4) oder die Herberge *Bei Jelavius* (Q3/P5/S24). Im Hjaldbardenviertel trifft man im *Rauchhaus* (Q4/P5) allerlei Söldnervolk.

Stimmung in der Stadt: Balan Cranyar wirkt insbesondere im Vergleich zu südlicher gelegenen Metropolen vor allem leer. Es gibt kaum öffentliche Spektakel, aufgrund der schlechten Wirtschaftslage herrscht nirgends rege Geschäftigkeit, die Menschen verrichten ihre Arbeit und ziehen sich anschließend, nicht zuletzt auch wegen der Witterung, in ihre Häuser zurück. Nach Einbruch der Dunkelheit gelten die Straßen ohnehin nicht mehr als sicher.

Hjalbardenviertel

Während sich zur Küste hin außerhalb der Stadtmauern nur die Hütten der Fischerfamilien finden, sind die Reisendenquartiere flussaufwärts der Stadt über die Jahrhunderte zu einem eigenen kleinen Stadtteil herangewachsen: dem Viertel der Hjalbarden. Hier gibt es eine eigene, allerdings nur begrenzt wehrhafte Palisade. Durch das dem Stadttor nahe Tor, das **Axtschlag** genannt wird, kommen die Hjalbarden aus dem Hochland, verkaufen ihre zotteligen Rinder auf dem Viehmarkt, kaufen einige exotische Waren oder finden sich mit oder ohne Hilfe eines Werbers zu Söldnerhaufen zusammen. Durch das **Goldtor** können die Söldner direkt den Hafen erreichen, wofür die Stadtgarde jedoch eine Hafensteuer erhebt. Bei großen Söldnerverbänden wird mit Rücksicht auf die öffentliche Ordnung in der Regel ein großzügiger Nachlass gewährt. Weiterhin finden sich im Hjalbardenviertel mehrere Schmiede sowie eine kleine **Kämpferschule**, wo man den Umgang mit der Hellebarde erlernen kann.

Zufällige Begegnungen in Balan Cranyar

Für den Aufenthalt in der Stadt stehen Ihnen im Folgenden einige Begegnungen zur Auswahl (auf die Sie auch mit einem W20 würfeln können, wenn Sie das Zufallselement bevorzugen). Die meisten sind von eher unangenehmer Natur und sollen die unsichere Stimmung in der Stadt einfangen. Einige davon sind für die Kontaktaufnahme durch den Cirkel der Roten Flamme geeignet, Näheres dazu finden Sie im anschließenden Abschnitt.

Melanios und Albeta (1–4)

Die Geschwister (14 und 12, wuschelige Haare, abgewetzte schwarze bzw. weiße Tunika) sind in einfachsten Verhältnissen herangewachsen und haben früh begonnen, Reisende über die Stadt und insbesondere über die besonderen Geschäftsmöglichkeiten im Grauen Basar zu informieren. Sie gehen dieser Arbeit durchaus zuverlässig nach, doch bei besonders reich aussehenden Kunden geben sie auch mal dezente Hinweise an die Schatten, Siroiope oder Xellaria (siehe jeweils unten), und verdienen sich eine kleine Prämie dazu.

Söldnerwerber (5–7)

Balan Cranyar ist für viele Hjalbarden, die als Söldner ausziehen, das Tor zur Welt. Daher haben sich einige Kapitäne darauf spezialisiert, hier entsprechende Truppen anzuwerben und zu ihren Auftraggebern zu transportieren. Manche unter ihnen, wie *Urush* (42, Kerrishiter, muskulös und fett zugleich, lobt sein Gegenüber andauernd), scheuen sich auch nicht, Bewaffnete unfreiwillig zu rekrutieren, indem sie sie in der nächsten billigen Wirtschaft zu reichlich Bier und Schnaps einladen und nach Eintritt der Besinnungslosigkeit auf ihr Schiff bringen. Sollten Ihre Helden einem solchen Angebot folgen, müssen sie zunehmend schwierige *Zeichen*-Proben bestehen. Zunächst +2, dann +4 und schließlich so lange +7, bis die Helden entweder aufhören zu trinken oder insgesamt zwei Proben nacheinander nicht bestanden haben. Sollten die Helden den Absprung rechtzeitig schaffen, ergreift Urush keine weiteren Maßnahmen. Sind jedoch mehr als die Hälfte der Helden nach zwei nacheinander misslungenen Proben volltrunken und kampfunfähig, werden er und einige seiner Seeleute (W6 oder Anzahl der Helden) versuchen, die übrigen Helden zu überwältigen, sollten diese den

Abend beenden wollen. Dabei werden sie zunächst nur raufen, sobald die Helden ihrerseits zu den Waffen greifen, aber ebenfalls ihre Chereb zücken. Sollten Ausdauer oder Lebensenergie der Seeleute im Kampf auf weniger als die Hälfte sinken, ziehen sie sich zurück und geben den Kampf verloren. Im Falle einer Niederlage der Helden finden sie sich auf Urushs auslaufender Dshukare wieder, können aber nach einem beherzten Sprung vom Schiff zurück an Land schwimmen.

Raufen:

INI 15+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+1 **DK** H

Chereb:

INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** N

LE 35 **AU** 35 **RS** 3 **WS** 8 **MR** 5 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Wuchtschlag, Waffenloser Kampf: Gossenstil; Urush verfügt zusätzlich über die SF Niederwerfen

Talente: Selbstbeherrschung 8 (14/15/15), Sinnenschärfe 6 (10/14/14)

Die Schatten (8–9)

Vermutlich in der Dämmerung treten 1W6+4 (oder Heldenanzahl +2) dunkel gewandete Gestalten (Dorinther und Amaunir) an die Helden heran und schlagen ihnen ein lohnendes Geschäft vor. Für nur einen Aural pro Person würden sie für die nächsten Tage in der Stadt sicher sein. Ein offensichtlicher Versuch, Schutzgeld zu kassieren. Willigen die Helden ein, vermutlich vor allem um Ärger zu vermeiden, haben die Schatten tatsächlich ein Auge auf die Helden und können ihnen bei anderen Begegnungen zur Seite stehen. Ignorieren die Helden den Vorschlag oder beginnen einen Kampf, ziehen sich die Schatten zurück und werden Gerüchte über die Helden in der Stadt verbreiten, die in den nächsten Tagen zu einigen Ärgernissen führen werden. Händler werden bereits Schlechtes über die Helden gehört haben, die Garde durchsucht die Habe der Helden übertrieben gründlich, die Getränke im Gasthaus schmecken irgendwie ranzig oder haben enorme Auswirkungen auf die Verdauung.

Dolch:

INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H

LE 30 **AU** 31 **RS** 1 **WS** 7 **MR** 3 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte

Siroiope, die Diebin (10–11)

Ganz klassisch wird in einer geeigneten Situation, etwa im Gedränge auf der Mercatoria, Siroiope (20, einfach und unauffällig gekleidet, Narbe auf linker Wange) versuchen, einem der Helden seinen Geldbeutel oder einen wertvollen Gegenstand, den er einigermaßen offen bei sich trägt, zu stibitzen. Er kann dies mit einer *Sinnenschärfe*-Probe, die um die TaP* von Siroiopes *Taschendiebstahl*-Probe erschwert ist, bemerken. Je nach Situation können auch andere Helden die Gelegenheit haben, den Diebstahl zu bemerken, allerdings zusätzlich um 4 erschwert. Siroiope flieht und kann nur nach für die Helden erfolgreichen konkurrierenden Proben auf *Gassenwissen* und *Athletik* eingeholt werden (**WdS** 15). Gegen einen einzelnen Helden versucht sich Siroiope in einem schnellen Kampf durchzusetzen, ansons-

ten ergibt sie sich. Das lokale Kopfgeld auf Siriope beträgt 5 Aural und kann im Anschluss kassiert werden. Alternativ wird sie gerne einige Informationen über die Stadt und den grauen Basar gegen ihre Freiheit tauschen.

Kurzwort:

INI 15+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** HN
LE 31 **AU** 31 **RS** 1 **WS** 7 **MR** 3 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Ortskenntnis (Balan Cranyar)

Talente: Athletik 6 (14/12/11), Gassenwissen 9 (11/13/11), Selbstbeherrschung 6 (14/13/12), Sinnenschärfe 8 (12/14/14), Taschendiebstahl 9 (13/13/15),

OaRi, der Träumer (12)

Der gealterte Amaunir (Ende 50, ausgeprägte Schnauzbehaarung, philosophiert gern beim Verkaufsgespräch) bietet den Helden günstig Rauchwaren an und geleitet sie bei Bedarf auch in einen nahe gelegenen Keller, in dem bereits eine Handvoll Personen würzig duftende Kräuter rauchen. Sollten sich alle Helden sehr entschlossen dem Genuss hingeben, werden sie nach einigen Stunden um einiges mehr als den Kaufpreis der Rauchware erleichtert in einer Seitengasse erwachen. Der Keller wird dann leer sein und von OaRi fehlt zumindest vorläufig jede Spur.

Gardisten (13–14)

Je nach Aussehen und Auftreten der Helden entscheiden sich einige Gardisten zu einer Kontrolle und durchsuchen die Ausrüstung. Die Helden können diese Prozedur über sich ergehen lassen oder mit einem kleinen Handgeld (einigen Pekunos) umgehen, was sie mit einer gelungenen Probe auf *Gassenwissen* vermuten können. Sollten sich bei einer erfolgreichen Durchsuchung auffällige Gegenstände (z.B. Kunstgegenstände, Schmuckstücke oder magische Artefakte) finden lassen, fordern die Gardisten eine Erklärung. Wenn die Helden hier keine plausible Geschichte präsentieren können, ist entweder eine Probe auf *Überreden* oder ein höheres Bestechungsgeld nötig (2–3 Argental). Sollten tatsächlich verbotene Gegenstände wie Gifte oder Meucheldolche darunter sein, verlangen die Gardisten mindestens fünf Aural.

Xellaria, die Händlerin (15)

Vor allem wenn die Helden wohlhabend wirken, wird Xellaria (38, roter Zopf, aufmerksame Zuhörerin) auf sie zukommen und ihnen verschiedene Angebote machen, ihr Geld zu vermehren. Darunter so verlockende Angebote wie eine Schiffskonstruktion aus Korallen und Schneckenleim, ein besonderes, algenhaltiges Futtermittel für die Rinderzucht oder ein Handel mit Papieren, die jederzeit zum Kauf von Eisen zu einem bereits festgelegten Preis bei einem der Handelscollegien der Stadt berechtigen. Mit gelungenen Proben auf *Handel* +3 oder auch *Schätzen* +5, erkennen die Helden leicht, dass die versprochenen Geschäfte wenig Gewinn versprechen. Andernfalls steht es den Helden natürlich frei, ihre Barschaft Xellaria zu überlassen.

Sophodates, der Gütige (16–17)

Der alte Mann (68, gebeugt, klare blaue Augen unter buschigen weißen Brauen, witzelt) betätigt sich als Geschichtenerzähler, Lehrer und Ratgeber für das einfache Volk. Er ist beliebt und kann von gelegentlichen Almosen recht gut leben. Den Helden

kann er allgemeine Informationen über die Stadt geben und natürlich einige lehrreiche Geschichten erzählen.

ShyBao, die Reisende (18–20)

In einem der Gasthäuser oder Tavernen treffen die Helden ShyBao, eine Amaunir und Seefahrerin (31, oranges Fell, klappert stets mit ihren Beinwürfeln herum), die sich einigermaßen in Balan Cranyar und mit den Hjalbarden auskennt. Sie ist eine weitere Quelle für allgemeine Informationen über die Stadt und ihre Bevölkerung. Sollten die Helden ebenfalls gesellig sein und das eine oder andere Spiel mit ihr wagen, schenkt sie ihnen einen Talisman (eine einfache Mondarstellung) oder lässt sie bei Bedarf in den Genuss des von ihr ausgezeichnet beherrschten Heilschnurrens kommen.

Der Cirkel der Roten Flamme

Auf die eine oder andere Weise sollen die Helden beim Erkunden der Stadt in Kontakt mit dem Cirkel der Roten Flamme geraten. Dabei handelt es sich um einen typischen städtischen Cirkel, wie er in einer Stadt wie Balan Cranyar vielleicht besonders nötig ist. Er bietet seinen Mitgliedern – den Klienten – Sicherheit in ihren Häusern und eine etwas bessere Position gegenüber der Obrigkeit. Tatsächlich haben die Cirkel in Balan Cranyar mehr Freiheiten als anderswo, leisten sie und ihre Protectoren doch preiswert einen wichtigen Beitrag zur Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung. Einer der Protectoren namens Tychio ist auf Geheiß seiner Matronin auf der Suche nach geeigneten Fremden, die einen Auftrag erfüllen sollen. Die Helden können auf unterschiedliche Weise in Kontakt mit *Tychio* und dem Cirkel geraten:

Die bestohlenen Helden

Wenn die Helden Opfer eines Diebstahls geworden sind, kann Tychio darauf aufmerksam werden und ihnen seine Hilfe versprechen, die gestohlenen Gegenstände zurückzubekommen.

Die bestohlene Kapitänin

Ebenso kann die Kapitänin, auf deren Schiff die Helden nach Balan Cranyar gekommen sind, bestohlen worden sein. Sie bittet die Helden nun, ihre schöne Meerschaumpfeife wieder zurückzugewinnen, und Tychio bietet ihnen seine Hilfe an.

Alte Freunde

Möglicherweise gibt es Verbindungen zwischen der Kapitänin und dem Cirkel der Roten Flamme. Regelmäßige Geschäfte oder die Freundschaft mit einzelnen Mitgliedern des Cirkels machen die Kapitänin zu einer der ersten Ansprechpartnerinnen Tychios auf seiner Suche nach geeigneten Fremden.

Ärger mit der Obrigkeit

Sind die Helden im Rahmen eines Auftrages mit dem Schiff nach Balan Cranyar gekommen oder besitzen gar Loyalitäten gegenüber der Kapitänin oder der Mannschaft, ist es denkbar, dass das Schiff im Hafen aufgrund von Formalia, für deren Beseitigung eine erhebliche Bestechung verlangt wird, aufgehalten wird. Die Kapitänin beauftragt in diesem Fall die Helden diese Schwierigkeiten aus dem Wege zu räumen. Dabei treffen sie auf Tychio, der anbietet, dass der Cirkel im Falle einer erfolgreichen Auftrags erledigung durch die Helden seine Kontakte

nutzen würde, um die Probleme auszuräumen. Die Kapitänin hat in diesem Falle auch einen guten Grund, die Helden von ihren möglicherweise bestehenden Pflichten eines laufenden Auftrages zu entbinden, so dass diese ausreichend Zeit haben, auch die folgenden Aufträge des Cirkels zu erledigen.

Bewährung

Wenn die Helden bereits in Erscheinung getreten sind, indem sie etwa die Diebin Sirope gefangen oder sich gegen die Schatten effektiv zur Wehr gesetzt haben, ist Tychio umso überzeugter, dass sie für die ausstehenden Aufgaben geeignet sind. Die entsprechenden Ereignisse dienen ihm also als zusätzliche Anknüpfungspunkte.

Tychio

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein junger Mann tritt auf euch zu, er trägt eine auffallend rote Tunika, deren rechter Ärmel mit verschlungenen Streifen in verschiedenen Rot- und Gelbtönen geschmückt ist, was ein wenig wie züngelnde Flammen aussieht. Breite, genietete Schultergurte aus schwarzem Leder geben ihm ein kämpferisches Auftreten, das durch den Pacator an seinem Gürtel ergänzt wird. Gleichwohl blickt er euch freundlich an: „Salve! Darf ich mich vorstellen? Mein Name ist Tychio und ich bin Protector der Roten Flamme.“

Tychio (26, blond, wirkt etwas aufgesetzt, aber eher aus Unsicherheit als aus Verschlagenheit) war schon als Handwerksgehilfe wie seine Meisterin Klient des Cirkels der Roten Flamme. Nachdem er für den Cirkel die eine oder andere spezielle und nicht unbedingt gesetzestreue Aufgabe erledigt hat, durfte er sich schließlich offiziell Protector nennen und geht seitdem seinem Handwerk nur noch selten nach. Er ist ein loyaler Diener seiner Matronin und des Cirkels. (Werte siehe Anhang)

Wie oben beschrieben ist Tychio auf der Suche nach einigen fähigen und einigermaßen vertrauenswürdigen Fremden, die ihn bei einer Mission unterstützen sollen. Dabei stößt er auf die Helden. Er lädt sie in das Rote Haus ein, nominell ein Gasthaus wie viele andere in der Stadt, faktisch aber ausschließlich von Klienten des Cirkels besucht, worüber die anwesenden Protectoren genau wachen.

Das Rote Haus

In der Nähe der Stadtmauer in Castellfluvia gelegen wirkt das Rote Haus zunächst unauffällig. Das verwitterte Tavernenschild lässt eher ein längst geschlossenes Gasthaus vermuten, lediglich das kleine Mosaik einer roten Flamme in der Wand neben der Türklinke legt nahe, was sich hinter der schweren Holztür verbirgt. Direkt hinter dieser Tür halten sich stets zwei Protectoren auf, die die Hereinkommenden inspizieren. Wenn die Helden zusammen mit Tychio eintreten, genügt dessen Kopfnicken, damit sie allesamt unbehelligt eintreten dürfen.

Der Hauptraum wirkt überaus gastlich, ist an kalten Tagen gut beheizt und meist findet sich ein kräftiger Muschleintopf auf dem Herd. Dieser Herd, dessen rotbraune Kacheln mit Tau-



benmotiven geschmückt sind, misst etwa zwei mal zwei Schritt und befindet sich in der Mitte des Raumes. Um ihn herum stehen mehrere große Tische. Eine der Wände ist tatsächlich auch rot gestrichen, ansonsten sind die Wände mit Fellen und vor allem allerlei Werkzeugen behängt. Die meisten Klienten des Cirkels sind Handwerker und Manufakturarbeiter. Einige von ihnen sitzen an den Tischen, essen und tauschen sich über aktuelle Ereignisse in ihren Werkstätten oder in der Stadt aus. Die Helden werden von Tychio selbst bewirtet, neben dem Eintopf und frisch gebackenem Roggenbrot gibt es auch Gelegenheit, den gelierten Trockenfisch zu kosten, den die Cranarenier für eine Spezialität halten. Dazu gibt es ausreichend klaren Schnaps und Bitterbier.

Es ist in der gastfreundlichen Atmosphäre natürlich auch möglich, sich mit einigen der Klienten zu unterhalten. Neben allgemeinen Plaudereien, können diese von den Vorteilen eines Cirkels berichten und manche sogar eine rührende Geschichte erzählen, wie sie unschuldig in Bedrängnis geraten sind und der Cirkel sie unterstützt hat. Und auch im Alltag wird die Mitgliedschaft in einem Cirkel sehr geschätzt, sei es wegen der besseren Position gegenüber den Manufakturbesitzern oder bei Kontrollen der Garde. Insbesondere wird deutlich, dass die Cirkel in Balan Cranyar offenbar einen wichtigen Beitrag zur öffentlichen Ordnung leisten und daher weitgehend unbehelligt bleiben. Dabei ist ihr legaler Status kein anderer als in anderen Städten des Imperiums, in denen Cirkel bisweilen erbittert verfolgt und auf das Engste verschworene Gemeinschaften im Untergrund sind. Schließlich spricht Tychio mit den Helden auch über seinen Auftrag.

Unbekannt und unerkannt

Tychio stellt den Helden einen einträglichen Auftrag des Cirkels in Aussicht, doch zuvor sollen sie sich mit einer kleinen Gefälligkeit beweisen. Der Cirkel ist bestohlen worden, ein Beutel mit seltenen Schmucksteinen für Mosaik ist auf dem Weg vom Hafen zur Werkstatt eines Klienten verschwunden. Tychio hat bereits ermittelt, dass es Handlanger des Cirkels von Meißel und Zange waren, die die Steine entwendet haben. Da es wenig erfolgversprechend ist, die Garde einzuschalten, will man sich direkt zurückholen, was einem ohnehin gehört. Die Helden sollen Tychio dabei mit einem Ablenkungsmanöver unterstützen. Da sie den Klienten und Protectoren des Cirkels von Meißel und Zange nicht bekannt sind, sollen sie in der Werkstatt der Steinmetzin *Arsinoa* (44, graue Strähnen im schwarzen Haar, spricht auffallend langsam) als wohlhabende Kaufleute auftreten und die Aufmerksamkeit des gesamten Betriebs auf sich ziehen, so dass Tychio und ein weiterer Protector sich heimlich ins Seitengebäude schleichen und die Steine beschaffen können.

Je nachdem wie sehr die Helden Tychios Unterstützung ohnehin benötigen (siehe Abschnitt **Der Cirkel der Roten Flamme** ab Seite 40), können sie zusätzlich bis zu 3 Aural pro Person als Entlohnung verlangen. Allerdings ist mit einer gelungenen Probe auf *Gassenwissen* auch einsichtig, dass ein gutes Verhältnis zu einem Cirkel in einer Stadt wie Balan Cranyar deutlich wertvoller sein kann als ein paar Goldmünzen. Dies beginnt mit so einfachen Vorzügen wie ohne Unkosten in einem Schlafsaal im Roten Haus unterkommen zu können. Wenn die Helden bereits jetzt mehr über den in Aussicht stehenden Auftrag erfahren wollen, wird Tychio zunächst versuchen, sie auf später zu vertrösten. Sollten die Helden darauf beharren, wird er aber schon jetzt Details nach Ihrem Ermessen über den Folgeauftrag preisgeben.

Für die bevorstehende Aufgabe bei *Arsinoa* schlägt Tychio zwar die Variante **Kaufleute** vor, lässt den Helden aber letztlich freie Hand. Die Werkstatt liegt im Erdgeschoss eines größeren Gebäudes im Manufaktordistrikt und besteht aus einem großen Raum, in dem Steine behauen und eben Mosaik angefertigt werden. Dahinter, mit einer Tür zum Innenhof, liegen die Geschäftsräume, eine Stiege hinauf finden sich die Privaträume der Familie *Arsinoas* und der Gesellin.

Kaufleute

Abhängig von Herkunft und Status der Helden ist es für einen solchen Auftritt eventuell nötig, eine passende Verkleidung zu finden und gekonnt anzulegen, nachzuweisen durch Proben auf *Sich Verkleiden*. Ebenso sind bei der Unterhaltung mit *Arsinoa* entsprechende Proben auf *Überreden* nötig. Es ist nicht besonders schwierig, der wenig weiterfahrenen Steinmetzin selbst in ausgedachten Gewändern vorzuspielen, man sei etwa eine Handelsdelegation aus *Tharpura*. Die Proben sind nicht erschwert, es sei denn die Helden versuchen es mit besonders abwegigen Verkleidungen. Die Helden können die Erzeugnisse *Arsinoas* mit Kennerblick betrachten und die im Flur der Geschäftsräume wachenden Protectoren des Cirkels von Meißel und Zange in Plaudereien verwickeln (die Tür dorthin steht offen). Dies erfordert weitere nicht erschwerte Proben auf *Überreden* (oder wahlweise *Betören*), um die Protectoren so erfolgreich und lange genug abzulenken, dass Tychio unbemerkt eindringen kann.

Inspektion

Vermutlich hinsichtlich der Verkleidung und Darstellung schwieriger (Proben mindestens +7), aber mit stärkerem Überraschungseffekt, wäre ein Auftreten als Garde, sei es als Stadtgarde oder als Truppe eines Optimaten-Hauses. Die Protectoren würden in diesem Fall herbeieilen, versuchen zu beschwichtigen und versichern, dass alles in Ordnung sei und ein offizieller Einsatz unnötig. In jedem Fall wäre so ausreichend Zeit für Tychio gewonnen, um die Steine an sich zu bringen.

Unruhestifter

Die einfachste Möglichkeit für die Helden ist es, vor der Werkstatt eine Rauferei zu beginnen, sei es untereinander oder mit unschuldigen Passanten. Dies würde die Protectoren ebenfalls herbeirufen und beschäftigen, allerdings bekommen es die Helden dann eventuell auch mit weiteren Anwohnern oder Gardisten zu tun und müssen, um einem offiziellen Verfahren zu entgehen, eine inoffizielle Strafe in Höhe von einem Aural pro Kopf zahlen.

Schleicher

Die Helden können auch den Diebstahl selbst übernehmen. Dabei können sie natürlich auch auf eines der geschilderten Ablenkungsmanöver zurückgreifen. Die Schmucksteine befinden sich im Schreibzimmer, das durch ein Fenster zu erreichen ist. Um im Innenhof unentdeckt zu bleiben, ist eine *Schleichen*-Probe +5 nötig; um im Zimmer nicht bemerkt zu werden, fällt die Probe weg oder deutlich leichter aus, wenn die Protectoren erfolgreich abgelenkt werden konnten. Ansonsten sind konkurrierende Proben auf *Schleichen* (die Helden) und *Sinnenschärfe* (die Protectoren) fällig (**Wds 15**). Außer ein paar Geschäftspapiere, Alltagsgegenständen und weiteren, weniger wertvollen Schmucksteinen findet sich hier leider keine weitere Beute.

Bloß nicht übertreiben!

Tychio schärft den Helden ein, dass Arsinoa oder die Protectoren des Cirkels von Meißel und Zange auf keinen Fall getötet werden dürfen. Dies würde eine Eskalation bedeuten, was mit Sicherheit in den nächsten Monaten noch weitere Opfer, auch auf Seiten des Cirkels der Roten Flamme, bedeuten würde. Die Werte für die Protectoren finden Sie im Anhang.

Der Lohn und der Auftrag

Nachdem die Helden nach erfolgreicher Mission ins Rote Haus zurückgekehrt sind, werden sie in einem der Hinterräume von Rubeodora (46, braunes Haar, trägt viel Kupferschmuck, mal distanziert, mal fürsorglich), der Matronin des Cirkels, empfangen. Sie dankt den Helden für ihren Einsatz, lädt sie erneut zum Verweilen im Roten Haus ein und bittet sie schließlich um einen weiteren Gefallen. Wenn die Helden Tychio bereits Informationen über diesen Auftrag entlockt haben, wird Rubeodora sie mit einem süffisanten Lächeln für ihr bereits gezeigtes Interesse loben. Dann kommt sie zum Auftrag. Sie hat von reisenden Söldnern von einem heiligen Hammer in Skagafall gehört und will diesen erlangen. Die Helden sollen also für sie nach Skagafall reisen und dem Schmied ein religiös fundiertes, aber auch materiell unterfüttertes Angebot unterbreiten und dafür Sorge tragen, dass dieses Angebot auch angenommen wird. In der Tat will Rubeodora ihre Verbindungen mit dem örtlichen Ængrom-Schrein und den ansässigen hjalbardischen Schmieden verbessern, indem sie den Hammer spendet. Dies erläutert sie den Helden nicht unbedingt, betont aber, sollten auch diebische Varianten erwogen werden, dass sie den Hammer gern legal erwerben möchte. Rubeodora erlaubt den Helden bis zu 200 Aural zu bieten, sollten sie es preiswerter schaffen, dürfen

sie den Rest als Lohn behalten. 20 Aural seien ihnen pro Nase aber garantiert, Spesen inklusive. Weiterhin verspricht Rubeodora sich um möglicherweise bestehende Unannehmlichkeiten in Balan Cranyar zu kümmern, also im Vorfeld gestohlene Gegenstände wiederzubeschaffen oder die bürokratischen Probleme des Schiffes zu beseitigen.

Krieg der Cirkel

Der Konflikte zwischen den beiden Cirkeln und eventuell noch weiteren Parteien, seien es andere Cirkel, die Handelscollegien, die Optimatenhäuser oder die Garde, können den Hintergrund für zahlreiche kleine Questen und Aufträge in Balan Cranyar bieten. Mögliche Aufträge für die Helden erstrecken sich dabei sowohl auf weitere Diebstähle, Sabotage von Arbeitsgerät oder Ermittlung eines Verräters, als auch umgekehrt Schutzmaßnahmen gegen Saboteure oder den Schutz von Überläufern. Natürlich ist es ebenso denkbar, die schwierigen Verhandlungen zu organisieren, die den Konflikt beilegen könnten. All diese Aktivitäten würden das zarte Band zwischen Helden und dem Cirkel der Roten Flamme zunehmend festigen, was für die Motivation der Helden sicher von Vorteil ist.

Für den Krieg der Cirkel ist jedoch zu beachten, dass trotz gelegentlich auch erbitterter Konkurrenz die Cirkel die Lage nicht vollends eskalieren lassen wollen. Denn zualererst bleibt ein Cirkel eine Schutzgemeinschaft. Die Gesundheit und das Leben der Klienten wie auch Protectoren werden nicht leichtfertig aufs Spiel gesetzt, so dass ein gegenseitiges Töten unbedingt vermieden wird. Zudem würde die Obrigkeit in diesem Fall früher oder später tätig, was weitere Unannehmlichkeiten nach sich zöge.

Ængroms Hammer

Im zweiten Teil des Abenteuers reisen die Helden im Auftrag des Cirkels der Roten Flamme ins hjalbardische Hochland. Dies wird einige Zeit in Anspruch nehmen. Im Folgenden sind einige Anregungen für Begegnungen aufgeführt, der Schwerpunkt liegt jedoch auf dem Dorf Skagafall und seinen Bewohnern.

Durch die Hügel – Besondere Orte und Begegnungen

Die Reise nach Skagafall ist nicht übermäßig beschwerlich, es gibt zwar nur wenige befestigte Wege, aber das Gelände selbst ist von den Mooren abgesehen recht gut gangbar. Die felsigen Hügel und flachen Täler, die sandige Heide und kargen Wäldchen bilden selten ernstzunehmende Hindernisse. Trotz vieler kleiner Flüsse ist der Boden selten gut für den Ackerbau geeignet und so finden sich deutlich häufiger Hirten mit ihren Herden als Bauern auf ihren Feldern. Die Wegstrecke beträgt etwa 200 Meilen. Wege sind vorhanden, aber durchgehend von

keiner besonders guten Qualität, zu Fuß benötigen die Helden also gut acht Tage. Wenn sie es schätzen, hin und wieder eine längere Mittagspause zu halten, oder es bevorzugen, sich bei den häufig auftretenden Regenschauern unterzustellen und zu warten, können es auch neun oder zehn Tage werden.

Moorpfade

Die Helden werden hin und wieder entscheiden müssen, ob sie versuchen, Moore zu umgehen, oder die Durchquerung wagen. Eine Umgehung verlängert die Reisezeit jeweils etwa um einen halben Tag. Das Moor hält jedoch manche Tücken bereit. Zwar existieren häufig Knüppelpfade, doch nicht in alle Richtungen und zudem sind Teile der Pfade oft versunken oder unterspült. Auf dem unsicheren Boden wird es in Verbindung mit dem häufigen Nebel noch schwieriger sich zu orientieren oder zu manövrieren, hinzu kommen Gefahren wie nächtliche Irrlichter und wandelnde Moorleichen oder auch eine Gruppe hungriger Raubaffen. Die längere Reisezeit hat keine direkte Auswirkung auf den Verlauf des Abenteuers, bestenfalls wird etwas mehr

Reiseproviant aufgebraucht – und die Helden verschwenden natürlich ihre eigene Zeit. Es soll an dieser Stelle jedoch vor allem auch ein Eindruck der Landschaft und der Mühen, sie zu durchqueren, vermittelt werden. Wenn die Helden den Weg durch ein Moor wagen, müssen sie sich bei 7–20 auf dem W20 mit etwas Unbill auseinandersetzen (würfeln Sie in diesem Fall mit einem W6 und konsultieren Sie die folgenden Angaben).

Versunkener Pfad (1–2)

Der Weg endet im Nichts. Mindestens einem Helden müssen Proben auf *Wildnisleben* +3 und *Orientierung* +2 gelingen, um einen geeigneten Weg zu finden. Gelingt dies keinem der Helden oder entscheiden sie sich gar dazu umzukehren, verlängert sich die Reisezeit um einen halben Tag.

Sumpfloch (3–4)

Eine schwierige Passage im Moor ist nur mit etwas Geschick schadlos zu passieren. Jedem Helden muss eine einfache Probe auf *Wildnisleben* gelingen. Bei Misslingen sinkt der Betroffene ein Stück in den Sumpf, erleidet 1W6 SP(A) und bekommt nasse Füße.

1W6+2 Raubaffen / Sulax (5)

Einige Raubaffen sind auf die Helden aufmerksam geworden und fallen wie in Raserei über sie her.

Biss:

INI 11+1W6 AT 8 PA 8 TP 1W6+4 DK H

Krallen:

INI 11+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+2 DK H

LE 24 AU 40 RS 2 WS 6 MR 3/4 GS 9 GW 5

Größenkategorie: klein

Attribute: Raserei (2), Rudeltier (4)

Fertigkeiten: Anspringen (1; Krallen), Hinterhalt (2), Talent Klettern 12 (11/13/12), Talent Sinnenschärfe 8 (3/12/12), Verbeißen (1; Biss)

1W6 Moorleichen (6)

Die Untoten tauchen nach der Dämmerung unvermittelt mit schrecklichem Stöhnen aus den modrigen Tiefen des Sumpfes auf und attackieren alles Lebendige.

Klauen:

INI 8+1W6 AT 12 PA 5 TP 1W6+3 DK H

LE 32 AU – RS 4 WS 7 MR 7 GS 5 GW 7

Besondere Eigenschaften: Schreckgestalt I, Lichtscheu, Mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Gegenstände aller Götter, Immunität (Gifte, Krankheiten)

Jenseits der Moore

Auch jenseits der Moore gibt es natürlich Gelegenheit, besondere Bewohner der Gegend zu treffen. Pro Tag kommt es auch hier bei 7–20 auf W20 zu einer Begegnung.

Wilde Tiere (1–8)

In weniger dicht besiedelten Gebieten finden sich recht häufig Elche, Einhörner und Hirsche, von denen in der Regel aber keine Gefahr ausgeht. Dies stellt sich hingegen für Bären, Ca-

proskeiler oder Wölfe anders da. Im Sommer werden Reisende eher nur angegriffen, wenn sie sich unachtsam den Höhlen oder dem Nachwuchs der Tiere nähern, im Winter sind hungrige Wolfsrudel jedoch eine ernst zu nehmende Gefahr. Am Wahrscheinlichsten sind unangenehme Begegnungen mit Bären oder Eisenwölfen.

I Bär

Biss:

INI 8+1W6 AT 12 PA 6 TP 2W6+5 DK H

Tatze:

INI 8+1W6 AT 15 PA 6 TP 2W6+2 DK HN

LE 75 AU 35 RS 3 WS 10 MR 3/7 GS 10 GW 13

Größenkategorie: groß

Attribute: Nachtsicht, Raserei (3)

Fertigkeiten: Einschüchterndes Gebrüll 8 (15/11/16), Niederwerfen (5; Tatze), Sturmangriff (3; Tatze), Talent Sinnenschärfe 8 (4/12/12)

2W6+5 Eisenwölfe

Biss:

INI 11+1W6 AT 12 PA 6 TP 1W6+5 DK H

Pranken:

INI 11+1W6 AT 15 PA 6 TP 1W6+4 DK H

LE 34 AU 80 RS 2 WS 7 MR 1/2 GS 12 GW 10

Größenkategorie: normal

Attribute: Nachtsicht, Rudeltier (3)

Fertigkeiten: Anspringen (4; Pranken), Gezielter Angriff (3; Biss), Talent Sinnenschärfe 11 (4/11/11), Verbeißen (3; Biss)

Geld oder Leben (9–10)

Es gibt nur wenige Räuberbanden oder Wegelagerer im Hochland, da die meisten Hjalbarden wehrhaft sind und die Küstenstädte zudem viel einträglichere Schurkereien versprechen. Dies führt dazu, dass die existierenden Banden vor allem aus Ausgestoßenen, erfolglosen Glücksrittern und Herumtreibern bestehen, die sich nicht anders zu helfen wissen. Sie tun sich zu eher großen Banden zusammen, um in Überzahl auch gegen wehrhafte Opfer erfolgreich sein zu können. Sollten die Helden einen Kampf wagen und unterliegen, nehmen ihnen die Räuber Geld und Vorräte, eventuell auch nützliche Ausrüstung ab.

2W6+4 Wegelagerer

Keule: I

NI 11+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+2 DK N

LE 31 AU 31 RS 1 WS 7 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

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

Unterwegs (11–17)

Zwischen den Siedlungen kann man auf Hirten, Fahrende Händler oder Jäger treffen, bei denen sich die Helden mit alltäglichen Waren und Proviant versorgen können. Zudem hören sie das Gerücht, dass vor einigen Tagen angeblich ein Drache über den Hügeln gesichtet wurde.

Inmitten der lebendigen Natur (18–20)

Die Hjalbarden haben wie die meisten Hjaldinger ein enges Verhältnis zur Natur und zu solchen Orten, an denen die Kräfte der Natur besonders spürbar sind. Dies kann ein großer, kantiger Findling sein, eine mit duftenden Kräutern üppig bewachsene Waldlichtung, ein Quell oder ein Bächlein, dessen Wasser besondere Kräfte zugeschrieben werden. Je nach Jahreszeit ist es möglich, dass die Hjalbarden der Umgebung ein Fest zu Ehren der Geister des jeweiligen Ortes feiern und die Helden dazu einladen. Die Feste bestehen in der Regel aus einem gemeinsamen Mahl, Tänzen und dem Erzählen von Geschichten, vorzugsweise solchen, in denen die gefeierten Geister eine Rolle spielen.

Orte

Unabhängig von den Begegnungen werden die Helden einige Dörfer und besondere Orte passieren müssen, die im Folgenden kurz beschrieben sind.

Siedlungen

Natürlich passieren die Helden, insbesondere wenn sie sich auf bekannten Pfaden bewegen, auch einige Siedlungen. Die Hjalbarden sind gastfreundlich und lassen vertrauenswürdig auftretenden Helden gerne in einem ihrer Langhäuser unterkommen. Ein Angebot, dass insbesondere in den kalten Monaten ausgesprochen verlockend sein dürfte. Ein Gastgeschenk wie eine Flasche Schnaps, eine Geschichte aus fernen Landen oder zur Not einige Münzen ist üblich.

Byrjungstadur

Auf ihrem Weg kommen die Helden in Sichtweite der hochgelegenen Feste Byrjungstadur, der Burg des Schwurbundes der Byrjunganen, dem auch die Bewohner von Skagafjall angehören. Auch aus der Entfernung sind die gewaltigen Ausmaße und die seltsame Bauweise der Mauern und Türme zu erkennen. Manche sagen, Trolle hätten sie errichtet und die Menschen dazu verpflichtet, das Grab eines gefallenen Schamanen in den Verliesen der Feste zu hüten. Andere sagen, die Baumeister seien Zyklopen gewesen und noch heute befinde sich in den Kavernen unter der

Burg eine gewaltige zyklopische Schmiede. Natürlich können die Helden einen Umweg machen, um die Burg aus der Nähe zu betrachten und sich einen weiteren Eindruck von der Wehrhaftigkeit der Hjalbarden und der urtümlichen Geschichte dieser Gegend zu verschaffen. Ansonsten unterscheidet sich dieser Ort nicht von einer anderen Siedlung der Hjalbarden.

Gemeinschaft der goldenen Mistel

Auf einer Insel im Zentrum eines der Bergseen, den die Helden passieren, sehen sie inmitten eines Eichenhaines einige dunkle Türme aufragen. Es handelt sich dabei um eine der Zauberschulen der Byrjunganen, das Kloster der goldenen Mistel. Hier werden Saithakenner in den Künsten der Naturzauberei und Heilung ausgebildet. Die Bewohner der Insel sind eher abweisend gegenüber Fremden, sind jedoch bereit, gegen einige Argental Verletzten zu helfen.

Eine Abgängerin dieser Schule, Firnwind, können die Helden in Skagafjall näher kennenlernen.

Die Jahreszeiten

Die Reisebedingungen im hjalbardischen Hochland sind ganz entscheidend von der Jahreszeit abhängig. Für Reisende, die das feuchtkalte Wetter nicht gewöhnt sind, empfiehlt sich das Reisen am ehesten von Shinxir bis Raja, denn auch wenn es noch später im Jahr, vor allem im Gyl dara, gelegentlich wärmere Tage gibt, beginnt die herbstliche Kälte ab Chrysis in die Knochen zu ziehen. Der Winter in Nereton und Siminia ist ausgesprochen kalt und eine längere Reise nur mit guter Ausrüstung angeraten. Nebel, Nieselregen und kräftige Gewitter sind in jeder Jahreszeit, im Winter entsprechend als Schnee, häufig. In diesem Abenteuer wird prinzipiell von einer Reise zu eher wärmeren Zeiten ausgegangen. Sollten Sie das Abenteuer in den Winter verlegen, sind entsprechende Anpassungen nötig.

Das Dorf Skagafjall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon aus einiger Entfernung ist eine kleine Anhöhe zu sehen, umgeben von einem Palisadenwall mit zwei Türmen. Ein Felsen ragt noch über diesen Wall hinaus, darauf ein strohgedecktes Langhaus. Die Siedlung dürfte insgesamt nicht mehr als 200 Menschen ein Zuhause bieten. Als Ihr näher kommt, seht Ihr, dass das Tor geöffnet ist.

Das Dorf liegt auf einer Anhöhe, die nordwärts von einem großen, schroffen Fels gekrönt wird. Auf diesem großen Felsen steht das Langhaus der Bärenhaupt-Sippe, benannt nach *Sivja Bärenhaupt Jorgdater*, der Gründerin der Siedlung. Etwa zwanzig Schritt tiefer auf der Anhöhe befinden sich um ein zen-

tral gelegenes Rundhaus etwa ein Dutzend weiterer Langhäuser und einige Heuschöber. Die Siedlung ist von einer stabilen Palisade umgeben und von den zwei Türmen und einem weiteren Wachposten auf dem Felsen kann das gesamte Umland überblickt werden.

In dem Felsen liegen einige Höhlen, die durch ein Tor im Fels oder durch das Langhaus der Bärenhaupts erreicht werden können. Dort befinden sich Lager mit Vorräten und Waffen. Das Rundhaus ist der Großen Mutter Dravina geweiht, neben einem durchgängig brennenden Herdfeuer finden sich hier auch viele Schnitzereien, die den Drachen Hjalsikkar zeigen, den Beschützer der Familien und der Treue. Ein weiteres spezielles Gebäude ist die Schmiede. Sie steht direkt an der Flanke des Felsens und umfasst neben der Werkstatt auch einen Schrein des einäugigen Gottes Ængrom, den die Hjalbarden als Herren des Bergbaus, des Schmiedens und der Waffenkunst verehren.

Der Schmied Hrolfgar lässt die Schmiede derzeit stets von zwei ehemaligen Waffengenossen aus dem Dorf bewachen.

Die Dorfbewohner sind allesamt Freie und rechnen sich zur Talschaft vom Mattagur, die nach einer heiligen Linde benannt ist, die etwa eine Tagesreise von Skagafall entfernt steht. Der Honig der Bienen, die in der Umgebung der Linde leben, gilt als besonders heilkräftig.

Was bisher geschah

Asgir Tulason, der mittlerweile verstorbener Meister des Dorfschmiedes Hrolfgar, war zu seiner Zeit wie so viele Hjalbarden als Söldner auf manchem Raubzug unterwegs. Von einem dieser Fahrten kehrte er mit einem prächtigen, mit drachischen Trophäen geschmückten Hammer zurück. Um ihm einen angemessenen Platz zu schaffen, fertigte er in seiner Schmiede ein Standbild des Ængrom an, das von nun an den Hammer in den Händen hielt. Hrolfgar hatte nach dem Tod seines Meisters schon längst die Schmiede übernommen, als vor einigen Jahren der neugierige und magiebegabte Satyar *Dorfläufer* die Schmiede besuchte und den Hammer in Augenschein nahm. Als er das schwere Werkzeug ergreifen wollte, fiel es zu Boden und der Drachenzahn an seinem Griff löste sich. Darunter bemerkte Dorfläufer einen Astrilithen und bot Hrolfgar an, den magischen Stein für ihn aufzuladen. So entdeckte der Schmied die Macht des Hammers, doch anstatt von der Entdeckung zu berichten, hielt er sie geheim. Denn von nun an war er in der Lage, das spröde Sumpfeisenerz der Hochlande hervorragend zu verarbeiten, und schon bald wurden die von ihm geschmiedeten Hellebarden sogar von Söldnern benachbarter Dörfer gerne erworben.

Doch der Astrilith ist leicht beschädigt und nicht mehr in der Lage, von selbst Astralenergie anzureichern, daher muss Hrolfgar seinen einzigen Mitwisser Dorfläufer, der sich in der Zwischenzeit in Eisenfinder umbenannt hat, regelmäßig aufsuchen, damit jener den Astrilithen auflädt. Im Gegenzug erhält Eisenfinder allerlei nützliche Metallwaren von Hrolfgar. Bei ihrer letzten Zusammenkunft am Felsenquell vor etwa einem Monat wurden sie jedoch von einem Gorgonen überfallen, der auf der Jagd nach neuen Sklaven war. Sie konnten entkommen, doch der Hammer fiel in die Hände des Monsters. Ausgerechnet jetzt erschien eine Drachenreiterin im Dorf und forderte seinen Hammer. Als noch eine weitere Partei in Gestalt der Helden ankommt, nehmen die Ereignisse ihren Lauf.

Swequoretas Erbe

Die Drachenreiterin *Swequoreta* vom Orden des Gehörnten Drachen Yalsicor hat vor einigen Monaten in ihrer Heimat in Gyldraland von reisenden hjalbardischen Söldnern von dem Hammer gehört und sofort an ein altes Artefakt aus dem Besitz eines ihrer Ahnen denken müssen, den Hammer von *Thorgald*

Der Drachenhammer

Hrolfgars Hammer ist ein recht altes Artefakt, etwa 400 Jahre alt. Ursprünglich Teil eines grolmurischen Hammerwerks, besteht seine Magie darin, den elementaren Wasseranteil eines Materials vorübergehend zu erhöhen und es so leichter formbar zu machen. Seine ursprüngliche Funktion sieht man ihm an den Querstreben am Griff an, die der Aufhängung dienten, sowie an der leicht schrägen Schlagfläche am Hammerkopf, die dem Schlagwinkel geschuldet ist. Die Fassungen von Astrilith und Edelsteinen sind aus Mondsilber, vom Knauf zum Hammerkopf führen fünf gleichmäßig angeordnete Bänder aus einer Legierung aus Quecksilber und Mindorium den Schaft entlang. Am Schaft sind zwei Aquamarine eingefasst, am Hammerkopf zwei Saphire. Nachdem der Hammer vor etwa 150 Jahren in Besitz des Runenmeisters Thorgald Drachenzaust te Partholon gelangt war, brachte dieser über den Aquamarinen rote Drachenschuppen an und über den Astrilithen am Griff befestigte er als prächtigen Handschutz einen großen Drachenzahn. Damit war der Hammer in den Farben des Hauses Partholon (rot und silber) verziert. Vermutlich nutzte Thorgald den Hammer ebenso wie Hrolfgar für die leichtere Herstellung von Waffen, die er dann mit Runen verzaubern konnte. Nach seinem Tod ging der Hammer verloren. Vor etwa 30 Jahren brachte Hrolfgars Meister Asgir den Hammer mit weiterer Beute von seinen Reisen als Söldner nach Skagafall.



Wirksame Materialien: Optrilith, Legierung aus Quecksilber und Mindorium, Elektrum, in Mondsilber eingefasste Aquamarine und Saphire. Die angebrachten Drachentrophäen sind nicht Teil der Magie des Hammers.

Wirkende Prinzipien: Wasser / Verwandlung

Wirkung: Das mit dem Hammer bearbeitete Material wird durch die Erhöhung des elementaren Wasseranteils leichter formbar. Formgebende Schmiedeproben (also etwa die Hälfte der Proben zum Schmieden einer Waffe) sind um 5 erleichtert.

Typ/Ladung: Artefakt; gespeist durch einen kleinen Astrilith

Drachenzaust te Partholon. Die Beschreibung der Drachentrophäen und die Farben des Hauses Partholon, die der Hammer trägt, sind zwar nicht eindeutig, doch auch nicht alltäglich. Also hat sie sich, sobald Gelegenheit dazu war, auf ihrem Drachen *Skilnincor* auf den Weg nach Skagafall gemacht, um den Hammer in Augenschein zu nehmen und gegebenenfalls als ihr rechtmäßiges Erbe einzufordern. Da sie ihr Anliegen zu-

erst dem Dorfsprecher *Magnir* vorgetragen hat, hatte Hrolfgar genug Zeit, seine Schmiede zu verbarrikadieren und einen Besuch des Schreins zu verweigern. Magnir mag Hrolfgars Verhalten seltsam erscheinen, doch nicht wenige Dörfler halten Swequoretas Anspruch für allzu weit hergeholt. Eine Spaltung des Dorfes will Magnir nicht verantworten und hat daher nach dem Friedensrichter geschickt. Swequoreta achtet die Gesetze der Gastfreundschaft und akzeptiert zumindest fürs Erste die unentschiedene Haltung des Dorfsprechers, daher unternimmt sie zunächst nichts.

Die Erbin und der Schmied

Von besonderer Bedeutung sind natürlich die direkten Konkurrenten der Helden um den Hammer. Hrolfgar, der den Hammer bisher besaß und ihn zu seinem Vorteil und dem des Dorfes nutzte, und Swequoreta, die stolze Drachenreiterin, die den wertvollen Hammer ihres Ahnen endlich aufzufindig gemacht hat.

Hrolfgar Hrolfgarson

Hrolfgar (34, roter, geflochtener Zopf und Schnauzbart, sehnig) ist ein einfacher Mann. Er ist Mitglied der Schwarzmoor-Sippe, wohnt aber in seiner Schmiede. Als junger Mann war Hrolfgar als Söldner unterwegs, hat nach seiner Heimkehr aber keine Rinderherde erworben, sondern ist beim Dorfschmied Asgir in die Lehre gegangen und hat nach dessen Tod die Schmiede übernommen. Er war als Söldner ein verlässlicher Waffengenosse und später ein passabler Schmied, aber nie etwas Besonderes. Das änderte sich mit der Magie des Hammers, die nun zu seinem Verhängnis zu werden droht. Dabei ist nicht der Einsatz der Magie problematisch, sondern die fehlende Redlichkeit, seine verbesserte Schmiedekunst seinem Geschick zuzurechnen anstatt zuzugeben, dass er ein besonderes Werkzeug verwendet. Zunächst hatte er nach dem Verlust des Hammers einen grob geschnitzten, mit einem Tuch verhüllten Ersatz der Statue in die Hände gelegt und behauptet, der Hammer sei beschädigt und würde wieder enthüllt, sobald er Ængrom-würdig repariert sei. Er hatte kurzzeitig vor, eine Kopie anzufertigen, doch ohne besondere Metalle und vor allem ohne Drachenschuppen war dieser Plan aussichtslos.

Seit Swequoreta im Dorf ist, hält er sich zumeist in der Schmiede auf und lässt niemanden hinein. Spätestens sobald die Helden im Dorf sind, bittet er zudem seine Waffenfreunde von früher, die Schmiede zu bewachen. Diese erfüllen ihm aus Loyalität und Treue diesen Wunsch, selbst wenn sie sein Verhalten merkwürdig finden.

Hrolfgars Strategie: Hrolfgar ist hilflos und spielt derzeit lediglich auf Zeit. Er will auf keinen Fall zugeben, dass es nicht seine Schmiedekunst war, die seine Hellebarden so gut haben gelingen lassen, sondern die Magie des Hammers. Von selbst wird er nicht auf die Idee kommen, mit den Helden ein Geschäft zu vereinbaren. Sobald die Helden aber herausgefunden haben, dass der Hammer abhanden gekommen ist, und ihn im Geheimen damit konfrontieren, würde er einem Plan zustimmen, der in etwa vorsieht, dass die Helden den Hammer vom Gorgonen zurückgewinnen, er selbst den Hammer im Dorf präsentieren kann und ihn dann an die Helden verkauft (siehe auch den Abschnitt **Das offizielle Angebot** auf Seite 51). Sollte es zu keiner Verabredung mit den Helden kommen und der Moment unausweichlich bevorstehen, an dem Hrolfgars Schande

offenbar würde, flüchtet er aus Verzweiflung zum Felsenquell, in der Hoffnung dort Eisenfinder zu treffen und ihn um Hilfe zu bitten. Dieser wird ihm zwar auch nicht helfen können, aber vermutlich werden ohnehin die Helden den Verlauf der Ereignisse auf eine Weise beeinflussen, dass sie entweder Hrolfgars Probleme werden lösen können oder sein Schicksal besiegeln.

Swequoreta Serra Partholon Tochter der Wodaria

Erst seit wenigen Jahren Drachenreiterin, hat Swequoreta (38, zahlreiche Tätowierungen, prächtige Rüstung, autoritärer Ton) eine steile Karriere im Orden des Gehörnten Drachen Yalsicor hinter sich. Sie ist eine fähige Kämpferin und Strategin, ihr Drache Skilnincor gehört zu den klügeren Sturmwinddrachen und ist ihr ein treuer Begleiter. In Skagafjall hat sie jedoch nicht vor zu kämpfen. Auch wenn sie das Verhalten Hrolfgars jämmerlich findet, hält sie sich an die Gesetze der Gastfreundschaft und die Prinzipien ihres Hauses. Als angesehene Drachenreiterin und Waffenmeisterin ist Swequoreta beim Dorfsprecher untergebracht.

Swequoretas Strategie: Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Helden erscheinen, geht sie noch davon aus, dass der herbeigerufene Friedensrichter in ihrem Sinne entscheiden wird und sieht daher keinen Bedarf zu handeln. Sollte ihr bekannt werden, dass der Hammer verloren gegangen ist, wird sie die Helden entweder ausziehen lassen, den Hammer zu holen, oder selbst aufbrechen. Ihre genaue Entscheidung hängt davon ab, ob sie die Helden für ehrbare Leute oder für verschlagene Glücksritter hält.

Seitenwechsel

Generell wird davon ausgegangen, dass die Helden im Folgenden weiterhin versuchen, den Auftrag des Cirkels zu erfüllen, es ist jedoch ebenso möglich, sich auf die Seite Hrolfgars oder der Drachenreiterin zu schlagen. Der Verlauf des Abenteuers verändert sich dadurch nur wenig. In jedem Fall müssen die Helden den Hammer aus der Höhle des Gorgonen holen und sich im Anschluss mit den Ansprüchen der anderen Partei auseinandersetzen. Auf der Seite Swequoretas genügt es, Hrolfgars unehrenhaftes Verhalten in der Vergangenheit entweder als Druckmittel zu verwenden oder ihn tatsächlich bloß zu stellen. Auf Seiten Hrolfgars müsste Swequoreta entweder überzeugt werden oder Hrolfgars Anspruch in einem ehrenvollen Zweikampf verteidigt werden.

Dem Cirkel wäre in beiden Fällen lediglich zu berichten, dass es nicht gelungen sei, den Hammer zu erwerben. Natürlich gäbe es dann auch keine Belohnung oder anderweitige Gefallen.

Die Helden im Dorf

Die Hjalbarden aus Skagafjall sind zur großen Mehrheit Hirten. Als Freie sind sie zum eigenen Schutz und dem ihrer Herden an Hellebarde und Armbrust wohl geübt und viele der älteren Dörfler waren in ihrer Jugend für einige Jahre als Söldner ausgezogen. Sie tragen die traditionellen gestreiften oder karierten

Grobstoffe, im Winter auch Fellumhänge und Mützen. Die Helden werden ihrem Status gemäß aufgenommen und im Langhaus von *Einir Rundason* (46, schwarzes Haar, unbekannter bansumitischer Vater, Hirte und Armbrustbauer) untergebracht.

Im Folgenden werden die Bewohner Skagafjalls kurz beschrieben und anschließend die Möglichkeiten der Interaktion für die Helden skizziert. Durch Kommunikation, das Erledigen einiger kleiner Aufgaben und das Sammeln von Informationen sollen die Helden einen guten Ruf im Dorf erwerben, erste Hinweise auf den wahren Ursprung des Hammers erfahren und schließlich herausfinden, dass der Hammer fort ist.

Die Dörfler

Grundsätzlich können die Helden natürlich mit allen Dörflern ins Gespräch kommen und daher werden zunächst typische Bewohner beschrieben. Im Anschluss finden sie dann eine detaillierte Aufstellung einzelner Dörfler, die über eine besondere Funktion oder spezielle Informationen verfügen. Details zu den möglichen Aktionen finden Sie im Abschnitt **Interaktion mit den Dörflern** (siehe Seite 49).

Bewohner von Skagafjall

Skagafjall ist klein und so kennt natürlich jeder im Dorf den Schmied persönlich und war auch mal in der Schmiede und erst recht am Schrein des Ængrom. So gibt es mehrere Informationen, die die Helden praktisch von allen Dörflern (z.B. auch Einir) bekommen können und die im Kasten **Informationen** (siehe Seite 50) kompakt zusammengefasst sind.

Mögliche Aktionen: *Überreden* (mittel, Hilfstalent: Menschenkenntnis), *Betören* (mittel), Bestechung

Hrolfgars Freunde

Die Angehörigen der Schwarzmoor-Sippe sind mit Hrolfgar natürlich stärker verbunden als andere Dörfler und dementsprechend gegenüber Fremden, die sich in den Streit um den Hammer einmischen, misstrauisch. Dies gilt ebenso für Hrolfgars alte Kampfgefährten *Hjan*, *Heingir*, *Klaaveig* und *Pitja*, die auch die Bewachung der Schmiede übernehmen werden. Gleichwohl wissen auch Hrolfgars Freunde und Sippenangehörigen nichts über sein Geheimnis.

Mögliche Aktionen: *Überreden* (schwer), *Betören* (schwer)

Wichtige Einzelpersonen

Die folgenden Personen verfügen entweder über zusätzliche Informationen oder sie können die Position der Helden im Dorf beeinflussen. Sollten die Ermittlungen der Helden ins Stocken geraten, können sie sich auch aus eigenen Beweggründen an die Helden wenden.

Magnir Bärenhaupt Firngardson

Traditionell werden die Ältesten der Bärenhaupt-Sippe als Sprecher des Dorfes betrachtet. Es gab in der Vergangenheit hin und wieder besonders gerühmte oder weise Mitglieder anderer Familien, die zu Sprechern bestimmt wurden, doch bisher fiel diese Ehre im Anschluss stets wieder einem fähigen Bärenhaupt zu. Magnir (41, Trinkernase, sehr direkt) ist wie die meisten Dörfler unentschlossen und mit der Situation überfordert, da-

her hat er nach dem Friedensrichter der Talschaft geschickt. Den Helden begegnet er misstrauisch und verlangt zunächst, dass sie sich beweisen.

Mögliche Aktionen: *Überreden* (schwer), Auf zur Jagd!

Gjurd Ragnirson

Ein mürrischer, alter Hjalbarde (63, zahnlos, trägt stets seinen alten Lederpanzer), der für Fremde nichts übrig hat, und über vergangenen Heldentaten seiner selbst oder bekannter hjalbardischer Helden vor sich hin murmelt. Kann man ihn nicht gleich beim ersten Versuch überzeugen, verweigert er jedes weitere Gespräch mit den Helden.

Mögliche Aktionen: *Überreden* (mittel, ist unter den Helden ein Hjaldinger: leicht, Hilfstalent: *Sagen/Legenden*), *Betören* (schwer, nur Hjaldinger)

Freda Gjurdater

Freda (41, dicker rotblonder Zopf, kräftig) hat von ihrem Vater die Ablehnung aller Fremden übernommen, ist aber etwas zugänglicher. Freda kann ihren Vater überzeugen, die Helden noch einmal anzuhören.

Mögliche Aktionen: Das verlorene Rind, *Überreden* (schwer, ist unter den Helden ein Hjaldinger: mittel), *Betören* (mittel, nur Hjaldinger), Bestechung

Byörgney Regilson

Der Geselle Hrolfgars (17, für sein Alter bereits sehr groß und breit, frech) ist loyal zu seinem Meister und der Meinung, dass Hrolfgar den Hammer behalten sollte. Im späteren Verlauf des Abenteuers kann er als Nachfolger Hrolfgars ins Spiel gebracht werden, sollte dieser sich entscheiden, mit dem Hammer nach Balan Cranyar zu gehen. Wenn die Helden etwas mit ihm fachsimpeln, können sie *Grob Schmieden* als Hilfstalent verwenden.

Mögliche Aktionen: *Überreden* (mittel, Hilfstalent: *Grob Schmieden*), *Betören* (leicht), Bestechung

Skilnincor, der Drache

Der sieben Schritt lange Sturmwinddrache mit blau schimmernden Schuppen trägt durchgehend sein Zaumzeug und die helmartige Kopfbedeckung mit zwei großen Steinbockhörnern. Er liegt in der Regel vor dem Rundhaus Dravinas und unterhält sich von Zeit zu Zeit mit Fraya und Frundall. Einmal am Tag fliegt er ein wenig herum. Die meisten Bewohner verhalten sich ihm gegenüber mit großem Respekt, wirkliche Angst haben aber die wenigsten, gilt er ihnen doch als Diener Hjalssikkars. Skilnincor ist wie die meisten Sturmwinddrachen nicht besonders klug, beherrscht aber ein passables Gemein-Imperial und kann sich durch gelegentliche Gedankenbilder unterstützt sehr gut verständigen. Er ist Swequoreta gegenüber absolut loyal. Genaue Werte und weitere Hintergrundinformationen zu Sturmwinddrachen finden Sie in **MyMo 167**, im Rahmen dieses Abenteuers fungiert Skilnincor aber als Begleiter Swequoretas und nicht als Gegner.

Mögliche Aktionen: *Überreden* (leicht)

Fraya und Frundall, das Dravina-Paar

Im zentral gelegenen Rundhaus liegt der Tempel der Dravina und auch der Drache Hjalssikar, auch Yalsikar genannt, wird hier verehrt. Fraya (23, schwanger, neugierig) und Frundall (22, herzlich, aber etwas schlicht) sorgen hier täglich für das Mittagsmahl der Dörfler, halten Gottesdienste an die Große

Mutter ab, besprechen mit den Dörflern persönliche und familiäre Angelegenheiten und erzählen und hören gerne allerlei Geschichten und Legenden. Für Informationen über den Hammer und Hrolfgar gelten die beiden wie alle anderen Dörfler.

Mögliche Aktionen: *Überreden* (leicht), Tempeldienst

Menoar die Minotaurin

Vor zehn Jahren kam Menoar (34, fast schwarzes Fell, überraschend geduldig) zusammen mit einigen hiesigen Söldnern ins Dorf. Sie hatte sich auf Kriegsfahrt den Hjalbarden angeschlossen und diese haben ihre Stärke und Treue zu schätzen gelernt, so dass sie sie gerne in die Dorfgemeinschaft aufgenommen haben. Mögliche Aktionen und Unterstützung durch die Minotaurin entsprechen denen der übrigen Dörfler. Hinzu kommt ihr Hinweis, dass unter Minotauern Streitigkeiten oft durch Zweikämpfe entschieden werden. Inwieweit dies auch in Skagafall möglich ist, ist im Abschnitt **Das offizielle Angebot** auf Seite 51 skizziert.

Livtra Gundnydater

Die greise Kriegerin (67, gebeugt, aber wacher Blick und fester Griff) spürt ihr baldiges Ende. Als sie die Helden erblickt, sieht sie unter ihnen einen Angehörigen jenes Volkes oder jener Kultur, gegen deren Truppen sie in ihrer langen Söldnerkarriere so oft kämpfte. (Wer dies genau ist, müssen Sie je nach Zusammensetzung der Heldengruppe entscheiden). Sie beschließt, durch einen Angehörigen ihrer alten Feinde den ehrenvollen Tod in einem Zweikampf zu finden.

Mögliche Aktionen: Der Weg zu Njaerretun

Firnwind

Die Saithakennerin (43, schweigsam, nachtblauer Umhang, begleitet von einem Raben) von der Gemeinschaft der Goldenen Mistel stammt aus Skagafall, hält sich jedoch nur gelegentlich hier auf. Da sie den direkten Kontakt zu Eisenfinder herstellen kann, muss sie nicht von Beginn an im Dorf sein, sondern kann auch erst im Laufe der Ermittlungen erscheinen. Sie steht dem Dorfsprecher bei Bedarf mit Rat zur Seite und pflegt die Bande der Dörfler zu Saithareyja, der Herrin der lebendigen Natur, sowie zu den Geistern und Heiligen Orten des hjalbardischen Hochlandes. Sie ist mit den jüngsten Ereignissen im Dorf nicht besonders vertraut und interessiert sich auch nicht dafür.

Mögliche Aktionen: Kennerin der lebendigen Natur

Thjork Torildson, der Friedensrichter

Der weithin angesehene Thjork (53, imposanter Vollbart, Flügelhelm) war lange Zeit Söldnerführer und ist berühmt für seinen Sieg über die skiresische Blutmond-Horde im fernen Nyralios. Aus dieser Zeit trägt er noch seine goldene Doppelblattaxt lyncilischer Machart. Thjork ist zum dritten Mal in Folge für ein Jahr gewählt und bemüht sich, auch im vorliegenden Fall eine Lösung zu finden. Dabei ist er allerdings unentschieden und Vorschlägen gegenüber offen. Er kommt erst einige Tage nach Ankunft der Helden nach Skagafall.

Thjork gibt jederzeit gerne Auskunft über die Rechtslage, bei der Erbenspruch und Beutanspruch prinzipiell gleichberechtigt gegenüber stehen. Dabei kann er einen Einblick in die Gesetze des Ehrenpreises geben. Rechtliche Ansprüche und Glaubwürdigkeit von Zeugenaussagen bemessen sich demnach nach der Ehrenhaftigkeit eines Hjalbarden. Derzeit steht jedoch der

Anspruch des tapferen Söldnerveterans und Meisterschmieds Hrolfgar gegen den Anspruch der ebenso angesehenen Swequoreta. Der Rang als Drachenreiterin ist wohl etwas bedeutender, andererseits gehört Hrolfgar zur Talschaft und Gemeinschaftsinn ist für Hjalbarden ebenfalls ein hohes Gut.

Mögliche Aktionen: Anhörungen

Interaktion mit den Dörflern

Im Folgenden werden die grundsätzlichen Formen der Kommunikation regeltechnisch behandelt, die Informationen kompakt dargestellt und schließlich weitere mögliche Aktivitäten der Helden in Skagafall skizziert, die ihnen helfen können, das Vertrauen der Dörfler zu gewinnen und besondere Informationen zu erhalten.

Die Anwendung von Freundschafts- oder Beherrschungszauberei ist natürlich möglich und nötige Proben oder auch Dienste der Helden können hierdurch entfallen. Sollten die Bewohner den Einsatz solcher Magie durch die Helden bemerken – sei es unmittelbar oder durch späteres Nachdenken über die möglicherweise skurrile Situation, einem Fremden auch persönliche Geheimnisse berichtet zu haben – schadet das natürlich dem Ansehen der Helden im Dorf massiv. Was für Auswirkungen dies im konkreten Fall hat, hängt von den einzelnen Aktionen ab und liegt in der Hand des Spielers.

Überreden

Hjalbarden sind gastfreundlich und die Dörfler begegnen den Helden grundsätzlich freundlich, dennoch wollen sie ungern, dass sich auch noch Fremde in den ohnehin unangenehmen Konflikt um den Hammer einmischen. Gleichwohl ist es den Helden durch gute Ideen und gesellschaftliches Geschick möglich, den Dörflern die eine oder andere Information zu entlocken. Dabei wird ein Einzelner nicht gleich alles preisgeben, so dass die Helden vermutlich mehrere Dörfler befragen werden. Um schließlich eine Information zu erhalten, ist eine erfolgreiche Probe auf *Überreden* nötig. Diese Probe ist je nach Schwierigkeit modifiziert, eine leichte Probe +6, eine mittelschwere +9, eine schwere +12. Beachten Sie, dass der Einsatz von Hilfstalenten ausdrücklich erlaubt ist (vgl. **WdS 15**) – wenn bei den Personen nicht anders angegeben, wird hierbei *Menschenkenntnis* verwendet. Zudem können diese Zuschläge durch die Aktionen „Auf zur Jagd“ und „Weg zu Njaerretun“ gesenkt werden.

Betören

Der Einsatz des Talents *Betören* funktioniert analog zu *Überreden*. Es kann jedoch auch genutzt werden, um Dörfler zu manchen Handlungen zu bewegen, etwa um eine Wache von ihrem Posten wegzulocken und anderswo zu beschäftigen. Dazu ist im Zweifel eine zusätzliche vergleichende *Betören*-Probe gegen eine *Selbstbeherrschung*-Probe der Wache nötig. Natürlich sind beim Betören die Neigungen des Gegenübers zu beachten.

Bestechung

Solange die Helden sich noch kein besonderes Ansehen erworben haben, gilt es für manche Dörfler nicht als ehrenrührig, sich für Auskünfte bezahlen zu lassen. Mit einer gelungenen Probe auf *Menschenkenntnis* kann herausgefunden werden, ob dies der Fall ist. Für 1/5/10 Argental ist die Probe auf *Überreden* um 1/2/3 Punkte erleichtert.

Informationen

Neben den allgemeinen Informationen über das Dorf und seine Bewohner können die Dörfler auch weitere Fragen der Helden beantworten. Für jeden erfolgreichen *Überreden-* oder *Betören-*Versuch können Sie eine der folgenden Information preisgeben:

- Hrolfgar war wie sein Meister Asgir Tulason als Söldner auf Reisen, bevor er in die Schmiedelehre ging.
- Hrolfgar hat in den letzten Jahren besonders gute Hellebarden herzustellen gewusst. Vermutlich ein Effekt seiner gewachsenen Erfahrung.
- Hrolfgar hat nach dem Tod seines Meisters die Schmiede übernommen.
- Asgir brachte vor Jahrzehnten einen prächtigen, mit drachischen Trophäen geschmückten Hammer von einer Söldnerfahrt nach Skagafall.
- Asgir fertigte in seiner Schmiede ein Standbild des Ængrom an, das von nun an diesen Hammer in den Händen hielt, wenn er nicht zur Arbeit genutzt wurde.
- Asgir war damals mit Gjurd und mit Livtra in einem Söldnerhaufen unterwegs.
- Byörgney ist Hrolfgars Geselle.
- Zuletzt war der Hammer verhüllt, Hrolfgar gab an, dass er beschädigt sei und nach der Reparatur wieder enthüllt werden sollte. Dies fand niemand verdächtig.
- Der Hammer kann in seinen Grundzügen beschrieben werden, besonders auffällig sind die roten Drachenschuppen am Schaft, der Drachenzahn am Griff und die Saphire am Hammerkopf.
- Der Hammer verfügt über Querstreben am Griff, deren Funktion unbekannt ist.
- Die schräge Schlagfläche am Hammerkopf ist aus hellgelbem Metall. Mit einer Probe auf Gesteinskunde oder Hüttenkunde kann das Material vermutet werden. 1 TaP* legen eine Goldlegierung nahe, mit 3 TaP* ist bekannt, dass helle Goldlegierungen üblicherweise über Anteile von Mondsilber, Silber oder Eisen verfügen, mit 7 TaP* ist zudem etwas über die Verwendung bekannt: Legierungen

mit Mondsilber werden, aber nur selten, in der Arcomechanik benutzt, Legierungen mit Silber, auch Elektrum genannt, werden häufig für Brunnenköpfe verwendet und Legierungen mit Eisen finden für Waffenschmuck oder Amulette gegen Magie Verwendung.

- Die meisten Dörfler sind in der Frage, wem der Hammer zusteht, eher auf Hrolfgars Seite.
- Swequoretas Anspruch wird ebenfalls anerkannt, schließlich ist sie eine große Kriegerin.
- Der gerufene Friedensrichter wird sicher eine kluge Entscheidung treffen.

Einige Dörfler verfügen zusätzlich über spezielle Informationen, die nur sie weitergeben können:

- Gjurd: Der alte Veteran erzählt den Helden weitschweifig, wie er und seine Gefährten vor Jahrzehnten unter anderem auch in den Wyrmborgen gekämpft haben, wo zu seiner Zeit auch Thorgal Drachenaust wirkte. Dort haben sie den Hammer von einer Gruppe Kultisten erbeutet, die Arhjanar, den Drachen des zerstörerischen Sturms und Erzfeind Hjalsikkars, verehrten.
- Byörgney: Hrolfgars Geselle kann beschreiben, wie der Hammer eingesetzt wurde. Mit einer gelungenen Probe auf *Grobschmieden* +5 kann man bemerken, dass Hrolfgar mit dem Hammer das Metall auch ohne ausreichend Hitze formen konnte. Ob daraus schon auf besondere Kräfte des Hammers geschlossen wird, sei den Helden überlassen.
- Byörgneys kennt zudem ein Geheimnis, was die Helden nach einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe +7 vermuten können. Nach einer gelungenen *Überreden-* oder *Betören*-Probe +4 verrät er, dass Hrolfgar regelmäßig mit dem Hammer das Dorf über Nacht verlassen hat und er nicht darüber sprechen durfte.
- Skilnincor: Der Drache kann allgemeine einfache Fragen über Swequoreta beantworten, die die Helden der Drachenreiterin nicht direkt stellen wollen.

Auf zur Jagd!

Die Helden sollen in Begleitung Magnirs und einer Handvoll Dörfler auf Wolfsjagd gehen. Kürzlich haben sich wieder Angriffe auf die Herden gehäuft. Mit Proben auf das Metatalent *Pirschjagd* +9 (vgl. **WdS 189** und **MyMo 13**) können die Helden einige Wölfe ausfindig machen und im Kampf zur Strecke bringen (Werte der Wölfe finden sie auf Seite 44). Sollte die gemeinsame Jagd erfolgreich verlaufen sein, wird dies mit einem Festmahl in Magnirs Langhaus mit gefülltem Schafsmagen und Rinderkeule gefeiert. Dazu wird Bitterbier und der torfgeräucherte Roggenschnaps gereicht und bis in die tiefe Nacht geplaudert und gesungen. Nach einer solchen Feier und der damit verbundenen Anerkennung durch Magnir sind alle Proben für die Kommunikation mit den Dörflern um 2 erleichtert.

Der Weg zu Njaerretun

Wenn der betreffende Held einwilligt, ziehen in einer der folgenden Nächte, möglichst bei Vollmond, Livtra, die Helden und ein Dutzend Dörfler in einer feierlichen Prozession zu den Hügelgräbern Skagafalls, wo sie das rituelle Duell durchführen. Ein solches Duell gilt den Hjalbarden als besonders würdiges Ende einer Kriegerin und heiliges Opfer an Njaerretun. Wenn der Held ehrenvoll und mit Respekt für das Ritual Livtra schließlich besiegt und tötet, steigt das Ansehen der Helden im Dorf deutlich. Alle Proben für die Kommunikation mit den Dörflern sind um 4 erleichtert.



Das verlorene Rind

Freda verlangt für ihre Unterstützung, dass die Helden ein verschwundenes Tier aus ihrer Herde zurückholen. Dazu bedarf es drei gelungener Proben auf *Fährtenuche* und, nachdem das Tier gefunden wurde, weitere drei Proben auf *Viehzucht*. Ersatzweise sind auch Proben auf *Abrichten* +2 oder zur Not KK +6 möglich. Freda könnte dies natürlich auch selbst erledigen, es macht ihr aber Freude, die Fremden für sich arbeiten zu lassen.

Tempeldienst

Wenn die Helden im Tempel mithelfen wollen, werden sie vor allem bei der Zubereitung des Mittagmahls eingespannt. Dies wird von den Dörflern gern gesehen und alle Proben für die Kommunikation mit den Dörflern werden um 1 erleichtert. Unabhängig vom Tempeldienst, ist das Dravina-Paar jederzeit bereit, den Helden über hjalbardische Sitten und anständiges Benehmen Auskunft zu geben. Zudem erzählen beide gerne Geschichten wie die Folgenden:

- In den Sagas gibt es viele Helden, die einen Hammer schwingen, etwa Fruni Flammenhand, deren Hammer den Legenden nach Feuerbälle verschießen konnte.
- Runhar mit dem Hammer ist ein Heiliger der Simiana, der während der Senatskriege die G'Rolmur der Türme des Morgens bekämpfte, als Handwerker wie als Krieger. Der Hammer befindet sich jedoch soweit bekannt in Sidor Corabis
- Einst war ein Schmiedelehrling, der fertigte mehrere Hämmer für unterschiedliche Arbeitsschritte. Als er nun besser schmiedete, fertigte er weitere Hämmer, um für jeden Arbeitsschritt den richtigen Hammer verwenden zu können. Doch am Ende hatte er nur Hämmer geschmiedet und kein einziges Werkstück.

Kennerin der lebendigen Natur

Firnwind ist für gängige Überredungsversuche nicht empfänglich, sie ist jedoch anderen Naturverbundenen freundlich gesonnen. Wenn die Helden also mit ihr über das Leben in der Natur (Proben auf *Wildnisleben*+5), die Vielfalt von Tieren und Pflanzen (*Tier-* bzw. *Pflanzenkunde* +3) oder die alles durchdringenden Geister (*Magiekunde* +5) plaudern, können sie Firnwinds Unterstützung erlangen. Firnwind steht in Kontakt mit den Saithyaren der Umgebung. Daher kennt sie auch Dorfläufer/Eisenfinder und weiß, dass dieser mit Hrolfgar bekannt ist. Sollten die Helden gezielt nach derlei fragen, gibt sie bereitwillig Auskunft und kann sowohl über Eisenfinders häufigen Aufenthaltsort, den Felsenquell, Auskunft geben, als auch binnen einiger Tage ein Treffen mit dem Satyaren arrangieren.

Anhörungen

Wenn die Helden sich bereits einen guten Ruf im Dorf erworben haben und wissen, dass der Hammer fort ist, können sie Thjork vorschlagen, in den Anhörungen eine Präsentation des Hammers zu fordern. Dazu ist eine Probe auf *Überreden* +4 nötig. Wenn die Helden mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +2 erkennen, dass Thjork mit dem Alter ein wenig eitel geworden ist, ist die Probe in Verbindung mit einigen Schmeicheleien nicht erschwert. Ebenso kann Thjork dazu gebracht werden, sein Urteil zu sprechen. Dies fiel ohne die Ereignisse um den Gorgonen im dritten Teil des Abenteuers zugunsten Swequoretas aus und würde in der Folge zwangsläufig enthüllen, dass der Hammer fort ist.

Strategien

Es gibt in Skagafall keine festgelegte und klare Beweiskette, die die Helden abklappern müssen. Stattdessen gibt es mehrere Motive, die die Helden in ihrer Recherche verfolgen könnten und die sie einer Lösung der Situation näher bringen. Im Folgenden sind einige Hinweise dafür zusammengestellt.

Das offizielle Angebot

Der Auftrag der Helden sieht vor, dass sie ein Angebot zum Kauf des Hammers vorlegen. Dabei sollten sie nicht versäumen, die zukünftige Verwendung des Hammers in gutem Licht darzustellen. Zunächst wird das Angebot jedoch, selbst wenn es gut begründet ist, von den meisten Dörflern und vor allem von Hrolfgar abgelehnt. Es gibt mindestens zwei Varianten, in denen das Kaufangebot interessant wird. Im ersten Fall bekommen die Helden heraus, dass der Hammer fort ist, und verabreden mit Hrolfgar, dass sie ihn in aller Stille wiederbeschaffen und er im Gegenzug auf das Kaufangebot eingeht. Im anderen Fall wird das Ansehen der Helden nach dem Wiederbeschaffen des Hammers aus der Höhle des Gorgonen natürlich gestiegen sein und der Wunsch der Helden, den Hammer zu erwerben, würde zumindest von den meisten Dörflern wohlwollender betrachtet werden – was dann auch Hrolfgar unter Druck setzen würde (sofern er nicht schon vorher aus dem Dorf geflohen ist).

Auf grauen Pfaden

Die Helden können versuchen, ohne sich lange mit den Dörflern aufzuhalten, in die Schmiede zu schleichen und den Hammer zu inspizieren oder gleich zu stehlen. Dabei stehen ihnen jederzeit zwei Wachen, der Türbalken und Hrolfgar selbst im Wege. Gleichwohl gibt es bei ausreichend Zeit viele Möglichkeiten, diese Hindernisse zu überwinden. Zumindest eine der Wachen kann betört werden, die andere anderweitig abgelenkt oder mit einem Zauber außer Gefecht gesetzt werden. Der Türriegel ist ebenfalls nicht schwierig zu überwinden (*Schlösser öffnen* +4 oder ein entsprechender Zauber). Hrolfgar schließlich kann im Schlaf überrascht und niedergeschlagen werden oder vorher zu einer Besprechung mit Magnir oder Thjork gelockt worden sein. In jedem Fall werden die Helden erfahren, dass der Hammer fort ist. Allerdings werden weitere Ermittlungen nötig sein, um herauszufinden, wohin er verschwunden ist.

Die Schmiede

Das Gebäude umfasst lediglich drei Räume. Eine große Werkstatt mit Esse und Amboss und allen übrigen Vorrichtungen einer Waffenschmiede, ein Lagerraum mit Hrolfgars Bettstatt und der Anbau, in dem die Ængrom-Statue aufgestellt ist. Die Werkstatt ist zu einer Seite in der Regel vollständig offen, aber hier hat Hrolfgar die Holzwände, die für besonders stürmisches oder frostiges Wetter bereitstehen, aufgestellt und stabil vernagelt. Der einzige Zugang in die Schmiede ist somit die Tür im Anbau, da Hrolfgar sogar das Fenster im Lagerraum mit Brettern verschlossen hat. Die Tür zum Anbau ist von innen verriegelt, zudem hält sich Hrolfgar meistens in der Schmiede auf.

Das Wort des Friedensrichters

Wenn sich die Helden nicht an Hrolfgar wenden oder nicht mit ihm im Geheimen kooperieren wollen, kann der offizielle Weg über Thjork dazu führen, dass das Verschwinden des Hammers bekannt wird. Die Autorität des Friedensrichters reicht aus, die Dörfler auch gegen Hrolfgars Willen den Ængrom-Schrein betreten zu lassen und den Hammer zu fordern. Dies wird Hrolfgar veranlassen, die Flucht zu ergreifen, denn schließlich steht seine Ehre und damit nach den Gesetzen des Ehrenpreises auch sein Anspruch auf den Hammer auf dem Spiel.

Die Spur in die Wildnis

Mit den Informationen von Byörgney und Firnwind können die Helden bereits vermuten, dass Hrolfgars Geheimnis etwas mit Eisenfinder und dem Felsenquell zu tun hat. Sie können sich also mit dem Satyaren treffen oder, nachdem Hrolfgar geflohen ist, ihn dort vermuten. Näheres zu Eisenfinder und dem Felsenquell finden Sie auf Seite 52.

Zweikampf

Prinzipiell ist es unter den Hjalbarden möglich, in einem Zweikampf konkurrierende Rechte auszutragen, wenn beide Seiten zustimmen. Solange Hrolfgar den Hammer behalten will, ist dies für ihn jedoch keine Möglichkeit, denn gegen eine so erfahrene Kämpferin wie Swequoreta hat er keine Chance. Die Helden sind zu Beginn vermutlich nicht einmal würdig einen solchen Kampf zu führen. Doch sobald sie den Hammer errungen haben und sich auch sonst in Skagafjall ehrenvoll verhalten haben, ist Swequoreta bereit, mit ihnen um den Hammer zu kämpfen. Dies ist eine Variante für das Ende des Abenteuers. Sollte Swequoreta nicht durch die Analyse des Hammers überzeugt werden können (siehe Seite 62), kann ein spektakulärer Zweikampf zwischen der Drachenreiterin und einem Helden den Abschluss bilden – mit dem Hammer als Preis.

Auflösung in Skagafjall

Welchen Weg die Helden auch immer beschreiten werden, schließlich wird offenbar, dass der Hammer fort ist. Drei Situationen sind nun am wahrscheinlichsten. In allen drei Fällen erhebt Swequoreta nach wie vor Anspruch auf den Hammer, wird allerdings nicht darauf bestehen, ihn selbst zu beschaffen oder Hrolfgar zu verfolgen. Sie hält es für eine einfache Aufgabe und findet es dementsprechend angemessen, dass einige junge Streiter etwas Ruhm erwerben wollen.

Geheime Absprache mit Hrolfgar

Wenn das Dorf noch nicht im Bilde ist, die Helden aber bereits vom Verschwinden des Hammers wissen, können sie mit Hrolfgar einen Handel schließen. Sie holen den Hammer zurück und er willigt in den Kauf ein, während die übrigen Dörfler niemals etwas vom verschwundenen Hammer erfahren sollen. Dabei würde er bevorzugen, mit den Helden nach Balan Cranyar zu gehen, damit sein Schwindel auch nicht im Nachhinein auffliegt, wenn er plötzlich wieder schlechter schmiedet. Byörgney stünde als Nachfolger für Skagafjall bereit.

Öffentliche Bloßstellung

Das Dorf weiß Bescheid, Hrolfgar ist noch da und muss seine Schande zugeben: Jahrelang hat er gelogen, nie war es sein Talent, das die Waffen so gut hat gelingen lassen, es war die Magie des Hammers. Dabei ist nicht der Einsatz der Magie die Schande, sondern die mangelnde Redlichkeit des Schmiedes. Nun ist es an den Helden, den Hammer wiederzuholen, im Zweifel ist Magnir auch bereit, sie mit schönen Hellebarden und etwas Gold (10 Aureal pro Held) zusätzlich zu belohnen.

Flucht von Hrolfgar

Hrolfgar hat sich schließlich entschieden, das Dorf zu verlassen und sich zum Felsenquell aufgemacht, um dort Eisenfinder zu treffen. Falls noch nicht bekannt ist, dass der Hammer fort ist, muss davon ausgegangen werden, dass er ihn mit sich genommen hat. Also nehmen die Helden die Verfolgung auf.

Der Felsenquell

Sollten die Helden die Spuren Hrolfgars lesen, einer Beschreibung folgen oder ein Treffen mit Eisenfinder über Firnwind herbeigeführt haben, werden sie sich vermutlich zum Felsenquell begeben. Der Weg dorthin entspricht etwa einer knappen Tagesreise in einfachem Gelände. Der Ort ist nur mäßig bekannt, es finden dort keine besonderen Rituale oder religiösen Feiern statt.

Es handelt sich um einen felsigen Hohlweg, durch den ein klares Bächlein plätschert. Nach etwa 50 Schritten endet der Hohlweg an einer Felswand, aus der eine kleine Quelle das Bächlein speist. Der Ort ist von einer erfrischenden Kühle erfüllt, die selbst im Winter seltsam angenehm erscheint.

Eisenfinder kommt mindestens einmal die Woche hierher und begegnet anderen Anwesenden zunächst freundlich.

Eisenfinder

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Seid begrüßt! Oho! Seltene Gäste, es ist mir ein Vergnügen! Gefällt Euch der Quell? Jaja, er ist sehr erfrischend, spürt Ihr die Temperatur? Es ist keine Kälte, es ist das Wasser selbst, so fühlt sich Wasser in seiner reinen Form an! Da staunt Ihr, nicht wahr? Das könnt Ihr auch, es ist wirklich ein wunderbarer Ort!“ Plappernd stapft ein Satyar auf euch zu, leise scheppern einige Metallteile, die er an seinem Gürtel befestigt hat.

Der Satyar (32, rotblondes Fell, stark gebogene Hörner) hat einst bei einem Saithyaren begonnen die Magie zu lernen, doch seine Gabe reichte für eine volle Ausbildung nicht aus. Eisenfinder, damals noch Dorfläufer genannt, entschied sich dennoch, Hüter des Felsenquells zu sein, und da kein Saithyar damals den Ort hütete, sprach nichts dagegen. Er hat regelmäßigen Kontakt zu einigen Satyaren-Sippen und treibt sich manchmal auch in den umliegenden Dörfern herum. Wenn die Helden ihn nach Hrolfgar und dem Hammer befragen, berichtet er frei heraus, wie es sich zugetragen hat.

Die Situation ist etwas anders, wenn sich Hrolfgar ebenfalls am Felsenquell befindet. Dann können die Helden auch Hrolfgar direkt auffordern, den Hammer herauszugeben und die Situation aufzuklären. Schließlich wird er einlenken und versuchen, mit den Helden eine geheime Absprache zu treffen (siehe auch den vorherigen Abschnitt). Sollte Eisenfinder dabei sein, werden unvorsichtiges Nachfragen und Andeutungen Hrolfgar umso schneller einlenken lassen.

Wenn sich die Helden Eisenfinder und gegebenenfalls auch Hrolfgar gegenüber überwiegend freundlich verhalten, zieht der

Satyr auch noch einen Astrilithen aus seiner Weste hervor. Es ist der Astrilith des Drachenhammers, der auf der Flucht vor dem Gorgonen herausgefallen war und nun frisch aufgeladen den Helden mitgegeben wird. So werden sie in der Höhle des Ungeheims möglicherweise die Kräfte des Hammers nutzen können. Sollte Hrolfgar bereits entlarvt worden sein, wird er sich weiterhin am Felsenquell verstecken. Ist das Verschwinden des Hammers aber noch ein Geheimnis zwischen ihm und den Helden, wird er ins Dorf zurückkehren und weiter versuchen, eine Entscheidung des Friedensrichters hinauszuzögern.

Die Galerien des Sthenomachos

Nun gilt es, die Höhle des Gorgonen zu finden. Zwar gibt es keine hilfreiche Landkarte und die genaue Lage der Höhle ist unbekannt, aber Eisenfinder hat vor kurzem von einer Entführung durch einen Gorgonen in einem abgelegenen Dorf namens Vetratur gehört. Zudem kennt der Satyr die Gegend und vermutet, dass es in den hiesigen Ausläufern der Türme des Morgens nicht viele ausreichend große Höhlen geben dürfte. Er schätzt, dass es bei systematischer Suche innerhalb einiger Tage möglich sein müsste, die Höhle zu finden, und kann den Helden eine grobe Richtung weisen. Hrolfgar wird vor allem die Wichtigkeit betonen, den Hammer zurückzugewinnen, und die Helden je nach bisherigem Abenteuerverlauf möglicherweise damit motivieren, ihnen den Hammer überlassen zu wollen.

Der Weg in die Türme des Morgens

Auf einer Reise in die Türme des Morgens wird man keine ausgetretenen Pfade nutzen können, nicht auf helfende Reisende treffen und in keinem Weiler Unterkunft finden. Bis auf wenige hier lebende Stammesgemeinschaften von Satyren oder Waldamaunir handelt es sich um unberührte, wilde Natur. Nach drei bis vier Tagen werden die Helden die letzten Weiler hinter sich gelassen haben und mit der Suche nach der Gorgonenhöhle beginnen können. Spätestens dann sind Reittiere nur noch von begrenztem Nutzen, denn es wird zunehmend schwierig, Wege zu beschreiten, auf denen etwa Pferde ebenfalls gut zurechtkommen.

Das Dorf Vetratur ist das letzte auf dem Weg der Helden in die Türme des Morgens. Hier können die Helden für die Nacht unterkommen und erfahren, dass ein junger Mann, Yolgrim mit Namen, seit über einem Monat vermisst wird. Die längst verschwundenen Spuren an der Stelle, wo man Yolgrims Provianttasche gefunden hat, könnten anhand der Schilderungen der Dörfler durchaus von einem Gorgonen stammen.

Die Suche im Gelände

Eine systematische Untersuchung der Gegend kann folgendermaßen abgewickelt werden: Für einen Abschnitt des fraglichen Gebietes müssen mit Proben auf jeweils *Orientierung* und *Fährstensuche* (die Geländekunde Gebirge ist in beiden Fällen hilfreich) insgesamt 40 TaP* gesammelt werden, um es vollständig zu durchsuchen. Wenn mehrere Helden Proben ablegen, gilt nur

das beste Ergebnis. Jede Probe benötigt 4 Zeiteinheiten, was etwa acht Stunden entspricht, bei normaler Belastung also einen Tag in Anspruch nimmt – es kann jeder Held pro Suchlauf nur eine der beiden möglichen Proben würfeln, es zählen aber die TaP* beider Talente zusammen. Unterstützend kann einmalig pro Gebietsabschnitt ohne zusätzlichen Zeitaufwand je eine Probe auf *Kartographie* und *Gesteinskunde* abgelegt werden, von denen je TaP*/2 eingerechnet werden können (zu den Details zum Ansammeln von TaP* und Hilfstalenten siehe **WdS 15**).

Beispiel: Die Gruppe besteht aus 5 Helden, von denen zwei Proben auf Orientierung (mit 4 und 8 TaP*) und drei Proben auf Fährstensuchen (eine misslungen, eine mit 3 und eine mit 7 TaP*) ablegen. Damit haben die Helden für diesen Abschnitt an diesem Tag 15 TaP* angesammelt und benötigen noch 25 weitere Punkte (und damit vermutlich 2–3 Tage), um das Gebiet vollständig zu durchsuchen.

Ist ein Abschnitt erfolgreich untersucht, also alle nötigen TaP* angesammelt, würfelt der Meister einen Zufallswurf mit dem W6. Unterwürfelt er die Anzahl der bereits untersuchten Gebietsabschnitte haben die Helden die Höhle oder eindeutige Spuren dorthin entdeckt. Falls Sie an derartiger Würfelei wenig Freude haben, können Sie die Prozedur auch nur für das erste Gebiet auswürfeln lassen und die verbrauchte Zeit anschließend mit dem Ergebnis eines W6-Wurfes multiplizieren, um so den genauen Zeitaufwand der Suche zu bestimmen.

Sollten Sie den ausgedehnten Aufenthalt in der kargen Wildnis der Türme des Morgens insgesamt wenig schätzen, können Sie die Helden durch Eisenfinder mit der Saithyarin *Mondfalkin* (56, ergraut, mit buschigen Augenbrauen und Kinnbart, knirscht mit den Zähnen) bekannt machen. Sie ist eine Hüterin der singenden Winde im Gebirge und vermag die Helden innerhalb von einer Woche zur Höhle des Gorgonen zu führen. Eisenfinder und Mondfalkin kennen sich gut und werden sich auf der Reise regelmäßig dem Liebespiel hingeben, zu dem sie die Helden auch gerne einladen.

Begegnungen und Ereignisse

Die Helden sollten auf ihrer Expedition in den Türmen des Morgens hinsichtlich ihrer Fähigkeiten im *Wildnisleben* gefordert werden. In größeren Höhen ist es schnell sehr kalt, es ist dringend nötig, geeignete, wettergeschützte Lagerplätze zu finden, und vermutlich wird der Proviant nicht ewig halten und die Helden müssen auf die Jagd gehen. Sollten Ihre Helden

damit absehbar überfordert sein, können sie ihnen frühzeitig Unterstützung zukommen lassen. Je nach Verlauf des Abenteurers Leute aus Skagafjall oder auch Hrolfgar oder Eisenfinder persönlich.

Begegnungen sind, je tiefer die Helden ins Gebirge vordringen, zunehmend selten. Die Waldamaunir und Satyare meiden Reisende. Am ehesten trifft man auf wilde Tiere wie Wölfe, Berglöwen oder Bären, manchmal auch auf ernstzunehmende Kreaturen wie einen Panzerkopf. (Die Werte von Bären und Wölfen finden Sie auf Seite 44).

I Berglöwe

Biss:

INI 13+1W6 AT 13 PA 11 TP 2W6+2 DK H

Klauen:

INI 13+1W6 AT 16 PA 11 TP 1W6+4 DK H

LE 42 AU 55 RS 2 WS 8 MR 1/7 GS 10 GW 11

Größenkategorie: normal

Attribute: Nachtsicht, Raserei (2)

Fertigkeiten: Anspringen (4; Klauen), Einschüchterndes Gebrüll 11 (17/10/15), Hinterhalt (8), Talent Schleichen 9 (17/12/14), Talent Sinnenschärfe 13 (4/12/12), Verbeißen (3; Biss)

I Panzerkopf

Biss:

INI 11+1W6 AT 10 PA 8 TP 2W6+4 DK H

Klauen:

INI 11+1W6 AT 14 PA 8 TP 1W6+4 DK HN

Schwanzschlag:

INI 11+1W6 AT 12 PA 8 TP 1W6+2 DK NS

LE 55 AU 75 AE 25 RS 5 WS 9 MR 8/12

GS 8 GW 12

Größenkategorie: groß

Attribute: Heißblut (1), Krankheitsüberträger (Schlachtfeldfieber), Nachtsicht, Resistenz (Feuer)

Fertigkeiten: Hinterhalt (3), Talent Fallen stellen 4 (4/11/17), Talent Sinnenschärfe 15 (4/18/18), Umreißen (2; Schwanzschlag), Zauberei: Spontanzauberei I (Zielobjekt, Reichweite), Spontanzauberei II (Zauberdauer), E: Aggression 9 (4/18/10; Transfer)

Abhänge, Geröll und Schluchten

Das Gelände in den Bergen ist in weiten Teilen unberührt, es gibt keine erprobten und schon gar keine ausgelaufenen Pfade. Stets aufs Neue müssen sich die Reisenden nach Erreichen eines Hügelkamms oder einer erhöhten Felsens ein Bild der Landschaft machen und abschätzen, auf welchem Weg sie am klügsten weitergehen. Dabei spielt es eine Rolle, wie erfahren sich die Helden in solch unwirtlicher Umgebung zu bewegen verstehen, was durch gelegentliche Proben auf *Wildnisleben* bewiesen werden muss. Ein Gelingen der Probe bedeutet lediglich, dass sich die Helden nicht absichtlich in besonders schwergängiges Gelände begeben, denn natürlich gibt es nach wie vor zahlreiche landschaftliche Hindernisse zu überwinden. Bei Misslingen stoßen die Helden auf herausforderndes Gelände, eine breite Schlucht, einen reißenden Bach oder eine Geröllpiste. Mit der richtigen Ausrüstung und dem Einsatz entsprechender Talente, also insbesondere *Athletik*, *Klettern* und *Körperbeherrschung*, sollten sich die meisten Hindernisse überwinden lassen. Dabei können Sie die Proben je nach ausgewähltem Hindernis er-

schweren (im Zweifel um 1W6+2 Punkte). Misslungene Proben führen zu leichteren Verletzungen mit 1W6 SP. Alternativ können die Helden solche Hindernisse natürlich umgehen, als Faustregel können Sie davon ausgehen, dass sich die Reisezeit dann um einen Tag verlängert.

Proviant

Bei der eventuell zeitaufwändigen Untersuchung des Geländes müssen die Helden möglicherweise früher oder später ihren Proviant aufstocken. Dies lässt sich einfach über die Anwendung der Metatalente *Pirschjagd*, *Ansitzjagd* und *Nahrung sammeln* erledigen, jeweils pauschal um 9 erschwert (**WdS 189**, **MyMo 207**). Dabei kommen vor allem Kleinwild und Vögel in Frage, aber auch Bergziegen oder Wildschafe sind denkbar. Ebenso ist es möglich, die Jagd nach einem größeren Tier, etwa einem Grauhirsch oder einem Levius-Hirsch, auch detaillierter auszuspielen. Bei großer Beute sollten die Helden eine Probe auf *Fleischer* ablegen, um die essbaren Teile herauszulösen, so wie weitere Proben auf *Fleischer* +5 oder *Kochen* +5 ablegen, um sicherzustellen, dass das frische Fleisch nicht binnen kürzester Zeit verderbt. Die nötigen Werkstoffe wie Pökelsalz vorausgesetzt, sind pro gelungener Probe 10 Rationen für 1W6 Wochen konserviert, sowie eine weitere Woche pro 3 TaP* (**MyMo 14**).

Die falsche Höhle

Undeutliche oder missverstandene Spuren können auch andere Höhlen in den Weiten des Gebirges als möglichen Unterschlupf eines Gorgonen erscheinen lassen. Die Türme des Morgens bieten hier ohne Frage mannigfache Möglichkeiten, so wäre ein Eingang zu einem verlassenen zwergischen Heiligtum mit geometrischen Gängen oder auch der Hort eines Drachen möglich, doch ebenso können sie es bei einer Bärenhöhle, einem Waldspinnennest oder gar einer leeren Höhle belassen. All diese Möglichkeiten werden an dieser Stelle aber nicht vertieft.

Schneepardir

Auch in höheren Lagen können die Helden noch auf einige Schneepardir (1W3 oder Anzahl der Helden -2) stoßen. Diese sind vor allem auf Nahrungssuche, was neben dem Proviant der Helden auch die Helden selbst umfasst. Dabei sind ihnen alle Mittel recht, von einem direkten Überfall bis zu einem nächtlichen Ablenkungsmanöver mit anschließender Entführung einzelner Helden. Sollte ein Held in die Gewalt der Schneepardir fallen, haben seine Gefährten noch etwas Zeit, ihn zu befreien, bevor er verspeist wird. Denn die Pardir foltern ihre Nahrung in der Regel einige Tage, um besonders köstliche Säfte im Leib des Geschundenen anzureichern.

Pardir-Speer:

INI 17+1W6 AT 15 PA 15 TP 1W6+5 DK NS

LE 38 AU 40 RS 1 WS 8 MR 4 GS 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Ausweichen III, Balancierter Sprung, Finte, Gezielter Stich, Kampfrelexe

Talente: Selbstbeherrschung 7 (16/17/12), Sinnenschärfe 10 (10/16/16)

Die Schneepardir können als einfache Begegnung verwendet werden, aber ebenso kann es zwischen den Helden und dem Pardirstamm zu einer länger anhaltenden Fehde kommen. Gegenseitige Überfälle und mehrere Scharmützel, bei denen sich

die Unterlegenen frühzeitig zurückziehen, um später aus dem Hinterhalt oder mit Verstärkung zurückzukommen, wären die Folge.

Wenn die Helden einzelne Schneepardir gefangen nehmen und verhören, können diese ihnen einige Hinweise auf die Gegend geben, in der der Gorgone möglicherweise wohnt. Für die oben vorgestellte Suche im Gelände kann ein Punkt vom Ergebnis des W6 abgezogen werden.

Schlambratompf

Bevor die Helden die Höhle erreichen, finden sie einige Meilen entfernt (also vermutlich während der Untersuchung des Gebietes, das schließlich die Höhle enthält) eine große Gestalt am Boden liegen. Es handelt sich um einen versteinerten Troll. Ihm sind einige Verwundungen anzusehen, so dass geschlossen werden kann, dass er kurz vor seiner Versteinering in einen Kampf verwickelt war. Tatsächlich hat Schlambratompf vor einigen Jahren hier mit Sthenomachos gekämpft, war von dem Gorgonen versteinert und besiegt worden und erstarrte schließlich, zu Boden gegangen, zu Stein. Diese Begegnung soll vor allem bereits die unheimliche Stimmung für die Gorgonenhöhle vorbereiten, sollten die Helden aber in der Lage sein, die Versteinering aufzuheben, wäre Schlambratompf nicht nur eine gute Informationsquelle über Gorgonen, sondern auch ein mächtiger Verbündeter. (Als Quellen kämen Kraft, Erz und Aggari in Frage, als Instruktionen Antimagie. Die Struktur ist schwer und es sind zusätzlich 12 Zfp* nötig, um den vorliegenden Zauber zu brechen.)



Faust:

INI 10+1W6 AT 13 PA 10 TP 2W6+6 DK HN
LE 75 AU 110 RS 1 WS 8 MR 5 GS 11

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Riesenwüchsig / Aberglawe 9

Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Hammerschlag, Niederwerfen, Wuchtschlag

Talente: Schleichen 3 (19/10/11), Selbstbeherrschung 9 (19/23/22), Sinnenschärfe 5 (10/10/10)

Sklaven

Als weitere Begegnung in der Nähe der Höhle oder aber alternativ zur Sucherei als glückliche Fügung können die Helden auf einige Jäger treffen. Es handelt sich um von Sthenomachos ausgesickte Sklaven (Maya und Gerion, 32 und 35, verhärtet und zerlumpt, haben gemeinsame Kinder unter den Sklaven), die die Versorgung seiner Arbeitskräfte sicherstellen sollen. Sie führen die tapferen Helden gerne zur Höhle.

Freund und Feind aus Skagafjall

Je nach Gang der Ereignisse in Skagafjall können die Helden Verbündete gefunden oder sich Feinde gemacht haben. Oder beides. Im günstigen Fall werden die Helden vielleicht von einem Dörfner mit guten Wildnisfähigkeiten begleitet, im schlechtesten Fall ziehen neben den Helden auch eine Gruppe Hjalbarden aus, um den Hammer zu bergen, und auch Swequoreta kreist auf ihrem Drachen über den Helden und wartet darauf, den Gorgonen zu erlegen.

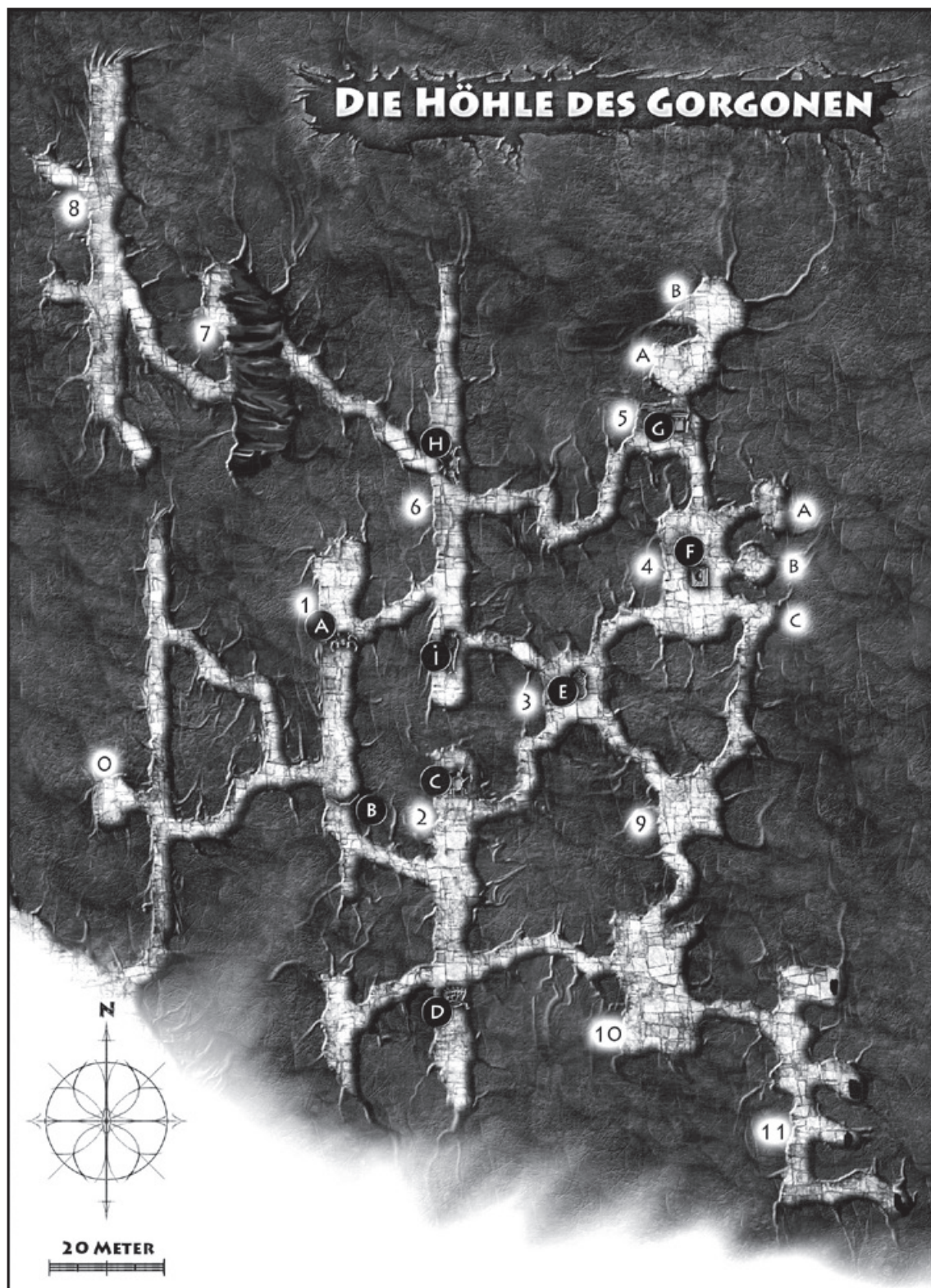
Die Höhle des Gorgonen

Schließlich ist es soweit, die Höhle ist gefunden. An einer etwa 40 Schritt tiefen Schlucht finden sich hohe, grobe Stufen, die an der Felswand entlang nach unten führen. Etwa auf halbem Weg in die Tiefe liegt der Eingang, eine 3 Schritt hohe Spalte, wo ein zerklüfteter Pfad geradewegs in den Fels hinein führt. Dahinter befinden einige langgezogenen Tropfsteinhöhlen, an die sich weitere Höhlen anschließen, in denen der Gorgone Sthenomachos seine Werkstatt und Wohnräume hat und schließlich eine eher kleine Mine, in denen Sklaven Erz und Gestein abbauen müssen.

Innerhalb der Höhle ist lediglich der Boden rudimentär behauen und geglättet, doch auch dort gibt es noch zahlreiche Spalten und Klüfte, die insbesondere bei ungenügender Beleuchtung leicht zur Stolperfalle werden können. Die Wände und Decken der Höhlen sind alle nicht bearbeitet und zerklüftet. Die Gänge sind im gesamten Höhlensystem drei bis vier Schritt hoch und zwei Schritt breit, die Höhlen haben eine Deckenhöhe von bis zu 6 Schritt.

Die Lichtverhältnisse sind grundsätzlich schlecht. Einige phosphoreszierende Pilze geben minimale Orientierung, in den Galerien und einigen anderen Räumen befinden sich zumindest glimmende Fackeln. Dies entspricht ohne eigene Lichtquellen einer Dunkelheit der Stufe 10, also AT/PA -5/-5 (**Wds 58 und 96**). Sobald sich die Helden bei diesen Lichtverhältnissen schnell in den Höhlen bewegen wollen, sind aufgrund des unebenen Bodens zusätzlich *Körperbeherrschung*-Proben nötig, um nicht zu stolpern oder zu stürzen.

Auf der anderen Seite schlucken die zerklüfteten Höhlenwände recht viele Geräusche, so dass Schleichen eher leicht fällt und auch kurzer Lärm durch einen schnellen Kampf nicht unbedingt überall in den Höhlen wahrgenommen werden muss. Sollten also konkurrierende Proben auf Schleichen und Sinnenschärfe durchgeführt werden, sowohl von Seiten der Helden, um den Gorgonen zu hören, als auch umgekehrt, ist die Sinnenschärfe-Probe um 4 erschwert.



Höhlen und Kammern

- (0) Die Jagdkammer
- (1) Galerie des Experimente
- (2) Galerie des Bergbaus
- (3) Aggari-Schrein
- (4) Werkstatt
- (4a) – (4c) Lagerräume
- (5) Halle des Sthenomachos
- (5a) Ruhestatt des Sthenomachos
- (5b) Schatzkammer

- (6) Galerie der Schönheit

- (7) Das Bassin
- (8) Galerie der Toten
- (9) Kristallhöhle
- (10) Der Ofen
- (11) Die Erzader

Einzelne Skulpturen

- (a) Amazone der Neristu
- (b) Das Triptychon
- (c) Die grabende Lore
- (d) Erzfresser
- (e) Lebendiges Erz
- (f) Frau mit Ketten
- (g) Thron des Gorgonen
- (h) Die Schönheit, stehend
- (i) Die Schönheit, liegend

Das Spiel in der Höhle

In der Gorgonenhöhle sind zwei Besonderheiten von Bedeutung. Erstens bewegt sich Sthenomachos durch seine Galerien und seine Werkstatt, während die Helden die Höhlen erkunden, und kann sie daher überraschen oder zumindest aufschrecken. Gleichzeitig belebt der Gorgone hin und wieder einige seiner Skulpturen, wodurch sich in manchen Räumen nach seinem Aufenthalt potentielle Gegner befinden, die zuvor keinerlei Gefahr darstellten.

Im Folgenden ist zunächst die Bewegung und Strategie des Gorgonen und die Funktionsweise der Skulpturen beschrieben, dann folgt die Darstellung der einzelnen Höhlen. Schließlich gibt es noch allgemeine Hinweise zum Gorgonen und den Sklaven, die in den Höhlen für Sthenomachos arbeiten müssen.

Sthenomachos' Bewegung in den Höhlen

Der Gorgone schlendert häufig mit einer Fackel durch seine Höhlen, betrachtet seine Schöpfungen und grübelt über Verbesserungen nach. Dabei haucht er ihnen nach Belieben unheiliges Leben ein, etwa auf 1–6 auf W20. Die Details zu dieser Kraft finden Sie im Anhang auf Seite 65. Sein Weg führt für gewöhnlich entlang der Höhlen 1-2-3-4-5-6, Sie können sich seine Bewegung also durch das fortlaufende Drehen eines W6 jederzeit merken. Wenn die Aktionen oder Planungen der Helden wieder einige Zeit in Anspruch genommen haben, können Sie entscheiden, dass sich der Gorgone in die nächste Höhle begibt und den Würfel eine Nummer weiterdrehen. Sobald sich Gorgone und Helden in benachbarten Höhlen befinden, sollten Sie die oben beschriebenen konkurrierenden Proben auf Schleichen und Sinnenschärfe einsetzen.

Sollte Sthenomachos die Helden bemerken, wird er so viele Skulpturen wie möglich beleben, den Ausgang blockieren lassen und versuchen, die Helden einzukreisen. Erst dann geht er zum Angriff über, dabei will er die Helden zur Aufgabe zwingen, damit er sie versklaven kann. Sollten sie sich weiter wehren oder ihn gar in Bedrängnis bringen, setzt er den versteinernen Blick gegen einen der Helden ein. Nur wenn die Helden aufgeben, ist er bereit, die Versteinerung zu unterbrechen, die andernfalls auch sein Tod nicht mehr verhindern könnte.

(0) Die Jagdkammer

Nur wenige Schritte hinter dem Höhleneingang führt ein Gang in eine kleine Höhle. Von der Decke hängen einige Murmeltiere und Vögel sowie ein Steinbock, ausgenommen und abgezogen. An der Wand liegen Holzspeere und einfache Bögen mit Holzpfeilen. Es handelt sich um die Ausrüstung der Sklaven, wenn sie von Sthenomachos zur Jagd ausgeschickt werden. Die hier gelagerten Lebensmittel dienen sowohl den Sklaven als auch dem Gorgonen als Nahrung, wobei der Gorgone auch regelmäßig nur für sich jagen geht.

Sthenomachos' Kunstwerke

Die von dem Gorgonen geschaffenen Skulpturen bestehen weitgehend aus dem vor Ort abgebauten und verhütteten Eisen. Besonders wichtige Bauteile wie die Gelenke sind in der Regel aus erbeutetem Stahl oder anderen höherwertigen Metallen gefertigt. Doch es ist nicht der wirre Erfindergeist oder die krude Ästhetik, die die Skulpturen so besonders machen. Sthenomachos verfügt über die Macht, ihnen vorübergehend dämonisches Leben einzuhauchen. Eine einfache Berührung genügt, um sie für W20 SR zu aktivieren, sie sind dann zu allen Bewegungen in der Lage, die ihre Bauweise ermöglicht. In der Regel halten sie sich nur in der Höhle auf, in der sie aufgestellt sind; lediglich wenn Sthenomachos nach ihnen ruft, bewegen sie sich auch durch die Gänge.

Wie bereits erwähnt, schlendert der Gorgone häufig durch die Höhlen, betrachtet seine Kunstwerke und belebt sie von Zeit zu Zeit. Diese verändern dann ihre Position innerhalb der Höhle, blockieren so Gänge, die zuvor frei waren, oder halten Wache. Die Helden können so nie sicher sein, ob sich die seltsame Statue in der Ecke nicht gleich bewegt oder der Gang, durch den sie eben noch geschlichen sind, nun von einem merkwürdigen Metallmöbel versperrt ist. Die Skulpturen haben nicht alle die gleichen Fähigkeiten, eine grobe Einteilung ist wie folgt angegeben, weitere Werte finden Sie im Anhang:

K – die Skulptur bewegt sich ausreichend agil, um auch einem abwehrbereiten Gegner Treffer zuzufügen und Angriffe abzuwehren, kurz: zu kämpfen. Dabei greifen sie jedes lebende Wesen einer gewissen Größe außer Sthenomachos an, das sich in oder an ihrer Höhle befindet. Die Werte finden Sie im Anhang auf Seite 64.

B – Die Konstruktion ist groß und stabil genug, um Gänge zu blockieren. Positioniert sie sich direkt an einem Höhleneingang oder innerhalb eines Ganges, kann dieser auch dann nicht mehr passiert werden, wenn die Skulptur nicht mehr belebt ist.

A – Die Skulptur verfügt über Bauteile, mit denen es Lärm verursachen kann oder gar über die Möglichkeit, krachende und knirschende Töne von sich zu geben. Dies tun sie selten ohne Anlass, aber immer, wenn sie Eindringlinge in ihrer Höhle bemerken. Ob Sthenomachos dies bemerkt, hängt von einer *Sinnenschärfe*-Probe ab, die um 2 pro Höhle zwischen der Skulptur und dem Gorgonen erschwert ist.

Die genaue Gestalt der einzelnen Skulpturen ist in den Beschreibungen der jeweiligen Höhlen enthalten.

(1) Galerie des Experimente

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Gang öffnet sich in eine Höhle. Sowohl nach links, als auch rechts führt der Weg weiter, jeweils gesäumt von zahlreichen Tropfsteinen.

Euer Licht wirft wilde Schatten auf die Steinformationen und schnell fällt euch auf, dass einige Steine nicht natürlichen Ursprungs, sondern Statuen sind. Darunter solche von Menschen, vermutlich Hjalbarden, aber auch ein Amaunir und, etwas weiter hinten, ein Minotaure sind zu sehen. Die meisten Statuen zeigen merkwürdige Posen, schützend vorgestreckte Arme und verzerrte oder verzweifelte Mienen. Einige von ihnen haben beinerne Schmuckstücke umgehängt oder tragen, allerdings sehr zerschlissene, Kleider am Leib. Beim zweiten Blick fällt zudem eine metallisch schimmernde Figur zwischen den Statuen und Tropfsteinen auf, eine vielarmige Gestalt.

Die Galerien des Sthenomachos enthalten jeweils über ein Dutzend versteinerner Gestalten, die von dem Gorgonen in den vergangenen Jahrzehnten versteinerten Opfer. Es sind mehrheitlich Hjalbarden, aber auch Amaunir, Grolme oder Minotauren. An vielen hat Sthenomachos einige Veränderungen vorgenommen, in seinen Augen Verschönerungen. Tiefe Mulden und Kanten in den Gesichtern und zerschliffene Gliedmaßen lassen die Statuen furchtbar entstellt aussehen. Skulpturen:

- (a) Die *Amazonen der Neristu* (K) ist eine vierarmige Figur, deren Beine nicht in Füßen sondern in zwei miteinander verbundenen Rädern enden. Alle vier Arme gehen direkt in scharfe Klingen über.

- (b) Das *Triptychon* (B) ist eine dreiflügelige, drei Gradi hohe Wand, die mit mehreren geometrischen Mustern verziert ist. Die Muster sehen bei genauerer Betrachtung aus, als seien mehrere skizzenhafte Baupläne in die Oberfläche geritzt, die sich nun verwirrend überlagern. Der Mittelteil des Triptychon verfügt über vier kurze Beine. Sthenomachos blockiert mit dieser Konstruktion den Weg aus dieser Galerie zum Ausgang, wenn er die Höhle verlässt.

(2) Galerie des Bergbaus

Neben weiteren Versteinerten sind hier einige Schöpfungen zu sehen, die wohl für den Bergbau konstruiert wurden, sich aber schnell als untauglich erwiesen haben. Achtlos herum liegen die Überreste eines grolmurischen Hammerwerks, ein Gestänge, in das bis zu vier Hämmer eingehängt werden können, von denen nur noch einer, allerdings schon arg verrostet, übrig ist. Mit einer gelungenen Probe auf *Mechanik* +0 oder *Grobschmieden*

+5 fallen insbesondere die Querstreben am Griff des Werkhammers auf, die an eben solche Streben des Drachenhammers erinnern. Weiterhin findet sich in dieser Galerie eine große zyklische Zange, die aussieht wie neu. Skulpturen:

- (c) Die *grabende Lore* (K/B/A) ist eine Art große Schubkarre, vorn ein Rad, hinten zwei bewegliche Beine, vorn zudem drei lange, bewegliche Gestänge. An Zweien dieser Gestänge finden sich die Köpfe von Spitzhacken, an einer eine Schaufel.

- (d) Der *Erzfresser* (K) ist ein etwa ein Schritt hohes, stählernes Gebiss mit Beinen, die auch für Sprünge geeignet sind.

(3) Aggari-Schrein

In der Mitte dieser mit 9 Schritt besonders hohen Höhle steht eine wahrhaft abstrakte Skulptur, eine in sich gekrümmte und verdrehte Säule, die aus einem unübersichtlichen Gewirr aus Stangen, Ketten und Klängen besteht. Blutspuren auf dem Boden rund um die Säule sowie ein verwesender Leichnam, der von herausstehenden Klingen aufgespießt in tödlicher Umarmung an der Säule hängt, lassen vermuten, dass hier kultische Opferungen durchgeführt werden. Skulpturen:

- (e) *Lebendiges Erz* (K/B/A), so der Name der Skulptur zu Ehren Aggaris. Belebt agiert die Säule wie ein großer dicker Wurm, aus dessen Leib jederzeit Stacheln und Ketten schießen können. An seinem Haupt sind Zangen angebracht, mit denen er ein Opfer greifen und in sich hineinziehen kann. Sollte

ihm dies gelingen, würde der

Ergriffene von den Klingen im Inneren des Wurms regelrecht kleingehäckselt.

(4) Werkstatt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

In der geräumigen Höhle befinden sich einige Sklaven, die durch lange Ketten an eine merkwürdig geformte Säule in der Mitte des Raumes gefesselt sind. Zwei Sklaven arbeiten an einer primitiven Esse, die anderen stehen an Steintischen und hämmern oder feilen an einzelnen Metallteilen. Auf den Tischen liegen weitere Bauteile und Werkzeuge herum. Am Amboss lehnt ein Schmiedehammer, mit roten Drachenschuppen verziert und einem Drachenzahn am Griff.



In der Werkstatt sind eine Handvoll Sklaven mit einfachen Metallarbeiten beschäftigt, sie müssen Stangen gerade oder krumm hämmern, Scharniere glatt feilen oder Klingen schleifen. Dazu sind hier mehrere Steintische aufgestellt, an denen die Sklaven ihre Arbeit verrichten können, sowie eine einfache Esse mit Amboss und Blasebalg. Sthenomachos verwendet die Teile, wenn er an den bestehenden Skulpturen herumbastelt. Dann ersetzt er alte durch neue, schönere oder höherwertige Teile. Insbesondere seine Selbstporträts in der Galerie der Schönheit (6) versucht er, immer noch perfekter zu gestalten. Die Sklaven sind bereit mit den Helden zu sprechen, schauen sich jedoch stets ängstlich nach der Skulptur mit den Ketten um. Sie wollen sich nicht befreien lassen, da sie die Rache des Gorgonen an ihnen oder ihren ebenfalls versklavten Angehörigen fürchten. Mehr zu den Sklaven und ihrem Verhalten finden Sie auf Seite 60. Skulptur:

● (f) Die *Frau mit Ketten* (K/A) steht zentral in der Werkstatt. Auf einem Säulenstumpf findet sich ein arm- und kopfloser Torso mit üppigen Brüsten. An ihren Armstümpfen hängen insgesamt 6 lange Ketten mit Metallringen am Ende, an denen die in der Werkstatt tätigen Sklaven festgemacht sind.

Metallarbeit

Wenn die Frau mit Ketten nicht belebt und Sthenomachos nicht anwesend ist, kann ein kundiger Held in der Werkstatt einen „Schild aus reinem Erz“ herstellen, der einigen Legenden zufolge gegen den versteinernen Blick des Gorgonen eingesetzt werden könnte. Ein solcher Schild muss also aus Edelmetall bestehen, es ist aber ebenso möglich, einen vorhandenen Schild mit Edelmetall zu überziehen. Für die Bestimmung der Größe des Schildes und die Wirksamkeit gegen den Versteinernen Blick (Details finden Sie im Anhang auf Seite 64) wird der PA-Bonus verwendet, selbst wenn etwa ein Schild aus reinem Silber für herkömmlichen Kampf gänzlich ungeeignet wäre. Für einen kleinen Schild mit PA-Bonus von 2 werden entsprechend 30 Unciae Metall benötigt, für weitere 30 bzw. 70 Unciae Metall steigt der PA-Bonus um 1 bzw. 2 Punkte. Das vorhandene Eisen ist ungeeignet, ebenso die geringen Mengen edlerer Metalle. Die Helden werden vermutlich auf ihr Münzmetall zurückgreifen müssen. Am ehesten wären hier das Silber der Argental (eine halbe Uncia pro Münze) oder das Illuminium der Aural (eine Uncia pro Münze) geeignet. Zur Not wären auch die kupfernen Pekunos möglich (eine Viertel Uncia pro Münze). Für das erfolgreiche Herstellen und Polieren müssen mit Proben auf *Grobschmieden* TaP* in Höhe des dreifachen PA-Bonus gesammelt werden. Jede Probe nimmt dabei 2 Stunden in Anspruch, in denen die übrigen Helden sicherstellen müssen, dass Sthenomachos nicht in die Werkstatt kommt. Natürlich kann für diese Arbeit auch die Magie des Drachenhammers benutzt werden, wenn die Helden den Astrilithen von Eisenfinder erhalten haben. Die anwesenden Sklaven sind zwar verängstigt, aber solange die Helden Schmiere stehen, würden sie die Herstellung des Schildes übernehmen können. Dafür haben sie einen *Grobschmieden*-TaW von 3 (12/13/13).

(4a) – (4c) Lagerräume

Ziemlich durcheinander sind in den Lagerräumen allerhand Gestein, alte Werkstücke und Werkzeuge sowie Holz und Pech für die Fackeln und andere Gebrauchsgüter aufgestapelt.

In (4a) befindet sich ein kleiner, schlecht zu erreichender Spalt, der offenbar aufwärts ins Freie führt und mit einer einfachen *Sinnenschärfe*-Probe entdeckt werden kann. Ohne Hilfsmittel ist er äußerst schwierig zu erklettern, da der letzte Teil durch steiles, glattes und durch Feuchtigkeit zudem glitschiges Gestein führt (3 *Klettern*-Proben +6/+6/+18). Misslungene Proben bedeuten, dass der Kletterer keinen Halt finden kann und schlicht nicht vorankommt. Die Sklaven kennen diesen Spalt, haben es jedoch nie geschafft, ihn hinaufzuklettern. Wenn von oben ausreichend Seil (30 Schritt) bereitgestellt wird oder ausreichend Kletterhaken, Seile und Zeit zur Verfügung stehen, sind die Proben deutlich leichter zu schaffen (+2/+2/+5). Dieser Spalt kann zur Flucht genutzt werden, wenn Sthenomachos den Ausgang durch eine Skulptur versperrt hat. Alternativ können die Helden, auch wenn sie den Gorgonen nicht besiegt haben sollten, den Sklaven durch Zurücklassen geeigneter Kletterhilfen eine Möglichkeit zur Flucht bieten.

(5) Halle des Sthenomachos

Hier befindet sich der Thron des Gorgonen. Das massive Möbel steht auch oft, insbesondere wenn sich der Gorgone dort aufhält, direkt vor dem Gang zu Sthenomachos Ruhestatt und blockiert den Zugang. Skulptur:

● (g) Der Thron ist eine Konstruktion (B).

(5a) Ruhestatt des Sthenomachos

Ein Haufen schmutziger Felle und eine unangenehm riechende Sickergrube. Mehr ist hier nicht zu finden.

(5b) Schatzkammer

Wann immer es Sthenomachos gelingt, Metall in die Finger zu bekommen, verwendet er es für die Verbesserung, Ergänzung und Verschönerung seiner Skulpturen. Die Schatzkammer enthält dennoch einige Kostbarkeiten: mehrere Okul mineralienhaltige Erze, mit großen Anteilen von Zinkum oder Zinnober, weiterhin einige große Feuersteine und Specksteine sowie ein Stein Hölleneisen. Das Wertvollste aber ist eine kleine Sammlung von zwei Dutzend Amethysten, die zusammen um die 40 Aural wert sind. Zudem finden sich zwei kurze (eine Allia) und zwei lange (zwei Allia) Klingen, allerdings ohne Griff und Parierstange (jeweils TP+1, aber aufgrund schlechter Balance WM -1/-1). All diese Dinge sind von den Kräften Aggaris verunreinigt. Regeltechnisch wirkt sich dies vor allem bei der Artefakterstellung aus (Würfe für unerwünschte Nebeneffekte sind nach Maßgabe des Spielleiters modifiziert).

(6) Galerie der Schönheit

Eine weitere Galerie ist ganz Sthenomachos selbst gewidmet, hier finden sich die beiden einzigen Selbstporträts, die den hohen Ansprüchen des Künstlers entsprochen haben. Ergänzt werden sie durch einige „Studien“, verstümmelte Statuen Versteinertes, denen Sthenomachos versucht hat, seine eigenen Gesichtszüge zu verpassen. Auf steinernen Podesten liegen zudem einige aus Sicht des Gorgonen besonders gelungene Einzelteile: ein einzelner krallenbewehrter Finger, ein Stück gebogenes Metall, ein windschiefer Würfel. Skulpturen:

- (h) *Die Schönheit, stehend* (K/B/A) ist eine durchaus wiedererkennbare Darstellung von Sthenomachos.
- (i) *Die Schönheit, liegend* (K/A) ebenso, allerdings bewegt sich diese Konstruktion, sobald sie zum Leben erweckt sein sollte, durchgehend und behände auf allen Vieren.

(7) Das Bassín

Der Boden in dieser Höhle ist etwas abgesenkt und weitgehend mit Wasser gefüllt. Die leichte Bewegung der Wasseroberfläche lässt auf ein fließendes Gewässer schließen. Tatsächlich ist das Wasser ausreichend sauber, so dass die Sklaven und Sthenomachos es als Trinkwasser nutzen können.

(8) Galerie der Toten

Die Höhle ist ähnlich geschnitten wie die anderen Galerien, doch finden sich hier keine intakten Statuen, sondern lediglich die Überreste zer Schlagener Versteinerter, die den ästhetischen Ansprüchen Sthenomachos nicht standhielten. Die zerbrochenen Köpfe, einzelnen Gliedmaßen und zertrümmerten Körper entfalten ihre Schrecken vor allem dann, wenn man sich vergegenwärtigt, dass es sich einst um lebendige Körper handelte.

(9) Kristallhöhle

Wie die Galerien ist auch diese Halle recht feucht und durch einige Tropfsteine geschmückt. Auf kleinen Podesten sind hier zahlreiche kleine Salzkristalle gewachsen. Die meisten wurden jedoch bereits herausgebrochen, doch noch immer bietet diese Höhle einen imposanten Anblick.

(10) Der Ofen

Das Zentrum dieser Höhle bildet ein langer Ofen mit sechs großen Blasebälgen, durch die die nötige Hitze für die Schmelze des abgebauten Erzes erzeugt werden kann. An den Wänden sind die abgebauten Erzklumpen aufgeschichtet. Wenn Sthenomachos Körperteile der geopfert Sklaven (siehe (3)) zusammen mit dem Erz in den Ofen wirft, entfalten sich die Kräfte Aggaris und das Metall ist von deutlich verbesserter Qualität. Allerdings sprühen bei dieser Prozedur glühend heiße Tropfen und Funken durch kleine Öffnungen in der Konstruktion auf die Sklaven an den Blasebälgen. Sie erleiden dabei schwere Verbrennungen, die nur als metallisch glänzende, schuppige Verwachsungen verheilen.

(11) Die Erzader

Hinter der Hütte liegt die Mine. In insgesamt vier kurzen Stollen führt je ein Schacht schräg in die Tiefe, von denen jeweils ein gutes Dutzend Seitenstollen abgehen. Hier muss ein Großteil der Sklaven Erz abbauen. Der Ertrag ist ausgesprochen mäßig, aber Sthenomachos nimmt jede Möglichkeit wahr, seinen Me-

tallbestand zu erhöhen, um neue Konstruktionen zu realisieren und bestehende zu verbessern. In den Stollen haben die Sklaven auch ihre Unterkünfte eingerichtet und in einigen stillgelegten Stollen wachsen essbare glitschige Pilze, die teilweise direkt verzehrt werden oder den drei Ziegen als Futter dienen, die trotz der Höhlenumgebung hier gehalten werden können. Die Stollen eignen sich insbesondere auch für den vorübergehenden Rückzug der Helden aus den Höhlen, da sich Sthenomachos in der Regel nicht in die Mine begibt.



Sthenomachos

Sthenomachos lebt bereits seit einigen Jahrzehnten in diesen Höhlen und hat schon fast ein Dutzend Konstruktionen ersonnen und geschaffen. Sein größtes Ziel ist die Schaffung einer Armee seiner Ebenbilder, mit der er die umgebenden Täler beherrschen und in seinem Größenwahn letztlich auch die gesamte Welt erobern will. Nicht zuletzt aufgrund seiner geringen Metallreserven und auch der begrenzten Möglichkeiten, dauerhaft vielen Konstruktionen Leben einzuhauchen, ist dieser Plan allerdings weit von seiner Umsetzung entfernt. Gleichwohl ist er ein brutaler Sklavenhalter und die magischen Kräfte eine Gorgonen sind bei ihm besonders stark ausgeprägt. Der Drachenhammer spielt für ihn keine besondere Rolle. Als er Hrolfgar und Eisenfinder fangen wollte, vermutete er in dem geschmückten Hammer einen magischen Gegenstand, doch ohne Astrilith konnte er die Magie des Hammers nicht ergründen und hat das Interesse verloren. Nun findet er wie ein gewöhnlicher Hammer Verwendung in der Werkstatt.

Der Gorgone selbst muss nicht besiegt werden, der Hammer kann auch heimlich in der Werkstatt entdeckt und entwendet werden. Zu seinen Aktivitäten in den Höhlen siehe **Sthenomachos' Bewegung in den Höhlen** (siehe Seite 57), die Werte und Strategie im Kampf finden Sie unter **Spielwerte der Meisterpersonen** (siehe Seite 64).

Die Sklaven

Die meisten Sklaven sind schon seit einigen Jahren bei Sthenomachos gefangen. Er hat offenbar nicht allzu viel Lust, häufig neue fangen zu müssen. Daher ist ihre Versorgung akzeptabel, es gibt im Bereich der Erzader einen verwilderten Pilzgarten, einige Ziegen und regelmäßig erlaubt der Gorgone einer Gruppe Sklaven, außerhalb der Höhle zu jagen und frische Früchte zu sammeln. Dabei hat er ein erstaunlich gutes Gespür für emotionale Bande, denn er lässt nur solche Sklaven gehen, die ein eigenes Kind oder enge Freunde zurücklassen müssen, deren

Wissenswertes über Gorgonen

Dass es in den Türmen des Morgens Gorgonen gibt und dass es sich dabei um furchtbare Monstren handelt, die ihre Opfer versteinern oder versklaven, ist in Cranarenis allseits bekannt und kann daher von allen Bewohnern der Provinz in Erfahrung gebracht werden. Doch kundige Helden können noch etwas mehr über diese Kreaturen wissen und haben somit eventuell einen Vorteil, wenn sie dem Gorgonen Sthenomachos gegenüberstehen. Sie können also im Falle konkreter Nachfragen der Spieler oder sobald die Suche nach der Gorgonenhöhle beginnt auf die folgenden Proben zurückgreifen. Ebenso können Sie die aufgeführten Informationen auch durch Meisterpersonen, etwa Mondfalkin oder die Sklaven in der Gorgonenhöhle, je nach deren Kenntnissen zur Verfügung gestellt werden.

Magiekunde

3 TaP* – Gorgonen besitzen magische Kräfte, die der Domäne Aggaris zugeordnet werden können, den Versteinernden Blick und das Beleben von Konstruktionen aus Metall.

5 TaP* – Durch den engen Bund zu den Kräften Aggaris, ist reines Erz ein effektives Mittel gegen die Magie der Gorgonen. Ihre Skulpturen sind empfindlich gegen Erzzauberei und ihr versteinerner Blick kann durch Schilde aus Edelmetallen behindert werden.

7 TaP* – Zauber, die eine unmittelbare magische und somit reine Manifestation von Erz beinhalten, beispielsweise ELEMENTARE WAFFE (Erz / Elementare Manifestation) oder ERZEXPLOSION (Erz / Explosion), sind gegen gorgonische Skulpturen besonders effektiv. Zauber, die mindere Formen des Elements Erz nutzen (z.B. der SAND-ANGRIFF), haben hingegen nur ihre normale Wirkung.

11 TaP* – Polierte Schilde aus Edelmetallen können den versteinernen Blick eines Gorgonen abwehren und eventuell sogar auf ihn zurückwerfen.

15 TaP* – Aus dem Haupt eines Gorgonen lässt sich ein besonderer Schild anfertigen, die Aegis. Die unheilige Kraft des Gorgonen, seine Feinde zu versteinern, soll erhalten bleiben, wenn dieser Schild mit den richtigen magischen Ritualen hergestellt wird.

Götter/Kulte

3 TaP* – Gorgonen nutzen die Kräfte Aggaris.

5 TaP* – Karmales Wirken der Siminia ist besonders effektiv gegen gorgonische Konstruktionen.

Tierkunde

3 TaP* – Die natürlichen Waffen eines Gorgonen sind lange gefährliche Krallen und schlangenähnliche Tentakel an ihren Schädeln.

5 TaP* – Die genauen Proportionen, die Anzahl der Tentakel und die Färbung einzelner Körperteile sind bei Gorgonen völlig individuell.

7 TaP* – Gorgonen sind intelligente und grausame Einzelgänger, die nicht nur andere Lebewesen, sondern auch andere Gorgonen verachten und bekämpfen.

Kriegskunst (Spez. Monstren)

5 TaP* – Gorgonen sind intelligent genug, um strategisch zu kämpfen.

7 TaP* – Sie meiden oft den direkten Kampf und nutzen lieber ihre magischen Kräfte. Mit versteinernem Blick und kämpfenden Konstruktionen schwächen sie ihre Gegner, bis sie ihnen wehrlos ausgeliefert sind.

Sagen/Legenden

5 TaP* – Die bekannteste Legende über Gorgonen ist die ihrer Herkunft. Einst waren sie ein Volk anmutiger Künstler, doch sie haben ihrer Göttin gelästert und so den Fluch der Schlange auf sich geladen. Ihre Schönheit und ihre Schöpfungskraft wurden ihnen so genommen und verzweifelt wandten sie sich schließlich der Domäne Aggaris zu, die ihnen neue Inspiration verhielt.

7 TaP* – Der Blick eines Gorgonen lässt seine Feinde zu Stein erstarren. Er haucht seinen Skulpturen unheiliges Leben ein, damit sie ihm jeden Wunsch erfüllen können.

9 TaP* – Die Heldin Ethyrene errang einst Klinge und Schild zyklischer Machart und besiegte damit einen Gorgonen, der ihren Stamm terrorisierte. Sein Haupt jedoch behielt sie und versteinerte sich später selbst, damit das Alter nicht ihre Schönheit vergehen ließe.

11 TaP* – Einst befreite die Heldin Phrasathena ihren Geliebten Ilku aus den Fängen eines Gorgonen und besiegte das Monstrum, indem sie seinen versteinernen Blick mit einem silbernen Schild auf ihn zurückwarf. Sie schuf die erste Aegis, einen Schild aus dem Haupt eines Gorgonen. Sie verhüllte die schreckliche Waffe, doch der neugierige Ilku vermutete ein Geschenk und als er den Schild ansah, verwandelte er sich in Stein. So verlor die tapfere Phrasathena ihren Geliebten doch noch an die Macht des Gorgonen.

drohender Tod sie von einer Flucht abhält. Unter den etwa zwei Dutzend Sklaven finden sich vor allem Hjalbarden, aber auch einige Dorinther, zwei Minotauren sowie eine G'Rolmurin und ein Amaunir. Etwa ein Dutzend sind von merkwürdig metallisch schimmernden Hautschuppen gezeichnet, Verletzungen durch den Schmelzofen.

Yolgrim (22, hjalbardischer Hirte, leicht zu beeinflussen), der Mann aus dem Dorf Vetragur, in dem die Helden vielleicht vor-

beigekommen sind, ist tatsächlich unter den Sklaven. Er kann ihnen als Ansprechpartner für mögliche Fluchtpläne dienen, denn er hat bisher keine Versteinerung durch Sthenomachos mit ansehen müssen und ist weniger verängstigt als der Rest. Weitere Persönlichkeiten unter den Sklaven sind *Lysalia* (44, graue Strähnen, vorsichtig), eine Jägerin, die von den meisten Sklaven als Sprecherin akzeptiert ist, und *Hyracius* (39, dünnleibig, lahmes Bein), ein imperialer Prospektor im Auftrag des

Hauses Ennandu, der alle Pläne zur Flucht stets als zu riskant verwirft und unter den Sklaven schlechte Stimmung verbreitet. Die Sklaven können den Helden Informationen über die Abläufe in der Höhle und die magischen Fähigkeiten von Sthenomachos geben, für gezielte Aktionen gegen den Gorgonen oder seine Skulpturen sind sie jedoch zu verängstigt, haben sie doch bis auf wenige Ausnahmen bereits mitansehen müssen, wie einer ihrer Gefährten qualvoll zu Stein verwandelt wurde. Auf der anderen Seite erhoffen sie sich jedoch auch nichts von ihrem Sklavenhalter und werden die Helden nicht verraten. Wenn die Helden den Gorgonen besiegen, haben sie natürlich auch die Sklaven befreit. Die Helden können die Sklaven jedoch auch befreien, ohne gegen Sthenomachos zu kämpfen, indem sie mit der Fürsprache von Yolgrim und Lysalia und gegen die launenhaften Bedenken von Hyracius ein Ablenkungsmanöver durchführen, das den Sklaven ermöglicht, vollzählig zu entkommen, sei es durch den Eingang der Höhle, so dieser nicht blockiert ist, oder durch den Spalt in (4a).

Die G'rolmurin *Atshor'd'goi* (9, also bereits erwachsen, gelehrt, muss eine Eisenkrause tragen) kann den Helden als Informationsquelle über das verrostete Hammerwerk in (2) sowie über den Hammer dienen.

Gefangenschaft

Sthenomachos, insbesondere zusammen mit seinen Skulpturen, soll ein ausgesprochen schwer zu besiegender Gegner sein. Sollten die Helden also den Kampf suchen oder durch ungeschicktes Manövrieren von den Skulpturen eingekreist werden, sollte auch eine vorübergehende Niederlage der Helden möglich sein. Dabei wird Sthenomachos es gar nicht darauf anlegen sie zu töten. Denn er kann jederzeit neue Sklaven brauchen. Er wird die vermutlich verletzten Helden zu den Sklaven bringen, wo sie leidlich versorgt werden. Von hier aus können die Helden nach einigen Nächten der Heilung einen zweiten Versuch starten, den Hammer zu erringen. Ihre Ausrüstung finden sie teilweise in der Werkstatt, teilweise in der Schatzkammer.



Ausklang

Zunächst gilt es noch, den Weg zurück in die Zivilisation zu finden. Dies wird einige Tage dauern und erneut müssen die Helden sich und eventuell auch die befreiten Sklaven mit ausreichend Nahrung und geeigneten Lagerplätzen versorgen.

Sthenomachos ist kein guter systematischer Jäger, so dass er, wenn er am Leben geblieben ist und die Verfolgung aufnimmt, schlechte Chancen hat, die Helden und gegebenenfalls die Sklaven zu erwischen. Ob er doch noch eine Gelegenheit erhält, sich die Helden zu schnappen, kann durch konkurrierende Proben auf *Wildnisleben* auf Seiten der Helden und *Fährtsuche* von Sthenomachos ermittelt werden.

Bevor das Abenteuer endet, stehen aber noch weitere Aktionen und Begegnungen aus.

Analyse des Hammers

Der letzte bedeutende Schritt, um den Hammer nach Balan Cranyar bringen zu können, liegt in seiner detaillierten Analyse. Denn sobald sich sein Ursprung enthüllt und klar wird, dass er nicht von Thorgald Drachenfaust te Partholon geschaffen wurde, verliert Swequoreta das Interesse. Zudem büßt sie auch das besondere Anrecht auf ihr Erbe ein, handelt es sich doch nun auch für sie nur um Beute. Dabei sind folgende Informationen von zentraler Bedeutung:

- Die Drachentrophäen sind nachträglich angebracht. Dies wird insbesondere durch die roten Schuppen deutlich, die die prächtig eingefassten Aquamarine verdecken. Mit entsprechenden Zaubern (Kraft/Analyse oder Zauberei/Analyse), die „kleine Zauberanalyse“ ist beispielsweise bereits ausreichend, ist zudem festzustellen, dass die Drachenteile nicht Teil der Magie des Hammers sind.
- Die verwendete magische Legierung ist aus Quecksilber und Mindorium, eine häufige g'rolmurische Legierung. Die klas-

sische Legierung der Partholon und auch Thorgalds ist hingegen Bronze-Mindorium. Dies kann durch eine Probe auf *Gesteinskunde*+7, *Alchimie*+4 oder *Hüttenkunde*+2 herausgefunden werden. Natürlich können die Helden dabei auch Firnwind oder Swequoreta um Rat fragen.

- Die Querstreben am Griff entsprechen der Aufhängung in einem g'rolmurischen Hammerwerk, auch die schräge Schlagfläche passt perfekt zu einer solchen Konstruktion. Dies wissen die Helden, wenn sie in der Höhle des Gorgonen das alte Hammerwerk untersucht haben oder durch eine gelungene *Mechanik*-Probe +4.

Zurück in Skagafjall

In Skagafjall muss noch der Anspruch Swequoretas auf den Hammer verhandelt werden. Dabei wird es voraussichtlich ausreichend sein, der Drachenreiterin nachzuweisen, dass der Hammer g'rolmurischen Ursprungs ist. Denn dann ist er weder ein Werkstück Thorgalds noch ein wichtiges Erbstück mehr, sondern war schon für Swequoretas Vorfahren Beute, so wie er später Asgirs Beute wurde. Einen besonderen Rechtsanspruch kann und will Swequoreta daraus nicht mehr ableiten. Dem Friedensrichter Thjork wäre diese Deutung ebenfalls willkommen. Versäumen die Helden die Analyse oder gelingt es ihnen nicht, Swequoreta zu überzeugen, bleibt auch noch der ehrenvolle Zweikampf um den Hammer eine Möglichkeit. Doch die Drachenreiterin zu besiegen, wird für die meisten Helden ausgesprochen schwierig sein (Werte finden sich im Anhang auf Seite 63).

Hrolfgar hat entweder durch seinen Ehrverlust den Anspruch auf den Hammer ohnehin verloren oder er hat mit den Helden einen Handel geschlossen und wird sie nach Balan Cranyar begleiten.

Zurück in Balan Cranyar

In Balan Cranyar wartet schließlich die eigentliche Belohnung sowie eine zünftige Feier auf die Helden, während der sie ihre Erlebnisse auf das Genaueste erzählen müssen und dürfen. Wenn die Helden ein gutes Wort für ihn einlegen, kann Hrolfgar sogar Klient des Cirkels der Roten Flamme werden. Sollten die Helden den Kopf des Gorgonen erbeutet haben, aber keine Lust verspüren, ihn durch die Lande zu schleppen, bis ihnen jemand die Geheimnisse der Aegis offenlegt, würde Rubeodora ihn für 60 Aureal kaufen. Sollte Rubeodora auch einige Beziehungen spielen lassen, um das Schiff, mit dem die Helden gekommen sind, wieder in See stechen zu lassen, steht natürlich auch noch die Belohnung durch die Kapitänin aus. Sollten die Helden im Rahmen eines Auftrages auf dem Schiff gewesen sein, können sie diesen nun weiter verfolgen.

Der Lohn der Mühlen

Neben den unterschiedlichen materiellen Belohnungen, haben die Helden natürlich auch Erfahrung gewonnen. Insgesamt kann sich jeder Held 300 Abenteurpunkte gutschreiben. Hinzu kommen für jeden Helden bis zu fünf Spezielle Erfahrungen auf solche Talente, die viel verwendet wurden und die jeweilige Strategie der Helden widerspiegeln. Wenn die Helden beispielsweise beim Erringen der Mosaiksteine in Balan Cranyar erfolgreich auf Verkleidungen gesetzt haben, gibt es eine SE für *Sich Verkleiden*. Für die Ermittlungen in Skagafall sind SE auf *Überreden* und *Menschenkenntnis* wahrscheinlich, sollten die Helden geschickt in die Schmiede geschlichen sein, gibt es auch eine SE auf *Schleichen*. Schließlich gibt es für die vielen Reisetage in der hjalbardischen Hochebene und in den Ausläufern der Türme des Morgens noch je eine SE auf *Orientierung*, *Fährtsuche* und *Wildnisleben*.

Spielwerte der Meisterpersonen

Protector

Die folgenden Werte für die Protectoren des Cirkels von Meißel und Zange sind bei Bedarf ebenso für Tychio verwendbar. Abzeichen der Protectoren des Cirkels von Meißel und Zange sind breite Schultergurte, auf die silberne Münzen aufgenäht sind, Symbole für ihre Schutzgöttin Siminia.

Raufen:

INI 10+IW6 AT 12 PA 11 TP 1W6 DK H

Pacator:

INI 10+IW6 AT 14 PA 11 TP 1W6+2 DK N
LE 29 AU 30 RS 1 WS 6 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte

Talente: Selbstbeherrschung 8 (14/12/14), Sinnenschärfe 7 (11/13/13)

Hjalbardische Hirten

Sollte es zu Raufereien oder gar ernsteren Kämpfen mit Hjalbarden kommen, sei es auf der Reise durch die Hochlande oder in Skagafall, sind hier zwei Versionen angegeben. Hirten haben keine besondere Kampfausbildung und auch keine Erfahrungen auf Kriegsfahrten gesammelt.

Raufen:

INI 10+IW6 AT 13 PA 11 TP 1W6+1 DK H

Hellebarde:

INI 8+IW6 AT 13 PA 11 TP 2W6+3 DK S
LE 31 AU 31 RS 1 WS 7 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 5 (13/13/14), Sinnenschärfe 6 (11/13/13)

Hjalbardische Söldner

Die Söldner sind im Kampf mit der Hellebarde im Feld erprobt und scheuen auch keine Rauferei. Livtra gilt ebenfalls als Söldnerin, hat aber aufgrund ihres Alters eine um 3 Punkte nied-

rigere AT und ist aufgrund ihrer Gebrechlichkeit nicht mehr zu Manövern imstande, sie können ihr aber eine gelegentliche Finte+2 erlauben – 50 Jahre Kampferfahrung darf man eben nie unterschätzen.

Raufen:

INI 10+IW6 AT 15 PA 11 TP 1W6+1 DK H

Hellebarde:

INI 8+IW6 AT 16 PA 12 TP 2W6+3 DK S
LE 31 AU 31 RS 3 WS 8 MR 2 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Niederwerfen, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 9 (14/15/15), Sinnenschärfe 9 (10/14/14)

Swequoreta Serra Partholon Tochter der Wodaria

Die runenkundige Waffenmeisterin ist eine Honoratin des Hauses te Partholon, ihre Mutter Wodaria war ein Bastardkind des berühmten Thorgal Drachenfaust. Ihren Körper zieren verschiedene Runen-Tätowierungen, mit denen sie ihre Magie verstärken kann (**MyMa** 200). Sie trägt eine silberverzierte schwere Lederrüstung und einen Helm mit dreiäugiger Gesichtsmaske, ihre bevorzugte Bewaffnung ist ihre magische Schwertlanze „Himmelsfeuer“ und ein klassisch hjalding-scher Schild.

Vor- und Nachteile: Eisenaffine Aura, Halbzauberer, Zäher Hund; Arroganz, Prinzipientreue (angemessene Höflichkeit, Verbergen jeglicher Emotion, keine Spontaneität)

Schwertlanze:

INI 14+IW6 AT 19 PA 17 TP 1W6+9 DK NS
LE 38 AU 35 AE 30 RS 4 WS 8 MR 6 GS 7

Sonderfertigkeiten: Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Schildkampf II

Talente: Selbstbeherrschung 10 (14/15/14), Sinnenschärfe 11 (15/15/15)

Formeln: Anführer der Truppen Q3, Ehrenhaftes Duell Q4, Fessel der Aggression Q5, Feuerhand Q3, Friedensstiftung Q2, Kampfspiration Q5

Zauber: HE: Aggression +10, E: Feuer +7, E: Erfolg +5, E: Harmonie +7

Instruktionen: Beseelung, Kontrolle über Gefühle, Schutz vor Quelle, Schadenszauber, Elementare Manifestation, Wahrnehmung

Sthenomachos

Der Gorgone ist ein recht imposanter Vertreter seiner Art, sowohl was seine Gestalt als auch seine Zauberkräfte angeht. Zweieinhalb Schritt groß, den typischen großen Kopf mit kleinen, bösen Augen und breitem Maul inmitten von unregelmäßigen hornartigen Auswüchsen und ein knappes Dutzend der charakteristischen Tentakel an Stirn und Schläfen. Sein Körper hat einen ungesunden Grünschimmer, während sein stumpfer Pelz bläulich schwarz gefärbt ist.

MU 17 KL 12 IN 13 CH 15
FF 11 GE 13 KO 21 KK 20

Krallen:

INI 12+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+3 DK N

Dornenknute:

INI 10+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+6 DK NS

LE 59 AU 57 AE 40 RS 2 WS 12 MR 13

GS 10 GW 16

Besondere Vor- und Nachteile: Hünenwüchsig

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Wuchtschlag, Entwaffnen, Spontanzauberei I/II/III (alle Randparameter), Umreißen

Talente: Selbstbeherrschung 10 (17/21/20), Sinnenschärfe 9 (12/13/13), Fährtensuchen 6 (12/13/21)

Zauber: E: Aggari 10 (17/17/15)

Instruktionen: Transformation, Objektbewegung

Besondere Kampfregeln:

● **Versteinernder Blick:** GE, KO, KK und FF des Opfers sinken pro Spielrunde um je einen Punkt. Sobald alle Eigenschaften auf 0 gefallen sind, ist die Verwandlung in Stein permanent. Bis dahin kann der Gorgone die Verwandlung jederzeit widerrufen und die Eigenschaften steigen mit gleicher Geschwindigkeit auf ihre ursprünglichen Werte. ZD, Zielobjekt und RW sind nach den Regeln für Spontanzauberei variabel wählbar, die Wirkungsdauer ist jedoch stets permanent und die Kosten betragen 2W20 AsP. Im Kampf ist also auf ein einzelnes unfreiwilliges Lebewesen bei ZD von 2 KR und einer RW von 7 Schritt eine Probe +8 +MR nötig. Ein Schild aus edlem Metall stört ungewöhnlicherweise diese dämonische Magie und erschwert die Zauberprobe um den PA-Bonus (bei Schilden aus Kupfer) oder sogar den doppelten PA-Bonus des Schildes (bei Schilden aus Silber oder Illuminium). Streng genommen genügt jede Präsenz reinen Erzes zwischen dem Gorgonen und dem Ziel des Zaubers, um die Probe zu erschweren. Orientieren Sie sich bei anderen passenden Objekten an der beschriebenen Wirkung der unterschiedlich großen Schilde. Ist der Schild aus Silber oder Illuminium und zudem auf Hochglanz poliert, kann der versteinende Blick sogar zurückgeworfen werden. Dazu muss dem Helden eine Schildparade +4 oder eine um den PA-Bonus des Schildes erleichterte FF-Probe +8 gelingen.

● **Beleben der Skulpturen:** Auch für diese Zauberei sind ZD, Zielobjekt und RW nach den Regeln für Spontanzauberei variabel wählbar, die Wirkungsdauer beträgt W20 SR und die Kosten W6 AsP. Auf die Schnelle genügt also für eine einzelne Skulptur bei Berührung und einer ZD von 2 KR eine Probe +6. Nimmt sich Sthenomachos eine SR Zeit, ist die Probe nur um 1 erschwert.

Zu leicht? Neben einer Erhöhung der Kampfwerte (AT+3/PA+2) kann Sthenomachos auch eine kantige Rüstung tragen, die seinen RS auf 6 erhöht, oder auch eine Barbaren-Schwertlanze (INI 7+1W6 AT 14 PA 10 TP 3W6+5 DK S) führen.

Zu schwer? Sthenomachos ist leichter zu besiegen, wenn seine aktuelle AE aufgrund von Zauberei in den letzten Tagen nur bei 15 liegt. Auch hat er nicht zwingend seine Dornenknute bei sich. Beachten Sie jedoch, dass der Gorgone ohnehin nicht zwingend besiegt werden muss, und ein zu schwieriger Gegner innerhalb der Höhlen spannender sein kann als ein zu leicht besiegbare.

Die Skulpturen

Sthenomachos Kunstwerke sind überwiegend aus dem minderwertigen Eisen aus seiner Mine gefertigt. Wichtige Gelenke oder Mechanismen bestehen aus dem Stahl erbeuteter Waffen oder anderer metallener Teile. Wenn die Skulpturen von unheiligem Leben erfüllt sind, bewegen sie sich häufig innerhalb ihrer Höhle umher. Doch wenn nicht, sieht man ihnen ihre Belebung nicht an (außer mit magischen Mitteln, zum Beispiel Zauberei/Wahrnehmung). Wenn die Helden an belebten Skulpturen vorbei schleichen wollen, müssen ihnen vergleichende Proben auf Schleichen gegen die Sinnenschärfe der Skulpturen gelingen. In der Regel verlassen die Skulpturen die Höhlen, in denen sie aufgestellt sind, es sei denn, Sthenomachos ruft nach ihnen. Kämpfende Skulpturen greifen alle Lebewesen an, die ihre Höhle betreten, außer Sthenomachos. Sie haben ähnliche Werte, die jeweiligen Angriffsarten sind einzeln angegeben.

Kettenpeitsche – Frau mit Ketten (f), Lebendiges Erz (e)

INI 8+1W6 AT 10 PA 6 TP 1W6+3 DK HNS

Waffen- oder Klauenangriff – Amazone der Neristu (a) (2 AT/KR), Die grabende Lore (c), Die Schönheit, stehend (h), Die Schönheit, liegend (i)

INI 6+1W6 AT 12 PA 6 TP 1W6+4 DK N

Biss – Erzfresser (d), Lebendiges Erz (e)

INI 6+1W6 AT 8 PA 6 TP 2W6+2 DK N

LE 45 AU 200 RS 7 WS – MR 20 GS 5

Attribute: Leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, Mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte Siminias, Immun gegen Feuer, Stich und das Merkmal Form, gegen Zauber, die eine reine Manifestation von Erz umfassen, gilt nur ein RS von 3.

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe 9 (7/9/9)

Zu leicht? Einzelne Skulpturen können verbesserte Werte aufweisen (AT+5/PA+4), für ein mögliches Finale kann Sthenomachos zudem durch ein Menschenopfer am Schrein des Aggari eine „Welle des Unmetalls“ erzeugen. Die unheilige Kraft Aggaris durchfließt dann den gesamten Höhlenkomplex und belebt alle Skulpturen, die beginnen, vorwiegend Lebewesen, bisweilen aber auch sich gegenseitig zu attackieren.

Zu schwer? Wenn einzelne Skulpturen die Helden bereits stark gefährden, kann die LE auf 30 und der RS auf 4 gesenkt werden.

Ross und Reiter

von Dominic Hladek

Stichworte zum Abenteuer: Ein Überfall in Valdur Kentorix, eine Kentori-Herde auf der Suche nach neuen Jagdgründen, die Prophezeiung eines gelobten Landes und eines noch ungeborenen Häuptlingspaares, ein dem Wahnsinn verfallener Stamm von Wolfalben, eine stellare Quelle und ein Archoliphant zu einem Wesen verschmolzen, ein Tor in die stellare Domäne des Wahnsinns

Ort: Valdur Kentorix, nördliche Kentorikan-Steppe

Zeit: Frühling eines beliebigen Jahres

Helden: Besonders geeignet sind reisende und kämpferische Professionen sowie viele magische und gesellschaftliche aus Stammeskulturen. Ashariel müssen mit Vorurteilen kämpfen, Ban Bargui sind ungeeignet.

Erfahrung: Erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

Blitze ließen die Kentorikan-Steppe in dieser Nacht immer wieder taghell aufleuchten. Von der Hügelkuppe aus, auf der Asbolos stand, konnte er in diesen kurzen Momenten meilenweit blicken. Das hohe Gras der Steppe peitschte im Wind, Regen prasselte auf die Weiden und Wälder der 'Grünen Hügel' nieder, und düstere Wolken bedeckten den Sternenhimmel fast vollständig. Doch er hatte den hohen Hügel mit dem vom Blitz gespaltenen Baum gewählt, um Kresars Macht auf sich zu lenken. In einem Kreis um sich herum hatte er ein Dutzend Speere mit langen Stahlklingen in den Boden gerammt. Mit einem festen Stoß setzte er nun den letzten seiner 'Kresarsfänger' in das weiche Erdreich. Er war bereit. Kresars könne sich ihm nun in all seiner Stärke zeigen und seinen Willen offenbaren. Entscheidungen mussten gefällt werden – vor allem darüber,

ob man die alte Heimat verlassen und eine neue suchen solle. Man erwartete Antworten von ihm, doch noch wusste er nicht, was die Herdengötter für seine Herde geplant hatten. Er begann, die Kräfte der Großen Himmelsherde in sich fließen zu lassen.

Dann geschah alles gleichzeitig: Ein blaues Zucken, ein lauter Donnerschlag, der gewaltige Hieb Kresars, der Asbolos innerlich verkrampfte, Kresars Faust, die ihn durch die Luft warf, der Ge-



ruch Kresars nach brennender Luft, der harte Aufprall. Asbolos lag mit dem Gesicht nach oben im Gras und blickte auf eine Stelle im Himmel, an der das Sternbild Avarastars, des wichtigsten Gottes seiner Herde, sichtbar war. Ein Zeichen? Er richtete sich auf und sah eine Gestalt aus reinem Sternenlicht. Aus einem pferdeähnlichen Unterleib erhoben sich zwei Torsos, als wären ein zentauresches Ross und ein menschlicher Reiter miteinander verschmolzen. Beide hatten Flügel aus Licht, langes silbernes Haar und Augen, groß und dunkel wie die Sternenleere. Das Wesen wandte sich ihm zu und begann zu sprechen, als habe es zwei um einen Herzschlag versetzte Stimmen:

„Ich bin Avarastar. Folgt der himmlischen Herde und den Bildern, die ich euch zeige.“ Es deutete auf den Riss in der Wolkendecke über ihnen.

„Gefährlich und voller Ent-

behrungen wird eure Reise, und sie wird nur erfolgreich sein, wenn die um ihre Beute kreisenden Aasgeier Kresars besiegt sind. Dort aber, wo Ross und Reiter geboren werden, soll das Herz eures neuen Weidelandes sein und ein heiliger Ort für euer Volk.“

In einem hellen Blitz verschwand das Wesen und Asbolos wurde bewusst, dass der Herdengott alles gesagt hatte, was zu sagen war. Endlich hatte seine Herde das erhoffte Zeichen erhalten.

Das Abenteuer

In diesem Abenteuer suchen die Helden als Begleitung einer Herde von Kentori nach einer neuen Heimat für diese. Geleitet von einer stellaren Macht durchqueren sie dabei von Valdur Kentorix aus einen Teil der Kentorikan-Steppe und müssen vielen Gefahren trotzen, allen voran einer Sippe von Wolfalben, die finsternen Mächten verfallen ist und eine Pforte in die Domänen des Wahnsinns öffnen will.

Was bisher geschah

Die friedliche Kentori-Herde der Khaldari übernahm nach der Niederlage der Ban Bargui ab 4700 IZ weite Teile von deren Stammesgebieten südlich der Grünen Hügel als Weideland. Als Nomaden lebten sie dort viele Jahrzehnte. Seit einer Weile aber erstarken die Ban Bargui erneut und beanspruchen Teile ‚ihres‘ Landes zurück, während die für das Überleben der Khaldari wichtigen Mammuts soweit südlich immer seltener zu finden sind. Nachdem zu allem Unbill auch noch große Steppenfeuer im vergangenen Sommer weite Teile des Gebietes verwüstet haben, suchte man die ‚Grünen Hügel‘ auf, um an diesem heiligen Ort zu beratschlagen. Die ‚Göttliche Herde‘ – allen voran der wichtigste Stammesgott Avarastar – wurde in Orakeln befragt, ob man die Gebiete aufgeben und in den Norden ziehen solle. Zunächst erhielt man keine Antwort, aber als Asbolos, ihr Priester des Kresar, sich schließlich während eines Gewitters zu Ritualen zurückzog, kehrte er mit der Behauptung zurück, Avarastar sei ihm erschienen und habe ihm die in der Einleitung beschriebenen Worte prophezeit.

Tatsächlich war Folgendes geschehen: Während einer Inspiration durch die stellare Domäne der *Erkenntnis* hatte sich diese verselbstständigt, erschien in Gestalt eines Genius und offenbarte Asbolos die Prophezeiung. Der Grund für dieses Verhalten war der Versuch eines der stellaren Domäne *Wahnsinn* verfallenen Stammes von Wolfalben im Norden, ein Ritual vorzubereiten, welches ein Tor in die stellare Sphäre öffnen und damit einem mächtigen Archon des Wahnsinns permanente und stoffliche Präsenz auf Dere gewähren soll. Es geht der Domäne also um die Aufrechterhaltung des Gleichgewichts der Sternenmächte. Diese Mächte beten die Kentori in Form der Wandelsterne als ‚Große Herde‘ an und interpretieren die Domäne der Erkenntnis als ihren Gott ‚Avarastar‘, was der Domäne selbst auch bewusst ist. Mit den „Aasgeiern Kresars“ wollte die stellare Macht auf den Wolfalbenstamm der Ban’Gra hinweisen und verwendete deshalb eine Analogie für einen göttlichen Gegenspieler, um den Kentori die Wichtigkeit zu verdeutlichen. Da deren Ritual direkt unter dem Sternbild von Ross und Reiter stattfinden wird, zeigte sie Asbolos eben jenes und wies ihn an, dem Bild zu folgen.

Dies alles hat Asbolos nur zum Teil richtig interpretiert: Er weiß von einer in Valdur Kentorix stationierten Einheit von Ashariel, die er fälschlicherweise für die Aasgeier Kresars hält. Das im Norden sichtbare Bild von Ross und Reiter ignoriert er deshalb zunächst. Er plant, die Ashariel zu töten und eventuelle Strafen auf sich zu nehmen, offenbarte dem Stamm aber nur, dass sie zunächst nach Valdur Kentorix gehen sollten, um ihre Vorräte für die Reise aufzufrischen. Zeitgleich bemerkte Phylia, die mit ihrem Gefährten Koressos zusammen die Herde führt, dass sie schwanger ist. Die prophezeite Geburt von Ross und Reiter

wird seitdem mit ihr assoziiert. Während Asbolos vorauseilte, um die Ashariel aus dem Weg zu räumen, reist die Herde ihm hinterher nach Valdur Kentorix.

Im Norden unterdessen expandiert der Wolfalbenstamm der Ban’Gra. Ihr Häuptling Karno’aq will die Herrschaft über alle Seskira an sich reißen und plant deshalb das Ritual zum Rufen seines Götzen ‚Xerebar‘, bei dem es sich um besagten Archon des Wahnsinns handelt. Er lässt nach einem geeigneten Körper für den gestaltlosen Archon suchen, um ihn als unbesiegbare Waffe, die nur ihm gehorcht, zu befehligen.

Was geschehen könnte

Der Weg ins Abenteuer beginnt für die Helden in Valdur Kentorix. Sie werden Zeugen von Asbolos’ Anschlag auf die Ashariel. In den Wirren des Kampfes fährt die stellare Macht ‚Avarastar‘ in einen der Helden ein und inspiriert ihn. Sie entschließt sich, auf Dere zu bleiben. Hierzu muss sie jedoch ihre Macht stark einschränken und braucht Wirtskörper, die sie auch wechseln kann. Sie kann sich in diesen Körpern nur im Hintergrund halten und verleiht vor allem die Fähigkeit zur Prophezeiung aus den Sternen, in denen die Besessenen prophetische Sternbilder erkennen. Je nach Verhalten der Helden hält sie sich auf Dauer in einem von ihnen auf oder wechselt zu anderen Lebewesen. Durch die Verwicklung in den Tod des Asbolos kommt man in Kontakt mit der restlichen Herde und wird gebeten, sie zum prophezeiten Ziel zu begleiten.

In den folgenden Monaten geht es für die Helden **Durch die Kentorikan-Steppe**, wobei sie die Herde begleiten und ihre Bräuche kennenlernen. Gemeinsam überwinden sie die Gefahren der Steppe. Durch die Fähigkeiten der stellaren Domäne wird die Herde in Richtung Nordwesten geführt, außerdem folgt sie den Spuren der für sie wichtigen Mammutherden. Bald dringt sie dabei in das Gebiet der finsternen Wolfalben ein, die sich als grausame Jäger herausstellen und nun auch als die eigentlichen Aasgeier Kresars erkannt werden können. Sie zermürben die Herde, und die Helden haben alle Hände voll damit zu tun, den Kentori-Stamm zu verteidigen.

Nachdem sie trotz aller Widrigkeiten eine große Mammutherde gefunden und die Beute gegen die Wolfalben verteidigt haben, geraten die Helden an einen Archoliphanten namens **Faughton**, der sich als Beschützer der Mammuts sieht. Die stellare Macht findet mit diesem mächtigen Wesen einen permanenten Wirt, mit dem sie eine Symbiose eingeht, durch die das Wissen beider Wesen geteilt wird. Der so inspirierte Archoliphant berichtet den Helden nun von einer Stadt aus Zeiten imperialer Oberhoheit namens Valdur Phrenesis, wo es einen ‚Sternenweg‘ geben soll. Die Stadt ging damals zugrunde, weil die Herrscher dem Wahnsinn anheimfielen. Die Herde kann einigen Wolfalben folgen, die auf dem Mammutfriedhof des Archoliphanten ein Wesen erschaffen haben, das als Wirtskörper für den Archon dienen soll.

In der Ruinenstadt angekommen setzen schließlich die Wehen Phylia ein. Während **Ross und Reiter** geboren werden, greifen die Wolfalben ein letztes Mal an. Die Helden kämpfen dabei gegen einen Archon des Wahnsinns und dessen Wirtskörper, einen rasenden Golem.

Ein Wort zu den Helden

Das Abenteuer ist besonders für Helden mit Fähigkeiten im Bereich Wildnis geeignet, aber auch gesellschaftliche Talente und Kampftalente kommen nicht zu kurz. Ashariel werden mit Vorurteilen durch die Kentori zu rechnen haben, aber von der

relativ weltoffenen Herde der Khaldari akzeptiert werden. Wolfalben werden sich in diesem Abenteuer einem kriegerischen Stamm ihres eigenen Volkes als Feinden gegenüber sehen, was rollenspielerisch interessante Situationen mit sich bringen kann. Lediglich Ban Bargui sind wegen ihrer Feindschaft zu den Kentori nur schwer in das Abenteuer zu integrieren.

Der Weg ins Abenteuer



Valdur Kentorix

Sie können Valdur Kentorix wie eine imperiale Provinzstadt nach den Angaben in **Unter dem Sternenpfeiler 48** gestalten. Dort finden Sie weitere Informationen zum allgemeinen Aufbau und den vorgestellten Gebäuden sowie den einzelnen Angaben im folgenden Kasten.

Valdur Kentorix für den eiligen Leser

Einwohner: 12.000 (70% Menschen, 15% Zentauren, 10% Wolfalben, 5% weitere)

Ausdehnung: 100 Insulae (einst für 25.000 Einwohner gebaut)

Machtverhältnisse: legale Militärherrschaft

Herrscher: optimatischer Tribun Dracobolas Kentobarius te Partholon

Weitere Machthaber/-gruppen: ziviler Trodinar Glaucophyrias te Kouramnion (Marionette), Senatoren aller Cammern (mächtig, aber unter Dominanz von Haus Partholon), Magnat Eposyrio der Ledermanufaktur (beliebt im Volk), Curia aller vertretenen Collegien (einflussreich), Praetor Maximus Bradates (machtlos)

Wehrhaftigkeit: sehr kämpferisch

Militär: eine Kohorte Myrmidonen, davon fünf Zenturien Kataphrakten mit vielen Zentauren, drei Zenturien Ekemeten, eine Zenturie Hopliten als Stadtgarde sowie eine Zenturie Tokeden. Dazu Söldnereinheiten und ein 20 Mann starkes Manipel geflügelter Ashariel-Späher

Wirtschaftslage: Krise (wichtigster Problemfaktor Transportwege; wichtigste Gewerbezweige Tierzucht, Jagd und Tierprodukte)

Handels Güter (Verkauf): Ausgelegt auf das Reisen in der Wildnis und Kampf (Felle, Leder, Waffen, Reit- und Packtiere, Pflanzenprodukte, haltbare Nahrung, allgemein Wildnis Ausrüstung), Cefra

Gefragte Handels Güter (Ankauf): Wein, Cefra, Luxusgüter aus dem Imperium

Handelszone: BANB, KENT und SESK gelten alle drei als Ursprungsländer (siehe **Myranisches Arsenal 7**)

Redlichkeit: weitgehend käuflich (Zivilbereich), teilweise käuflich (Militär)

Vorherrschende Stimmung: wohlwollend (gegenüber imperialen Reisenden), misstrauisch (gegenüber Steppenvölkern sowie in diesen Volksgruppen untereinander)

Verkehrswege: keine Wasserwege oder Häfen, jedoch Aquädukte aus den Grünen Hügeln zur Wasserversor-

gung, nummerierte Viae zwischen Ost und West sowie Cursi zwischen Nord und Süd

Tempel: Oktrale, Brajan, Shinxir-Tempel und mehrere Schreine, Siminia, Lokalgott Rhonar (aus dem Kentori-Pantheon übernommen), Schreine weiterer Götter der Kentori und Seskira

Cammern: Partholon, Aphirdanos, Eupherban, Kouramnion, Aldangara, Quoran

Wichtige Collegien: Gerber, Weber, Schmiede, Tischler, Söldner, Fernhändler

Gebäude/Orte von Interesse: Ruinenfelder in den Außenbezirken der Stadt mit halbfesten Reisendenquartieren, Viehmärkten sowie der permanenten Zeltstadt ‚Gaulheim‘ (Kentori-Viertel); sehr großes Hippodrom rund um zwei abgerissene einstige Insulae mit Platz für mehrere tausend Besucher; insgesamt vier Arenen verschiedener Größe; Nekropole südlich der Stadt mit Gerüchten über Spuk sowie einen Ban Bargui Bau im Inneren eines unterirdisch verendeten Kyalachs; Turm und ehemaliger Ankerplatz für Wolkensegler ‚Taubenschlag‘ mit Quartieren der Ashariel; Ledermanufaktur im südlichen Elendsviertel; dunkler und kleiner Tribunspalast im mayenischen Stil

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie ein Fanal imperialer Zivilisation ragen die Türme von Valdur Kentorix vor euch aus der Kentorikan-Steppe. Im Vergleich zu den Metropolen des Imperiums mögen sie klein wirken, und die trutzigen Mauern altmodisch und plump. Dennoch ist dieser Vorposten der sicherste Hafen im Grasmeer und der größte Handelsumschlagplatz für die Steppenvölker weit und breit. Er ist Ziel von zahlreichen Karawanen, Händlern und Reisenden, deren Zeltstädte rund um die Mauern ihr schon von weitem sieht, hört und riecht. Das Ziel eurer Reise ist nah.

Das Abenteuer beginnt für die Helden in Valdur Kentorix. Grund dafür könnte sein, dass die Helden eine Handelskarawane hierher begleitet haben. Vielleicht wollen sie in diesem Fall bald auch schon wieder mit der gleichen oder einer anderen Karawane zurückkehren, nachdem Luxusgüter aus dem Imperium entladen und Mammutonschmuck, Felle seltener Tiere oder Cefra beladen wurden. Vielleicht wollen sie sich auch in der

Stadt als Söldner verdingen, denn es stehen zu jeder Zeit Söldnereinheiten im Dienste des Tribuns, gleich ob zum Ausspähen von Bewegungen der Ban Bargui im Süden oder als Verstärkung der Stadtwache. Valdur Kentorix ist weiterhin Ausgangspunkt für Expeditionen nach untergegangenen imperialen Städten und liegt unweit der ‚Grünen Hügel‘, welche mystische Bedeutung für praktisch alle Nomadenvölker der Steppe haben. Beachten Sie in jedem Fall, dass durch die zentrale Lage inmitten Kentorikans bereits die Anreise schon ein Abenteuer für sich war. Sie können zur Ausgestaltung auf die Begegnungstabelle auf Seite 77 zurückgreifen.

Vor den Toren

Valdur Kentorix ist von trutzigen Mauern umgeben und liegt über mehrere Hügel verteilt. Einige der etwa 100 Insulae liegen jedoch als Ruinen außerhalb dieser Mauern und werden – mit Lehmziegeln ausgebaut oder mit Zeltplanen überdeckt – als halb feste Marktstände und Unterkünfte verwendet. Ganze Sippen von Seskari und Kentori halten sich hier in Zeltstädten auf; einige verbleiben nur für Tage oder Nonen, bei anderen hält das Provisorium über Oktaden hinweg und ein Teil hat sich gar permanent hier einquartiert. Rinder, Pferde, Esel und weit aus seltsamere Lasttiere finden sich allerorts und bereichern das permanente Stimmengewirr noch um ihre tierischen Laute und vor allem Gerüche. Man findet zahlreiche Herbergen, Tavernen und Bordelle, ebenso Handwerker, Mietställe und Botendienste. Einen Teil der Quartiere macht das Kentori-Viertel aus, abschätzig auch ‚Gaulheim‘ genannt. Hier leben jene Kentori, die ihren nomadischen Lebensstil größtenteils aufgegeben haben, in halb festen Heimen. Außerhalb der Mauern liegt auch die **Cammer von Haus Aldangara** sowie das große **Hippodrom**, wo neben gewöhnlichen Pferde- auch spezielle Zentauren- sowie gemischte Rennen stattfinden.

Ein buntes Völkergemisch

Valdur Kentorix ist Anlaufpunkt für die Völker der Kentorikan-Steppe. Auch aus weiter entfernten Gebieten zieht die Stadt als Handelspunkt Reisende an. Neben den knapp zwei Dritteln dorinthischen Menschen sind vor allem Wolfalben (in erster Linie Seskira aus der nordöstlichen Kentorikan) sowie Kentori (Menschen und Zentauren der nordwestlichen Kentorikan) als größere Volksgruppen nennenswert. Weiterhin trifft man auf Ban Bargui aus der südlichen Steppe, die aber misstrauisch beobachtet werden. Vereinzelt sind unter den Reisenden auch Hjaldinger (Lordaler), Satyare aller Kulturen, Lyncil, Lutraa und selten einmal Djamaunir oder Minotauren anzutreffen. In der Stadtbevölkerung gibt es einige wenige Zwerge, Neristu, G'rolmur und Kynokephale, außerdem Ashariel, die fast alle der Spähtruppe angehören.

Betonen Sie diese Exotik durch kleine Szenen am Rande, wenn eine Wolfalbin misstrauisch einen Neristu-Schmied bei der Arbeit beobachtet oder eine weitgereiste Amaunir-Gauklertruppe ein gemischtes Publikum in herzhaftes Gelächter versetzt, während ein Lutraa-Dieb sich an den Geldbeuteln der staunenden Menge bedient.

In der Stadt

In der **Via Prima** nahe dem **Osttor** liegt die **Cammer des Hauses Eupherban**, an welche Stall- und Boteneinrichtungen angeschlossen sind. Von hier wird fast der gesamte Botendienst ins Imperium unterhalten, was angesichts der Lage mitten in der Kentorikan-Steppe eine äußerst wichtige Aufgabe darstellt. Die Westseite mit dem höchsten Hügel der Stadt wird vom **Tribunspalast**, der **Garnison** sowie angeschlossenen Anlagen wie der **Cammer des Hauses Partholon** und dem **Gymnastikon** dominiert.

Im Zentrum liegt die **Mercatoria** mit den **Arenen** für Schau- und Tierkämpfe sowie den schmucklosen Lehmziegelbauten des **Senats** und der **Curia**. Die Tempel sind über die Stadt verteilt, während die **Oktrale** zentral an der Mercatoria liegt. Ihre acht als Masken dargestellten Oktadengötter rund um die zentrale Statue des Thearchengottes sind Zeugnisse hervorragender Bildhauerkunst. Hinter ihnen befinden sich schmale Gänge im Gemäuer, so dass unter anderem Orakel und Götterurteile scheinbar von den Oktadengöttern selbst gesprochen werden, tatsächlich aber von Auguren oder dem Prätor Maximus aus den Gängen dahinter.

Wenige **Atriumhäuser** liegen – bevorzugt auf kleinen Hügeln – nahe der Stadtmitte und sind Wohnstatt für wohlhabende Händler, Handwerker und Optimaten. Eine **Therme** bietet hier im kalten Norden höchsten Luxus, an das Brennmaterial Torf und dessen rauchiges Aroma muss man sich jedoch erst gewöhnen. Schauspieler, Gaukler und Musiker treten in Valdur Kentorix statt in einem Theater auf einer improvisierten **Holzbühne** auf, was die Stadt für Bewohner des Imperiums besonders provinziell wirken lässt.

Schatten in der Nacht

Die Helden können in Valdur Kentorix so viel Zeit verbringen, wie Sie es für richtig halten, sich ausrüsten und das bunte Treiben genießen, selbst daran teilnehmen oder Veranstaltungen besuchen. Richten Sie es irgendwann so ein, dass Ihre Heldengruppe während eines der häufigen Gewitternachts in der Stadt unterwegs ist. Sei es, weil sie aus einer Taverne in ihr Nachtlager zurückkehrt, einen Auftrag als Nachtwächter ausführt oder nach etwas sucht, das sich besser nachts erwerben lässt. Um den Taubenschlag herum ist das Gewitter auffällig stark (eine erfolgreiche *Wettervorhersage*- oder *Sinnenschärfe*-Probe lässt die Helden misstrauisch werden). Lassen Sie es dann nahe dem Turm zu folgender Szene kommen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es blitzt und donnert in dieser Nacht als würde Chrysir im Zorn die Himmel zerreißen wollen. Wohl jeder, der ein Heim hat, befindet sich nun dort, statt wie ihr über die regennassen Pflasterstraßen zu laufen. Der starke Wind zwischen den hohen Mietskasernen der Insulae peitscht euch das Regenwasser direkt in die Gesichter. Ein heller Blitz hebt für einen Herzschlag lang die Silhouette der Türme hervor. Aber Moment! War da nicht jemand hoch oben an der Wand des Taubenschlags?

Die Helden entdecken den durch seine Luftmagie fliegenden Asbolos, der sich bereits nahe der Spitze des ‚Taubenschlags‘ befindet, mit dem Ziel, die Ashariel durch seine ‚Kresarsfänger‘ zu töten. Er hat bereits vor Sichtung durch die Helden das Gewitter lokal über dem Turm mittels Gewitterkontrolle um ein Vielfaches verstärkt. Warten die Helden ab oder reagieren nicht, erregt Momente später ein dumpfes Geräusch ihre Aufmerksamkeit, als ein getöteter Ashariel von den Zinnen stürzt. Sie könnten beispielsweise folgendermaßen reagieren:

- Ein Beschießen von Asbolos (Entfernung 40 Schritt). Nach 3 KR ist er jedoch über die Zinnenkrone geflogen und in voller Deckung.
- Die Helden suchen den Eingang des Turmes, der von zwei Myrmidonen bewacht wird. *Überreden*-Proben können entscheiden, ob sie den Helden glauben. (Dauer je Probe 1 SR)
- Lenkt man die Myrmidonen ab, kann die Tür aufgebrochen (StP 50, S 12, H 9) oder geknackt werden (*Schlösser Knacken*-Probe +5). (Dauer je Probe 1 SR)
- Weitere Myrmidonen der Stadtgarde können gesucht und hinzugeholt werden, wozu 15 TaP* in längerfristigen *Gassenwissen*-Proben nötig sind. (Dauer je Probe 1 SR)
- Fliehen die Helden hingegen, können Sie den folgenden Kampf überspringen und sie über den Abschnitt **Der stellare Funke** (siehe unten) dennoch in die Ereignisse des Abenteuers involvieren. Alternativ laufen sie hinter der nächsten Ecke einer Patrouille von Myrmidonen in die Arme, der die Situation erklärt werden muss. Sie sind misstrauisch, denn schließlich finden sie eine Gruppe Bewaffneter von einem Tatort davonrennend vor. Berichten die Helden von der Gestalt am Turm, werden sie aufgefordert, gemeinsam mit den Myrmidonen mit auf den Turm zu steigen (Dauer 2 SR).
- Die oben im Turm schlafenden Ashariel können durch Rufe gewarnt werden, was über das Unwetter hinweg je SR Rufen nur bei 1 auf W6 Erfolg hat.
- Am Turm hochzuklettern ist denkbar, kostet aber Zeit und ist gefährlich. Längerfristige *Klettern*-Proben (+7 ohne Hilfsmittel) und das Ansammeln von 30 TaP* sind nötig. (Dauer je Probe 1 SR, ein Misserfolg führt zum Sturz aus einer Höhe, die den angesammelten TaP* in Schritt entspricht und je Schritt 1W6-1 SP Sturzschaden verursacht)
- Auf magischem Weg ist eine Warnung der Ashariel oder ein Transport auf den Turm ebenfalls möglich. Beachten Sie die jeweilige (Zauber-) Dauer.

Der ‚Taubenschlag‘

Als ehemalige Landeplattform für Wolkensegler hat dieser insgesamt 40 Schritt hohe Turm eine deutlich andere Erscheinung als die übrigen in Valdur Kentorix. Statt klein und gedrungen mit Schießscharten präsentiert sich auf 30 Schritt Höhe eine steinerne Plattform, die von Zinnen umgeben ist (zu einer Seite hin sogar gänzlich ohne Geländer). An diesem heutigen Landeplatz der Ashariel ragen mehrere robuste Säulen ohne tragende Funktion in den Himmel, an denen die Täu für die Wolkensegler befestigt werden konnten. Nun nutzt Asbolos sie für seine Kresarsfänger.

Aus der Mitte der Plattform ragt die nochmals 10 Schritt hohe Spitze des Turms schlank und mit hohen Fenstern in den Himmel. Gestützt von Strebepfeilern dient der einzelne Raum, der einst die Ankunftshalle der Wolkensegler-Gäste war, heute den Ashariel als Wohnstatt.

Ein fulminanter Kampf

Die vorgefundene Situation oben auf dem Turm hängt von den Aktionen der Helden ab. Er ist beseelt von stellarer Macht, genauer durch eine interne Wesensbeschwörung der stellaren Domäne (Avarastar) inspiriert. Oben angekommen schaltet er als erstes den einzigen Ashariel-Wächter mit der Blitzklinge aus und wirft ihn vom Turm (der Körper, den die Helden vom Turm stürzen gesehen haben). Danach baut er je SR zwei seiner 12 Kresarsfänger auf, alle restlichen trägt er in einem Rückenköcher am Körper.

Sollten die Helden ihn auf dem Turm zur Rede stellen, schildert er in Kürze die vermeintliche Dienerschaft der Ashariel zum finsternen Gott Kresar und benennt sie dabei als dessen „Aasgeier“ (ein Hinweis auf seine falsche Deutung der Prophezeiung). Er sagt, er werde sie nun „vor Kresars eigenes Gericht stellen“ und deutet auf die schon angebrachten Kresarsfänger und die Blitze am Himmel. Lange lässt er sich jedoch nicht aufhalten und setzt notfalls seine Magie gegen die Helden ein, wenn sie ihn aufhalten wollen.

Sollten die Ashariel aufwachen oder Myrmidonen mit raufgekommen sein, werden diese Asbolos sofort angreifen. Falls die Helden sich auf Asbolos’ Seite schlagen, werden sie ebenfalls zu deren Angriffszielen.

Während des voraussichtlich entbrennenden Kampfes können Sie folgende Elemente zum Ausschmücken verwenden:

- In jeden aufgestellten Kresarsfänger schlägt je KR bei 20 auf W20 ein Blitz ein. Im Radius von 5 Schritt verursacht er 1W20+5 SP Schaden. Als Sekundäreffekt erleidet jedes Opfer einen Angriff zum *Niederwerfen* (KK-Probe +1). Träger metallener Rüstungen erleiden zusätzlich die Höhe ihres RS als SP und für W6 KR eine leichte Benommenheit (KO-Probe+1, sonst INI, AT, PA um 2 verringert und die SF *Aufmerksamkeit* nicht anwendbar).
- Angriffe zum Niederwerfen können die Opfer bei einer Guten Attacke über die Brüstung und in die Tiefe werfen (30 Schritt, also 30W6-30 SP Sturzschaden)
- Auf der Plattform des Turms befindet sich ein Polybela-Geschütz. Jede der Parteien könnte auf die Idee kommen, es einzusetzen. Es ist vom Turm abgewendet, kann aber auch auf ihn gerichtet werden.

TP 2W6+6*

Reichweiten 10/20/30/40/50

Aufbau 1SR (2)

Talent: Belagerungswaffen (Bela+5)

Besonderheiten: Füllen des Trichtermagazins (24 Schuss): 10 Aktionen (mit gelungener FF-Probe nur 8). Es ist möglich, die Polybela zu laden, ohne dass der Beschuss unterbrochen wird.

TP* 1W-5

TP+ (+2/+1/0/0/-1)

Laden 5 KR



- Im Laufe des Kampfes erscheinen aufgrund der magischen Entladungen Mindergeister (‚Blitzbolde‘), die in wirrem Zickzack zwischen den Beteiligten umherspringen. Faustregel: Je Blitzeinschlag erscheint ein Geist.

Werte von Asbolos, Kresar-Schamane (Mensch)

MU 16 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 13

FF 10 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 15

Kresarsfänger*: **INI** 13+1W6 **AT** 15 **PA** 12

TP 1W6+5 **DK** 5 **BF** 5

LE 32 **AU** 32 **AE** 35 **RS** 1 **WS** 7 **MR** 4 **GS** 8

Zauber: HE: Erkenntnis +11, E: Aggression +9, E: Luft +8, W: Luft +7

Instruktionen: Beseelung, Kommunikation, Kontrolle über Element, Kontrolle über Gefühle, Transfer, Transport durch Element, Wahrnehmung

Formeln: Blitzklinge* Q3, Federfall Q4, Fessel der Aggression Q3, Fliegen Q4, Gelenkte Gewalt Q3, Gewitterkontrolle Q6, Kampfinspiration Q4, Orientierung Q5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich

*) Ein Treffer mit der Klinge des als Speer geführten Kresarsfängers oder eine erfolgreiche PA mit einer Metallwaffe führen zu einem Angriff zum Niederwerfen (1). Träger metallener Rüstungen erhalten die Höhe ihres RS zusätzlich als Schaden und sind für W6 KR leicht benommen (KO-Probe+1, sonst INI, AT, PA um 2 verringert und die SF Aufmerksamkeit nicht anwendbar).

Talente: Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 10

Kampfweise: Asbolos kämpft bis zum Ende. Sein primäres Ziel ist es, die Ashariel mit Blitzen auszuschalten, die durch seine Kresarsfänger gebündelt werden.

Werte der Ashariel-Späher

Ashariel-Lanze: **INI** 14+1W6 **AT** 17 **PA** 12

TP 2W6 **DK** SP **BF** 6

Langbogen: **INI** 14+1W6 **FK** 22 **TP** 1W6+6*

TP+ 10/25/50/100/200 (+3/+2/+1/0/-1) **Laden** 4

Polybela: **INI** 14+1W6 **FK** 16 **TP** 2W6+6*

TP+ 10/20/30/40/50 (+2/+1/0/0/-1) **Laden** 5

PA ? **RS** 0 **WS** 7

LE 34 **AU** 50 **MR** 7 **GS** 9/12

Vor- und Nachteile: Balance, Fliegendes Wesen, Großwüchsig

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Niederwerfen, Scharfschütze

Talente: Freies Fliegen 12, Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 14

Werte der Myrmidonen

Schwertlanze:

AT 16 **PA** 14 **TP** 1W6+6 **DK** NS **BF** 3

Leichte Bela: **INI** 15+1W6 **FK** 19 **TP** 2W6+2*

TP+ 5/10/20/40/60 (+3/+2/+1/0/-1) **Laden** 8

Polybela: **INI** 15+1W6 **FK** 14 **TP** 2W6+6*

TP+ 10/20/30/40/50 (+2/+1/0/0/-1) **Laden** 5

LE 35 **AU** 35 **RS** 4 **WS** 8 **MR** 5 **GS** 8

Talente: Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Scharfschütze, Wuchtschlag

Werte eines Blitzbolds

Blitzschlag:

INI 14+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+4 **DK** H

LE 10 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 18

Besondere Eigenschaft: Angriff mit Blitzschlag (3 Schritt)*

*) Die Blitzbolde springen zwischen zwei Kampfgruppen stets von einem Ziel auf ein bis zu 3 Schritt entferntes anderes Ziel. Ist kein Ziel in der Nähe, lösen sie sich auf. Selbiges geschieht nach 3W6 KR.

Der stellare Funke

Asbolos hat mit diesem Kampf seine traurige Bestimmung gefunden und wird voraussichtlich gegen die Übermacht fallen. Sollte er dennoch überleben, wird er für den Rest des Abenteuers keine Rolle mehr spielen. Womöglich nimmt die Stadt wache ihn in Gefangenschaft, was angesichts seiner Verbrechen eine Hinrichtung zur Folge haben wird. Womöglich flieht er auch und zieht sich wegen seines vermeintlichen Versagens (die Ashariel sind nicht vernichtet) oder nach seinem Erfolg (die Ashariel sind besiegt) von seinem Stamm zurück und lebt als trauriger Einzelgänger weiter.

Der stellare Archon, durch den er inspiriert ist, wird ihn im Moment der Niederlage verlassen, sucht sich jedoch ein neues Ziel zur Inspiration: Einen Helden oder zumindest einen der Überlebenden.

Sollten die Helden den Kampf versäumt haben, weil sie unten gewartet haben oder geflohen sind, wird der Körper des Asbolos durch einen Ashariel vom Turm gestürzt. Asbolos stirbt, die stellare Macht jedoch geht noch im Sturz auf einen Helden über.

Mehr zu dieser Macht finden Sie im Kasten auf Seite 73. Ein vom Archon inspirierter Held entwickelt in den nächsten Tagen langsam Fähigkeiten, eventuell ohne zu wissen, was mit ihm geschieht. Für Nachforschungen oder eine Austreibung sind die Cammern der beste Anlaufpunkt, wo die Helden auch die Informationen aus **MyMa 16** und **MyMa 83** über stellare Quellen und Inspiration erhalten können.

Die Ankunft der Kentori

Zwei Tage später trifft die Kentori-Herde ein, zu der Asbolos gehörte. Sollten die Helden die Stadt bereits verlassen haben, lassen Sie es stattdessen in der Steppe zu einem Treffen mit der Herde kommen, bei dem sie sich nach ihrem vermissten Kresar-Priester Asbolos erkundet. Der Stamm weiß nichts vom eigenmächtigen Handeln ihres Priesters. Je nachdem, wie sich Ihre Helden beim Kampf verhalten haben und wie sie sich nun verhalten, kann das Treffen mit den Kentori äußerst unterschiedlich ausfallen. Wichtig ist, dass die Helden sich letztlich der Herde auf der Weiterreise anschließen. Folgende Ansätze können Sie zur Kontaktaufnahme und dem Schließen einer engeren Verbundenheit verwenden:

- Sollten die Helden sich gegen Asbolos gestellt haben und die Herde findet dies heraus, geht sie auf die Helden zu und fragt nach den Gründen. Eventuell stellen auch die Helden von sich aus die Sippe zur Rede. Nachdem die Lage erklärt ist, beteuert die Herde ihr Unwissen am Geschehenen. Sie bietet bereitwillig an, den Helden zu helfen, geschehenes Unheil wiedergutzumachen.
- Der Schamane Chirulon erkennt, dass ein Held von ‚Avarastar‘ inspiriert ist oder war. Er hilft den Helden mit Informationen weiter, berichtet von der Prophezeiung und zeichnet ein positiveres Bild seines Stammes, als es womöglich durch Asbolos vermittelt wurde.

- Falls die Helden nach Möglichkeiten suchen, ‚Avarastar‘ zu bannen, kann Chirulon seine Hilfe anbieten. Er wird den stellaren Funken auf ein Stammesmitglied übertragen und dem Helden die Bürde nehmen.

- Die Khaldari geraten mit der Stadtgarde zusammen, weil diese Hinweise hat, dass der Attentäter Asbolos zu ihnen gehört. Die Helden können vermittelnd eingreifen.

Die Helden können die im Anhang (siehe Seite 101) beschriebenen Personen, allen voran das Häuptlingspaar Koressos und Phylissa sowie den Priester Chirulon kennenlernen. Stellen Sie die Herde als offen, neugierig und freundlich dar, so dass Ihre Helden Sympathie empfinden können. Sollten die Kentori von der Beseelung durch die stellare Domäne erfahren, ist für sie klar, dass hier ihr wichtigster Herdengott ‚Avarastar‘ am Werk ist. Sie bitten die Helden, sie auf ihrer Reise als Freunde der Herde und Berater zu begleiten und berichten von der Vision, die Asbolos zuvor gehabt hatte. Sie sind auch bereit, die Helden gegen Geld anzuheuern. Zusätzlich zur Mitversorgung der Helden können sie einen Sold von 1 Aural pro Woche zahlen. Man hat einen Aufbruch in die unbekannte nördliche Steppe vor sich und sucht ohnehin erfahrene Kämpfer. Ein Träger ‚Avarastars‘ wird natürlich mit besonderer Ehrerbietung behandelt.

Falls all dies Ihre Gruppe nicht dazu bewegt, die Khaldari zu begleiten, wird die Lage in der Stadt für sie ungemütlicher, denn – wie ein Khaldari in einer Taverne hört – will das Militär die Helden in Gewahrsam nehmen und dem nicht sonderlich zimperlichen Tribun Dracobolas vorgeführt werden. Sie sind damit in Gefahr, selbst wenn sie sich gegen Asbolos gestellt haben oder nur ohne einzugreifen an der Szene vorbeigegangen sind. Denn die öffentliche Meinung wendet sich gegen die Kentori, wovon man durch eine Hinrichtung vermeintlicher Sündenböcke ablenken könnte. Die Khaldari warnen die Helden und bieten an, sie beim Verlassen der Stadt zu verstecken und den weiteren Weg mitzunehmen. Die Reise kann Monate dauern, so dass bei Rückkehr der Helden nach Valdur Kentorix sicherlich Gras über die Sache gewachsen ist.

Durch die Kentorikan-Steppe

Das folgende Kapitel umfasst die Reise der Herde in Richtung Nordwesten, von Valdur Kentorix aus zum Gebiet des Wolfalbenstammes der Ban’Gra und zu den Grenzen des Einflussgebietes eines Archoliphanten namens Faugnaton. Die Dauer der Reise beträgt etwa 3 Monate. Sie sollten einen Zeitraum zwischen Frühling und Sommer wählen, ein Aufbruch in anderer Jahreszeit ist ungünstig, aber auch denkbar. Die Reise kann von Ihnen und Ihrer Heldengruppe mit den Informationen aus diesem Kapitel nach eigenem Geschmack bei freier Bewegung auf der Karte (siehe Seite 110/111) ausgestaltet werden. Die Visionen und Orientierungshilfen durch Avarastar sowie später die Mammutsuren werden nur eine grobe Richtung vorgeben. Sie können dabei nach eigenem Ermessen entweder die Steppe als freie Spielwiese aufpassen und Ihren Helden die Karte aushändigen, so dass diese nun selbst ihren Weg suchen können, oder sofern Ihre Gruppe solche Freiheiten nicht schätzt eher erzählerisch von Szene zu Szene springen und dabei die Tage und Wochen zwischen diesen Ereignissen einfach auslassen.

Während der Reise sollten die Helden zu einem Teil der Herde werden, sie gegen die Gefahren der Steppe verteidigen, an ihren Bräuchen teilnehmen und ihre Lebensweise kennenlernen – auch um für den weiteren Verlauf des Abenteuers eine Verbundenheit zur Herde herzustellen. Der erste Teil **Die Bräuche der Khaldari** enthält deshalb Informationen zu diesen. **Reisen in der Steppe** bietet allgemeine Informationen zur Reise, während **Begegnungen in der Steppe** auf die Begegnungen mit den Kreaturen Kentorikans eingeht. **Besondere Orte** enthält eine Reihe von festen, auf der Karte verzeichneten Orten.

Die Bräuche der Khaldari

Für die Herde der Khaldari gilt alles, was Sie in **Unter dem Sternengefüll 109** über die Kultur der Kentori nachlesen können. Zusätzlich hat die Herde einige Eigenheiten, auf die im Folgenden eingegangen wird.

Religion

Wie alle Kentori kennen auch die Khaldari *Namanora* als Schöpfungsgöttin, die die Kentorikan-Steppe erschaffen hat, aber nicht direkt verehrt wird. *Kresar* wird als eine Art ‚notwendige Naturgewalt‘ gesehen: Ohne Vernichtung kann es keine Schöpfung geben, ohne Unwetter auch keine Gräser als Nahrung für die Tiere der Kentorikan. Dennoch wird er und sein Wirken gemieden, weshalb der Priester Asbolos auch – wie bei vielen Kentori-Herden üblich – abseits der Gruppe reiste und die Mächte des Gewitters mit Metallstangen auf sich zog. Herdengötter werden bei den Khaldari generell als Verschmelzung zweier Götter verehrt, die bei anderen Stämmen meist als Einzelwesen angebetet werden: Als wichtigste Herdengottheit gilt *Avarastar*. Er verkörpert die Einheit der (in Stutenform verehrten) Astara und des (als männlicher Mensch verehrten) Avasar. Diese tiefe Verehrung der Göttin des Zusammenlebens und des Gottes der Wanderungen zeigt sich auch im Anführer-Paar, das die derische Entsprechung dieses himmlischen Paares darstellt. Am Sternenhimmel findet sich Avarastar im großen und deutlich sichtbaren Sternbild von Ross und Reiter wieder. *Thoristara* vereint den Kriegergott Thorar und die leidenschaftliche Teristar. Er wird in erster Linie von den jungen Kentori des Stammes verehrt und findet sich im Sternbild des Schützen am Himmel wieder. *Zhyrvar* besitzt Aspekte der Fruchtbarkeitsgöttin Tharvara sowie des Schöpfers des Metalls Zyrthar in sich. Er steht bei den Khaldari für neu Erschaffenes: Von handwerklichen Erzeugnissen bis hin zu Neugeborenen erhält alles Neue stets seinen Segen, wozu man sich in Richtung des Sternbildes des Fohlens wendet.

Von Kresars Gefahren und Namanoras Geschöpfen

Die Kentori kennen eine Reihe von Wesen, Orten und Ereignissen in der Steppe, denen sie religiöse Bedeutung zumessen. Im Allgemeinen machen sie einen großen Bogen um vom Blitz getroffene Objekte (zumeist Bäume). Sie vermuten darin Kresars Wirken. Auch Wetterphänomene wie Gewitter, Stürme oder Windhosen gelten als direktes Machwerk Kresars und damit als gefährlich. Man bleibt während solch eines Wetters unbedingt beisammen und betet um Milde. Auch fliegende Wesen sind

den Kentori nicht geheuer. Bei ihrem Auftauchen werden abergläubisch Schutzzeichen geschlagen.

Als Wesen der Natur gelten Feenwesen und Tiergeister (wie Floreaden, Sylphen und Nepheliaden) als Geschöpfe Namano-
ras und sind damit weder gut noch böse.

Die Lebensweise der Khaldari

Die aus 100 Mitgliedern bestehende Herde der Khaldari pflegt einen äußerst engen Zusammenhalt und hat sich entschlossen, ihr ausgedehntes Heimatgebiet zu verlassen und sich neue Jagdgründe zu suchen. Der übliche Reflex von Kentori auf Feinde ist Flucht, also verwundert dieses Verhalten nicht. Die Herde besteht aus etwa gleich vielen Menschen und Zentauren. Mehr über einzelne Mitglieder des Stammes finden Sie im **Anhang II – Dramatis Personae** (siehe Seite 101).

Zusammenhalt

Stark an den Glauben ausgerichtet ist auch die Gemeinschaft der Kentori. Sie ist geprägt vom Zusammenhalt einzelner Paare als Teil der gesamten Herde. Allen voran gibt es zu jeder Zeit ein Anführerpaar aus Leithengst und –stute (fast immer ein Zentaur und ein Mensch). Auch von Stammesmitgliedern, die das Mannesalter erreichen, wird bald erwartet, dass sie einen Lebensbund eingehen. Die einzigen Einzelgänger im Stamm sind die Zauberpriester des Kresar, die bewusst dieses Schicksal wählen – oft nach dem Tod eines geliebten Partners. Sie werden gleichsam gefürchtet und verehrt. Als großer Segen gelten Mehrlingsgeburten und Nachwuchs im Allgemeinen.

Etwas absichtlich getrennt von der Herde zu tun, gilt als eigenartig. Gute Gründe wie das Ablenken von Gewittern durch den Kresar-Priester oder Spähaufträge sind eine akzeptierte Abweichung von dieser Norm.

Nomadentum und Jagd

Die Khaldari haben bereits vor ihrem Exodus in den Norden ein Gebiet bewohnt, das groß genug war, um einen nomadischen Lebensstil zu pflegen. Sie leben in bunten Lederzelten und führen Wildpferde mit sich. Diese dienen als Reittiere (denn nicht jeder Mensch reitet auf einem Zentaur) und eher selten als Nahrung, oft aber als Quelle für Stutenmilch, welche einen Teil der Ernährung des Stammes ausmacht und Bedeutung für verschiedene Rituale hat. Zusammen mit Windhafer wird die Milch zu einem nahrhaften Brei verarbeitet. Wenn sie hingegen ‚einhunderttausendmal‘ geschwenkt wurde (wozu sie in Beuteln vor Zelten und an Sätteln hängt), wird sie zu ‚Cefra‘, einem schäumen-
den und berauschenden Getränk. Weiterhin ernähren sich die Khaldari von den Wurzeln und Beeren der Steppe sowie durch die Jagd. Ständig sind kleine Gruppen von Jägern rund um die Herde auf Ausschau nach Steppenrindern und Wildschweinen, bauen Fallen für Kleintiere und jagen Vögel mit dem Bogen. All dies können die Helden im Alltag der Herde miterleben. Vor allem aber lebt man von der Jagd auf Mammuts. Die gewaltigen Riesen der Steppe werden unter Einsatz der ganzen Herde und mit verschiedenen Strategien gejagt und anschließend bis zum letzten Teil verwertet: Das Fleisch wird frisch gegessen oder als Trockenfleisch mitgeführt, Fett und Blut zu haltbaren Würsten verarbeitet, Fell und Haut zu Kleidung und Zelten verarbeitet, die Stoßzähne und Knochen zu Schmuck und Rüstungsteilen, Sehnen werden Teil der Kentori-Bögen, Gallensäfte zu Medizin, Darmwand zu Beuteln.

Überschüssiges wird gehandelt, Cefra und Leder sowie handwerkliche Mammutonprodukte werden verkauft, verschiedene Güter aus dem Imperium wie Wein, Waffen oder bunte Stoffe dafür eingekauft.

Feste und Riten

Das Leben der Khaldari wird von zahlreichen Festen und Riten bestimmt. Bei allen steht die Gemeinschaft der Herde im Mittelpunkt und ist für gewöhnlich auch vollzählig anwesend.

- Im Frühling feiert man traditionell ein *Blütenfest* auf der ersten Wiese, bei dem sich Liebende aus üppig blühenden Blumen Kränze flechten, Sträuße schenken, Sattelschmuck anfertigen und ähnliches.

- Während Gewittern hält man *Kresarswacht*. Die Herde rückt dabei eng zusammen und betet um den Schutz der Herdengötter vor Kresars zerstörerischer Macht.

- Im Sommer veranstaltet man nicht selten *Reiterwettkämpfe*, bei denen die Gespanne aus menschlichen und zentauren Kentori Wettkämpfe rund um ihre Schnelligkeit und Geschicklichkeit absolvieren.

- Mit Beginn des Herbstes finden traditionelle *Geschichtenerzählungen* statt, bei denen man sich um die Lagerfeuer versammelt und lauscht oder selber eine Geschichte beiträgt.

- Der *Tag der Geburt* eines Neugeborenen, wird dadurch begangen, dass die gesamte Herde sich wie eine Wagenburg um die Gebärende aufbaut, sie beschützt und beruhigende Lieder singt, während einige Frauen ihr Geburtshilfe leisten.

- Wenn ein Junge herangewachsen ist, folgt die *Erste Jagd*, in der er in jedem Fall Beute machen sollte (meist kümmert sich die Herde darum, dass dies auch geschieht). Hat er beides erfolgreich bewältigt, erhält er unter rituellem Gesang und Tanz seinen Kentori-Bogen und gilt als erwachsen.

Einige weibliche Kentori durchlaufen dieses Ereignis ebenfalls, aber auch ein Verzicht wird akzeptiert: Die Geburt des ersten Kindes verschafft ihnen denselben Status als erwachsenes Herdenmitglied.

- Im Kreise der Herde findet auch die *Vermählung* statt. Es wird reichlich gefeiert, Geschenke an das Paar werden überreicht und der Segen Avarastars wird durch die Schamanen ausgesprochen. Etwas gewöhnungsbedürftig für Nicht-Kentori ist der Umgang mit der *Hochzeitsnacht*, die wie jedes wichtige Ereignis eines Kentori in Blickweite der Herde stattfindet, denn Scham vor der eigenen Herde kennen sie nicht.

- Zwar können die Schamanen und Heiler der Kentori gebrochene Beine auch von Zentauren meist wieder so heilen, dass sie völlig gesunden, dennoch gibt es Verletzungen, Krankheiten oder altersbedingte Schwäche, die sie nicht kurieren können. Der Stellenwert der Herde kommt hier besonders drastisch zum Ausdruck. Zwar würde sie niemals jemanden zurücklassen, wenn ein Herdenmitglied jedoch merkt, dass es das Überleben der anderen gefährdet, bittet es einen Heiler um *Die letzte Milch*. Es handelt sich um ein bitteres und tödliches Gebräu ähnlich dem Pfeilgift der Kentori, das mit Stutenmilch versüßt wird. Auch akut leidenden Sterbenden wird dieser Trank verabreicht. Dies geschieht ebenfalls im Kreise der Herde, die unter Erzählung alter Legenden und Geschichten aus dem Leben des Sterbenden bis zum Ende bei diesem bleibt und ihn dann bestattet, im Stamm der Khaldari durch eine Feuerbestattung.

Der Sternengesandte

Beim Sternengesandten handelt es sich um eine Manifestation, einen Funken, der stellaren Domäne *Erkenntnis*. Sie wurde von Asbolos durch eine Inspiration auf Dere gerufen, verbleibt nun aber aus eigenem Antrieb, um zu verhindern, dass ein mächtiger Archon des *Wahnsinns* auf Dere gelangt. Sie inspiriert oder besetzt dazu Wirtskörper. Sie kann auf die gleiche Art ausgetrieben und bekämpft werden wie bei einer geistigen Besessenheit, falls sich das Opfer mit folgender Probe wehren möchte:

MU/2 + MR + 8 (als *Medium* -5)

Die Probe ist stündlich oder ab MR 7 je SR wiederholbar. Mehr zu Besessenheit finden Sie unter **MyMa 140**. Die Macht übernimmt jedoch nicht den Geist des Betroffenen, sondern nistet sich im Hintergrund ein und tritt nur in einzelnen Situationen in den Vordergrund. Wegen ihrer Aufgabe hält sie aber unter allen Umständen an dem Ziel fest, die Herde der Kentori dazu zu führen, die Ban'Gra aufzuhalten und sucht sich deshalb bei Austreibungen stets einen neuen Wirt.

Der Gesandte im Spiel

Die Kentori sehen den Funken ehrfurchtsvoll als eine Ausformung ihres Herdengottes ‚Avarastar‘ an und verehren und schützen seinen Träger. Gleichzeitig erwarten sie von ihm Führung und Stärke. Der Träger des Funkens wird als Berater gesehen, der die Herde auf den richtigen Weg zu ihrer neuen Heimat führt. Man vertraut ihm vollkommen. Sie können einem Helden, der den Funken in sich trägt, wann immer Sie es wünschen, Prophezeiungen und Eingebungen nach den unter **Verliehene Mächte** angegebenen Richtlinien gewähren. Diese sollten dazu dienen, vor kommenden Gefahren zu warnen oder die Herde grob in Richtung des Sternenweges zu führen.

Astrale Versorgung

Die Macht des stellaren Funkens ist begrenzt und muss durch astrale Energie oder notfalls Lebenskraft gespeist werden, damit er sich auf Dere halten kann. Er sucht sich deshalb bevorzugt Zauberer als Wirte, deren astrale Regeneration um 1 gesenkt ist. Bei Nicht-Zauberern sinkt die Regeneration von LeP um 1. Darüber hinaus zehrt jede der Fähigkeiten, die der Funke verleihen kann, an der Energie seines Trägers und kostet pro Einsatz 2W6 AsP oder LeP.

Verliehene Mächte

Der Funke kann seinem Wirt generell beliebige Kräfte im Rahmen der stellaren Domäne Erkenntnis verleihen (KL, IN, Sprachen und Wissenstalente, Wissens-SF). Mit jeder Aktivierung geht auch eine W6 SR dauernde *Neugier* von 9 einher (eine eventuell schon vorhandene Neugier wird um 3 Punkte erhöht). Sie werden meist erst spontan in einer passenden Situation ausgelöst, danach kann der Träger des Funkens die Kraft auch bewusst hervorrufen. Der Funke handelt mit Bedacht und versucht, keine Anwendungen von Mächten zu erzwingen. Gehen Sie stets von einem Erfolg mit 16 ZiP* aus, eventuell um die MR von Betroffenen verringert. Im Einzelnen verleiht der Funke bevorzugt folgende Fähigkeiten:

- **Blick in die Zukunft:** Anhand von Verbindungen und heller leuchtenden Sternen am Himmel bilden sich Symbole, die durch *Sternkunde*- oder *Prophezeien*-Proben (TaW steigt um 8 und aktiviert das Talent) einen Blick in die unmittelbare Zukunft nach Maßgabe des Meisters ermöglichen.

- **Orientierung:** Anhand der Sterne am Himmel erhält der Träger des Funkens besondere Fähigkeiten in der Orientierung: *Sternkunde* und *Orientierung* steigen um 8 Punkte und er erhält den Vorteil *Richtungssinn* (oder eine Heraufstufung von *Richtungssinn* zu *Innerer Kompass*).

- **Geistesblitz:** Der Träger des Funkens erhält vom Meister eine plötzliche Eingebung oder Information, die ihm bei der Lösung einer aktuellen Aufgabe hilft.

- **Blick in die Fremde:** Der Träger erhält kurzzeitig die besondere Eigenschaft *Blick in fremde Welten* oder *Zeitblick* und kann damit in andere Zeiten blicken. Die Macht wird angewandt, um beispielsweise zu zeigen, was sich an einem Ort vor kurzem zugetragen hat.

- **Schutz:** Der Träger erhält eine Immunität gegen die Quelle *Wahnsinn* und eine um 8 erhöhte MR

- **Wahrnehmung der Quellen Wahnsinn/Erkenntnis:** Wesen mit diesen Quellen in ihren Werten werden aus etwa 20 Schritt Entfernung erspürt

Im Folgenden finden Sie immer wieder Abschnitte mit dem folgenden Symbol:



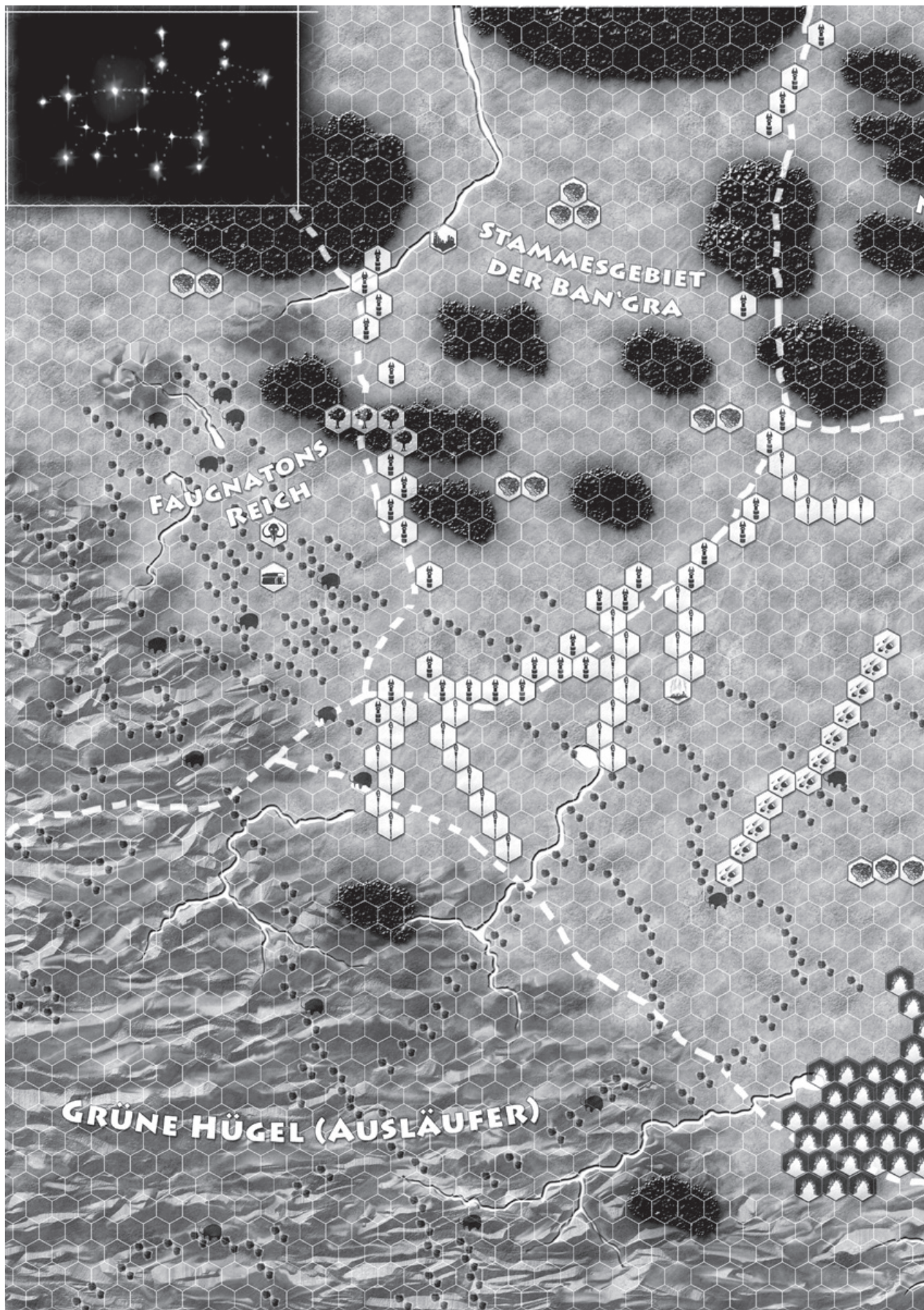
Dies sind Vorschläge, wie eine stellare Macht an der jeweiligen Stelle zusätzlich Einblicke geben kann.

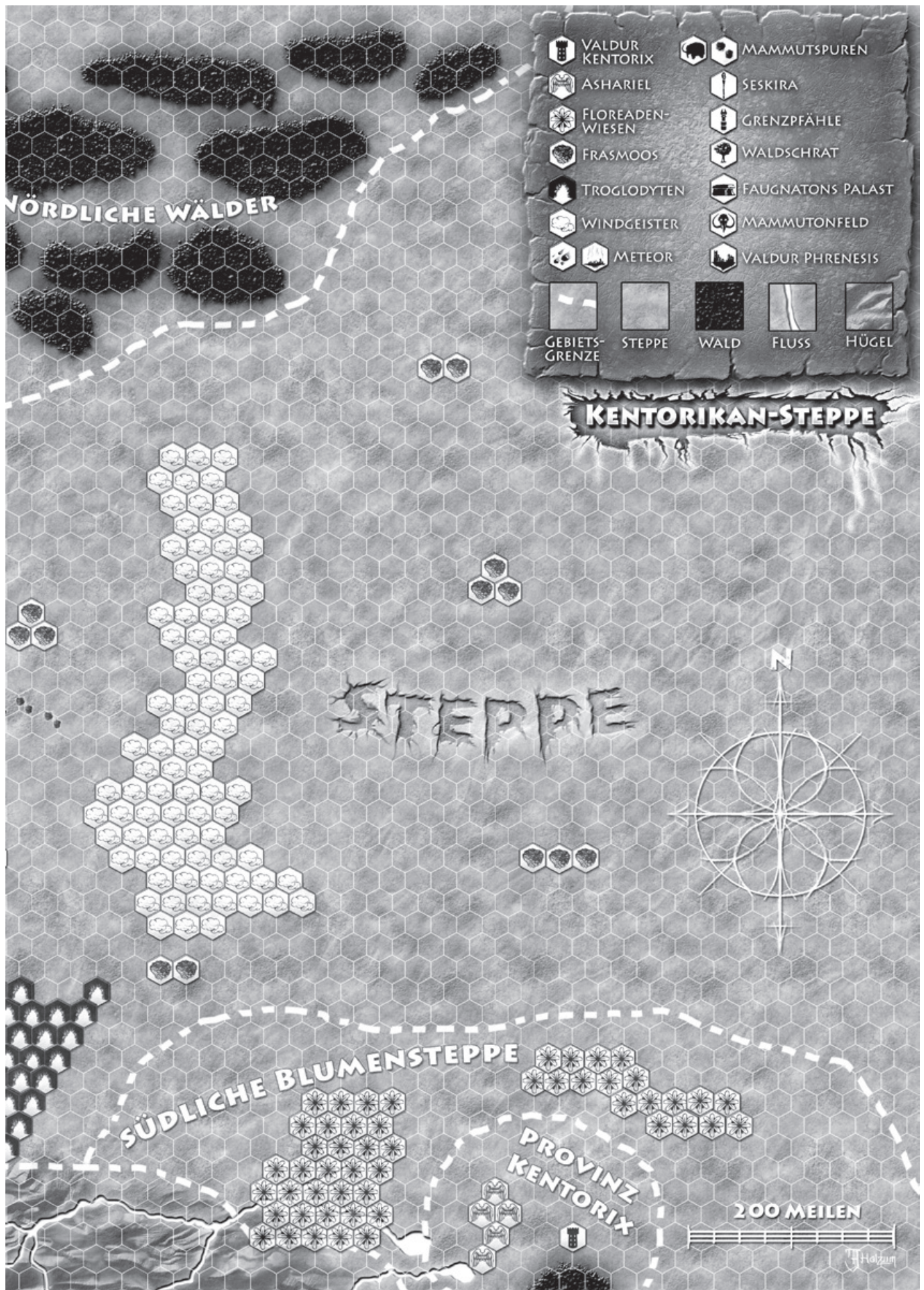
Reisen in der Steppe

Die Kentorikan-Steppe ist ein Grasmeer von enormer Ausdehnung. Gerade im Frühling sind weite Teile nicht nur in sattes Grün, sondern stellenweise auch in intensivste Farbtöne bunter Blumen getaucht. Aufgrund ihrer Ausdehnung kann man tage-, oft wochenlang reisen, ohne einem Wesen zu begegnen, das größer als ein Wolf ist. Oft kann man meilenweit um sich blicken und sieht nichts weiter als das schimmernde Grün auf dem Erdboden. Dennoch verfügt sie immer wieder auch über

Landmarken wie Hügelgruppen, Wälder, Flussläufe, Geröllfelder und wüstenartige Flächen. Die Orientierung ist einfach, da man sich am Sonnenstand, an weithin sichtbaren Wegmarken und nachts an den meist klar sichtbaren Sternen orientieren kann. Weiterführende allgemeine Informationen zur Kentorikan-Steppe finden Sie in **Unter dem Sternenpfeiler 187**.

Auf der Reise kann es zu verschiedensten Begegnungen und Ereignissen kommen, abhängig davon, welche Gebiete die Herde durchreist und welchen Pfaden und Spuren sie folgt.





Reise und Versorgung

Wetter und Reisegeschwindigkeit

Eine genaue Vorhersage ist mit *Wettervorhersage*-Probe +3 für den nächsten Tag und +7 für zwei Tage im Voraus möglich. Sie können das Wetter nach Wunsch anhand folgender Tabelle auswürfeln oder selber festlegen.

3W6	Wetter	Typische Tagesetappe (in Meilen)	Modifikation für nächsten Zeitabschnitt
< 4	Warm, Sonnenschein, windstill	23	-2
4–8	Mild, leichte Bewölkung, leicht windig	25*	-1
9–11	Regnerisch, wolkig, windig	18	+0
12–14	Regen, dunkle Wolken, böiger Wind	15	+0
15–16	Gewitter, dunkle Wolken, stürmisch	12	+0
17	Schneefall, bewölkt, leichter Wind	15	+1
18+	Frost, wolkenlos, schneidender Wind	18	+2

*) entspricht genau einem Hexfeld auf der Steppenkarte

Für Wald oder zerklüftetes Gelände halbieren Sie die Reisegeschwindigkeit. Modifizieren Sie das Würfelergebnis außerdem nach Jahreszeit:

Jahreszeit	Modifikator
Frühling	-2
Sommer	-3
Herbst	+1
Winter	+3

Krankheiten

Auch Krankheiten können ausbrechen. Ein Beispiel ist *Dumppfschädel* (Stufe 4, **Wds 155**), der durch Regen und Kälte (mehrfach Wetter-Würfelergebnis ab 13) verursacht wird, wenn keine KO-Probe erschwert um die Stufe gelingt. Für die Helden und Hauptpersonen können Sie diese Würfe einzeln durchführen, für die restliche Herde genügt ein einzelner pauschaler Wurf; die Krankheit befällt bei Misslingen 3W6 Personen. Die Ansteckung bei Infizierten ist ebenfalls möglich. Die *Blaue Keuche* (Stufe 9, **Wds 154**) resultiert in 5% der Fälle (20 auf W20) aus Dumppfschädel.

Ein Kentori könnte durch die Blaue Keuche sterbenskrank werden. Der alte Jagor (siehe Seite 102, KO 9, LE 30) ist dafür eine geeignete Meisterperson. Er leidet ohnehin an Alterserscheinungen, die ihn kaum noch Anschluss an die Herde finden lassen, weshalb die Frage nach der *letzten Milch* (siehe **Feste und Riten** Seite 72) im Raum steht. Wenn die Kentori mit ihren Heilungsversuchen erfolglos sind und auch die Helden die Krankheit nicht in den Griff bekommen (siehe Regeln unter **Wds 151**), bittet Jagor um das Ritual der letzten Milch, was ihm schließlich gewährt wird.

Staubstürme

Wenn in der Steppe warmes Wetter (< 4 auf W20) über 3 oder mehr Tage anhält, kann es zu gefährlichen Staubstürmen kommen (nach Meisterentscheid oder ab dritten Tag warmes Wetter je Tag bei 1 auf W6).

Eine *Wettervorhersage*-Probe +3 warnt. Ab 10 TaP* ist genug Zeit, um den Sturm zu umgehen (halbe Reisegeschwindigkeit an diesem Tag), ansonsten hat man 1 SR je TaP* Zeit zur Vorbereitung. Bei misslungenen Proben wird die Herde gänzlich

überrascht und steckt mitten im Sturm, der 4W6 SR andauert und pro 2 SR 1W6 SP(A) anrichtet. Vorbereitungen wie das Aufsuchen von Deckung, das Vermummen mit Tüchern und Decken oder das Aufbauen und Befestigen von Zelten kann bis zu 3 Punkte RS gegen den Sturm verleihen. Ausrüstung, die nicht gut befestigt wurde, kann fortgeweht oder beschädigt werden.

Die Khaldari reagieren instinktiv durch dichtes Beisammenbleiben und Ausharren des Sturmes, was aber bei langen Stürmen gefährlich werden kann. Durch eine längerfristige *Orientierung*-Probe mit 20 TaP* (eine Probe je SR) eines Anführers ist es möglich, den Stamm aus dem Sturm herauszuführen.



Der Träger des Funken kann die Herde in diesem Unwetter mit seinen Mächten zur Orientierung führen.

Kresars Arme

Wann immer das Wetter von warm (< 4 auf W20) auf Regen oder Gewitter (12–16 auf W20) umspringt, kann es zur Bildung einer Windhose kommen (nach Meisterentscheid oder bei 1 auf W6). Wie gewaltige Arme aus einer Sturmwolke heraus reichen sie zum Boden herab. Diesem Anblick verdanken sie auch ihren Namen.

Mit einer *Wettervorhersage*-Probe +6 sind sie vorzusehen und ab 7 TaP* weiträumig umgehbar (halbe Reisegeschwindigkeit an diesem Tag). Ansonsten geraten je TaP* unter 7 W3 Herdenmitglieder oder Pferde in die Windhose (6W6 SP) und Ausrüstung und Nahrungsvorräte werden zerstört (5% je TaP* unter 7). Bei misslungenen Proben werden 5W6 Herdenmitglieder Opfer der Windhose.

Jagd und Nahrungssuche

Falls Sie die Versorgung der Herde in diesem Abenteuer als eigenständiges Handlungselement einbringen wollen, finden Sie im Folgenden alle dafür nötigen Angaben. Die Kentorikan-Steppe wird von allerlei Wesen bewohnt, die den Kentori als Jagdbeute dienen. Neben den nur selten als Nahrung verwendeten eigenen Pferdeherden (100 Tiere, die sich selbst versorgen) und gesammelten Pflanzen sind es vor allem erjagte Tiere, die zur Deckung des Nahrungsbedarfs beitragen. Die Steppe bietet jedoch nur ein begrenztes Maß an jagdbarem Wild. Vor allem das Mammut tritt aber in großen Herden auf, und schon ein einzelnes Exemplar kann den Hunger der

Herde für bis zu einen Monat stillen. Mehr zu myranischen Wildtieren finden Sie auch in **Unter dem Sternengefährten 148** sowie **MyMo 19**. Zur Jagd und dem Sammeln von Nahrung können Sie die Metatalente aus **WdS 189** sowie **MyMo 13** verwenden

Die 100 Kentori benötigen je eine Nahrungsration pro Tag. Anfangs haben sie Vorräte für gute zwei Wochen bei sich (1.500 Rationen und Wasserrationen). Durch das Einfangen von Regenwasser, Flussläufe, Stutenmilch, gefundene Pflanzen und die auf der Reise nebenbei stattfindende Jagd von Kleintieren können sie ohne größeren Aufwand etwa folgende Mengen an Nahrung und Wasser beschaffen:

Jahreszeit	Rationen	Wasser
Frühling	60	70
Sommer	50	50
Herbst	40	80
Winter	30	70

Um die tägliche Differenz auszugleichen, hat die Herde folgende Möglichkeiten:

- Sie kann auf die vorhandenen Vorräte zugreifen (anfangs 1.500 Rationen an Trockenfleisch und anderen haltbaren Nahrungsmitteln)
- Pferde aus der eigenen Herde können geschlachtet werden (100 Tiere zu je 80–200 Rationen zähem Fleisch; je 10 geschlachtete Tiere verringern die täglichen Rationen und Wasserrationen durch den Verlust an Stutenmilch permanent je um 3)

● Nahrung kann bei anderen Nomadengruppen gekauft werden. Ob die Herde solche trifft und wie viel Nahrung man handeln kann, können Sie anhand der Begegnungstabellen festlegen; eine hundertköpfige Nomadengruppe kann bei Nahrungsüberfluss bestenfalls 200 Rationen entbehren, normalerweise aber viel weniger.

● Sie kann auf Nahrungssuche gehen. Essbare Pflanzen finden sich in der Steppe gelegentlich. Wenn die Herde einen Tag mit halber Reisegeschwindigkeit reist, 2W20 Rationen.

● Eine ausgedehnte Jagd kann veranstaltet werden, bei der sich auch die Helden beteiligen müssen. Für einen Tag mit halber Reisegeschwindigkeit finden sich 2W20 Rationen an zusätzlicher Nahrung (Kleintiere) und der tägliche Wurf auf der Begegnungstabelle wird zweimal durchgeführt.

● Gezieltes Auffangen von Niederschlag bei 9–17 auf der Wassertabelle (siehe oben) halbiert die Reisegeschwindigkeit und bringt pro Tag 4W20 bzw. 6W20 (bei Wetterwurf 12–16) zusätzliche Wasserrationen.

● Das Ausfindigmachen eines Bachs durch *Wildnisleben*-Proben +5 in Wald- und Hügellgebieten oder +8 in der Steppe; ist einmal täglich bei Verzicht auf Weiterreise möglich und kann pro Hexfeld einmal durchgeführt werden. Ein gefundener Bach kann zum Auffüllen der Vorräte auf etwa 1.500 Wasserrationen genutzt werden.

● In Hexfeldern mit Flussläufen können die Wasserrationen auch ohne Proben aufgefüllt werden

Die folgende Tabelle fasst die für eine Jagd wichtigen Eigenschaften von gewöhnlicher Jagdbeute zusammen. Die detaillierten Werte dieser Wesen finden Sie in **Myranische Monstren**.

Jagdbeute	Anzahl	LE	Jagd	Sinnenschärfe	Beute
<i>Kleintiere</i>					
Fisch	3W6	1	1	–	Nahrung (1 Ration)
Nagetier	1	5	+5, Flucht	6 (4/12/12)	Fell (1 Ag), Nahrung (1 Ration)
Hase	1	8	+7, Flucht	9 (3/13/13)	Fell (2 Ag), Nahrung (2 Rationen)
Miragh	1	10	+8, Flucht	9 (3/12/12)	Horn (1 Ag), Leder (1 Ag), Nahrung (4 Rationen)
Striga	1W6	20	+4, Flucht	6 (3/11/11)	Federn (8 Pk), Nahrung (4 Rationen)
<i>Jagdwild</i>					
Antilope	3W6	22	+8, Flucht	11 (3/12/12)	Fell (5 Ag), Hörner (5 Ag), Nahrung (8 Rationen)
Reh	1	18	+5, Flucht	10 (3/12/12)	Fell (2 Ag), Nahrung (11 Rationen)
Shadar	1	12	+12, Flucht	11 (3/12/12)	Fell (3 Ag), Horn (3 Ag), Nahrung (10 Rationen)
Khardan	6W6	35	+8, Flucht	9 (3/12/12)	Horn (1 Au), Fell (3 Ag), Nahrung (70 Rationen, wohlschmeckend)
Hirsch	1	40	+6, Flucht	11 (3/12/12)	Fell (6 Ag), Geweih (7 Ag), Nahrung (80 Rationen)
Wildpferd	3W6+3	36	+5, Flucht	12 (3/13/13)	Fell (3 Ag), Nahrung (70 Rationen, zäh)
Wildschwein	1W6	46	+3, Angriff	8 (5/10/10)	Fell (2 Au), Hauer (1 Ag), Nahrung (60 Ration)
Büffel	6W6	90	+8, Angriff	8 (3/10/10)	Hörner (2 Au), Leder (5 Au), Nahrung (450 Rationen)
Vark	2W6	30	+6, Flucht	–	Haut (1 Au), Nahrung (60 Rationen)
Mammut	1/2W6+2	190	+8, Angriff/Flucht	5 (5/12/12)	Fell (15 Au), Leder (7 Au), Nahrung (4.000 Rationen), Stoßzähne (60 Au)
<i>Raubtiere</i>					
Fuchs	1	18	+13, Flucht	14 (5/13/13)	Fell (1 Ag), Nahrung (3 Rationen, zäh)
Raubkatze	1	23	+12, Angriff	11 (4/10/10)	Nahrung (20 Rationen)
Wolf	2W6+1	25	+8, Angriff	6 (4/11/11)	Fell (2 Au), Nahrung (20 Rationen, zäh)
Bär	1	75	+5, Angriff	8 (4/12/12)	Fell (5 Au), Nahrung (200 Rationen, zäh)

Falls die Herde in Nahrungsengpässe gerät, werden vermehrt Späher auf die Suche nach Spuren von Mammutherden ausgesandt. Die Helden als ohnehin nicht feste Mitglieder der Herde bieten sich für diese Aufgabe an. Mehr dazu finden Sie unter **Mammutsuren** auf Seite 87.

Terrain

● Das erste Gebiet, das die Herde durchreist, wird großspurig ‚**Provinz Kentorix**‘ genannt und gehört nominell zum Gebiet des Imperiums. Zwar gibt es einige kleinere Siedlungen, man trifft des Öfteren auf Handelskarawanen und es existieren einige Verkehrswege, jedoch ist schon nach wenigen Tagen von der imperialen Zivilisation keine Spur mehr zu sehen.

Begegnungen: -3

● Die **südliche Blumensteppe** durchquert die Herde voraussichtlich im Frühjahr, weshalb sie es vielerorts auch blühend vorfindet. Wasser ist noch relativ reichlich durch kleine Flüsse und ausreichenden Regen vorhanden und das Reisen ist angenehm. Auch Vorräte sollten reichlich vorhanden sein, so dass Nahrungsknappheit voraussichtlich nicht auftritt.

Begegnungen: -2

● Zwar liegen die nördlichen Ausläufer der **Grünen Hügel** nicht mehr direkt auf der Reiseroute der Herde, dennoch ist es möglich, dass die Herde dieses relativ fruchtbare Land mit zahlreichen Flussläufen aufsucht.

Begegnungen: -1

● Bei Durchquerung der weiten **Steppe** geht das Frühjahr in einen heißen, trockenen Sommer über, und das Land wird deutlich karger. Versorgungsprobleme können auftreten und das Reisen mühsam machen.

Begegnungen: +/- 0

● Im Norden gibt es einige **Waldgebiete**, die größtenteils aus niedrigen Laub- und Tannenbäumen bestehen. Die Versorgung ist gut möglich durch viel Wild, jedoch ist das Vorankommen langsamer.

Begegnungen: +1

● Ein Gebiet im Nordwesten, das größtenteils zur Steppe gehört, aber auch Hügelland aufweist, ist das zerfurchte **Faunatons Reich**, in dem ein Archoliphant herrscht, der sich als Beschützer und Gebieter der hiesigen Mammutherden sieht.

Begegnungen: +2

● Weiterhin befindet sich im Norden das **Gebiet der Ban'Gra**, an dessen Grenzen die Wolfalben warnende Totems aufgestellt haben, um Eindringlinge abzuschrecken.

Begegnungen: +3

Mehr zu den entsprechenden Geländetypen finden Sie in **Unter dem Sternenfeiler 140** (Steppe) und **144** (Wald).



Begegnungen in der Steppe

Um festzustellen, ob es zu Begegnungen kommt, können Sie für jeden Reisetag mit W20 auf die folgende Tabelle würfeln. Bei einem Tag gezielter Jagd (siehe oben) können Sie zweimal würfeln. Selbstverständlich können Sie Begegnungen aber auch ohne Würfelwurf anhand dramaturgischer Überlegungen auswählen.

W20	Begegnungen
1–3	zwei
4–10	eine
11–20	keine

Danach bestimmen Sie anhand der folgenden Tabelle die Seltenheit der Kreaturen, denen die Herde begegnet:

W20	Häufigkeit
1–10	<i>sehr häufig</i>
11–14	<i>häufig</i>
15–18	<i>gelegentlich</i>
19–20*	<i>selten</i>
20*	<i>sehr selten</i>

*) *sehr seltenen* Kreaturen begegnet die Herde nur bei einer weiteren 11–20 auf W20. Bei 1–10 hingegen wird eine *selten* Kreatur bestimmt.

Sie können nun entweder eine passende Kreatur aus der folgenden Liste auswählen oder sie mit W20 auswürfeln (addieren oder subtrahieren Sie die Modifikation nach Terrain, siehe oben). Falls das Ergebnis für Ihre Situation nicht passt, würfeln Sie entweder erneut oder wählen ein anderes Tier aus der Liste. Die *Anzahl* gibt an, wie viele Exemplare man vorfindet. Weiterhin muss das Wesen nicht unbedingt direkt der Herde über den Weg laufen, auch eine Fährte, der mit gelungener *Fährtsensuchen*-Probe nachgegangen werden kann, ist denkbar.

Kleinere, gewöhnliche oder wenig gefährliche Tiere sind *kursiv* hervorgehoben und können mit allen zur Jagd wichtigen Werten in der Tabelle Jagdbeute (siehe oben) gefunden werden. Zu den gefährlicheren und ungewöhnlicheren Wesen finden Sie hingegen im Anschluss an die Tabelle ihre detaillierten Werte und Vorschläge, wie Begegnungen mit ihnen ablaufen könnten.

Häufigkeit	W20	Begegnung
<i>sehr häufig</i>	<= 10	Kleintier (<i>Hase, Miragh</i>)
	11–15	Jagdwild (<i>Khardan, Wildpferd</i>)
	16–18	Raubtier (<i>Fuchs</i>)
	19+	<i>Mammut*</i>
<i>häufig</i>	<= 8	Kleintier (<i>Nagetier, Striga</i>)
	9–11	Jagdwild (<i>Shadar, Hirsch</i>)
	12–15	Raubtier (<i>Wolf</i>)
	16–18	Nagall-Lurin
	19+	Wyverna*
<i>gelegentlich</i>	<= 5	Kentori-Herde
	6–12	Jagdwild (<i>Antilope, Reh, Vark</i>)
	13–14	Raubtier (<i>Bär</i>)
	15–16	Caproskeiler
	17	Zhirrach
	18	Donnerschlange
	19+	Ban'Gra-Jagdgruppe

Häufigkeit	W20	Begegnung
<i>selten</i>	<= 4	Seskira-Sippe
	5–11	Jagdwild (<i>Wildschwein, Büffel</i>)
	12–14	Hügeltier
	15	Tiefenkeiler*
	16	Stelzspinne
	17	Stakalischer Eiswurm*
	18	Albenwulf*
	19+	Naggarachstrophäe*
<i>sehr selten</i>	<= 5	Raubtier (<i>Raubkatze</i>)
	6–8	Fungoid*
	11–12	Panzerkopf*
	13–15	Drachenechse
	16	Venalyne*
	17	Silberbulle
	18	Katobeplas
	19+	Nacktwolf*

*) Ausführliche Begegnungen mit diesen Kreaturen spielen an verschiedenen Stellen im Abenteuer eine Rolle. Die Werte finden Sie entsprechend nicht in der folgenden Auflistung von Begegnungen, sondern auf den Seiten 90 (Mammut), 86 (Tiefenkeiler und Fungoid), 88 (Venalyn), 90f. (Naggarachstrophäe), 94 (Stakalischer Eiswurm), 97 (Panzerkopf) sowie 104 (Wyverna, Albenwulf und Nacktwölfe).

Hügeltier

(siehe auch **MyMo 101**)

Diese schildkrötenartigen Tiere wirken in ihren Panzern wie Steinhügel.

Werte des Hügeltiers

Größe: 2 Schritt Schulterhöhe **Gewicht:** 2.000 Stein

MU 12 **IN** 8 **KO** 16

Schwanzschlag: **AT** 10 **TP** 2W6+4 **DK** HN

PA 2 **INI** 1W6+5 **RS** 9 **WS** 8

LE 100 **AU** 80 **GS** 4 **MR** 4/14 **GW** 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +8, Flucht

Beute: Nahrung (350 Rationen, zäh), Panzer (8 Au), Schwanzkeule (3 Au)

Fertigkeiten: Niederwerfen (8), Talent Sinnenschärfe (2; 5/8/8)

Kampfweise: Ein Hügeltier greift nur an, wenn es sich bedroht fühlt. Wenn es zum Kampf kommt, wird es versuchen, den Gegner mit seiner Schwanzkeule niederzuschlagen und dann zu trampeln. Wenn die Feinde zu stark sind, gräbt sich das Tier bis zur Unterkante des Panzers im Boden ein, wodurch seine empfindliche Unterseite noch stärker geschützt ist.

Beispiel-Begegnung

Ein junges, unachtsames Herdenmitglied wie beispielsweise Merin oder Falbana (siehe Seite 102) setzt sich aus Versehen auf einen scheinbaren Fels, bei dem es sich aber um ein Hügeltier handelt, das sich nun bedroht fühlt und mit Schwanzschlägen wehrt. Die Helden können die Retter eines Kentori-Kindes werden und sich die Dankbarkeit der Herde verdienen, indem sie die Gefahr entdecken und einschreiten.

Caproskeiler

(siehe auch **MyMo 60**)

Der Caproskeiler ist eine gefürchtete, aggressive, wildschweinartige Bestie.

Werte des Caproskeilers

Größe: 1,5 Schritt Schulterhöhe **Gewicht:** bis 1.000 Stein

MU 18 **IN** 10 **KO** 18

Biss: **AT** 16 **TP** 1W6+4 **DK** H

Hauer: **AT** 13 **TP** 2W6+4 **DK** H

PA 6 **INI** 1W6+10 **RS** 2 **WS** 10

LE 90 **AU** 100 **GS** 11 **MR** 0/8 **GW** 13

Anzahl: 1 oder 1W6+2

Größenkategorie: groß

Jagd: +5, Angriff

Beute: Fell (3 Au), Hauer (3 Au), Leder (1 Au), Nahrung (250 Rationen), Schwarte (2 Au) **Attribute:** Raserei (2)

Fertigkeiten: Niederwerfen (6; Hauer), Talent Sinnenschärfe (5; 6/10/10) Verbeißen (3; Biss)

Kampfweise: Caproskeiler kämpfen wenig subtil und geradlinig. Sie versuchen, einzelne Gegner kampfunfähig zu machen, bevor sie sich weiteren zuwenden.

Beispiel-Begegnung

Ein durch Unachtsamkeit zurückgebliebenes Herdenmitglied oder einer der Helden wird abseits der Gruppe von einem solchen Wesen oder einer kleinen Gruppe angegriffen. Die Wichtigkeit des Zusammenhalts der Herde, die solch ein Biest nie als ganze angegriffen hätte, wird dadurch verdeutlicht.



Katobeplas

Diese Wesen mit bizarr langem, auf den Boden hängendem Hals und viel zu schwerem Kopf mit buschiger Mähne nennen die Kentori ‚Abwärtsblicker‘ (in ihrer Sprache ‚Katobeplas‘). Sein magischer Blick und sein Atem sind tödlich.

Werte des Katobeplas

Größe: 2,5 Schritt **Gewicht:** 300 Stein
MU 10 **IN** 10 **GE** 9 **KO** 18
Hauer: **AT** 7 **TP** 1W6+3 **DK** HN
Todesblick: **AT** 18 **TP** 3W6 SP ** **DK** NSP
Miasma: **FK** 18 **TP** 3W6 SP(A) + Gift
RW 10 (alle in RW betroffen)
PA 4 **INI** 1W6+10 **RS** 3* **WS** 8
LE 90 **AU** 60 **AE** 30 **GS** 12 **MR** 1/12 **GW** 18
Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +10, Angriff, bei Versagen der Magie Flucht

Beute: Kopf oder Hauer (Trophäe), getrocknetes Blut (Alchimie), Leiche (Pfeilgift)

Attribute: Gift (Schaden 7, Lähmung 3)

Fertigkeiten: Talent Sinnschärfe (3; 6/10/10), Zauber: Spontanzauberei I (Struktur, Wirkungsdauer, Zielobjekt), Spontanzauberei II (Reichweite), E: Kraft (14; 10/8/12; Schadenszauber)

*) Die schwachgepanzerte Stelle (RS 1) an der Kehle ist ein sehr kleines, in Bewegung winziges Ziel.

Kampfweise: Das Wesen nutzt seine magischen Angriffe, sobald es Feinde wittert, meist sehr erfolgreich. Sollten sie einmal nichts nutzen, ergreift es die Flucht oder kämpft verzweifelt mit seinen Hauern, indem es den gehobenen Kopf auf den Feind niedersausen lässt.

Beispiel-Begegnung

Unweit der Herde wird ein Katobeplas entdeckt. Die Herde macht einen weiten Umweg. Unter den Kentori gilt es jedoch als mutig, ein Katobeplas zu töten, was fast nur durch einen Schnitt oder Pfeil in die Kehle möglich ist. Selten wagt jemand so etwas Dummes. Dennoch ist das Wesen selbstverständlich Gesprächsthema, und es werden allerlei Legenden um den Mut von Katobeplas-Bezwingern erzählt. Nachts schleicht sich deshalb der junge Bjannibar (siehe Seite 102) zum Untier. Je nachdem, wann sein Verschwinden bemerkt wird, ist er bereits auf der Pirsch. Die Helden werden ausgeschiedt, um ihn zurückzuholen und nehmen die Fährte des Wesens auf (*Fährtsuchen*-Proben). Dort müssen sie den unvorsichtigen Bjannibar retten. Je nach Vorgehen und Erfolg dabei (*Schleichen*-Proben) gelingt dies, oder das Tier bemerkt ihn und wehrt sich. Die Helden können bei dieser Begegnung ein Herdenmitglied retten, den Heißsporn Bjannibar kennenlernen und sich den Dank der Herde verdienen.

Stelzspinne

(siehe auch **MyMo 164**)

Die 5 Schritt großen Stelzspinnen wirken wie aufrecht gehende Spinnen mit sechs vorderen Extremitäten, mit denen sie sogar Werkzeuge verwenden können. Sie sind ansatzweise intelligent und ihre acht Augen machen sie zu hervorragenden Schützen.

Werte der Stelzspinne

Größe: 5 Schritt **Gewicht:** 300 Stein
MU 13 **IN** 13 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 18
Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+5 (+Gift) **DK** HN
Klauen: **AT** 14 **TP** 1W6+4 **DK** HN
Spinnfäden: **FK** 19 **TP** 1W6 TP(A) (+Netz)
RW - / 2 / 4 / 6 / 8
PA 11 **INI** 1W6+10 **RS** 3 **WS** 8
LE 50 **AU** 80 **GS** 13 **MR** 12 **GW** 13
Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +8, Angriff

Beute: Gift (1 Ag)

Attribute: Gift (Schaden 1), Nachtsicht

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Biss), Hinterhalt (2), Netz (5), Niederwerfen (2; Klauen) Talent Sich Verstecken (5; 13/13/12), Talent Sinnschärfe (14; 7/13/13)

Kampfweise: Stelzspinnen beschießen ihre Gegner mit Spinnenfäden, bis sie sich nicht mehr rühren können. Klauen und Biss werden zum Töten gefangener Beute oder gegen Gegner eingesetzt, die ihnen zu nahe kommen.

Beispiel-Begegnung

Eine Spinne entführt nachts heimlich ein Mitglied der Herde in ihr Nest, in das man sie verfolgen kann (*Fährtsuche*-Probe). Dort findet sich ein Netz aus Spinnenseide, in das neben dem Verschleppten auch andere Reisende mit wertvoller Ausrüstung gebracht wurden, die tot oder womöglich noch am Leben sind. Verwenden Sie für Funde den Kasten **Funde bei toten Reisenden** (siehe Seite 81).



Die Spur der Stelzspinne ist für den Träger des stellaren Funkens sehr leicht zu finden und leuchtet regelrecht auf.



Funde bei toten Reisenden

Die folgenden Funde können die Helden machen, wenn sie einen toten Reisenden, beispielsweise in den Nestern von Untieren, finden (W3 Würfe pro Gefundenem):

W20 Fundstück

- 1–5 nichts brauchbares
- 6–9 reparaturbedürftiges oder primitives Ausrüstungsteil: primitive Waffe, verbeultes Rüstungsteil (BE+1), alte Waffe (BF +3), beschädigtes Ausrüstungsteil (Proben um 3 erschwert)
- 10–11 nützliches Ausrüstungsteil: Fackel, Seil, Wurfhaken, Schneeschuhe, Spaten, Lederrucksack, Laterne, 3W6 Nahrungsrationen etc.
- 12–13 Geld und Wertgegenstände im Wert von 3W6 Au
- 14–15 einheimische Nahkampfwaffe: Chu'Ur, Dreack, Jagdmesser, Jagdspieß, Myrmex, Reiteraxt, Schwertlanze, Unterarmklingen
- 16–17 einheimische Fernkampfwaffe: Albenbogen, Ban-Bargui-Hornbogen, Kentori-Bogen, Leichte Armbrust, Schleuderstab, Speerschleuder, Bola, Lasso, Nordland-Wurfaxt, Wurfbolzen, Wurfpfeil, Wurfspeer
- 18 einheimisches Rüstungsteil/Schild: Armschienen (Kochleder, Stahl), Beinschienen (Kochleder, Stahl), Banbarguische Rüstung, Brigantinen (Stahlplatten), Brustharnisch (Kochleder, Stahl), Brustplatte, Helm (Kriegshaube, Lederhelm), Lederschurz, Linothorax, Flechtschild, Lederschild
- 19 Phiole mit Gift eines einheimischen Tieres (aus der Liste der Begegnungen wählen)
- 20 Elixier (Heiltrank +2W6 LeP, Astraltrank +2W6 AsP)

Silberbulle

(siehe auch **MyMo 160**)

Diese mächtigen Kolosse sind die Könige der Kentorikan-Steppe. Sie haben das Potential, ganze Karawanen und auch die Herde der Khaldari zu vernichten, weshalb eine Begegnung mit ihnen äußerst gefährlich sein kann. Säbelartige Hörner, ein Stachelkamm, mannsdicke Läufe und ein mächtiger Nacken machen sie zu einem furchterregenden Anblick. Ihr gesamter Körper ist mit überlappenden Metallplatten bedeckt. Dennoch handelt es sich um Pflanzenfresser, die von sich aus nicht angreifen.

Werte des Silberbullens

Größe: 3 Schritt Schulterhöhe **Gewicht:** 7 Quader
MU 14 IN 11 KO 24
Hornstoß: AT 16 TP 3W6+5 **DK NS**
Tritt: AT 12 TP 1W6+3 **DK HN**
PA 7 INI 1W6+10 RS 12 WS 12
LE 120 AU 400 GS 14 MR 5/15 GW 17
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß

Jagd: +16, Angriff

Beute: Haut (100 Au), Horn (15 Au)

Attribute: -

Fertigkeiten: Niederwerfen (6; Horn) Sturmangriff (3; Horn) Talent Sinnenschärfe (8; 4 11/11), Trampeln (6), Überrennen (5; Tritt)

Kampfweise: Der Silberbulle fühlt sich nur dann bedroht und zieht sich zurück, wenn die gesamte Herde zielgerichtet gegen ihn vorgeht. Ansonsten greift er mit aller Kraft besonders die stärksten und auffälligsten Gegner an.

Beispiel-Begegnung

Die Sichtung eines solchen Wesens sorgt für Spaltung in der Herde: Besonders der Schmied Berovar (siehe Seite 102) spricht sich dafür aus, es zu jagen, denn er hat von seinem Lehrmeister das nur den Kentori-Handwerkern bekannte Geheimnis geerbt, den Panzer eines Silberbullens zu verarbeiten. Das Material reicht für gut 30 stählerne Brustpanzer aus, womit sehr viele Krieger des Stammes besser gegen die kommenden Gefahren geschützt wären. Koressos ist geneigt, ihm zuzustimmen, während Phylissa das Risiko einer Jagd auf das Wesen nicht eingehen will. Berovar sucht deshalb bei den Helden nach Fürsprechern und wendet sich auch speziell an den Träger Avarastars, denn auf ihn würde auch Phylissa hören. Sollte es zu einer Jagd kommen, werden ein Dutzend der besten Krieger unter Anführung von Eryton oder eines Helden ausgeschiedt, um das Tier zu erlegen.

Drachenechse

(siehe auch **MyMo 72**)

Drachenechsen sind gefürchtete Raubtiere, die in der Luft sehr gewandt sind. Womöglich sind es entfernte Verwandte oder Vorfahren der Drachen, worauf ihre langgestreckte Körperform, schuppige Haut und mächtigen Flügel hindeuten. Sie jagen fast ausschließlich am Tag und haben einen giftigen Stachel am Kinn und einen stinkenden Atem.

Werte der Drachenechse

Größe: 3 Schritt Länge **Gewicht:** 200 Stein
MU 13 IN 10 KO 19
Biss: AT 14 TP 2W6+2 (+Gift) **DK H**
Klauen: AT 12 TP 1W6+5 **DK HN**
Schwanzschlag: AT 10 TP 1W6+2 **DK NS**
PA 8 INI 1W6+10 RS 4 WS 13
LE 60 AU 100 GS 5/10 MR 6/9 GW 15
Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +13, Angriff

Beute: Giftzahn (15 Au), Leder (5 Ag)

Attribute: Fliegendes Wesen, Gift (Schaden 7) Nachtblind, Resistenz (Gift), Schadensaura (Gift 1)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2; Biss), Hinterhalt (3), Niederwerfen (2; Klauen), Sturzflug (6), Umreißen (4; Schwanzschlag) Verbeißen (3; Biss)

Kampfweise: Hungrige Drachenechsen greifen Mitglieder der Herde aus der Luft heraus an, indem sie nahe heranfliegen und mit Bissen oder giftigem Atem betäuben. Sobald sie einen Treffer gelandet haben, drücken sie den Gegner zu Boden, um ihn mit den Zähnen zu zerreißen. Mit Krallen und Schwanz können sie stärkere Gegner auf Abstand halten und Niederwerfen.

Beispiel-Begegnung

Die Gelege der Drachenechsen sind meist einen halben Schritt tief im Untergrund vergraben. Staubstürme könnten sie freilegen. Das nicht weit entfernte Muttertier wittert sofort Gefahr für seine Brut und greift einzelne Gruppen der Herde während des Sturms an.



Nagall-Lurín

(Siehe auch **MyMo 119**)

Die grün-braun getigerten *Nagall-Lurine* sind in Gruppen auftretende Echsen, die im Imperium oft domestiziert zu finden sind und als harmlos gelten – wilde Lurine sind hingegen nicht ungefährliche Jäger.

Werte des Lurins

Größe: 2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 18 Stein
MU 9 IN 13 KO 10
Biss: **AT 12 TP 1W6+3 DK H**
Schwanzschlag: **AT 7 TP 1W6+1 DK N**
PA 4 INI 1W6+8 RS 1 WS 5
LE 12 AU 25 GS 8 MR 6 GW 4 LO 6 (max. 20)
Tragkraft: 8 Stein
Preis: 12 Au

Ausbildungsformen: Jagdtier, Tragtier, Wachtier

Anzahl: 2W6

Größenkategorie: klein

Jagd: +7, Flucht

Beute: Leder (5 Ar), Nahrung (4 Rationen)

Fertigkeiten: Hinterhalt (4), Talent Klettern (8; 9/13/9), Talent Sich Verstecken (8; 9/13/9), Talent Sinnenschärfe (4; 5/13/13), Umreißen (2; Schwanzschlag)

Kampfweise: Einzelne Lurine greifen größere Gegner nur an, wenn diese geschwächt sind oder die Nester bedrohen. In einem solchen Fall schlagen sie aus dem *Hinterhalt* zu, versuchen das Opfer *umzureißen* und ziehen sich anschließend für einen neuerlichen Angriff zurück. Weiterhin versuchen sie, durch Laute aus ihrem Kehlsack mehr Lurine anzulocken, um gemeinsam zuzuschlagen. In Gruppen jagende Lurine greifen Tiere fast jeder Größe an und attackieren sie aus allen Richtungen. Sie versuchen ihre Beute *umzureißen*, um sich anschließend gemeinsam auf sie zu stürzen.

Beispiel-Begegnung

Die Herde hört im Nachtlager erst einzelne laute Geräusche, die ein Lurin mit seinem Kehlsack ausstößt, dann immer weitere. Eine *Tierkunde*-Probe +5 verrät, dass die Echsen derzeit auf Jagd sind. Die Anzahl ist anhand der TaP* einer *Sinnenschärfe*-Probe einschätzbar (ab 10 TaP* präzise, darunter nur vage). Die Herde wird unruhig, so dass Überzeugungsarbeit nötig ist (*Überreden*-Probe), um die Ungefährlichkeit zu beteuern, wenn man zusammen bleibt. Die Geräusche dauern 1W6+2 Stunden an, in denen die Nerven der Kentori immer mehr blank liegen. Wenn *Selbstbeherrschung*-Proben (je Stunde um 1 weiter erschwert) misslingen, fliehen je W3 Kentori vor Angst und werden damit zu potentieller Beute. Den Helden könnte aufgetragen werden, sie zu suchen, falls sie dies nicht von sich aus anbieten.

Kentori-Herde

Mehr über die Kultur der Kentori erfahren Sie in **Unter dem Sternenfeiler 109**. Sie können für Werte die Angaben zu Kentori im Anhang verwenden (siehe Seite 102)

Beispiel-Begegnung

Als Abwechslung zu den Gefahren der Steppe kann ein Reiterwettkampf mit der anderen Herde abgehalten werden. Auch die Helden können mitmachen, ob mit Pferd oder auf einem Zentauren, mit dem sie sich angefreundet haben. Folgende Disziplinen gibt es:

- **Wettreiten:** Je zwei Kontrahenten (Zentauren mit und ohne Reiter oder Pferdereiter) treten gegeneinander an und würfeln eine *Athletik*- bzw. *Reiten*-Probe. Wer mehr TaP* hat, gewinnt. Nach 5 Siegen steht man im Finale.

- **Bogen-Wettschießen vom Pferde-/Zentaurenrücken:** Die Kontrahenten haben je drei Schüsse im Vorbeireiten an einem Ziel der Größenkategorie *sehr klein* (+6). Verwenden Sie die Regeln zum Fernkampf vom Pferderücken (**WdS 98**). Alle Reiter mit drei Treffern reiten eine weitere Runde zu je drei Schüssen gegeneinander, bis nur noch ein Reiter dreimal bzw. öfter als die anderen trifft.

- **Reitakrobatik:** Jeder der Teilnehmer darf ein Kunststück auf dem Pferderücken vorbereiten. Die TaP* einer *Reiten*- und einer *Akrobatik*-Probe werden addiert. Der höchste Wert gewinnt, Gleichstand führt zum Stechen.

- **Aufspießen von Ringen:** Eine gelungene *Reiten*-Probe und *Lanzenreiten*-AT bedeuten, dass man generell Ringe aufspießt. Je 3 TaP* und gleichzeitig 3 Punkte unter dem Lanzenreiten-Wert bedeuten einen weiteren aufgespießten Ring (bis zu 5). Wer am meisten aufspießt, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es ein Stechen.

- **Zerspalten von Kürbissen:** Erfolgt auf dieselbe Weise wie das Aufspießen, aber mit *Hieb*- oder *Schwerter*-AT der eigenen Klingenwaffe.

Die Talentwerte der jeweils etwa 30 Gegner liegen bei 7 (schwacher Gegner), 10 (mittlerer Gegner), 13 (starker Gegner) oder 16 (Veteran). Fernkampf- und Lanzenreiten-Werte liegen entsprechend bei 15 (schwach), 18 (mittel), 21 (stark) oder 25 (Veteran).

Die Sieger eines Wettbewerbs haben fortan in der Herde um 5 erleichterte gesellschaftliche Proben und erhalten ein Geschenk der anderen Herde: Eine Waffe, ein Pferd oder ähnliches.

Seskira-Sippe

Mehr über die Kultur der Wolfalben erfahren Sie in **Unter dem Sternenfeiler 104**.

Beispiel-Begegnung

Eine Sippe der Seskira wird auf die Herde aufmerksam. Sie ist friedlich und will Handel treiben (unter anderem kann sie Nahrung und praktische Kleidung eintauschen), jedoch ist ihre Zeichensprache dafür leicht fehlzuinterpretieren: Ein in den Boden gerammter verzierter Speer soll nicht etwa bedeuten, dass sie damit eine Grenze markieren, sondern symbolisieren, dass an dieser Stelle friedlicher Handel stattfinden kann. Das anschließende Geschrei der Wolfalben ist keineswegs Kriegsgebrüll, sondern freudiges Einleiten der Begegnung. Eine misslungene *Menschenkenntnis*-Probe +7 (mit entsprechender Kulturkenntnis +2) sorgt jedoch für eine völlige Fehleinschätzung. Sollte es zu einer Auseinandersetzung kommen, verwenden Sie die Werte der Wolfalben im Anhang auf Seite 104.

Donnerschlange

(siehe auch **MyMo 66**)

Ein entfernt mit Drachen verwandtes Wesen mit Schlangenleib, Klauen und einem felligen Luchs- oder Löwenkopf. Es fliegt über die Himmel der Steppe und kann auf Sturmwind, Blitz und Donner basierende Magie und seinen Gewitterodem einsetzen.

Werte einer Donnerschlange

Größe: 10 Schritt **Körperlänge** **Gewicht:** 1.200 Stein

MU 21 **IN** 14 **KO** 38

Biss: **AT** 14 **TP** 2W6+6 **DK** HN

Klauen: **AT** 19 **TP** 1W6+6 **DK** HN

PA 15 **INI** 1W6+16 **RS** 7 **WS** 20

LE 140 **AU** 1000 **AE** 45 **GS** 2/20 **MR** 24 **GW** 20

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +19, Angriff

Beute: Karfunkel (15 Au), Schädel (5 Au), Schuppen (10 Au)

Attribute: Fliegendes Wesen, Zusätzliche Kampffaktion (2)

Fertigkeiten: Niederwerfen (8; Klauen), Sturzflug (7), Talent Sinnenschärfe (14; 11/14/14), Zauber: Spontanzauberei I (Reichweite, Struktur), Spontanzauberei II (Zauberdauer, Zielobjekt), E: Luft (19; 21/11/14; Beseelung, Explosion, Kontrolle über Element, Schadensmagie), E: Kraft (11; 21/11/14; Kommunikation, Objektbewegung, Wahrnehmung), E: Aggression (16; 11/14/14; Beseelung, Kontrolle über Gefühle, Transfer), E: Erkenntnis (11; 11/14/14; Kommunikation, Wahrnehmung)

Kampfweise: Eine Donnerschlange kämpft äußerst gerne und strebt zunächst einen ausgeglichenen Kampf an, indem sie ihre Klauen und Bisse einsetzt. Sind ihre Gegner stark und ehrenhaft, lässt sie vom Kampf ab. Gegen unehrenhafte oder schwache Gegner lässt sie keine Gnade walten und setzt ihre Gewittermagie ein.

Beispiel-Begegnung

Die Donnerschlange *Kubai-Fam* mischt sich in den Kampf mit anderen Wesen, beispielsweise in den **Krieg im Untergrund** (Seite 85) oder den **Krieg der Windgeister** (Seite 86) ein. Sie wurde durch das Kräfteressen angezogen und kämpft mit deutlich sichtbarer Freude auf der schwächeren Seite mit. Den Khaldari ist das Wesen als potentiell Geschöpf Kresars sehr suspekt und wird mit

Furcht angesehen. Falls die Helden dennoch ehrenhaft auf *Kubai-Fams* Seite oder gegen ihn kämpfen, wird er den Kampf verlassen und Dankesworte an sie richten. Er kann später im Abenteuer, beispielsweise im Finale (Seite 96), nochmals eingreifen.

Zhírrach

(siehe auch **MyMo 202**)

Diese räuberischen Wesen verbreiten Angst und Schrecken an den Grenzen des Imperiums. Sie bringen im Schwarm selbst die größten Beutetiere zu Fall, was ihnen den Ruf als gnadenlose Jäger eingebracht hat. Ihre guten Augen und vor allem ihr Sinn für Bodenvibrationen helfen, ihre Beute auszumachen (alles, was klein genug ist, um von einem Jagdschwarm getötet zu werden). Sie können kurze Strecken fliegen, tun dies jedoch nur in Ausnahmesituationen.

Werte eines Zhírrach

Größe: 1,8 Schritt **Gewicht:** 100 Stein

MU 18 **IN** 11 **GE** 12 **KO** 16 **KK** 22

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+6 **DK** H

Klauen: **AT** 16 **TP** 1W6+4 **DK** HN

PA 6 **INI** 1W6+12 **RS** 5 **WS** 8

LE 50 **AU** 40 **GS** 12/10 **MR** 11 **GW** 13 **LO** 5 (max. 17)

Tragkraft: 120 Stein

Ausbildungsformen: Reittier, Wachtier

Anzahl: 4W6

Größenkategorie: normal

Jagd: +14, Angriff

Beute Panzer (4 Au)

Attribute: Fliegendes Wesen, Schwer zu erziehen, Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Anspringen (4; Klauen), Talent Freies Fliegen (5; 18/12/22), Talent Sinnenschärfe (8; 4/11/11), Verbeißen (6; Biss)

Variante Geister-Zhírrach: Anzahl: 1, Fertigkeit Hinterhalt (12), Talent Sich Verstecken (21; 8/11/12)

Kampfweise: Zhírrach fallen erbarmungslos mit ihren Klauen über ihre Gegner her; bleiben aber stets kühl und im Schwarm erstaunlich taktisch. Sie schlagen schnell zu, ziehen sich ebenso schnell wieder zurück und nutzen das Terrain. Ihren Biss verwenden sie nur, wenn Gegner ihnen zu nahe kommen. Sinkt ihre LE unter die Hälfte oder wird ein Großteil ihres Schwarms getötet, fliehen sie, kehren aber oft später nochmal mit mehr Artgenossen wieder.

Beispiel-Begegnung

Das Treffen auf diese Wesen gilt bei den Kentori als schlechtes Zeichen: Sie wissen um die Eigenschaft, dass die als Ungeziefer betrachteten Schwärme, wenn man sie vertreibt, stets größer wiederkehren. Deshalb wird eine Treibjagd ausgerufen, an der sich auch die Helden beteiligen sollten. Überall in der Umgegend wird für die nächsten Tage in kleinen Kampfgruppen jeder Stein umgedreht, um alle Zhírrach restlos auszurotten. Die Gruppe der Helden kann es zusätzlich mit einem Geister-Zhírrach zu tun bekommen, der ihnen aus *Verstecken* heraus *Hinterhalte* legt.

Die erbeuteten, mit winzigen Häkchen besetzten Hinterbeine werden als Musikinstrumente verwendet und ergeben einen sirrenden, klagenden Ton, wenn man sie mit einem Bogen mit Pferdehaar streicht. Der Klang wird die Herde in Zukunft begleiten und die entbehrungsreiche Geschichte der Reise wird abends bei Lagerfeuern mit diesen Instrumenten erzählt.

Ban'Gra-Jagdgruppe

Die Werte der Ban'Gra und mehr über ihren Stamm finden Sie im Anhang (siehe Seite 103). Es handelt sich um eine Gruppe von 2W6+6 Krieger.

Beispiel-Begegnungen

- Die Jagdgruppe lässt die Herde nicht zur Ruhe kommen und zermüht sie langsam. Schützen aus sicherer Entfernung feuern und fliehen sofort wieder, Augenschatten-Biester (siehe Seite 105) mit ihren parapsychischen Fähigkeiten sorgen in der Herde für Chaos, schnelle Krieger greifen zurückgebliebene Gruppen der Herde an und suchen danach die Flucht.

- Sabotageakte einzelner Krieger durch Feuer legen, Metzeln der abseits lagernden Pferdeherde oder Meuchelmord einzelner starker Kentori (oder der Helden) sind denkbar. Ihre Wolfsgestalt hilft ihnen dabei.

- Teil des erbarmungslosen Kodex der Ban'Gra ist es, wehrlose Opfer zu hetzen. Eine Jagdgruppe schleicht sich nachts an die Herde an und versucht, einzelne Wehrlose von der Gruppe zu trennen und sie zu hetzen. Gerade Kinder wie Merin und Falbana (siehe Seite 102), sind ein willkommenes Opfer.

★ Eine plötzliche und drastische Vision eines schreienden Kindes, das vor einem widerlichen Ban'Gra flieht, macht den Träger darauf aufmerksam, dass nach einem Angriff ein Herdenmitglied fehlt und in Gefahr schwebt. Durch Scheinangriffe versuchen sie gezielt, Fluchtreaktionen der Schwächsten auszulösen, um dann von der Herde abzulassen und die von der Herde Getrennten zu jagen.

Besondere Orte und Ereignisse

In bestimmten, auf der Karte mit Symbolen ausgewiesenen Gebieten kommt es bei der Durchreise zu festgelegten Ereignissen. Diese sind größtenteils optional, weshalb Sie sie auch ignorieren können, wenn Sie dies wünschen – oder falls Ihre Helden die Herde nicht durch dieses Gebiet führen. Sie können sie aber alle auch an leicht unterschiedliche Orte platzieren, beispielsweise falls Sie ein Ereignis trotz anderer Route der Helden gerne stattfinden lassen würden.



Die Rache der Ashariel

Je nachdem, wie die Ereignisse um Asbolos verlaufen sind, könnten sich die Ashariel entschließen, auf eigene Faust Rache für ihre Gefallenen auszuüben, wodurch es zu einer ersten größeren Gefahrensituation für die Herde kommt, die – eventuell mit Hilfe des stellaren Funkens – gebannt werden kann. Sie können eine andere Begegnung in diesem Gebiet einmalig gegen einen Angriff der Ashariel austauschen oder den Angriff nach eigenem Ermessen stattfinden lassen. Zur Ausgestaltung des Kampfes können Sie auf folgende Mittel zurückgreifen:

- Die Ashariel haben ihre Leiber mit Ruß geschwärzt. Alle *Sinnschärfe*-Proben und Fernkampf-Proben gegen sie sind um 7 erschwert. Ihr TaW *Schleichen* beträgt 12 (14/14/14).

- Kurz vor dem Angriff, während die Ashariel sich bereitmachen, segelt nahezu friedlich die Feder eines Ashariel vor die Füße eines Helden. Je nach Reaktion können sie die Herde noch alarmieren, bevor der Angriff startet (ein Hinterhalt kann so verhindert werden).

Der Ablauf der Ereignisse

Der folgende Zeitplan zeigt Ihnen einen *beispielhaften* Ablauf der in diesem Kapitel behandelten lange Reise der Herde auf, den Sie natürlich nach Belieben anpassen und ändern können. In der vorliegenden Form dient er vor allem zur groben Orientierung für Spielleiter, die die Reise nicht völlig frei abhandeln und die Durchführung komplett den Helden überlassen wollen.

Reisetag	Ereignis
1	Aufbruch aus Valdur Kentorix
3	Rache der Ashariel
4–6	Begegnungen mit Jagdwild und friedlichen Karawanen von Kentori/Seskira
7	Verlassen der <i>Provinz Kentorix</i> ; Beginn der <i>südlichen Blumensteppe</i>
10	Blütenwiesen der Floreaden
20	Verlassen der <i>südlichen Blumensteppe</i> ; Beginn der <i>Steppe</i>
21–29	Begegnungen mit mehreren gefährlichen Kreaturen der Kentorikan-Steppe
30–34	Krieg im Untergrund <i>oder</i> Krieg der Windgeister (je nach Reiseroute)
35	Fund und Verfolgung erster Mammutsuren
36–49	Weitere Begegnungen mit den Kreaturen der Steppe, eventuell Fraßmoos
50	Sichten des Sternenregens
55	Finden des Meteoreisenfeldes
60	Treffen auf den Exodus der Wolfalben
65	Überqueren der Stammesgrenzen der Ban'Gra
66–69	Erste Begegnungen mit einzelnen Ban'Gra
70	Beginn des Einflussgebietes des Archoliphanten Faugnaton
71–74	Mammutsuren führen zu einer großen Herde
75–84	Mammutjagd und Kampf gegen Ban'Gra Jagdgruppen
85	Ankunft bei Faugnaton's Palast; Avarastar verschmilzt mit dem Archoliphanten
88	Vertreiben der Ban'Gra vom Mammutonfeld im Auftrag Faugnaton's/Avarastars
90	Aufbruch nach Valdur Phrenesis
100	Begegnung mit sterbendem Schrat
101–109	Durchqueren der Ban'Gra Jagdgebiete; Kampf mit mehreren Jagdgruppen
110	Finale in Valdur Phrenesis

- Die Ashariel schlagen aus der Luft an mehreren Stellen gleichzeitig zu. Ihr Ziel ist es, so viele Kentori zu töten wie Ashariel im Kampf gegen Asbolos gefallen sind. Danach ziehen sie sich zurück. Sie wollen weitere Verluste vermeiden und lediglich ein Zeichen setzen.

- Ein Ashariel wirft sich aus der Luft auf einen der Helden. Je nach Verhalten der Helden im Kampf gegen Asbolos wird er ihn, sobald er ihn erkennt, entweder bewusst verschonen oder ihn gezielt zu töten versuchen.

★ Der Träger des stellaren Funkens erhält kurz zuvor einen Einblick auf das drohende Szenario und sieht schwarze, geflügelte Gestalten im Anflug. Er kann die Herde warnen.

Die Werte der Ashariel finden Sie auf Seite 70.

☼ **Die Blütenwiesen der Floreaden**
Dieses Ereignis bietet eine weitere Gefahr und Gelegenheit für den Träger des stellaren Funkens, sich als nützlich zu erweisen. Die Helden erkennen außerdem, dass die Gefahren der Steppe überall lauern können.

Auf einem gewaltigen rot leuchtenden Blumenmeer entdeckt die Herde zunächst friedliche Floreaden (mit Blumen assoziierte Feenwesen). Traditionell wird bei der Sichtung des ersten Blumenfeldes das Blütenfest (siehe Seite 72) begangen. Damit verärgert man jedoch die Floreaden, die plötzlich immer wilder auf den Blumen hüpfen und einen giftigen Blütenstaub erzeugen. Um wach zu bleiben, ist je SR eine *Selbstbeherrschung*-Probe nötig, die immer weiter um 1 je SR erschwert wird. Nach 2W6 SR zeigen sich die ersten Erstickungssymptome (Regeln siehe **WdS 146**).

★ Ein Geistesblitz verleiht das plötzliche Wissen darum, dass die Floreaden zwar friedlich sind, ihre Blumen jedoch beschützen.

☼ **Fraßmoos**
Auf diesen Gebieten wächst ein weiches Moos. Es handelt sich um eine weitere Gefahr der Kentorikan-Steppe, ein gefährliches, nachtaktives und Fleisch fressendes Moos, das in der Nacht seine verdauende, ätzende und gleichzeitig klebrige Wirkung entfaltet. Da es in der südlicher gelegenen alten Heimat der Khaldari nicht wächst, ist es ihnen völlig unbekannt, sie kennen die Gefahr nicht und schlagen unbedarft ihre Zelte auf.

Je SR, die man mit Beginn des Effektes (ab 2 Stunden nach Sonnenuntergang) auf dem Moos liegt, erleidet man unter Schmerzen 1W6 TP Schaden (+1 TP je 2 SR und +1W6 TP je Stunde). Sich vom klebrigen Moos zu lösen, erfordert eine *Körperbeherrschung*-Probe +3. Beachten Sie, dass man im Schlaf voraussichtlich ungerüstet ist. Haben sich die Helden aus dem Griff der Flechte befreit, gilt es, der restlichen Herde zu helfen und weitere Kentori zu befreien.

☼ Krieg im Untergrund

In diesem Gebiet finden derzeit regelrechte Völkerwanderungen statt, die unter und über der Erde stattfinden. Die Herde wird zwar dadurch mit Gefahren konfrontiert, kann aber besonders durch den Einsatz der Helden zu Vermittlern in diesem Konflikt zweier sehr ungewöhnlicher Völker werden.

Das Volk der **Troglodyten** (kleine, kurzbeinige Wesen mit großen Augen und vier affenartigen Armen) bewohnt dicht unter der Oberfläche liegende Höhlensysteme. Sie bewegen sich häufig auf den Rücken ihrer domestizierten Tiefenkeiler fort,

die schlanken, wendigen, dunkel befellten Wildschweinen mit roten Augen gleichen.

Aus tieferen unterirdischen Bereichen dringen jedoch derzeit **Fungoide** in ihre Höhlen vor (große, lauf-fähige und geschlechtslose Pilzwesen, die nur einen Tastsinn und sonst keine Sinnesorgane haben; siehe **MyMo 82**), deren Volk aufgrund lang anhaltender Dürren immer weniger dringend benötigtes Wasser aus den Gesteinen der Tiefe filtern kann.

Sie können beliebige Begegnungen auf diesem Gebiet durch solche mit Fungoiden, verwilderten Tiefenkeilern oder Gruppen von Troglodyten austauschen, da alle Wesen vor allem nachts auch an die Oberfläche kommen. Typische Situationen sind:

- *Kundschafter der Fungoiden*: Wenn nachts die Feuer der Kentori erlöschen, bahnen sich die gewaltigen Fungoiden ihren Weg durch das Lager der

Khaldari. Sie haben lediglich einen Tastsinn und tasten sich damit durch das Lager hindurch, was beängstigend und bedrohlich wirkt, im Prinzip sind sie aber nicht auf Kampf aus. Bei Berührungen verteilen sich ihre Sporen im Lager.

- *Falle der Troglodyten*: Von ihren Höhlenanlagen aus graben sie bewusst instabile Gänge nahe der Oberfläche, so dass Herdenmitglieder einzeln oder in Gruppen einbrechen (2W6-2 SP Sturzschaden). Panik und Fluchtreaktionen sind die Folge, während unter dem Erdboden die Troglodyten und Tiefenkeiler mit Steinbrocken die Eingestürzten erschlagen oder unter die Erde zerren, um sie zu fressen.

- *Kampf der Völker*: Folgen die Helden den Troglodyten und den von diesen entführten Kentori in die unterirdischen Höhlen, oder finden sie Eingänge in den Untergrund, die sie auf eigene Faust erkunden, stoßen sie entweder auf eine Truppe berittener Troglodyten, die eine große, mit Fungoiden gefüll-



Ashariel

te Höhle auszurotten versucht, oder sie kriegen mit, wie ein Fungoiden-Trupp in eine Trogodytenhöhle eindringt und mit seinen Sporen alle hier Lebenden zu vertreiben versucht. In beiden Fällen geraten die Helden und Entführungsoffer gerade durch die Sporen in große Gefahr. Verwenden Sie für den Fall der Plünderung solcher Orte die **Funde bei toten Reisenden** (Seite 81), da die Helden nicht die ersten sind, die in die Höhlen gerieten.

● **Eine Heimat für die Pilzlinge:** Wenn die Helden sich auf die beschränkte Wahrnehmung durch Ertasten seitens der Fungoiden einlassen oder mittels Magie Gefühle kommunizieren, können sie bei jeder längeren Kommunikation mittels *Menschenkenntnis*-Proben +8 erfahren, dass die Pilzlinge eine neue Heimat suchen. Durch erfolgreiche *Wildnisleben*-Proben +4 (täglich einmal durchführbar, Reisegeschwindigkeit in dieser Zeit halbiert) kann eine geeignete Höhle gefunden werden. Die Fungoiden dorthin zu führen, erfordert *Überzeugen*-Proben +8 oder gute Ideen der Spieler. Dies wird die kriegerischen Begegnungen in diesem Gebiet beenden. Zudem zeigen die Fungoiden ihren Dank, indem sie aus ihren Fortsätzen eine Flechte erstellen, durch die man in den nächsten 6 Wochen Wasser aufspüren kann (alle *Wildnisleben*-Proben hierzu um 5 erleichtert und +10 tägliche Wasserrationen).

★ Die stellare Macht kann die Fähigkeit zum Lesen der Gefühle der Fungoiden verleihen und alle Proben bei der Kommunikation um 8 erleichtern.

● **Kampf den Pilzlingen:** Wenn die Helden den primitiven Trogodyten helfen, eine Fungoidenkolonie in einer ihrer Höhlen auszunehmen, zeigen diese sich dankbar und greifen die Herde nicht mehr an. Weiterhin werden sie mit 200 Rationen schmackhaftem Fungoidenfleisch versorgt. Weiterhin schenken sie den Helden einen in ihren Augen heiligen Hausstein, bei dem es sich um eine 80 Unzen schwere Kugel aus Meteoreisen handelt, die später für Waffen gegen das Naggarothe (siehe Seite 99) eingeschmolzen werden kann.

Werte eines Trogodyten

Größe: 1,2 Schritt **Gewicht:** 30 Stein

MU 11 **KL** 8 **IN** 14 **CH** 9

FF 12 **GE** 13 **KO** 16 **KK** 17

Faust: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **DK** H

Steine: **AT** 14 **TP** 1W6+4 **DK** H

Wurfstein: **FK** 16 **TP** 1W6+2 **TP**

RW – / 2 / 5 / 10 / 20

PA 13 **INI** 12+1W6 **RS** 2 **WS** 8

LE 34 **AU** 43 **MR** 5 **GS** 5 **GW** 9

Anzahl: 2W6

Größenkategorie: klein

Vor- und Nachteile: Zusätzliches Armpaar / Lichtscheu, Winzwüchsig

Sonderfertigkeiten: Mehrhändiger Kampf II, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 6

Kampfweise: Diese feigen Wesen greifen nur in Gruppen an und prügeln mehrhändig mit Steinen auf ihre Opfer ein, oft mit festen Wuchtschlägen. Sie ziehen sich zurück, wenn Artgenossen fallen oder ihre LE unter 1/3 sinkt.

Werte eines Tiefenkeilers

Größe: 1,5 Schritt Schulterhöhe **Gewicht:** 150 Stein

MU 15 **IN** 9 **GE** 11 **KO** 15 **KK** 16

Hauer: **AT** 13 **TP** 1W6+4 **DK** H

PA 8 **INI** 10+1W6 **RS** 2 **WS** 8

LE 35 **AU** 80 **GS** 11 **MR** 0 **GW** 7 **LO** 8 (max. 19)

Tragkraft: 90 Stein

Preis: 10 Au

Ausbildungsformen: Reittier, Tragtier

Anzahl: 2W6

Größenkategorie: normal

Jagd: +6, Flucht

Beute: Hauer (1 Ag), Fell (3 Pk), Leder (2 Ag), Nahrung (60 Rationen, zäh)

Attribute: Nachtsicht, Rudeltier (4), Tagblind

Fertigkeiten: Sturmangriff (8), Talent Sinnenschärfe (6; 5/9/9)

Kampfweise: Tiefenkeiler rennen schnell und aggressiv im Sturmangriff auf einen Gegner zu, dann wird ihm mit den *Hauern* zugesetzt, bis er sich nicht mehr bewegt.

Werte eines Fungoiden

Größe: 5 Schritt **Gewicht:** 450 Stein

MU 12 **IN** 13 **KO** 18 **KK** 12

Stoß: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **DK** HN

PA 5 **INI** 1W6+4 **RS** 4 **WS** 9

LE 40 **AU** 150 **GS** 4 **MR** 8 **GW** 6

Anzahl: 2W20

Größenkategorie: sehr groß

Jagd: +14, Flucht

Beute: Nahrung (15 Rationen, schmackhaft)

Attribute: Dunkelsicht, Gift (Schaden 1, Lähmung 2; nur bei ausgestoßenen Sporen), Verwundbarkeit (Eis, Feuer)

Fertigkeiten: Anspringen (1), Trampeln (3)

Kampfweise: Bedrohte Fungoide springen ihre Gegner an, um sie zu vertreiben oder zu töten, fürchten jedoch Feuer und große Kälte, weshalb sie sich von den Lagerfeuern der Khaldari fernhalten. Bei jedem erfolgreichen Angriff gegen den Fungoiden (außer bei Schaden durch Feuer oder Kälte) wird gewürfelt, ob Sporen freigesetzt werden (1–2 auf WW6), die sie auch gezielt ausstoßen können.



Krieg der Windgeister

In diesem Gebiet ziehen zwei Arten von Nymphen der Luft über die Steppe: *Sylphen* stehen den Winden nahe und sind flatterhaft und verspielt wie der Wind, manchmal aber auch grausam wie ein Sturm. *Nepheliaden* bewohnen Wolken und sind gelassen und majestätisch. Derzeit findet ein regelrechter Krieg zwischen diesen Wesen statt. Auch wenn es sich lediglich um die Launen der Naturgeister handelt und es weder einen greifbaren Anlass, noch einen Sinn oder ein Ziel in diesem Konflikt gibt, kann er für die Herde gefährlich werden und sie über viele Tage begleiten. Greift die Herde ein, so können sie sich Vorteile bei der Fortbewegung in der Steppe sichern.

Sie können in diesem Gebiet jede beliebige Begegnung durch eine mit Sylphen oder Nepheliaden ersetzen oder nach eigenem Ermessen festlegen, ob und zu welchen Begegnungen es kommt:

- **Sylphenreiter:** Eine Gruppe Sylphen fegt wie ein Reitervolk über den Himmel und nutzt ihre Windstöße, um Herdenmitglieder zu erfassen und übermütig mit sich zu schleudern.
- **Scharmützel:** Bei einem Scharmützel der Parteien wird die Herde von den Nebeneffekten der Luftmagie und den Blitzen und Windstößen der Kämpfenden betroffen.
- **Verhandlungen:** Eine Delegation eines Nymphenvolkes wendet sich an die Herde, so dass Verhandlungen mit dem ‚Wolkenreiterfürst‘ Vinrakan (spitzbärtiger Steppenreiter aus Luft, galant und schelmisch) oder seinem Widersacher, dem ‚Tribun der Wolkenfestungen‘ Harkulum (aus einer dunklen Wolke geformter, massiger Herrscher auf einem Wolken thron, intelligent, protzig und schöngestig) stattfinden. Die Helden werden als neutrale Botschafter in ein Wolkenzelt getragen oder in eine Wolkenburg gebracht. Ziel der Parteien ist es, die Herde in den Konflikt mit einzubeziehen und eine Unterstützung ihres Kampfes durch einen überraschenden Eingriff der Herde vom Boden durchzuführen. Beide reagieren sehr beleidigt, wenn man nicht einschreitet. Hilft man, findet man sich bald in der Entscheidungsschlacht (siehe unten) wieder.

★ Der Sternenträger wird besonders umbuhlt und gilt auch den Nymphen beider Völker als mächtiges Wesen. Beide hören auf ihn und die stellare Macht verleiht ihm Fähigkeiten zum Lesen der Gedanken seiner Verhandlungspartner. Der Konflikt kann auf diese Art rollenspielerisch oder durch *Überzeugen*-Proben +7 bei beiden Völkern gelöst werden.

● **Pro und Contra Nephiliaden:** Wurden sie verprellt, sorgen sie für die nächsten 3 Wochen für Dauerregen und Sturm (nur Ergebnisse von 9–16 auf der Wettetabelle auf Seite 76 gelten). Verhilft man ihnen hingegen zum Sieg, bleibt das Wetter in dieser Zeit warm oder mild (nur Ergebnisse von 8 und kleiner gelten) und sie greifen durch plötzliche Nebel in Kämpfe ein, um den Kentori bei einer Flucht, dem Anschleichen an oder der Umgehung von Feinden zu helfen (alle *Schleichen*-Proben etc. um 7 erleichtert).

● **Pro und Contra Sylphen:** Wurden sie verprellt, verringern Gegenwinde die Reisegeschwindigkeit für 3 Wochen um 25% ein. Verhilft man ihnen zum Sieg, transportieren sie in Windeseile die gesamte Herde um 4 Hexfelder in eine beliebige Richtung, leisten für 2 Wochen Luftaufklärung und sorgen für gute Rückenwinde (+10% Reisegeschwindigkeit).

● **Friedliche Lösung:** Man kann sich die Vorteile beider Völker sichern.

● **Entscheidungsschlacht:** Sollte keine friedliche Lösung gefunden werden, gerät die Herde in die entscheidende Schlacht um die ‚Wolkenfestung‘, welche von sprichwörtlichen ‚Wolkenbrüchen‘ sowie Gewitter und Sturm begleitet wird. Die Herdenmitglieder laufen dabei große Gefahr, von Blitzen (siehe unten) oder magischen Winden erfasst zu werden (jede KR sind um bis zu 5 Punkte erschwerte KK-Proben nötig, um sich auf den Beinen zu halten; Kleinteile können bis zu 1W TP anrichten, weggerissene Wesen erhalten 2W6 TP).

Werte eines Sylphen-Reiters

MU 17	IN 16	KO 14	KK 13	
Luftsäbel:	AT 17	TP 1W6+4		DK N
Windstoß:	AT 14	TP 2W6		DK NSP
PA 14	INI 1W6+15	RS 1	WS 7	
LE 45	AU –	GS 16	MR 8	GW 11
Anzahl: 2W20				

Größenkategorie: normal

Besondere Eigenschaften: Durch Luft gehen, Formlosigkeit I, Unsichtbarkeit I

Fertigkeiten: Niederwerfen (2; Windstoß), Sturzflug (4), Talent Sinnenschärfe (8; 15/16/16), Zauber: Spontanzauberei I (Reichweite, Struktur), Spontanzauberei II (Zauberdauer, Zielobjekt), HE: Luft (15; 17/15/15; Beseelung, Explosion, Kontrolle über Element, Schutz, Schadensmagie)

Kampfweise: Die Reiter fegen über die Steppe und bekämpfen im Vorbeiziehen ihre Gegner durch *Windstöße* zum *Niederwerfen*. Sie werfen sich im *Sturzflug* auf Gegner, verbleiben aber selten länger als 3 KR bei einem, bevor sie sich dem nächsten zuwenden. Sie fliehen bei halber LE.

Werte eines Nephiliaden-Kriegers

MU 15	IN 15	KO 18	KK 16	
Luftkeule:	AT 14	TP 3W6+2		DK NS
Blitz:	FK 20	TP 3W6+3		RW – / 5 / 10 / 20 / 40
PA 14	INI 1W6+8	RS 7	WS 9	
LE 50	AU –	GS 10	MR 9	GW 11

Anzahl: 1W6

Größenkategorie: groß

Besondere Eigenschaften: Durch Luft gehen, Formlosigkeit I

Fertigkeiten: Niederwerfen (4; Blitz), Sturzflug (2), Talent Sinnenschärfe (7; 15/15/15), Zauber: Spontanzauberei I (Zielobjekt, Struktur), Spontanzauberei II (Zauberdauer, Zielobjekt), HE: Luft (15; 15/16/16; Beseelung, Explosion, Kontrolle über Element, Schutz, Schadensmagie)

Kampfweise: Die gewaltigen Wolkenkrieger greifen ihre Ziele geduldig an und lassen nicht von ihnen ab, bis diese besiegt sind. Sie leiten ihre Angriffe mit *Blitzen* zum *Niederwerfen* ein und gehen im Nahkampf zu ihren gewaltigen *Luftkeulen* über.



Mammutspuren

Die Kentori sind stark auf die Mammutherden angewiesen, denn sie benötigen die Mengen an Fleisch, die ein Mammut mit sich bringt. Deshalb führt während der ganzen Reise jede Spur dazu, dass die Herde die Fährte aufnimmt, falls nicht Dringenderes ansteht. Die Karte zeigt grobe Gebiete mit Mammutspuren (siehe Seite 93).

★ Sobald die Herde sich das erste Mal zwei Felder entfernt von einer Mammutspur befindet, hat der Träger des stellaren Funkens Visionen von gewaltigen Mammutherden und deren Spuren im Steppenboden sowie einem kruden Steinbau nahe dem Sternbild Ross und Reiter. Avarastar spürt die mächtige Präsenz des Archoliphanten bereits und versucht nun, die Khaldari dorthin zu lenken.

Wenn die Herde sich in einem Feld mit Mammutspuren aufhält, sind diese durch *Sinnenschärfe*-Proben +5 (einmal täglich) auffindbar. Eine gefundene Spur kann durch eine täglich durchzuführende *Fahrtensuchen*-Proben +3 weiterverfolgt werden:

1–6 TaP*: Die ungefähre Richtung geht hervor. Geben Sie drei angrenzende Hexfelder bekannt, in die die Spuren führen könnten, darunter das korrekte.

7–10 TaP*: Geben Sie das korrekte Hexfeld mit weiteren Mammutspuren bekannt.

11+ TaP*: Im angrenzenden Hexfeld kommt zu einer Begegnung mit Mammuts. Werte finden Sie auf Seite 90. Eventuell handelt es sich um ein schwaches, von der Herde zurückgelasse-

nes Tier, eine kleine Herde oder ein totes Tier. Eine kleine Jagd auf ein einzelnes Mammut gibt Hoffnung auf größere Fänge, wenn es den Jägern des Stammes gemeinsam mit den Helden gelingt, es zu erlegen.



Sternenregen

Während einer klaren Sternennacht kann die Herde auf diesen Feldern einen Meteoritschauer beobachten. Sternschnuppen fliegen über den Himmel und werden als Zeichen der Hoffnung gedeutet. Es wird besprochen, ob man die Herde zu dem Punkt führen soll, an dem die Sterne zu Boden gefallen sind (tägliche *Orientierung*-Probe, um den richtigen Weg zu finden).



Der Träger des stellaren Funkens kann das einzelne Feld, auf dem der Meteor gelandet ist, identifizieren und die Herde dorthin führen.

Am Punkt der Landung findet man ein mit Kratern übersätes Feld, das von magischen Auswirkungen durchsetzt ist. Die Herde entscheidet deshalb, dass nur kleine Gruppen zu je etwa 5 Herdenmitgliedern diesen Ort erkunden, während die Herde in Sichtweite rastet. Auch die Helden können einen Suchtrupp bilden. Folgende Gegebenheiten herrschen auf dem Feld:

- Glühend heiße Mindergeister aus schwarzem Stahl entstehen (Je SR bei 1 auf W6 nahe des Suchtrupps), vergehen wieder (3W6 KR Lebensdauer) und verhalten sich während ihrer kurzen Lebensdauer aggressiv (Berührung verursacht 1W6+3 TP).
- Schweflige Quellen und Dämpfe machen die Untersuchung gefährlich. Jede SR kommt es bei 5–6 auf W6 zu einem Ausbruch von heißem Dampf oder Flüssigkeit nahe eines Suchtrupps, die bei misslungenem *Ausweichen* 2W6 TP anrichtet.
- Spontane Auswirkungen stellarer Kräfte haben für W3 Tage ihre jeweils negativen Effekte (siehe **MyMa 84**), wenn eine Probe mit Wert 8 und 13/13/13 abzüglich MR gegen den Betroffenen gelingt: Jähzorn, übersteigerte Neugier, impulsives Verhalten, Einbildungen und ähnliches.
- In den Kratern finden sich Splitter von Meteoreisen. Jeder Suchtrupp kann pro Stunde eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen (der Wurf des Anführers oder das höchste). In längerfristigen Proben kann je TaP* 1 Unze des Materials gefunden werden. Insgesamt sind maximal 200 Unzen auffindbar. Während der Suche sind die Gruppen den beschriebenen Gefahren des Meteorfeldes ausgesetzt. Mit dem Meteoreisen kann man später die Verwundbarkeit des ‚Naggaroth‘ ausnutzen (siehe Seite 99).
- Ein luchsähnlicher Optimatenreißer (Venalyn, **MyMo 188**) wurde durch die Magie dieses Ortes angelockt und nimmt nun die Jagd auf einen magiebegabten Helden oder den Zauberpriester Chirulon (siehe Seite 101) auf. Eine *Gefahreninstinkt*-Probe oder vergleichende *Sinnenschärfe*-Probe gegen das *Schleichen* bzw. *Sich Verstecken* des Venalyn verraten, dass irgendetwas folgt.

Werte des Venalyn

Größe: 0,7 Schritt Schulterhöhe				Gewicht: 70 Stein	
MU 17	IN 15	GE 16	KO 12	KK 14	
Biss:		AT 16	TP 1W6+5	DK H	
Klauen:		AT 21	TP 1W6+7	DK HN	
PA 15	INI 1W6+14		RS I	WS 8	
LE 30	AU 65	AE 35	GS II	MR 9	GW 17

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Jagd: +21, Angriff

Beute: Augen (4 Au), Fell (10 Au), Krallen (8 Au), Nahrung (15 Rationen)

Attribute: Kampfsinn (4), Nachtsicht, Zusätzliche Kampfkraft (1)

Fertigkeiten: Anspringen (4; Klauen), Gezielter Angriff (6; Klauen), Hinterhalt (11), Talent Fährtsuchen (12; 7/15/12), Talent Schleichen (17; 17/15/16), Talent Sich Verstecken (15; 17/15/16), Talent Sinnenschärfe (16; 8/15/15), Zauber Spontanzauberei I (Struktur), Spontanzauberei II (Zauberdauer), E: Humus (14; 17/8/11; Verhüllung, Wahrnehmung), E: Kraft (10; 17/8/11; Wahrnehmung)

Kampfwiese: Der Venalyn ist ein intelligenter Jäger, der die natürlichen Gegebenheiten und die magische Sicht seiner 4 Augen für Hinterhalte nutzt. Er ist lernfähig, hat Geduld und Weitsicht und belauert sein magiebegabtes Opfer, bis sich eine Gelegenheit zum Zuschlagen bietet, meist in der nebligen Morgendämmerung. Er greift schnell an und konzentriert sich auf verwundbare Stellen seines Opfers.



Exodus der Wolfalben

Auf diesen Feldern kann die Herde auf die berittene Seskira-Sippe der Moka'hwa treffen. Ersetzen Sie eine beliebige Begegnung durch eine mit den Seskira. Der Stamm kommt aus dem Norden und ist ausgezogen, weil die Ban'Gra seine Jagdreviere beanspruchen, so dass man den Rückzug gewählt hat. Die Steppe ist schließlich groß und die Sippe der Moka'hwa friedlich. Sie können detaillierte Informationen über die Ban'Gra geben (orientieren Sie sich hierzu an den Angaben im Anhang).



Ein Blick in die Erinnerungen eines Wolfalben erschafft ein lebhaftes Bild der wilden Ban'Gra vor dem inneren Auge des Trägers des stellaren Funkens



Der sterbende Schrat

Die Kentori machen abergläubisch einen weiten Bogen um alle Orte (vor allem Bäume), die vom Blitz getroffen wurden, da sie Kresars Wirken dahinter sehen. Was in diesem Fall ein Baum zu sein scheint, der gespalten und halb verbrannt auf einer Lichtung steht, ist eigentlich ein Waldschrat. Den Helden kann auffallen, dass er sich langsam bewegt und seine Augen ab und an müde zwinkern (*Sinnenschärfe*-Probe +6). Er benötigt Hilfe, sonst verendet er an den Folgen des Blitzeinschlages. Durch Magie oder *Heilkunde Wunden*-Probe (+12, aber Hilfstalent *Anatomie*, *Pflanzenkunde* oder *Tierkunde* anwendbar) kann man ihm helfen.

In diesem Fall wird er dankbar sein und dies über Rufe in der Sprache der Waldschräte im Wald kommunizieren. Die Herde steht dann unter dem Schutz der Schräte und erhält auf subtile Art Hilfe bei der Durchquerung:

- Alle Naturtalent-Proben werden in Waldgebieten um 3 erleichtert
- Die Reisegeschwindigkeit ist nicht eingeschränkt, sondern 100%
- Es kommt zu keinen Begegnungen mit Ban'Gra in Waldgebieten, denn sie werden verwirrt und abgelenkt. Entsprechende Begegnungen werden durch Jagdwild ersetzt.



Stammesgrenzen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mitten in der Steppe vor euch steht in den Boden gerammt ein hölzerner Pfahl. Er ragt mehr als 3 Schritt in die Höhe und trägt den Schädel eines Büffels auf der Spitze. Er ist über und über rot bemalt und mit kruden Schnitzereien bedeckt, die Wolfalben bei einer brutalen Hetzjagd zeigen. Die Bilder sind verwirrend und wild. Zahlreiche Knochenteile, oft gesplittert und gebrochen, hängen an Lederbänden um den Pfahl.

Als Markierung ihres weiten Jagdgebietes haben die Ban'Gra abschreckende Zeichen gesetzt. An Marterpfählen gefesselte und dem Tod überlassene Gefangene, auf Speere aufgespießte Tierschädel, rote Farbe aus Blut und andere Trophäen. An den Grenzen des Stammesgebietes der Ban'Gra auf entsprechenden Feldern (siehe Seite 74) kann die Herde solche Markierungen vorfinden.

Einige zusätzlich weisen zur profanen Abschreckung auch magischen Schutz auf. Wenn eine Probe mit Wert 7 (14/14/13) gegen die MR des Opfers gelingt (mit der jeweils angegebenen Domäne und entsprechenden Schutzmöglichkeiten), kann es zu einer der folgenden Auswirkungen kommen, die 1W6+2 Tage anhält:

- **Wahnvorstellungen** (Wahnsinn): Wer die Pfähle länger betrachtet, sieht in ihnen beängstigende Bilder voller Wahnsinn: Sich selbst gequält am Totempfahl baumelnd, alptraumhafte Raubtiere, unmögliche Veränderungen der Landschaft hin zu eisigen Höllenlandschaften, die Gesichter seiner Freunde zu dämonischen Fratzen werdend.

- **Aufhetzen** (Aggression): Der oder die Betroffenen werden aggressiv und entwickeln einen Jähzorn mit Wert 8, speziell gegeneinander, so dass es leicht zu Streit und sogar Kämpfen unter den Passierenden kommen kann.

- **Gehetzte Seele** (Naggarach): In den nächsten Tagen fühlt sich der Betroffene verfolgt und gehetzt. Er wacht nachts auf und glaubt, jemand sei hinter ihm her, tagsüber vermeint er ständig, Verfolger zu sehen. Seine nächtliche Regeneration und seine KL sinken um 2 Punkte. Er erhält die Schlechte Eigenschaft Verfolgungswahn auf Wert 7.

- **Abneigung** (Wahnsinn): Der Betroffene meidet das Totem und hat wahnhaftige Angst (schlechte Eigenschaft mit Wert 10) davor. Er wird es nicht freiwillig passieren.



Am Himmelszelt sind Symbole, die auf Tapferkeit und Durchhalten hindeuten (Sternbilder, die Helden und Kämpfer zeigen), immer häufiger zu sehen. Der stellare Funke führt die Herde subtil, aber bewusst in dieses Gebiet, denn sein Ziel ist es, die Pläne der Wolfalben zu durchkreuzen. Für manche Kentori mag es bald sehr verwunderlich scheinen, dass die Herdengötter sie hierher führen, die meisten jedoch sehen es als Prüfung an und sind bereit, für ihr neues Stammesgebiet zu kämpfen.

Faumnaton

In diesem Kapitel erreichen die Helden durch das Verfolgen der Mammutspuren das Gebiet eines mächtigen, magischen Wesens, eines Archoliphanten namens 'Faumnaton'. In ihm findet der Archon einen permanenten Wirt und das Wissen beider Wesen wird vereint. Die Helden helfen ihm und erfahren vom Ort, an dem die Wolfalben ihren Götzen beschwören können.

Die Mammutjagd

Die sich verdichtenden Mammutspuren führen letztlich zum Auffinden einer großen Herde der gewaltigen Wesen, die für das Überleben der Herde sehr wichtig sind. Wo und wann genau, können Sie festlegen.

Donnerhufe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr traut euren Augen kaum, als ihr die Hügelkuppe betretet. Ein braunes Meer aus Fell schiebt sich gemächlich, aber wie eine Urgewalt dort unten durch die Ebene. Niemals habt ihr je so viele Mammuts gesehen. Dutzende, hunderte, haben sich zu einer Herde vereint, die die Khaldari wohl über Jahre ernähren könnte. Lautes Trompeten und ein Beben wie entfernter Donner sind zu hören, ja regelrecht in euren Magengruben zu spüren. Schon einige wenige dieser Urriesen wären von großem Wert für die Herde.

Sofort wird die Jagd vorbereitet. Späher werden eingesetzt, um die Mammuts im Auge zu behalten. Die Helden können ihre Jagderfahrung einbringen, denn es ist ein Plan nötig, um möglichst viele Mammuts zu erlegen.

Die Jagd

Eine Reihe von Taktiken könnten Erfolg versprechen. Alle erfordern jedoch Vorbereitung, so dass man den Mammuts einen Schritt voraus sein und möglichst gut einschätzen muss, wo sie ihre Reise hinführt.

Jeden Tag kann ein Späher, der die Mammutherde verfolgt, eine *Wildnisleben*-Probe ablegen (*Tierkunde* oder *Fährtsuchen* als Hilfstalent), die von bis zu zwei Begleitern unterstützt werden kann. Bei Gelingen kann man den Weg der Herde für die dreifachen TaP* aus der Probe in Stunden vorhersehen. Wenn man ihn kennt, kann man die Jagd vorbereiten



Der Träger der stellaren Macht erhält eine Erleichterung von 7 Punkten auf die Probe und kann den Weg der Herde für TaP* x 5 Stunden voraussehen.

- **Jagd**: Die Kentori und Helden können sich auf der Route der Mammuts im Boden oder hinter Felsen verstecken, um sie zu stellen. Bodenkühlen müssen ausgehoben, Seile und Netze befestigt werden. Sie können die TaP* aus Pirschjagd-Proben von bis zu 6 Jägern zusammenaddieren (Dauer je 1 Stunde). Pro GWx5 (also 80) TaP* kann ein Mammut gefangen werden. Fehlende Punkte misslungener Proben werden von den TaP* subtrahiert.

● **Kampf:** Alternativ können Sie natürlich auch die Kämpfe jeweils ausspielen, wobei gute Vorbereitungen die Ausgangslage verbessern: Jede Stunde Zeit zur Vorbereitung bedeutet einen Punkt extra auf MU, INI, AT oder PA (gleichmäßig verteilt) für die Dauer des Kampfes.

● **Fallen:** Ein Fallensystem aus Erdlöchern, festen Seilen und ähnlichem auf einem Gebiet, über das die Mammuts getrieben werden, ist ebenfalls denkbar. Jede Jagdgruppe muss zum Fangen eines Mammuts durch *Fallenstellen*-Proben von je 1 Stunde Dauer TaP* von insgesamt GWx3 (also 48 TaP*) erreichen. Es können maximal drei Personen dabei kooperieren und TaP* addieren. Fehlende Punkte misslungener Proben werden von den TaP* subtrahiert.

● **Abfangen an Engstelle:** Es gibt vereinzelt Hügel in der Steppe, die steil und hoch genug sind, um es Mammuts nicht zu ermöglichen, hinüberzuklettern. Zum Finden einer solchen kann jede Jagdgruppe eine *Orientierung*- oder *Wildnisleben*-Probe ablegen. Bei Erfolg wird nach 10 – TaP* (minimal 1) Stunde eine solche Stelle gefunden.

Zum Treiben der Herde in einen solchen ‚Flaschenhals‘ werden drei Jagdgruppen benötigt, deren Mitglieder eine MU-Probe sowie im Anschluss eine *Abrichten*- oder *Tierkunde*-Probe bestehen müssen, die pro Gruppe 3W6 Tiere für TaP* Spielrunden regelrecht einpfercht. Bei Misserfolg entsteht eine *Panik in der Mammutherde* (siehe unten), die die entsprechende Jagdgruppe betrifft. Bei Gelingen entsteht in der Engstelle zwar ebenfalls eine Panik, die Tiere können während der Dauer jedoch aus sicherer Entfernung von oben herab erlegt werden.

● **Panik in der Mammutherde:** Ob als Folge einer missglückten Aktion oder als gezielte Provokation, beim Ausbruch einer Panik unter den Mammuts können Sie es pro Jäger in der Nähe der Herde zu W6 und bei jedem inmitten der Herde zu W6+3 Angriffen zum *Überrennen* seitens der Mammuts kommen lassen, bevor er es außer Gefahr geschafft hat. Je 4 TaP* einer *Körperbeherrschung*-Probe verringern die Anzahl Angriffe um 1. Nach den Angriffen haben die Mammuts die Jäger in ihrer Flucht passiert und sind nicht länger gefährlich.

Die Helden können natürlich weitere Ideen einbringen. Für Bjanibar ist der große Moment seiner ersten Jagd gekommen. Er wird initiiert und darf daraufhin an der Jagd teilnehmen. Er benötigt nun Jagderfolge, um als vollwertiges Sippenmitglied anerkannt zu werden. Generell gilt jeder, der ein Mammut erlegt, als großer Kämpfer und Jäger und wird zum Stammesmitglied. Auch die Helden können so nun die Sippenmitgliedschaft erwerben.

Werte eines Mammuts

Größe: 4,6 Schritt **Gewicht:** 10 Quader
MU 13 **IN** 12 **KO** 25
Stoßzähne: **AT** 11 **TP** 3W6+2 **DK** HNS
Rüssel: **AT** 15 **TP** 1W6+1 **DK** HNSP
Tritt: **AT** 13 **TP** 1W6+4 **DK** HN
PA 5 **INI** 1W6+6 **RS** 4 **WS** 14
LE 190 **AU** 80 **GS** 11 **MR** 2/14 **GW** 16 **LO** 2 (max. 20)
Tragkraft: 900 Stein
Ausbildungsformen: Reittier, Tragtier
Anzahl: einzeln, 2W6+2 oder große Herden
Größenkategorie: sehr groß
Jagd: +8, Angriff/Flucht
Beute: Fell (15 Au), Leder (7 Au), Nahrung (4.000 Rationen), Stoßzähne (60 Au)

Attribute: Raserei (4)

Fertigkeiten: Niederwerfen (6; Stoßzähne), Sturmangriff (6; Stoßzähne), Talent Sinnenschärfe (5; 5/12/12), Trampeln (6), Überrennen (6; Tritt), Umreißen (3; Rüssel), Umschlingen (4; Rüssel)

Kampfweise: Mammuts fliehen oder attackieren, wenn sie Angreifer wahrnehmen. Dabei *Überrennen* und *Zertrampeln* sie alles, was sich ihnen in den Weg stellt. Sollten sie keine Möglichkeit zur Flucht haben, wehren sie sich mit gefährlichen Angriffen zum *Niederwerfen*.

Die Verteidigung der Beute

Die Ban'Gra haben die Mammutherde ebenfalls entdeckt. Sie wollen nun zum einen den Kentori schaden, damit diese sich zurückziehen, zum anderen überkommt sie ihr finsterner Jagdtrieb, der sie dazu antreibt, die erlegten Tiere ohne weitere Verwertung zu quälen und zu töten. Sie beobachten die Jagdmethoden der Kentori und versuchen dann, im geeigneten Moment die Gunst der Stunde zu nutzen und einzelne Jagdgruppen anzugreifen, um sie von der Beute zu vertreiben, die bei Erfolg anschließend gemetzelt oder verbrannt wird. Während Wunden behandelt oder noch mit den Tieren gerungen wird, setzen sie den Kentori als zusätzliche Gefahr zu und versuchen sogar, die Kontrolle über die Mammuts durch ihre Magie (*Herrschaft über die Meute*) an sich zu reißen und die gewaltigen Tiere als Waffe gegen die Kentori einzusetzen. Auch Sabotageakte später im Lager der Kentori durch Verbrennung der noch nicht ausgeschlachteten Mammutkadaver sind denkbar. Falls die Pferdeherde während der Jagd wenig bewacht ist, schleichen sie sich an diese an (vergleichende *Schleichen*- / *Sinnenschärfe*-Probe zwischen den Ban'Gra und einem eventuellen Wächter) und erlegen so viele Pferde wie möglich.

Die Rückkehr der Kadaver

Den Naggarach verfallenen Wolfalben des Ban'Gra-Stammes geht es allein um die Hatz und das Töten. Nach Entnahme einiger Trophäen lassen sie ihre Beute verstümmelt zurück. Auf diese Weise entstehen besonders oft Naggarachstrophäen (**MyMo 129**), die sich als rachsüchtige, mordlustige Kreaturen neu erheben. Sie gleichen äußerlich den Kadavern des erlegten Tieres (beispielsweise eines Mammuts oder Wildpferdes), jedoch mit gefrorenem Fleisch, eisblauen Augen und einem Kältehauch, der sie wie Nebel einhüllt. Sollten die Ban'Gra Mammuts oder Wildpferde erlegt haben, erheben sich diese in der folgenden Nacht bei 1–2 auf W6 und greifen alles an, was ihnen über den Weg läuft, also auch die Khaldari. Nach Abwenden dieser letzten Gefahr, lassen die Ban'Gra aber von den Khaldari ab, da sie die Macht des Archoliphanten, in dessen Gebiet die Herde nun eindringt, fürchten.

Wertemodifikation von Naggarachstrophäen

(auf Basis des erlegten Tieres)

MU +6 **IN** -2 **AT** +2 **PA** -4 **INI** -2 **WS** +5
LE +15 **GS** -2 **MR** +4 **GW** +2 **AU** +100

zusätzliche Attribute: Immunität (Gift, Krankheiten), Schadensaura (1, Kälte), Verwundbarkeit (Feuer, Humus)

zusätzliche Fertigkeiten: Hinterhalt (6 oder +2)

Kampfweise: Naggarachstrophäen haben keinerlei Selbsterhaltungstrieb: Sie existieren, um zu pirschen, zu attackieren und zu massakrieren. Sie ziehen sich niemals zurück und verlieren nie das Bewusstsein. Sie legen gerne Hinterhalte, greifen aber ansonsten wild und planlos an.

Werte einer Naggarachstrophäe (Mammut)

Größe: 4,6 Schritt **Gewicht:** 10 Quader
MU 19 **IN** 10 **KO** 25
Stoßzähne: **AT** 13 **TP** 3W6+2 **DK** HNS
Rüssel: **AT** 17 **TP** 1W6+1 **DK** HNSP
Tritt: **AT** 15 **TP** 1W6+4 **DK** HN
PA 1 **INI** 1W6+4 **RS** 4 **WS** 19
LE 205 **AU** 180 **GS** 9 **MR** 6/18 **GW** 18

Größenkategorie: sehr groß

Attribute: Immunität (Gift, Krankheiten), Raserei (4), Schadensaura (1, Kälte), Verwundbarkeit (Feuer, Humus)

Fertigkeiten: Hinterhalt (6), Niederwerfen (6; Stoßzähne), Sturmangriff (6; Stoßzähne), Talent Sinnenschärfe (5; 5/12/12), Trampeln (6), Überrennen (6; Tritt), Umreißen (3; Rüssel), Umschlingen (4; Rüssel)

Werte einer Naggarachstrophäe (Wildpferd)

Größe: 2 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 140 Stein
MU 15 **IN** 11 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 10
Biss: **AT** 13 **TP** 1W6 **DK** H
Tritt: **AT** 11 **TP** 1W6+1 **DK** N
PA 3 **INI** 1W6+7 **RS** 1 **WS** 12
LE 51 **AU** 220 **GS** 11 **MR** 4/9 **GW** 7

Größenkategorie: groß

Attribute: Immunität (Gift, Krankheiten), Schadensaura (1, Kälte), Verwundbarkeit (Feuer, Humus)

Fertigkeiten: Hinterhalt (6), Talent Sinnenschärfe (12; 3/13/13), Überrennen (4; Tritt)



Faunatons Reich

Im weiträumigen Gebiet, das der Archoliphant Faunaton beansprucht, sieht dieser alle Mammuts als seinen Besitz an. Es ist durchzogen von Erdverwerfungen, die (Wildnisleben-Probe) von Erdbeben zu stammen scheinen. Durch seine Magie löst Faunaton solche Beben selbst aus.



Die Sterne zeigen erneut Motive von Vorhersehung und von der plumpen Form des Palastes von Faunaton. Sie erscheinen in der Richtung, in der auch der Palast liegt. Die stellare Domäne spürt immer mehr, dass sich ein mächtiges magisches Wesen in der Nähe befindet und erstrebt die Vereinigung mit diesem.



Faunatons Palast

Inmitten des Gebietes von Faunaton liegt eine Art Insel, die von drei Seiten mit einem tiefen Abgrund umgeben ist, den der Archoliphant mittels seiner Magie schuf. Da sie wie ein Hügel erhöht liegt und das Bauwerk darauf sehr markant ist, ist sie in der Steppe bereits über zwei Hexfelder weit sichtbar. Aufgrund der von Avarastar gesendeten Visionen drängen die Khaldari, den Ort aufzusuchen, aber dabei vorsichtig zu bleiben. Wie ein gewaltiges Langhaus mit monolithischen Felsen als Säulen und gewaltigen Schieferplatten als ‚Ziegeln‘ ragt der Palast aus dem Erdreich und wirkt zwar krude, aber gigantisch groß und standhaft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet die Halle, die wie ein gewaltiger Thronsaal anmutet. Riesige Säulen aus unbearbeitetem Fels tragen Schieferplatten als Dachschindeln, von denen jede einzelne euch erschlagen könnte. Vereinzelt liegen sie zerschellt auf dem Boden. Mit einem Mal spürst du, <Träger von Avarastar>, Schwindel. Die stellare Macht in dir löst sich. Ihr anderen seht, wie reines Sternenlicht aus den Augen eures Kameraden dringt, dann ist von einem Atemzug auf den anderen alles vorbei. Doch vom Ende der Halle aus hallt eine laute, sternenklare und wie aus zwei Mündern klingende Stimme an eure Ohren: „Habt Dank, dass ihr mich zu diesem machtvollen Wesen gebracht habt, dessen Geist mir nun endlich erlaubt, mich euch zu offenbaren.“ Die Worte stammen von einem gewaltigen Thron am Ende der Halle, auf dem von Licht umgeben ein Wesen sitzt, das sicher fünf Schritt groß ist, einen stämmigen, goldgelb behaarten Körper hat und einen Kopf, der einem Mammut ähnelt. Seine Augen sind von einem klaren Sternenlicht erfüllt, und wie bläulich leuchtende Schatten hinterlässt jede Bewegung seiner Arme und seines Rüssels eine Spur in der Luft, fast so als verfüge es über zwei weitere Arme und einen zweiten Rüssel. Offenbar hat Avarastar einen neuen Wirt gefunden.



Zuvor sieht der letzte Träger noch eine Reihe beliebiger Bilder, die Sie ihm für den Rest des Abenteuers mitgeben wollen. Sei es die drastische Opferungszeremonie am Naggarach-Schrein zur Erstellung des Naggaroths mit blutigen Tieropfern (siehe Seite 96), ein Blick über das Ruinenfeld von

Valdur Phrenesis mit seinem Sternentor oder die Gewissheit, dass die Geburt der Kinder Phylissas bald bevorsteht und es sich um kentorische Zwillinge aus einem Zentaur und einem Mensch handelt, etwas extrem seltenes.

Die Helden haben einen leibhaftigen Archoliphanten vor sich, ein legendäres Wesen, das (*Sagen/Legenden-Probe*) nicht nur als unglaublich stark, ja geradezu unbezwingbar gilt, sondern auch über mächtige Magie verfügt, die ganze Naturkatastrophen auflösen kann. Auch heißt es, dass sie Mammuts als ihren Besitz ansehen – also jene Wesen, die die Khaldari seit jeher jagen. Der Archoliphant, der den Namen Faugnaton trägt, ist nun der neue und diesmal permanente Wirt Avarastars. Er ist mit ihm zu einer Einheit verschmolzen und teilt sein Wissen, so wie auch Avarastar Zugriff auf das des Faugnaton hat. Für die Helden ist dies in erster Linie gut, denn der Archoliphant wird sie nicht für die Dezimierung seiner Herde zur Rechenschaft ziehen, sondern wohlwollend auftreten und neue Informationen liefern.

Faugnaton wird den Helden helfen und teilt nun das durch Avarastar erhaltene Wissen aus der Vorgeschichte (siehe Seite 66) mit ihnen. Er berichtet weiterhin, dass die Aasgeier Kresars sich auch in seinen höchstgelegenen Gefilden niedergelassen haben wie ein eitriger Stachel im Fleisch. Sie suchen und sammeln etwas im Mammutonfeld im Norden, verbergen sich und sind bislang zu klein und unwichtig gewesen, um sie zu zerschmettern – zu groß wäre auch der Schaden an seinem heiligen Ort, wenn er sie mit seiner gewaltigen Magie angreifen würde. Durch Avarastars Wissen ist ihm nun aber bewusst, dass ihre Anwesenheit der Vorbereitung ihres Rituals dient. Wenn die Helden die Wolfalben vertreiben, können sie damit jedoch selbst zu deren Jägern werden und ihre Spur zum Ort des Rituals verfolgen. Faugnaton gibt den Helden so die Möglichkeit, selbst ihren Weg zu finden, sich auf der Suche nach der neuen Heimat ein weiteres Mal zu beweisen und seinen Mammutfriedhof zu schützen. Im Gegenzug verspricht er den Khaldari ein Jagdrecht auf die Mammuts in seinem Revier. Er könnte die Wolfalben wohl selbst zerschmettern, würde durch seine rohe Kraft aber den für ihn heiligen Mammutfriedhof in Trümmer legen, was er unter allen Umständen vermeiden will. Seine Mächte sind ein urgewaltiger Hammerschlag, was er aber benötigt, ist ein gezielter Nadelstich.

Jäger und Gejagte

Tatsächlich ist eine Gruppe Wolfalben auf dem Mammutfriedhof auf der Suche nach Material für einen magomechanischen Knochengolem des Naggarachs, den sie ‚Naggaroth‘ nennen und bereits fertiggestellt haben. Sie haben den Auftrag, mit ihm zum Ort des Rituals zurückzukehren, damit er als Wirtskörper für einen körperlosen Archon des Wahnsinns dienen kann.

Wenn die Helden im Mammutonfeld nach den Wolfalben suchen, verwenden Sie vergleichende Proben zwischen Helden und Wolfalben mit den Talenten *Fährtsensuchen* gegen *Wildnisleben* und – sobald eine Partei 25 TaP* angesammelt hat und sich den Feinden nähert – *Schleichen* gegen *Sinnenschärfe*. Jede SR aktiver Suche einer der beiden Seiten (anfangs nur der Helden; wenn die Wolfalben sich den Verfolgern bewusst sind, auch andersrum) wird eine solche Probe fällig. Gestalten Sie damit eine wilde Hetzjagd, bei der der Jäger innerhalb von Augenblicken zum Gejagten werden kann.

Bei den Wolfalben handelt es sich um die Jägerin Da'zirra (siehe Seite 103) mit ihrem Albenwolf, ein Dutzend wolfalbische Jäger

und drei Augenschatten-Biester. Außerdem ist das Naggaroth bei ihnen (siehe Seite 99). Neben zahlreichen messerscharfen Stoßzähnen konnten sie alte Ausrüstungsstücke von verendeten Schatzsuchern finden und in das Wesen integrieren. Es wurde erweckt, gehorcht den Befehlen der Wolfalben, sucht sich aber auch selbst seine Opfer und jagt sie unerbittlich. Alle Werte entnehmen Sie dem Anhang (siehe Seite 104).

Die Gruppe schlägt nach Freischärler-Manier immer wieder schnell zu und zieht sich zurück. Gestalten Sie die Jagd als nervenzehrendes Kommando, bei dem sich die Helden keinen Augenblick ausruhen können. Aus heiterem Himmel können Bogenschützen der Ban'Gra das Feuer aus dem Hinterhalt eröffnen oder sich von einem hohen Knochenhaufen unter Kriegsgeschrei auf die Helden werfen. Setzen Sie die Augenschatten-Biester und deren Fähigkeiten ein, um Helden hinter scheinbaren Phantomen hinterherjagen zu lassen oder sie unvermittelt von einer Verschnaufpause in ein bitteres Gefecht zu treiben. Zuletzt kann auch das Naggaroth sich fräsend und hackend aus einem Haufen Knochen auf die Helden werfen. Handhaben Sie es so, dass die Helden die Wolfalben zwar letztlich aufreiben und vernichten können, das Naggaroth aber entkommt. Sollten die Helden es dennoch (scheinbar) vernichten, beachten Sie dessen Regenerationsfähigkeit, durch die es sich wieder zusammenfügen kann.



Das Mammutonfeld

An diesen Ort ziehen sich seit Jahrtausenden Mammuts zum Sterben zurück. Auf dem Areal befinden sich deshalb hunderte Mammutskelette, die als Knochenberge herumliegen. Je 10 Schritt Bewegung mit halber GS darüber ist eine *Klettern-Probe* nötig, bei deren Misslingen man sich durch scharfe Knochen und Einstürze 1W6 SP zuzieht und nicht vorankommt. Zwischen ihnen befinden sich verwirrende Gänge, Schluchten, Tunnel und Erdbespalten (etwa 5–10 Schritt tief), die sich zu einem regelrechten Labyrinth formen.

Ungeziefernester (1)

Zwischen den Knochen lauern Schrecken, die sich wie Ungeziefer am Aas laben oder ihre Bauten hier eingerichtet haben. Ein Beispiel ist der Aaskrabblers:

Werte eines Aaskrabblers

Größe: 1 Schritt Länge **Gewicht:** 60 Stein

MU 14 **IN** 10 **KO** 12

Zangen: AT 13 **TP** 1W+4 **DK** H

PA 7 **INI** 10+1W6 **RS** 2 **WS** 6

LE 28 **AU** 36 **MR** 9 **GS** 8 **GW** 8

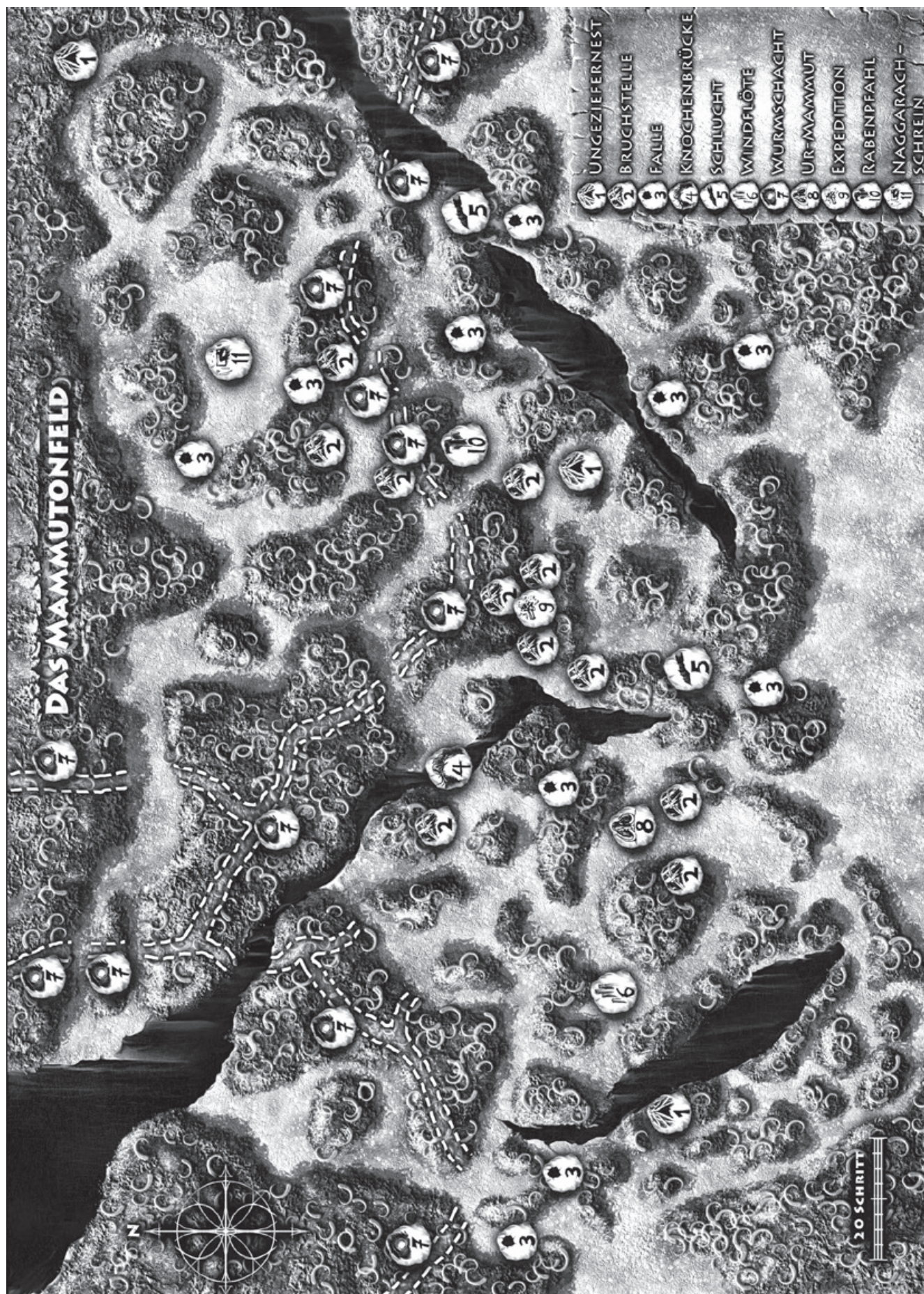
Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Attribute: Gift (Lähmung 2)

Fertigkeiten: Hinterhalt (4), Verbeißen (3, Zangen), Talent Sinnenschärfe (5, 3/10/10)

Kampfwiese: Diese schrittlangen Tausendfüßler schlängeln sich durch die Eingeweide und Knochen der verendeten Mammuts. Sie brechen bevorzugt aus den verwesenden Körpern in einem *Hinterhalt* heraus und *Verbeißen* sich mit ihren Zangen in ihre Opfer, wobei sie ein *Lähmendes Gift* aussondern. Nach einigen Bissen oder bei Verlust der halben LeP verkriechen sie sich wieder zwischen den Leichen.



Falls Sie es wünschen, können Sie weiterhin das Nest einer Stelzspinne (siehe Seite 80), einer kleinen Gruppe Zhirrachs (Seite 83) oder Nagall-Lurine (siehe Seite 82) an diesen Orten platzieren. Dabei können auch Funde bei toten Reisenden (siehe Seite 81) gemacht werden.

Bruchstellen (2)

An diesen Stellen sind deutlich erkennbar (*Sinnenschärfe*-Probe) Zähne aus Mammutskeletten gebrochen worden. Auch andere Teile zum Bau des Naggaroths können sichtbar fehlen, beispielsweise Schädel von Jungtieren oder die rostigen Überbleibsel eines magomechanischen Artefaktes, dem (*Mechanik*-Probe) einige Einzelteile entwendet wurden. Diese Spuren führen grob in Richtung des Naggarch-Schreins.

Fallen (3)

Die Wolfalben haben für den Fall vorgesorgt, dass jemand versucht, ihren Auftrag zu behindern, und tödliche Fallen hinterlegt. Unvorsichtige Helden können Opfer von diesen werden. Der Zuschlag gibt an, inwiefern *Sinnenschärfe*-Proben zum *Entdecken* erschwert sind. Misslingt die Entdeckung, tritt der Held unvorbereitet in die Falle. Ansonsten kann die Falle umgangen werden. Die Fallen dienen ihnen dazu, ihre Gegner bestenfalls zu töten, vor allem aber aufzuhalten, Schmerz zu bereiten und sie für eine Jagd zu schwächen.

- **Fallgrube** (Entdeckung +4): Wird die Falle nicht entdeckt, stürzt man in mehrere Schritt Tiefe (3W6-3 SP Sturzschaden), bei misslungener *Körperbeherrschung*-Probe sogar auf angespitzte Mammutknochen (3W6+6 SP Sturzschaden).
- **Bärenfalle** (Entdeckung +7): Der Fuß eines Helden wird durch eine eiserne Krallen gepackt, was 1W6+5 TP anrichtet (WS um 2 gesenkt) und die GS bis zur Heilung um 2 reduziert.
- **Knochenkäfig** (Entdeckung +2): Ausgelöst durch gespannte Seile fallen knöcherne Käfige auf die Helden und nehmen sie für eine Weile gefangen. Allerdings halten sie die Helden nur zeitweilig auf. Hat man 15 TaP* in längerfristigen *Körperbeherrschung*-Proben angesammelt, von denen jede 3 KR dauert, ist man wieder frei. In dieser Zeit können die meist in der Nähe lauernden Ban'Gra jedoch zuschlagen. Solange man sich im Käfig befindet, sind defensive Manöver um 5 erschwert.
- **Einsturz** (Entdeckung +5): Wiederum ausgelöst durch Stolperseile stürzen Unmengen aufgetürmter Mammutknochen auf die Heldengruppe, was jeweils 2W6 TP Schaden verursacht. Bei gelungener *Körperbeherrschung*-Probe wird der Schadenswurf halbiert.

Knochenbrücke (4)

Über einem Erdbespalt im Boden liegen verhakte Skelette mehrerer Mammuts. Eine Überquerung erfordert eine *Körperbeherrschung*-Probe, bei deren Misslingen man in 7 Schritt Tiefe stürzt (7W6-7 SP Sturzschaden) und eventuell sogar die Brücke mit sich reißt (7W SP Sturzschaden). In Eile ist eine Überquerung um 7 Punkte erschwert.

Schlucht (5)

Der Pfad durch die Knochen verengt sich immer weiter zwischen mehreren Schritt hohen, regelrechten Wällen aus Knochen. Dies ist ein guter Ort für einen Hinterhalt seitens der Ban'Gra.

Windflöte (6)

Einige hohle Mammutknochen sind durch Verwitterung oder menschliche Verarbeitung zu einem unheimlichen Windspiel geworden. Bei gelungener *Aberglaube*-Probe weigert sich ein Held, in die Richtung weiterzugehen, bis man ihm beweisen kann, dass es nur ein paar hohle Knochen sind, die Geistergesänge anstimmen.

Die Wurmshächte (7)

Eine Unterart des Stakalischen Eiswurms (**MyMo 175**) hat sich einige Gänge durch die Knochenberge gefräst. Die so entstandenen Tunnel können verwendet werden, je SR in ihnen kommt es bei 1–3 auf W20 aber zu einem Einsturz, der 2W6 TP verursacht. Bei 19–20 auf W20 beim selben Wurf kommt es zu einer Begegnung mit dem Wurm.

Werte des Stakalischen Eiswurms

Größe: 4 Schritt	Gewicht: 300 Stein		
MU 18	IN 16	KO 30	KK 22
Biss:	AT 16	TP 3W6+6 (+Gift)	DK HN
Speien:	FK 12	TP 1W6 (+Gift)	RW – / 1 / 3 / 5 / 7
PA 4	INI 10+1W6	RS 3	WS 15
LE 95	AU 160	GS 10	MR 3
			GW 15
Anzahl: 1 oder 1W6			
Größenkategorie: groß			
Jagd: +9, Angriff			
Beute: Gift (3)			
Attribute: Dunkelsicht, Gift (Schaden 6)			
Fertigkeiten: Hinterhalt (10), Talent Sinnenschärfe (18; 5/16/16), Verbeißen (2)			
Kampfwiese: Der Wurm versucht, Helden in Sackgassen zu treiben und sie anzufallen. Er kann sie durch Erschütterungen wahrnehmen.			

Das Ur-Mammut (8)

Ein riesiges Skelett eines Mammuts, hoch wie eine imperiale Mietskaserne. Innerhalb der Überreste kann man Spuren von vergangenen Besuchern finden, die hier Lagerfeuer entzündet und ihre Spuren hinterlassen haben. Die Rippen sind breit genug, um darauf eine Schlafstatt einzurichten und der Brustkorb sowie der Schädel bieten Schutz vor der Witterung. Auch **Funde bei toten Reisenden** (siehe Seite 81) sind denkbar.

Verschollene Expedition (9)

Eine verstorbene Gruppe imperialer Forscher mit exzellenter, noch teilweise erhaltener Ausrüstung. Sie hatten ein arcomechanisches Artefakt bei sich, das 40 Unzen Meteoreisen enthielt, die man bergen kann. Die Ban'Gra haben Teile des Artefaktes in das Naggaroht verbaut und den Rest hier liegen lassen. Es ist deutlich, dass die Apparatur kürzlich zerstört wurde. Sie können weiterhin Kartenmaterial bei sich haben, das den Weg nach Valdur Phrenesis zeigt (besonders dann, wenn die Helden nicht die Spur der Ban'Gra aufnehmen können oder wollen). Die Helden finden außerdem die folgende Tagebuchnotiz zum Artefakt. Sie ist in einer wetterfest eingepackten Schriftrollenhülle verstaut und hat deshalb die Jahre unbeschädigt überstanden.

*Verfluchtes Kühlaggregat!
Die zwei Kammern sind nicht mehr
dicht, die ein- und ausgehenden Röhren
sind kalt und warm zugleich.
So werden wir die gefundenen Relikte
nicht konservieren können.
Habe die Mechanik untersucht;
zerstört, aber nicht irreparabel.
Ursache: Diese Stümper haben
Meteoreisen in der Hülle verbaut,
wollten es besonders stabil machen,
haben aber nicht beachtet, dass die
eisblaue naggarach'sche Quelle
unverträglich mit der gebundenen
Hitze des Meteoreisens ist.
Der Ersatz einiger Einzelteile sollte
das Objectum aber wieder herstellen
können. Ich mache mich ans Werk.*

Die Helden können später im Leib des Naggaroth eben jene eisblau leuchtende ‚Kältequelle‘ sehen, so dass sie Rückschlüsse auf dessen Verwundbarkeit gegen Meteoreisen ziehen können. Die Wolfalben haben den Gegenstand gefunden und diesen Glücksfund als ‚Herz‘ des Naggaroths verbaut. Eine fachkundige Untersuchung der Toten (*Anatomie*-Probe +8) zeigt, dass ihre Knochen Zersplitterungen wie von großer Kälte aufweisen: Sie sind innerhalb von Augenblicken erfroren, als sie das Aggregat wieder in Betrieb nahmen. Weiterhin können **Funde bei toten Reisenden** (siehe Seite 81) gemacht werden.

Der Rabenpfahl (10)

Dieser mysteriöse Bewohner des Mammutonfeldes manifestiert sich in Form eines großen Totempfahls aus bleichem Knochen mit dem Schädel eines Vogels an der Spitze und zwei kleinen, knöchernen Flügeln an den Seiten. Er wirkt wie ein bizarres Kunstwerk der Seskira, ist aber ein Genius des Todes. Die einzelnen Teile seines Schwarmkörpers können als kleine, aufmerksame *Todesstelzer* wie untote Laufvögel umherirren und sich Eindringlingen neugierig nähern, ihnen folgen und sie auch aggressiv vor sich her picken. Die Helden können direkt auf den *Rabenpfahl* oder zunächst auf einzelne der Stelzer treffen. Diese beobachten die Helden von Erhebungen oder Wegbiegungen aus. Sind mehrere Dutzend von ihnen versammelt, können die Helden Zeugen davon werden, wie sie sich zum Rabenpfahl zusammenfügen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer mehr der kleinen knöchernen Vögel sind aufgetaucht und blicken euch mit schrägem Kopf aus riesigen Augenlöchern an. Da, noch einer oben auf dem Schädel eines Mammut, ein weiterer lugt hinter dem Erdhügel hervor. Dann kehrt Bewegung in sie ein. Ihr seht, wie einer auf die Schultern des nächsten steigt, ein Dritter klettert darauf und seine Knochen verhaken sich in seinen beiden Artgenossen. Still verharren sie, während weitere der Knochenvögel auf sie zulaufen, alle im Begriff, ein Teil von etwas Größerem zu werden!

Im fertigen Rabenpfahl manifestieren sich die Seelen von Verstorbenen, die auf dem Mammutonfeld verendet sind, meist Forscher und Diebe, die auf das Mammuton aus waren, von Faugnaton getötet und mit diesem Dasein bestraft wurden. Sie sind Gefangene dieses Ortes und zu einem Dasein als Wächter verflucht. Sie bringen ihre Charaktereigenschaften aus Lebzeiten mit und erinnern sich bisweilen ansatzweise an ihr früheres Leben. Durch säuselnde Grabesstimmen können Sie mit den Helden sprechen. Bei der Darstellung können Sie zwischen verschiedenen Seelen wechseln und einen unheimlichen ‚Flickenteppich‘ aus Stimmen auf die Helden loslassen, wie beispielsweise einen kühnen Monsterjäger, gierigen Grabräuber und verrückten Optimaten. Dennoch spricht der Rabenpfahl als Einheit, die nach den Beweggründen der Helden fragt und sich als potentieller Verbündeter herausstellt. In seiner Funktion als Wächter sind es zurzeit nämlich in erster Linie die plündernden Wolfalben, die er als Feinde sieht. Sollten die Helden zu einer Kooperation bereit sein, kann der Rabenpfahl die Todesstelzer als Späher ausschicken, die die Helden zu den Wolfalben führen, durch knöchernes Geschnatter für sie Alarm schlagen und im Kampf auf ihrer Seite mitstreiten. Zudem kann er den Helden die Verwundbarkeit gegen Meteoreisen des Naggaroths mitteilen, eine wichtige Information im späteren Finale, ohne die es die Helden sehr viel schwerer haben werden.

Werte des Rabenpfahls (Totengenius)

Schnabel:	AT 12	TP IW6+6	DK H
Krallen:	AT 16	TP IW6+4	DK HN
PA 10	INI IW6+9	RS 7	WS 9
LE 70	AU –	MR 14	GS 2 GW 12

Größenkategorie: groß

Besondere Eigenschaften: Keine Form- und Körperlosigkeit, Geisterpanzer, Geistersprache, Immunität gegen Gift, Krankheiten und profane Waffen, Regeneration I, Schwarmkörper (*Todesstelzer*)*, Verwundbarkeit (*Totengötter*)

*) Der Rabenpfahl kann sich in 50 Todesstelzer auflösen und andersherum. Verlorene LeP führen dabei zu prozentual weniger Stelzer. Vernichtete Stelzer führen zu prozentual weniger LeP.

Werte der Todesstelzer (Totengeist)

Schnabel:	AT 11	TP IW6+3	DK H
PA 5	INI IW6+11	RS 6	WS 6
LE 20	AU –	MR 12	GS 10 GW 5

Größenkategorie: sehr klein

Besondere Eigenschaften: Keine Form- und Körperlosigkeit, keine Immunität gegen profane Waffen, Astralsinn (TaW 14), Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen, Bela-Geschosse und Feuerwaffen), Verwundbarkeit (Totengötter).

Kampfweise: Einzeln vorsichtig und nahezu feige, als Schwarm mutiger und aggressiver werdend. Sie fliehen gemeinsam, wenn sie die Hälfte ihrer Schwarmbrüder verloren haben und fügen sich zum Rabenpahl zusammen (in dem sie auch regenerieren können).

Naggarach-Schrein (11)

Hier fand der Bau des Naggaroth statt. Es handelt sich um eine mit abschreckenden Totempfählen (siehe Seite 89) umgebene Stätte mit aufgeschichteten Knochen. Sie ist bedeckt mit dem Blut und den zerfetzten Leichnamen von Tieren, darunter die eines Mammuts und einiger der unter Ungeziefer genannten Wesen. *Tierkunde*-Proben ergeben dies und zeigen, dass schmerzhaftes Opferungszeremonien stattgefunden haben müssen, unter anderem Häutungen bei lebendigem Leib. Erfolgreiche *Magiekunde*-Proben führen zur Erkenntnis, dass es sich um Naggarach-typische Zeremonien handelt, die mit Schmerzen, Überlebenskampf und Hetzjagd zu tun haben.

Durch diese Schändungen ist eine Naggarachstrophäe eines toten Mammuts entstanden, die sich nun erhebt (siehe Seite 91). Zwar greift sie alles an, was sich ihr in den Weg stellt, da sie aber vor allem mit untrüglichen Sinn ihre Schöpfer sucht, also die Ban'Gra, kann man bei erfolgreicher *Sich Verstecken*-Probe einen Kampf vermeiden und sie stattdessen zu den Ban'Gra verfolgen. Bei der Konfrontation hat man das Wesen dann sogar auf seiner Seite.

Die Verfolgung

Wie die Helden schließlich Valdur Phrenesis entdecken, hängt von deren Aktionen ab. Möglich ist unter anderem ein Aufreiben der Wolfalben, bei dem einige Wolfalben gemeinsam mit dem Naggaroth entkommen können. Denkbar ist weiterhin eine Gefangennahme und Befragung der Wolfalben. Da diese Leid und Schmerz in ihrem Wahn beinahe mit Lust und Erregung annehmen, führen Versuche, sie mittels Schmerz und Folter einzuschüchtern, zu keinen Ergebnissen. Geschickte Befragung und die Provokation von Prahlereien hingegen könnte die Gefangenen dazu bewegen, die Ziele und den Ort des Rituals zu nennen. Auch magische Analysen sind wirksam.

Ross und Reiter

Dieses Kapitel spielt in der Ruinenstadt Valdur Phrenesis, in der die Ban'Gra ihr Ritual zur Herbeirufung Xerebars, eines Archon des Wahnsinns, durchführen. Es kommt zur finalen Konfrontation zwischen den Wolfalben und den Kentori, während der die Helden das Naggaroth und die Wolfalbenkrieger bekämpfen und gleichzeitig den körperlosen Wahnsinn davon abhalten müssen, festen Fuß auf Dere zu fassen.

Sternenschmiede

An verschiedenen Stellen konnten die Helden Meteoreisen finden. Auf dem Mammutonfeld konnten sie weiterhin Hinweise finden, dass das Naggaroth durch dieses Material verwundbar ist. Es liegt also auf der Hand, Waffen aus diesem Material zu schmieden. Es kann als normales Eisen (BF+5) verwendet oder zu Stahl (normale Waffenwerte) verarbeitet werden. Die benötigten Unzen an Meteoreisen entsprechen dabei in etwa dem Gewicht der zu schmiedenden Metallwaffe. Je nachdem, wie viel Unzen die Herde erbeuten konnte, können entsprechend viele Waffen hergestellt werden.



Valdur Phrenesis

Die Herde stößt – wahrscheinlich durch die Verfolgung und Hinweise der Ban'Gra vom Mammutonfeld – schließlich auf diese Ruinenstadt, die inmitten der weiten Steppe liegt. Alte Pflastersteine können vorher bereits auf ihre Existenz hindeuten. Gelegen auf dem Gebiet der Ban'Gra ist diese uralte imperiale Stadt heute ein verlassenes und von Dornengewächsen überwuchertes Mahnmal an die Hybris des Imperiums. Sie ist der Ort, an dem die Ban'Gra ihr Ritual abhalten wollen und an dem die Geburt von Phylissas Kindern stattfinden wird.

Geschichte

Etwa um 1900 IZ, als die Große Steppe wieder unter imperiale Herrschaft geriet, wurde Valdur Phrenesis gegründet und erlebte eine Blüte. Ihre optimistischen Herrscher befassten sich in dieser sternenklaren Provinz vor allem mit der Erforschung der stellaren Domänen und wurden große Sterndeuter. Der Traum der damaligen Zauberkundigen war es, ein Tor in die stellare Sphäre zu bauen. Über Generationen hinweg pflanzten die weitesten Sterndeuter das Artefakt und erschufen schließlich den ‚Sternenweg‘, einen kreisrunden Gang, über den eine Person sich Umdrehung für Umdrehung den Sternen nähern konnte. Damals jedoch war das Wissen um die stellaren Domänen noch gering, und so machten die Baumeister und Zauberkundigen den fatalen Fehler, dass sich das Tor direkt in die stellare Sphäre des Wahnsinns öffnete. Nicht nur fielen die Sternenreisenden der ersten Tage dem Wahn anheim, sie brachten auch Xerebar, einen mächtigen Archon des Wahnsinns, mit auf Dere, durch dessen Einfluss sich die Bewohner von Valdur Phrenesis bald in einem Alptraum aus Irrsinn gegenseitig zerfleischten.

Ruinen vergangener Pracht

Bei der Erkundung der Stadt können die Helden unter anderem folgende Gebäude finden:

- *Sternwarte:* Ein auf einem Hügel gelegener runder Bau mit einer eingestürzten Kuppel. Unter den Resten finden sich bei ausführlicher Suche noch völlig verrostete mechanische Apparaturen, die teilweise aus Meteoreisen bestehen und für die Waffen gegen das Naggaroth verwendet werden können. Eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe fördert TaP* Unzen zutage (maximal sind 80 Unzen auffindbar). Jede Probe dauert eine Stunde.

● **Palast:** Gewaltige Bögen und riesige Mauern liegen in diesem Gebiet in Trümmern und künden von der einstigen Pracht der Stadt. Nachts gehen hier Totengeister um, die sich im Wahn gegenseitig immer wieder töten oder bizarre Gesellschaften in den Räumen des Palastes abhalten, bei dem sich gegenseitiges Verspeisen und Selbstverstümmelung noch zu den harmlosesten ‚Vergnügungen‘ gehört. Man kann durch diese Geister ein lebhaftes Bild der letzten Tage der Stadt erhalten.

● **Sternenweg:** Dieser runde, von Mauern umgebene Gang mit 4 Zugängen und einem Durchmesser von etwa 30 Schritt ist noch gut erhalten und überdeckt mit Reliefs des Sternenhimmels. Wegen diesem Umstand und weil der Ort leicht zu verteidigen ist, entschließt die Herde sich, hier zu rasten. Es handelt sich um das Tor in die Stellare Sphäre. Es wird erst durch das Ritual der Ban’Gra geöffnet und ist anfangs noch nicht als magisch zu erkennen.

● **Amphitheater:** Diese Allzweckanlage für Gladiatorenkämpfe, Wagenrennen und Theater beinhaltet heute einen Tümpel aus Regenwasser, in dem sich ein Panzerkopf (**MyMo 135**) niedergelassen hat. Diese niederen Drachen sind gefräßige, flugunfähige Allesfresser. Sie haben einen schnabelförmigen Knochenpanzer, der wie ein Helm das vieräugige Haupt umgibt und als Grabwerkzeug genutzt wird. Er besitzt zwar das heiße Blut seiner Art, sein Verstand liegt aber nur leicht über dem von Tieren und seine drachische Magie ist sehr gering ausgeprägt. In einer primitiven Grubenfalle (Entdeckung +3, sonst 3W6-3 SP Sturzschaden) finden sich bei einigen Opfern Gegenstände wie im Kasten **Funde bei toten Reisenden** (siehe Seite 81).

Werte des Panzerkopfs

Größe: 4 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 1 Quader

MU 13 IN 18 KO 18

Biss: **AT 10 TP 2W6+4 DK H**

Klauen: **AT 14 TP 1W6+4 DK HN**

Schwanzschlag: **AT 12 TP 1W6+2 DK NS**

PA 8 INI 1W6+11 RS 5 WS 9

LE 55 AU 75 AE 25 GS 8 MR 8/12 GW 12

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +9, Angriff

Beute: Fett (5 Ag), Leder (2 Au), Nahrung (250 Rationen), Schädel (5 Au)

Attribute: Heißblut (1), Krankheitsüberträger (Schlachtfeldfieber), Nachtsicht, Resistenz (Feuer)

Fertigkeiten: Hinterhalt (3), Talent Fallen stellen (4; 4/11/17), Talent Sinnenschärfe (15; 4/18/18), Umreißen (2; Schwanzschlag), Zauberei: Spontanzauberei I (Zielobjekt, Reichweite), Spontanzauberei II (Zauberdauer), E:Aggression (9; 4/18/10; Transfer)

Kampfwiese: Bei Annäherung wendet er seine verkümmerte Gedankensprache an, was bei einem Großteil der Herde zu überwältigenden Gefühlen kommt (für die Helden wird ausgewürfelt, ob sie auch Opfer davon werden). Plötzliche Angst, Fluchtreflexe, Schreckstarre oder Hass untereinander sind die Folge. Während einige Opfer in seine Grube fallen, beißt und hackt er nach der Beute. Bei Verlust von mehr als der Hälfte der LE sucht er sein Heil in der Flucht.

Ankunft

Die Spuren eventuell verfolgter Ban’Gra vom Mammutonfeld führen alle in die Stadt. Nahe dem Sternenweg setzen die Wehen Phylissas ein. Die Herde wird sich um sie scharen und die Helden zusammen mit einigen weiteren Kentori mit der Erforschung der restlichen Ruinen beauftragen, während man den Schutz der Mauern des Sternenweges als Ort für Phylissas Geburt wählt.



Erste Wehen

Die Ereignisse dieses Kapitels finden etwa in den ersten 2 Stunden (24 Spielrunden) nach Niederlassen am Sternenweg statt. Sie können diesen Zeitraum aber beliebig anpassen.

Während die Geburt langsam eingeleitet wird, beginnt auch das Ritual in der Stadt. Die einzelnen Gruppen von Ban’Gra Spähern beginnen sich wie im Wahn zu verhalten. Es kann zu Selbstmorden, gegenseitigem Zerfleischen, aber vor allem auch zu Angriffen auf die Kentori, wilden Veitstänzen, blutigen Tieropfern und anderen Szenen kommen, die an die letzten Tage der Stadt erinnern. Diese Szenen sind bereits Teil des Rituals und deuten die Ankunft des Archon des Wahnsinns an. Die Helden treffen überall in der Stadt auf solchen Wahnsinn und können mehrfach in Kämpfe verwickelt werden.

Beim Ritual handelt es sich um die Herbeirufung eines stellaren Archons des Wahnsinns. Für Häuptling Karno’aq ist er ein Götze, der ihm zu Macht verhelfen soll. Da der Archon aber nicht körperlos und unkontrollierbar über das Land fegen soll, will Karno’aq dessen Essenz gebündelt in einer Kampfmaschine haben und ihn in den Naggarothe binden. Er weiß, dass der Archon am Sternenweg erscheinen wird. Er befindet sich anfangs noch, umgeben von seinen besten Krieger, auf einem Hügel mit gutem Blick über die Stadt.

Es befinden sich fast alle Mitglieder des Stammes vor Ort, was anfangs etwa 250 Personen abzüglich aller bisher seitens der Helden Getöteten ausmacht. Allerdings operieren sie entweder in Spähergruppen von etwa 10 Personen oder großen Kampfverbänden von 50 Personen, so dass die Helden nie mit der vollen Streitmacht konfrontiert werden.

Schmerzhafter Kampf

Die Ereignisse dieses Kapitels dauern etwa 1 Stunde (12 Spielrunden), können von Ihnen aber beliebig angepasst werden.

Während Phylissas Geburtswehen voranschreiten und sie in Schmerzen liegt, lässt Karno’aq gut 100 Schützen den Angriff beginnen. Zunächst decken sie den Sternenweg mit Pfeilen ein. Die Helden haben die Aufgabe, vor allem Phylissa mit Schilden, Brettern oder ähnlichem zu schützen, damit sie nicht Opfer der Pfeile wird. Aber auch Ausfälle gegen die Bogenschützen sind denkbar. Noch belassen es die Ban’Gra bei Pfeilen, wenn ihre Taktik aber zunehmend abgewehrt wird, leitet Karno’aq den eigentlichen Angriff ein. Er greift mit seiner Wyverna in den Kampf ein, ebenso 100 Krieger.

Öffnen der Pforte

Die folgenden Ereignisse dauern etwa 5 Minuten (100 KR).

Der Wahn nimmt Gestalt an

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwas saust umher. Ihr spürt es mehr, als dass ihr es seht. In diesem Mauerkreis bewegt es sich. Da wieder! Es fährt an einem eurer Kampfgefährten vorbei, nein, durch ihn durch. Er zuckt auf. Mit einem Mal blickt er euch an, seine Augen mit Wahn gefüllt, als er seine Waffe gegen euch einsetzen will!

Während der Kämpfe öffnet sich nun langsam der Sternenweg. Aufmerksame Helden können die Beobachtung machen, wie etwas Körperloses sich gegen den Uhrzeigersinn im Kreis des Sternenweges bewegt. Immer wieder stößt es dabei auf Kentori, die kurz darauf in ähnlichen Wahn wie die Ban'Gra verfallen. Diese Gefahr von innen kommt noch zu der von außen hinzu. Verdeutlichen Sie sie damit, dass einer der loyalsten Wächter Phylliassas diese auf einmal angreift und nur aufgehalten werden kann, indem man ihn tötet. Lassen Sie es immer wieder zu ähnlichen Szenen kommen und machen Sie die Helden auf das Wesen aufmerksam. Mit jeder Umdrehung scheint es an Gestalt und Macht zuzunehmen. Der Wahn ist nur kurz und hält W6 KR an, wenn der Archon ein Lebewesen durchfährt. Nun wird auch das Naggaroth entfesselt und greift in den Kampf ein.

Die Zeit drängt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Schmerzensschrei, der sogar den Kampfplärm über-
tönt. Phylliassa kämpft mit ihren Schmerzen, versucht
aufrecht stehen zu bleiben, aber ihre Pferdebeine wan-
ken. Es kann nicht mehr lange dauern, dann wird ihr
Nachwuchs sich zeigen.

Es wird immer schwieriger, gegen Wahnsinnige in den eigenen Reihen und den Feind außerhalb zu kämpfen, der nun in voller Mannstärke angreift. Im Kampf gegen das Naggaroth können nun die Waffen aus Meteoreisen zum Tragen kommen. Sobald man hier erste Erfolge erzielt und das Wesen verwundet, wird Karno'aq weitaus vorsichtiger werden, seinen Angriff abmildern und die Krieger zur Neuformierung zurückziehen. Er versucht, die Kentori bis zum Ende des Rituals mit Pfeilen in Schach zu halten und hofft, dass er das Naggaroth im entscheidenden Moment in den Sternenweg schicken kann, damit der Archon es dort beseelt.

Dem Wahn entgegen

Die Helden können sich dem manifestierenden Archon nun entgegenstellen. Die Öffnung des Sternenweges erfolgt in zwei Richtungen, so dass sie, wenn sie sich im Uhrzeigersinn bewegen, dem Wesen entgegengehen.

Mit seiner GS von 15 und unendlichen AU legt der Archon pro 2 KR etwa 1 Umrundung der 90 Schritt umfassenden Bahn zurück. Um den immer deutlicher werdenden Schemen zu bemerken, können die Helden alle 2 KR eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen, erschwert um den jeweiligen Abstand des Archons zur 3. Sphäre in Umrundungen / 5 (siehe Tabelle unten), also anfangs +10 und alle 10 KR um 1 Punkt weniger erschwert. Sobald sie ihn bemerken, können sie sich ihm entsprechend ihrer GS entgegenbewegen. Bei GS 8 schaffen sie im Sprint (Kosten 2 AuP pro KR) in 4 KR etwa 1 Umrundung, die sich aber in dieser Laufrichtung wie 3 Umrundungen Annäherung zum Archon auswirkt. Mehr zur Bewegung finden Sie in **Wds 138**. Um auf die Idee zu kommen, dass ein Entgegengehen den Abstand zwischen dem Archon und dem Helden verringern könnte, gibt es folgende Hinweise. Die Proben können alle 10 KR wiederholt werden.

- Ein Blick auf die Sternenkarten-Reliefs an den Wänden und eine gelungene *Sternkunde*-Probe lassen den richtigen Schluss zu, dass der Sternenweg offenbar im Uhrzeigersinn in Richtung steller Sphäre führen soll und das sein ursprünglicher Sinn war.
- Eine *Sagen/Legenden*-Probe +3 lässt dasselbe erkennen
- Bei gelungener *Sinnenschärfe*-Probe+5 fällt dem Helden auf, dass der Archon sich gegen den Uhrzeigersinn bewegt und dabei immer deutlicher sichtbar wird
- Eine KL-Probe +3 erzielt dieselben Erkenntnisse

Der Archon startet in einem Abstand von 50 Umrundungen (100 KR) zur 3. Sphäre. Hat er sie zurückgelegt, ist er vollends manifestiert. Wenn die Helden ihm entgegeneilen, können sie diesen Abstand zwischen sich persönlich und ihm verkürzen, während sie sich selbst weiter von der 3. Sphäre entfernen. Anhand der zurückgelegten Umrundungen erhalten sie ihrer Umwelt gegenüber die entsprechenden Fähigkeiten, die der Archon bei Annäherung an ihn immer weiter verliert.

Abstand* Fähigkeiten des Archons

50	Körperlosigkeit II, Formlosigkeit II, Immunität gegen profanen, magischen und geweihten Schaden, <i>kein</i> Schaden auf belebte Materie
40	Körperlosigkeit II, Formlosigkeit I, Resistenz gegen profanen, magischen und geweihten Schaden, Schaden auf belebte Materie
30	Körperlosigkeit I, Formlosigkeit I
20	<i>Keine</i> Körperlosigkeit, Formlosigkeit I, Verlust der Resistenzen
10	<i>Keine</i> Körperlosigkeit, <i>keine</i> Formlosigkeit
0	Archon erreicht die 3. Sphäre und vereinigt sich mit dem Naggaroth

*) gemessen in Umrundungen



Mit dem Kopf voran

Die Ereignisse dieses Kapitels dauern nur wenige Minuten.

In der dritten Sphäre

Schließlich ist es soweit und Phylissas Kinder werden geboren: Die zukünftigen Häuptlinge des Stammes bestehen aus einer seltenen Zwillingsgeburt von einem Menschen und einem Zentauren, die sich bis auf den Pferdeunterleib völlig gleichen.



Währenddessen kommt es im Kampf zum Höhepunkt. Kano'aq spürt durch seine Verbindung zum Archon, dass dieser bald erscheinen wird und weiß um eine eventuelle Bedrängnis seitens der Helden. Er muss nun das Naggaroth um jeden Preis in die tobende Schlacht schicken, damit es als Wirt für den Archon zur Verfügung steht, dessen Schemen jetzt deutlich sichtbar sind.

Das Naggaroth greift nun im Sturm an. Helden in der dritten Sphäre müssen es gemeinsam mit den Khaldari-Kriegern mit den Meteoreisen-Waffen und anderen Mitteln bekämpfen. Sein Ziel ist klar: Es versucht, sich zum Sternengang vorzukämpfen, dabei alle Feinde zu töten und sich mit dem in Kürze erscheinenden Archon zu vereinen.

Werte des Naggaroth

Gebeinklingen: AT 19 TP 3W+5 DK NS

Stoßzahnbiß:

INI 15+1W6 AT 16 PA – TP 5W+6 DK HN

PA 15 INI 1W6+18 RS 4 WS 12

LE 120 AU – MR 16 GS 14 GW 17

Größenkategorie:

 groß

Besondere Kampfregeln: 5 Aktionen pro KR, Gezielter Angriff

/ Rippenkäfig (Gegner wird wie beim Verbeißen gefangen, wodurch er sich je KR versuchen kann, mit einer KK-oder GE-Probe zu befreien. Jeder misslungene Befreiungsversuch richtet durch erhöhten Druck der Knochen auf das Opfer W6 TP an, pro Versuch steigt der Schadenswurf um 1)

Besondere Eigenschaften: Belebte Gliedmaßen*, Lebenssinn, Regeneration II, Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel und Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Wurfspeere, Pfeile, Bolzen, Bela-Geschosse und Feuerwaffen), Verwundbarkeit (Meteoreisen; Schaden dieser Quelle kann nicht per Regeneration wieder hergestellt werden; da das ‚Herz‘ des Wesens verwundet werden muss, ist ein Manöver *Gezielter Stich*, *Todesstoß*, *Festnageln*, *Finte* oder einfach eine um 7 erschwerte AT nötig, um es zu verwunden)

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Gezielter Stich, Niederwerfen, Sturmangriff, Todesstoß, Wuchtschlag

*) Durch eine Wunde oder 15 SP auf seiner einzelnen Schadensquelle werden Gliedmaßen abgetrennt. Diese Bündel von Stoßzähnen kämpfen mit folgenden Werten als fräsende, unkontrollierte Sägen weiter:

Stoßzahnsäge: INI 16+1W6

AT 15 PA 12 TP 2W+4 DK H

LeP 15 AuP unendlich RS 4 WS 8

MR 16 GS 10 GW 8

Größenkategorie:

 klein

Kampfweise: Das Naggaroth jagt und gibt niemals auf. Durch sein fürchterliches Schreckgeheul leitet es Kämpfe ein und konzentriert sich dann ungeachtet anderer Gegner auf ein einzelnes Opfer, das es mit *Mehrfachangriffen* und *Gezielten Stichen* beharrt, bis es vernichtet ist oder wider Erwarten fliehen konnte. Im Kampf ist das Naggaroth gnadenlos und brutal. Ist ein Gegner würdig genug, versucht es ihn mit seinem Rippenkäfig zu umschließen und als lebende, gequälte Trophäe mit sich zu tragen.

In der stellaren Sphäre

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Je mehr ihr euch durch den Sternenweg bewegt, desto mehr nehmen die Sternenreliefs der Gangwände einen silbrigen Schein an. Die Wände und selbst die tobende Schlacht um euch herum verblassen hingegen zunehmend. Nur dieser körperlose Wahn wird immer präsenter, spürbarer, wie ein Fleisch gewordener Alptraum.

Für Helden, die den Kampf gegen den Archon in dessen Sphäre auf sich genommen haben, tobt der Kampf gegen ihn bereits. Es versucht um jeden Preis, die dritte Sphäre zu erreichen und sich mit dem Naggaroth zu vereinen.

Werte von Xerebar, Archon des Wahnsinns

Schwarze Tentakel:

AT 20 **TP** 2W+8 **DK** HNS
PA 18 **INI** 1W6+18 **RS** 10 **WS** 12
LE 80 **AU** – **AE** 80 **MR** 20 **GS** 15 **GW** 16

Besondere Eigenschaften: Antimagie (20), Astralsinn, Geistersprache, Geistermanifestation, Geisterpanzer, Verbindung zum Beschwörer, Zusätzliche Aktionen (4 Aktionen pro KR)

Zauber: HE: Wahnsinn +35

Instruktionen: Beseelung durch Quelle, Geistillusion, Kommunikation, Verhüllung, Wahnsinn

Kampfweise: Es kämpft bedingungslos bis zum Ende



Ausklang

Ein Ende im Wahn?

Konnte das Naggaroth besiegt werden, Xerebar jedoch in die dritte Sphäre gelangen, geschieht dasselbe wie beim Untergang von Valdur Phrenesis: Der körperlose Wahn nimmt von allen Anwesenden (auch Khaldari und Helden) Besitz. Geisteszustände wie Paranoia, eine gesplante Persönlichkeit, Alpträume, Wahnvorstellungen und ähnlichem mehr wird sie für mehrere Tage ereilen. In dieser Zeit haben sich neun von zehn Anwesenden gegenseitig oder selbst getötet. Von den Ban'Gra und den Khaldari sind einzelne Überlebende übrig, die Stammesgemeinschaften aber zerstört. Ihre Helden, falls sie überlebt haben, bleiben beinahe allein in der Steppe zurück.

Falls weder Xerebar, noch das Naggaroth besiegt wurden, hat Karno'aq das gewünschte Ziel erreicht: Beide Wesen vereinen sich. Die Wahnsinn verursachende Wirkung Xerebars verbleibt permanent um das Naggaroth bestehen. Karno'aq und die Ban'Gra sind davon nur schleichend betroffen, so dass sie zahlreiche Stämme und Herden unterwerfen und vernichten, während sich das Jagdgebiet der Ban'Gra immer weiter ausweitet. Die Khaldari werden dem Wahn als erste verfallen und wie oben enden. Einzelne, auch die Helden, könnten den Ban'Gra und dem Wahn entkommen.

Wurde nur Xerebar aufgehalten, tobt dennoch weiterhin die Schlacht in der dritten Sphäre. Erst wenn diese zugunsten einer Seite entschieden wurde, endet alles. Durch das Naggaroth hat Karno'aq dabei den größeren Trumpf.

Ein Ende in Freiheit

Falls der Archon Xerebar im Sternengang und das Naggaroth in der dritten Sphäre besiegt wurden, sind die Ban'Gra geschlagen. Karno'aq bläst zum Rückzug. Ob er entkommt oder von den Khaldari und Helden besiegt wird, hängt von Ihrer Gruppe und deren Aktionen ab. Er wird im offiziellen Myranor nicht mehr aufgegriffen.

Die Kentori haben damit ihre neue Heimat gefunden. Mit dem ehemaligen Gebiet der Ban'Gra und dem Recht seitens Faugnaton, seine Mammuts zu jagen, können sie sich hier ein neues Stammesgebiet aufbauen. Der Ort des Rituals wird von ihnen als Heiligtum der Schöpfungsgöttin Namanora verehrt und geschützt.

Die Helden erhalten das Angebot, die Herde auch weiterhin zu begleiten. Ob sie dies wünschen oder nicht, sie sind von nun an stets gern gesehene Gäste bei den Khaldari: Feierlich werden sie in einem großen Fest als Herdenmitglieder aufgenommen. Wenn sie danach wieder in die Ferne streben, wird ihnen das natürlich gestattet, aber sie sollen wissen, dass ihnen immer ein Platz in der Herde zusteht. Bei Besuchen können sie die Entwicklung der beiden Zwillinge beobachten und dabei mitwirken. Welche zukünftigen Gefahren den beiden drohen mögen und ob sie einst die Führung der Herde übernehmen, ist eine andere, noch unerzählte Geschichte.

Der Lohn der Mühen

Jeder Held erhält pauschal 350 AP. Für die Lösung von Gefahren auf der langen Reise, sei es durch Mut, gute Ideen oder schönes Rollenspiel, können sie je solcher Situation weitere 10–50 AP für den jeweiligen ‚Helden der Stunde‘ vergeben. Spezielle Erfahrungen machen die Helden in *Wildnisleben*, *Fahrtensuchen*, *Menschenkenntnis*, *Tierkunde* und *Magiekunde*, ein eventuell langfristiger Träger des stellaren Funkens auch für AsP und MR. Die SF *Steppenkundig* und *Kulturkunde* (Kentori) kann zu halben Kosten erworben werden. Falls die Helden sich auf einem Gebiet besonders hervorgetan haben, können Sie weitere spezielle Erfahrungen oder verbilligte Sonderfertigkeiten vergeben.

Anhang – Dramatis Personae

Die Kentori der Khaldari-Herde

Koessos, Stammeshäuptling

Der Hüne (30, Mensch, muskulös, lange schwarze Haare, geflochtener Bart) ist ein ernster, von seiner Herde respektierter und fähiger Anführer. Sein Auftreten ist autoritär und seine Bewaffnung und die offen zur Schau gestellten Muskeln wirken einschüchternd. Innerhalb der Herde gibt er jedoch jedem, mit dem er redet, das Gefühl, wichtig zu sein. Er ist Diplomat genug, um seine Handlungen zu erklären und auf erfahrene, loyale Berater zu hören, jedoch auch Mann genug, um selber schnelle Entscheidungen zu treffen, wenn es nötig ist. Als Sohn des vorherigen Häuptlings, einem Zentaur, und dessen menschlicher Frau, ist er in die Rolle des Anführers reingewachsen und erfüllt sie sehr gut. Er stimmt oft gutturale Kentori-Gesänge an, in die seine Krieger einsteigen.

MU 16 KL 11 IN 15 CH 14
FF 10 GE 14 KO 15 KK 15
Rhomphaia: **INI 15+1W6 AT 17 PA 14**
TP 2W6+6 DK NS BF 3
Kentori-Bogen: **INI 16+1W6 FK 22 TP 1W6+6**
TP+ 5/15/40/80/120 (+2/+1/+1/0/0) Laden 4
LE 39 AU 40 RS 3 WS 10 MR 7 GS 8

Vor- und Nachteile: Balance, Eisern, Gefahreninstinkt (7), Kälteresistenz, Richtungssinn, Zäher Hund / Verpflichtungen (Herde)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Meisterschütze, Reiterkampf, Scharfschütze, Wuchtschlag

Talente: Reiten 18, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 11, Lehren 10, Menschenkenntnis 9, Fähr tensuchen 12, Fallenstellen 13, Orientierung 12, Wildnisleben 17, Kriegskunst 10, Pirschjagd 15

Kampfweise: Koessos führt seine Herde taktisch an, gibt als Meisterschütze die Feuerbefehle, kämpft aber auch furchtlos im Nahkampf, wo er mit Wuchtschlägen und Meisterparaden die seinen bis zum Ende verteidigt.

Phyliassa, Leitstute der Khaldari

Die Gefährtin von Koessos und damit weiblicher Part des Anführerpaars (20, Zentaurin, Lichtfuchs mit hellbraunem Fell und langem weißblondem Haar, schlank und hochgewachsen, freundliches Lächeln) ist bereits fortgeschritten schwanger, wenn die Helden das erste Mal auf sie treffen und trägt – ohne dies zu wissen – ein Zwillingsspaar aus einem Menschen und einem Zentaur im Leib. Phyliassa ist aus einer fremden Herde angeheiratet und hatte es zunächst schwer, hat sich durch eine Mischung aus Großzügigkeit, Loyalität und (erlerntem) selbstbewusstem Auftreten ihre Position im Stamm jedoch gesichert und geht nun als liebevolle und gerechte ‚Leitstute‘ der Herde trotz junger Jahre in ihrer Aufgabe voll auf.

MU 14 KL 12 IN 17 CH 14
FF 10 GE 15 KO 16 KK 14
Jagdmesser: **INI 14+1W6 AT 14 PA 10**
TP 1W6+2 DK H BF 3
Kentori-Bogen: **INI 15+1W6 FK 21 TP 1W6+6**
TP+ 5/15/40/80/120 (+2/+1/+1/0/0) Laden 4
LE 42 AU 46 RS 2 WS 8 MR 7 GS 11

Vor- und Nachteile: Berittenes Wesen, Empathie (8), Galopp 10, Gut Aussehend, Zusätzliches Beinpaar / Fürsorglich, Großer Rumpf, Verpflichtungen (Herde)

Talente: Athletik 11, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 14, Fähr tensuchen 9, Fallenstellen 8, Pflanzenkunde 8, Wildnisleben 11, Pirschjagd 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Meisterschütze, Scharfschütze

Kampfweise: Als sehr gute Meisterschützin kämpft Phyliassa mit der Herde mit und deckt nötigenfalls deren Rückzug. In den Nahkampf lässt sie sich nach Möglichkeit nicht zwingen. Sollte dies doch geschehen, wehrt sie sich so gut es geht und sucht die Flucht.

Chirulon, Schamane der Herdengötter

Der alte Schamane (65, Zentaur, Falbe mit grauem Fell und schwarzem Schweif- und Kopfhaar) ist die gute Seele und Verbindung zu den Göttern bei den Khaldari. Er wird in vielen Dingen des Alltags um Rat gebeten, drängt sich aber nie auf. Er ist ruhig, geduldig, weise und blickt oft stundenlang melancholisch in die Sterne, die die Herdengötter verkörpern, vor denen er großen Respekt hat. Er ist durch keine Argumentation davon zu überzeugen, dass die stellare Quelle etwas Anderes als Avarastar ist. Mit entsprechender Ehrfurcht behandelt er dessen Träger. Chirulon berät auch die Helden gerne und steht ihnen treu bei, falls sie Probleme haben. Gerne lehrt er sie auch sein Wissen über die Herdengötter und die Kräfte des Grasmeeres.

MU 12 KL 14 IN 16 CH 13
FF 10 GE 14 KO 16 KK 13
Speer: **INI 13+1W6 AT 10 PA 14**
TP 1W6+5 DK S BF 5
Speerschleuder: **INI 14+1W6 FK 17 TP 1W6+2**
TP+ 5/15/25/35/50 (+2/+1/0/0/-1) Laden 2
LE 40 AU 40 AE 38 RS 1 WS 8 MR 8 GS 11

Vor- und Nachteile: Berittenes Wesen, Entfernungssinn, Galopp 8, gutes Gedächtnis, Zusätzliches Beinpaar / Großer Rumpf

Talente: Athletik 10, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 11, Götter/Kulte 11, Magiekunde 10, Sagen/Legenden 14

Zauber: HE: Harmonie +12, E: Freiheit +9, W: Tiergeister +7, W: Freiheit +5

Instruktionen: Beseelung, Kommunikation, Kontrolle über Element, Kontrolle über Gefühle, Kommunikation, Transport durch Element, Wahrnehmung

Formeln: Aufmunterung Q2, Erneute Gedanken Q2, Freiheit des Geistes Q3, Friedensstiftung Q6, Friedliche Stimmung Q6, Magische Empathie/Tierempathie Q3/Q4, Überzeugung der Zufriedenheit Q4
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Meisterparade; Quellenkenntnis (Harmonie)

Kampfweise: Chirulon setzt stets auf friedliche Lösungen, beispielsweise mittels *Friedensstiftung*. Bei Angriffen auf die Herde beteiligt er sich mit seinen Speeren, die er notfalls auch im Nahkampf einsetzen kann, dann aber vor allem, um sich Feinde über die *Distanzklasse* vom Leib zu halten und mit *Meisterparaden* aufzuhalten, bis zur ersten Gelegenheit zur Flucht.

Bjannibar, junger Krieger

Der junge Stämmeskrieger kurz vor seiner Initiation (*16, Zentaur, ‚Brauner‘ mit braunem Fell und Schweif, Bartflaum, betont lässiges Auftreten mit vorgetäuschter Erfahrung, um den Arm gebundene bunte Lederbänder, rot und blau gefärbte Haarsträhnen) wird sich schnell versuchen, mit den Helden anzufreunden. Er ist ein loyaler und guter Freund mit seinem Herzen am rechten Fleck, versucht jedoch stets, andere zu beeindrucken. In der Herde gilt er bei den jungen Frauen als gut aussehend und – je nachdem wen man fragt – als Schönling, Angeber, unreifer Halbstarker oder aber mutiger Krieger. Feststeht, dass er seinen Platz in der Sippe noch sucht und im Laufe des Abenteuers finden wird.

MU 12	KL 10	IN 13	CH 13
FF 10	GE 14	KO 16	KK 13
Jagdmesser:	INI 13+1W6	AT 13	PA 10
TP 1W6+2	DK H	BF 3	
Bola:	INI 13+1W6	FK 17	TP 1W6+2
TP+ 0/5/10/15/25 (-/0/0/0/-1)		Laden 8	
LE 36	AU 40	RS 1	WS 8 MR 4 GS 11

Vor- und Nachteile: Berittenes Wesen, Galopp 6, gut aussehend, Zusätzliches Beinpaar / Großer Rumpf, Impulsiv, Jähzorn 7, Neugier 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Talente: Athletik 9, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 9, Fährten suchen 6, Fallenstellen 6, Wildnisleben 7, Betören 8, Kriegskunst 6, Pirschjagd 5

Kampfweise: Bjannibar kämpft übermütig mit spektakulären *Fin-*ten und riskanten *Wuchtschlägen*, die nur mit Glück auch gelingen. Tatsächlich ist er noch nicht so kampferfahren wie er es selber glaubt und bringt sich schnell in Gefahr; manchmal auch andere mit ihm. Verliert er die Hälfte seiner LE, flieht er in Panik.

Weitere Kentori

● Ein niedliches Gespann sind **Merin und Falbana** (9 und 7, er ist ein Zentaur, der gerne das Gebaren der ‚Großen‘ nachahmt, sie ein Mensch mit großen Grübchen und stets lachend, beide braunhaarig). Die beiden Kinder sind unzertrennlich und es ist herzerfrischend anzuschauen, wie Merin, ein Zentaur-Fohlen, die einige Jahre jüngere Falbana wo es geht – wie die Erwachsenen – auf seinem Rücken hinträgt, obwohl er fast zu schwach dafür ist.

● **Eryton** (54, Zentaur, Rappe mit schwarzem Haar und Fell, narbiger Leib, kantige Nase, leicht mandeläugig und scharfe Züge, meist in Leder gerüstet, kämpft bevorzugt mit zwei Schwertern, brillanter Kämpfer) ist ein zentaaurischer Veteran, hervorragender Kämpfer und Schütze sowie treuer Freund von Koressos. Er führt oft Gruppen von Spähern oder Kriegern an und genießt großes Ansehen im Stamm. Er ist ernst, loyal, tapfer und stark. Kinder bringen sein hartes Äußeres zum Erweichen.

● Seine Gefährtin **Nimue** (40, Mensch, strenger langer Zopf im dunkelblonden Haar, amazonenhaftes Auftreten und kriegerische Kleidung), integriert sich bei den männlichen Kriegern mit ihren rauen Sitten hervorragend, unnahbar, meisterliche Kämpferin) gilt als beste Bogenschützin der Herde.

● **Lykabene** (45, Mensch, leicht mollig, in mehrere Lagen Röcke gekleidet, extrovertiert, meisterliche Köchin) hingegen ist eine immer fröhliche Menschenfrau in fortgeschrittenem Alter. Sie ist als Kräuterfrau des Stammes gefragt, ihre Stutenmilch-Tränke sind die besten der ganzen Herde und ihr Pflanzenwissen enorm. Sie neigt jedoch vor allem jüngeren Frauen gegenüber zur Eifersucht.

● Ihr ‚Hengst‘ **Berovar** (48, Zentaur, ‚Brauner‘, starke Arme, lederne Handwerkerschürze, selbstbewusst, sehr geachtet, meisterlicher Schmied) ist auch nach den vielen gemeinsamen Jahren noch jugendlich verliebt.

● **Dana** (25, Mensch, wallendes braunes Haar, *gut aussehend*, kompetente Verführerin) ist eine hübsche Frau, vor der kaum ein Mann sicher ist. Sie hat deshalb ein gespanntes Verhältnis zu Lykabene.

● **Iphineira** (34, Mensch, stets Blumenschmuck im braunen Haar, pragmatisch, kompetente Zaubersängerin und Heilerin), Priesterin der Zhyrvar, ist die Heilerin der Herde.

● Ihr Gefährte ist **Hylas** (37, Zentaur, Rappe, Denkerfalten, ausgeprägte innere Ruhe, redet wenig, aber wenn, dann gewichtig, jagt ab und zu gerne alleine, brillanter Bogenbauer, meisterlicher Jäger).

● **Tava** (16, Mensch, hübsch, langes, glattes schwarzes Haar, freundliches Lachen, intelligent, unerfahrene Weberin) ist eine Menschenfrau und heimliche Liebe von Bjannibar, der sie ständig versucht zu beeindrucken.

● **Jagor** (82, Zentaur, erfahren, immer freundlich und geduldig, *lahm*, meisterlicher Erzähler und Menschenkenner) ist ein Greis, der die Helden äußerst freundlich und liebevoll behandelt und mit eherner Geduld alles erklärt, was sie nicht verstehen. Er kennt zahlreiche Legenden.

Menschlicher Kentori

MU 15	KL 10	IN 14	CH 12
FF 10	GE 14	KO 15	KK 15
Schwertlanze:	INI 14+1W6	AT 13	PA 12
TP 1W6+6	DK NS	BF 3	
Reiteraxt:	INI 14+1W6	AT 14	PA 13
TP 2W6+1	DK NS	BF 2	
Jagdspieß:	INI 14+1W6	AT 14	PA 13
TP 1W6+6	DK S	BF 3	
Wurfspeer:	INI 15+1W6	FK 18	TP 1W6+3
TP+ 5/10/15/20/30 (+1/+1/0/-1/-2)		Laden 5	
Kentori-Bogen:	INI 15+1W6	FK 18	TP 1W6+6
TP+ 5/15/40/80/120 (+2/+1/+1/0/0)		Laden 4	
LeP 33	AuP 33	RS 2	WS 8 MR 4 GS 8

Talente: Reiten 12, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 9, Fähr-
tensuchen 8, Fallenstellen 8, Wildnisleben 8, Pirschjagd 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Finte,
Reiterkampf, Scharfschütze, Wuchtschlag

Kentori-Zentaur

MU 12 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 12
FF 10 **GE** 15 **KO** 17 **KK** 14
Schwertlanze: **INI** 14+1W6 **AT** 13 **PA** 10
TP 1W6+6 **DK** NS **BF** 3
Reiteraxt: **INI** 14+1W6 **AT** 14 **PA** 11
TP 2W6+1 **DK** NS **BF** 2
Jagdspieß: **INI** 14+1W6 **AT** 14 **PA** 11
TP 1W6+6 **DK** S **BF** 3
Wurfspeer: **INI** 15+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+3
TP+ 5/10/15/20/30 (+1/+1/0/-1/-2) **Laden** 5
Kentori-Bogen: **INI** 15+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+6
TP+ 5/15/40/80/120 (+2/+1/+1/0/0) **Laden** 4
LeP 40 **AuP** 44 **RS** 2 **WS** 9 **MR** 6 **GS** 11

Vor- und Nachteile: Berittenes Wesen, Galopp 9, Zusätzliches
Beinpaar / Großer Rumpf

Talente: Athletik 10, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 11, Fähr-
tensuchen 7, Fallenstellen 8, Wildnisleben 9, Pirschjagd 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfrelexe, Scharfschüt-
ze, Wuchtschlag

Kampfweise: Der erste Reflex der Kentori ist Flucht. Dennoch
kämpfen sie im Notfall, weitaus lieber jedoch im Fernkampf.

Die Wolfalben vom Stamm der Ban'Gra

Allgemeine Informationen zu den Wolfalben finden Sie in
Unter dem Sternengebirge 104. Der Name der Sippe bedeu-
tet ‚Kinder der Hetzjagd‘, und es heißt, in ihren Adern fließe
statt lichtalbisches vielmehr das nachtalbische Blut ihrer Fein-
de. Wie alle Wolfalben sind sie magisch begabt und können
sich in große Wölfe verwandeln. Sie nennen diese Gestalt selbst
‚Dir'a'Wor‘. Sie bevölkern als Nomaden und Jäger das im Kapi-
tel **Durch die Kentorikan-Steppe** beschriebene Gebiet.

Im Vergleich zu anderen Angehörigen ihres Volkes fällt vor al-
lem auf, dass sie sich ungleich kämpferischer geben. Ihre Schlä-
fen sind zur Hervorhebung ihrer spitzen Ohren stets rasiert,
das meist schwarze Kopfhaar eingefärbt und oft entweder filzig
verkrustet oder zu zackigen Kämmen aufgerichtet. Narben aus
Kämpfen und blutigen Ritualen überziehen ihre kupferbrau-
ne Haut. Sie werden wie ihre Waffen mit Stolz getragen und
offen vorgezeigt. Ihre Nasen sind oft gebrochen und krumm
verwachsen.

Die Ban'Gra sind ungewöhnlich aggressiv und zelebrieren ihre
‚Naturverbundenheit‘ durch erbarmungslose Jagd und Riten,
bei denen es meist um das Recht des Stärkeren geht.

Kano'aq, Häuptling der Wolfalben

Das Falschgesicht (*42, Gesicht hinter einer rot gefärbten Mas-
ke aus einem Lyncil-Schädel mit Hörnern daran verborgen, Le-
derhelm mit Schopf aus einem Pferdeschwanz darauf, kräftig
gebaut, stolzer, aufrechter Gang, böses Grinsen) ist unum-
strittener Anführer der Ban'Gra. Er hat ehrgeizige Pläne und

will den Xerebar (tatsächlich ein Archon des Wahnsinns) auf
Dere rufen und damit zu großer Macht aufsteigen. Sein Traum
ist eine von ihm kontrollierte Waffe des Wahnsinns, weshalb
er das Naggaroth bauen lässt. Er ist brutal, sadistisch und gna-
denlos.

MU 15 **KL** 13 **IN** 16 **CH** 14
FF 12 **GE** 14 **KO** 16 **KK** 14
Rossmetzger: **INI** 13+1W6 **AT** 17 **PA** 13
TP 2W6+2 **DK** N **BF** 4
Albenbogen: **INI** 15+1W6 **FK** 21 **TP** 1W6+5*
TP+ 10/25/50/100/200 (+3/+2/+1/+1/0) **Laden** 3
LE 42 **AU** 46 **AE** 38 **RS** 3 **WS** 8 **MR** 10 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Halbzauberer, Wolfskind (willentlich), Zäher
Hund / Bluttausch, Größenwahn (8), Jähzorn (6), Raubtiergeruch,
Unansehnlich

Talente: Reiten 13, Selbstbeherrschung 11, Schleichen 14, Sinnen-
schärfe 14, Fährtensuchen 18, Fallenstellen 12, Wildnisleben 14,
Kriegskunst 12, Magiekunde 13

Zauber: HE: Naggarach +11, E: Aggression +10, E: Wahnsinn +8, E:
Erfolg +7, W: Naggarach +7, W: Tiergeister +5

Instruktionen: Beseelung, Kontrolle über Gefühle, Kontrolle über
Raubtiere, Schutz, Schadensmagie, Verwandlung, Wahnsinn

Formeln: Anführer der Truppen Q3, Einbildungen Q6, Frostspeer*
Q5, Gelenkte Gewalt Q5, Herrschaft über die Meute Q6, Kampf-
inspiration Q4, Kurzer Befehl Q3, Respektsperson Q4

*) Es entsteht ein schwarzer Speer aus Eis, der mit FK 25 geworfen
werden kann (1W6+8). Das Opfer erleidet nicht nur Schaden, son-
dern ihm wird auch Körperwärme entzogen. Je 10 TP erleidet es
zusätzlich einen Punkt Erschöpfung und wird in seinen Bewegungen
verlangsamt (GS -2).

Sonderfertigkeiten: Kampfrelexe, Reiterkampf, Scharfschütze,
Schnellladen, Wuchtschlag, Betäubungsschlag; Große Meditation,
Quellenkenntnis (Naggarach)

Kampfweise: Furchtlos reitet er voran und mischt mit Freude
am Kampf mit. *Wuchtschläge* sind sein beliebtestes Mittel, während
er seine Wyverna Nagrissa mit ihren Körperwaffen angreifen lässt.
Er flieht nur im äußersten Notfall, wobei ihm seine Krieger den
Rückzug decken.

Da'zirra, Meisterjägerin des Stammes

Die Jägerin (28, mit Kalk weiß gefärbtes langes Haar, finstere
Miene, Dornenranken wie Schmuck durch die Haut gezogen,
voller Narben) wird von Kano'aq mit besonderen Missionen
betraut, da er sich auf ihre Fähigkeiten verlassen kann. Sie ist
eine unerbittliche, blutrünstige und aggressive Kämpferin.

MU 16 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 13
FF 14 **GE** 16 **KO** 14 **KK** 13
Albensäbel: **INI** 17+1W6 **AT** 16 **PA** 15
TP 1W6+4 **DK** N **BF** 1
Albenbogen: **INI** 17+1W6 **FK** 24 **TP** 1W6+5*
TP+ 10/25/50/100/200 (+3/+2/+1/+1/0) **Laden** 3
LE 32 **AU** 36 **AE** 27 **RS** 3 **WS** 9 **MR** 9 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Halbzauberer, Wolfskind (willentlich), Eisern,
Zäher Hund / Bluttausch, Blutdurst (8), Jähzorn (7)

Talente: Selbstbeherrschung 13, Schleichen 17, Sinnenschärfe 15,
Fährtensuchen 17, Fallenstellen 16

Zauber: HE: Naggarach +10, E: Aggression +9, E: Wahnsinn +7, W: Tiergeister +5

Instruktionen: Beseelung, Kontrolle über Elemente, Kontrolle über Gefühle, Kontrolle über Raubtiere, Schadensmagie, Schutz, Wahnsinn

Formeln: Einbildungen Q4, Gelenkte Gewalt Q4, Herrschaft über die Meute Q4, Kampfinspiration Q4

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfreflexe, Scharfschütze, Schnellladen, Wuchtschlag

Kampfweise: Da'zirra kämpft aggressiv und offensiv. Sie greift bevorzugt auf *Ausfälle* mit *Gezielten Stichen* oder *Wuchtschlägen* zurück. Sie zieht sich bei LE < 10 zurück.

F: Typischer Wolfalbe

MU 13 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 12

FF 12 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 13

Steinbeil: **INI** 14+1W6 **AT** 14 **PA** 10

TP 1W6+3 **DK** N **BF** 6

Knochspeer: **INI** 15+1W6 **AT** 14 **PA** 11

TP 1W6+3 **DK** S **BF** 6

Steinbeil: **INI** 15+1W6 **FK** 18

TP 1W6+2 **TP+** 0/5/10/15/25 (-/+1/+1/0/-1)

Albenbogen: **INI** 15+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+5*

TP+ 10/25/50/100/200 (+3/+2/+1/+1/0) **Laden** 3

LE 35 **AU** 38 **AE** 24 **RS** 1 **WS** 8 **MR** 7 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Halbzauberer, Wolfskind (willentlich)

Talente: Reiten 8, Selbstbeherrschung 10, Schleichen 10, Sinnen-schärfe 11, Fährtensuchen 10

Zauber: HE: Naggarach +9, E: Aggression +8, E: Wahnsinn +5, W: Tiergeister +4

Instruktionen: Beseelung, Kontrolle über Elemente, Schutz, Schadensmagie

Formeln: Einbildungen Q4, Gelenkte Gewalt Q4, Kampfinspira-tion Q3

Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Scharfschütze, Schnellladen, Wuchtschlag, Betäubungsschlag

Kampfweise: Gnadenlos und kaltblütig hetzen die Wolfalben ihre Beute. Sie schießen aus der Deckung heraus ihre Pfeile mit Widerhaken und schwächen ihre Opfer damit langsam. Danach ziehen sie sich oft wieder zurück und zermürben ihre Feinde so. Sie bleiben unberechenbar, greifen plötzlich in Gruppen im Nahkampf (auch in *Wolfgestalt*) an, dann wieder beharken sie sie mit Pfeilen, verstecken sich. Ziel ist es, das Opfer nie zur Ruhe kommen zu lassen. Sie ziehen sich beim Verlust ihrer halben LeP zurück.

*) Die Wolfalben verwenden Widerhaken-Spitzen. Bei 5–6 beim Schadenswurf bleibt sie stecken und verursacht pro KR, in der das Opfer sich heftig bewegt (Kampf, Flucht), 1W3 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung. Dasselbe pro SR ohne heftige Bewegung.

Der Pfeil kann gewaltsam entfernt werden (1 Aktion und gelungene KK-Probe), was 1W6+2 SP verursacht. Eine Entfernung in Ruhe dauert 1 Spielrunde. Bei gelungener Probe auf *Heilkunde Wunden* verursacht dies nur 1W–2 SP, bei misslun-gener Probe 1W SP.

Wolfalbe in Wolfgestalt

Größe: 1,80 Schritt Körperlänge

Gewicht: 100 Stein

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+5

DK H

Pranken: **AT** 15 **TP** 1W6+4 **DK** H

PA 6 **INI** 1W6+16 **RS** 2 **WS** 7

LE 38 **AU** 42 **GS** 13 **MR** 7 **GW** 10

Anzahl: 2W6+5 **Größenkategorie:** normal

Jagd: +9, Angriff **Beute:** Fell (4 Au), Nahrung (20 Rationen, zäh)

Attribute: Nachtsicht, Rudeltier (3)

Fertigkeiten*: Anspringen (4; Pranken), Gezielter Angriff (3; Biss)

Kampfweise: In Wolfgestalt überwiegen die tierischen Instinkte der Wolfalben. Sie greifen ihre Opfer gemeinsam und rücksichtslos durch *Anspringen* an und *Verbeißen* sich. Bei unter 10 LeP ergreifen sie die Flucht.

*) Die Eigenschaften sowie Talente entsprechen denen in Menschengestalt

Die Schoßtiere der Ban'Gra

Wyverna Nagrissa

(Siehe auch **MyMo** 198)

Kano'aq reitet auf einem unterworfenen Reittier: Einer besonders prächtigen, purpurnen Wyverna, die er 'Nagrissa' nennt. Durch die Wildheit dieser Wesen ist es ihm schwer gefallen, sie weit genug zu zähmen, um auf ihr reiten zu können. Die Flügel sind zusammengebunden, damit sie nicht abhebt, doch er hat stets einen Dolch griffbereit, um Nagrissa innerhalb von 2 Aktionen die Flügel entfalten zu lassen, sollte er sich in einer aussichtslosen Lage befinden.

Wyvernas sind heißblütige, zweibeinige Reptilien, die Drachen ähneln, jedoch anstelle von Armen über ledrige Flügel verfügen. Der Kopf ist gehörnt, der Schwanz lang und die beiden Hinterbeine kräftig.

Werte der Wyverna

Größe: 3,5 Schritt

Gewicht: 300 Okul

MU 14 **IN** 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 16

Pranken: **AT** 14 **TP** 1W6+5 **DK** H

Schwanzschlag: **AT** 12 **TP** 1W6+6 (+Gift) **DK** HNS

PA 7 **INI** 12+1W6 **RS** 2 **WS** 6

LeP 50 **AuP** 110 **GS** 12/16 **MR** 1 **GW** 11 **LO** 9

Tragkraft: 80 Stein

Zugkraft: 120 Stein

Ausbildungsformen: Reittier

Größenkategorie: groß

Jagd: +5, Flucht

Beute: Leder (1 Ag), Nahrung (150 Rationen, zäh)

Attribute: Fliegendes Wesen, Gift (8, Lähmung), Raserei (4, wenn hungrig)

Fertigkeiten: Niederwerfen (2, Pranken), Sturzflug (6, Pranken), Talent Freies Fliegen (14; 14/13/16), Talent Sinnen-schärfe (11; 6/12/12), Umreißen (6, Schwanzschlag)

Kampfweise: Nagrissa lässt sich widerspenstig reiten und setzt ihre natürlichen Waffen bei gelungener LO-Probe so ein, wie ihr Reiter es wünscht, ansonsten nach eigenem Ermessen. Die Wolfalben halten deshalb respektvoll Abstand von dem Tier, einige Jäger müssen es jedoch vor jedem Ritt gut mit Fleisch füttern, um eine Raserei zu vermeiden, in der es unkontrollierbar wird.

Albenwolf Krimm

(siehe auch **MyMo 42**)

Dieser riesige Wolf mit pechschwarzem Fell und pupillenlosen Augen begleitet Da'zirra bei der Jagd. Er bewegt sich fast lautlos und reißt – bevorzugt denkende – Beute mit seinen kräftigen Pranken und messerscharfen Reißzähnen. Wo die meisten Wolfalbenstämme die Albenwulfen als Verhöhnung der heiligen Wölfe hassen, sind sie in den Augen der Ban'Gra eine verehrte Verkörperung naggarach'scher Prinzipien. Sie bevorzugen denkende Beute und laben sich an der Angst ihrer Opfer. Ähnlich den Nacktwölfen entstanden sie aus der Verschmelzung von Nachtalben mit gewöhnlichen Wölfen.

Größe: 1,8 Schritt Schulterhöhe **Gewicht:** 450 Stein

MU 18 IN 15 KO 15

Biss: **AT 18 TP 1W6+8 DK H**

Klauen: **AT 18 TP 1W6+6 DK HN**

PA 14 INI 1W6+16 RS 2 WS 12

LE 50 AU 65 GS 12 MR 4 GW 16

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Jagd: +14, Angriff

Beute: Fell (8 Au), Krallen (3 Au), Nahrung (150 Rationen, zäh), Zähne (3 Au)

Attribute: Nachtsicht, Zusätzliche Kampffaktion (1)

Fertigkeiten: Anspringen (6; Klauen), Gezielter Angriff (6; Biss), Hinterhalt (6), Talent Fährtenuche (14; 10/15/15), Talent Schleichen (12; 18/15/16), Talent Sich Verstecken (13; 18/15/16), Talent Sinnen-schärfe (8; 10/15/15)

Kampfweise: Krimm greift stets aus dem Hinterhalt an. Er hält sich stets etwas abseits von Da'zirra und wirft sich aus dem Schatten oder einem Versteck heraus auf ihre Feinde. Bei zwei Wunden oder dem Verlust von 2/3 seiner LeP versucht er zu fliehen, bleibt aber auf Rache aus und nimmt die Fährte der Helden erneut auf.

Nacktwölfe

(siehe auch **MyMo 128**)

Diese weitgehend kahlen Wolskreaturen entstehen aus der Paarung zwischen Wolfsalben (in beliebiger Gestalt) und Wölfen. Dies ist bei fast allen Wolfalbenstämmen zwar ein Tabu, die Ban'Gra jedoch brechen es, wie es ihnen beliebt. Die Zeugung solcher Wesen, die andernorts ausgesetzt oder bei Geburt getötet werden, wird sogar ermutigt, denn für die Transformation zum Augenschatten-Biester bieten sie sich besonders an. Auch nicht verwandelte Exemplare werden als Jagd- und Kampftiere gehalten. Sie sind intelligenter und stärker als Wölfe, scheuen das Feuer nicht und können zeitweise die Gestalt von Wolfalben annehmen. Es ist bezeichnend für den Stamm der Ban'Gra, dass der Unterschied eines reißenden Nacktwolfes in Wolfalben-gestalt und eines tatsächlichen Wolfalben im Kampf kaum feststellbar ist.

Größe: 1,3 Schritt Schulterhöhe **Gewicht:** 120 Stein

MU 12 IN 12 GE 15 KO 13 KK 14

Biss: **AT 10 TP 1W +5 DK H**

Klauen: **AT 13 TP 1W +3 DK HN**

PA 8 INI 1W6+12 RS 1 WS 7

LE 32 AU 45 AE 15 GS 10 MR 4/2 GW 9

Anzahl: gewöhnlich 1 je 3 Wolfalben; in der Wildnis einzeln

Größenkategorie: normal

Jagd: +9, Flucht

Beute: Leder (5 Ag), Zähne (8 Pk)

Attribute: Nachtsicht

Fertigkeiten: Anspringen (3; Klauen), Hinterhalt (1), Talent Sinnen-schärfe (7; 6/12/12), Verbeißen (4; Biss), Zauber Spontanzauber-1 (Zauberdauer, Reichweite, Struktur), Endgültigkeit (6; 6/12/9; Kontrolle über Gefühle), E: Erkenntnis (7; 6/12/9; Kontrolle über Gefühle), E: Harmonie (13; 6/12/9; Bann) E: Wahnsinn (9; 6/12/9; Be-seelung, Kontrolle über Gefühle, Wahnsinn)

Kampfweise: Der Nacktwolf kann fremde Stimmen nachahmen (versteht die Worte aber nicht). Er wird von den Wolfalben dazu angetrieben (oder hat es alleine gelernt), weinende Kinderstimmen, flehendes Frauengezeter und ähnliches von sich zu geben, um seine Beute zu sich zu locken. In einem Kampf gegen eine Überzahl versucht er zu fliehen.

Augenschatten-Biester (Daimonid)

Die Falschgesichter der Ban'Gra verstehen sich auf die Verschmelzung von Wölfen (bevorzugt Nacktwölfen) oder Raubkatzen mit Genien des Naggarach. Die überlebenden Erzeugnisse solcher Verbindungen werden zu Wesen, die sich leicht zur Jagd und zum Kampf ausbilden lassen, so dass die Ban'Gra sie wie Jagdtiere halten und zur Hatz einsetzen. Einige gleichen tiefschwarzen oder purpurnen Raubkatzen, deren Fell einen matten Schimmer annimmt und mit den Schatten und der Dunkelheit beinahe zu verschmelzen scheint. Sie können sich nahezu lautlos bewegen. Andere wirken wie reißende, hundeartige Bestien, deren Mäuler vor Geifer schäumen und



deren blutunterlaufene Augen beängstigend rot leuchten. Sie sind hinterhältig, grausam und empfinden offenbar Lust am Jagen und Töten. Was sie besonders wertvoll macht, sind die magischen Fähigkeiten, durch die sie ihren Opfern stets einen Schritt voraus sind.

Werte der Augenschatten-Biester (Daimonide)

Größe: 1,5 Schritt Schulterhöhe **Gewicht:** 200 Stein

MU 17 **IN** 15 **KO** 15 **KK** 14

Biss: **AT** 15 **TP** 2W6+3 **DK** H

Klauen: **AT** 17 **TP** 1W6+5 **DK** H

PA 11 **INI** 14+1W6 **RS** 3 **WS** 8

LE 50 **AU** 100 **MR** 5 **GS** 15 **GW** 14

Größenkategorie: normal

Ausbildungsformen: Jagdtier, Kampftier, Wachtier

Attribute: Dunkelsicht, Kampfsinn (7), Paraphysikalität*, Raserei (4, Wunde erlitten)

Fertigkeiten: Anspringen (6; Klauen), Hinterhalt (10), Talent Sinnenschärfe (15; 4/15/15), Verbeißen (4; Biss), Talent Schleichen (16; 17/15/14) oder Schreckgestalt I

*) Die Paraphysikalität zeigt sich bei den Augenschatten-Biestern auf zwei Arten:

Augenschatten: Diese permanent wirkende Eigenschaft lässt den Betrachter das Wesen in einer falschen Entfernung oder einem an-

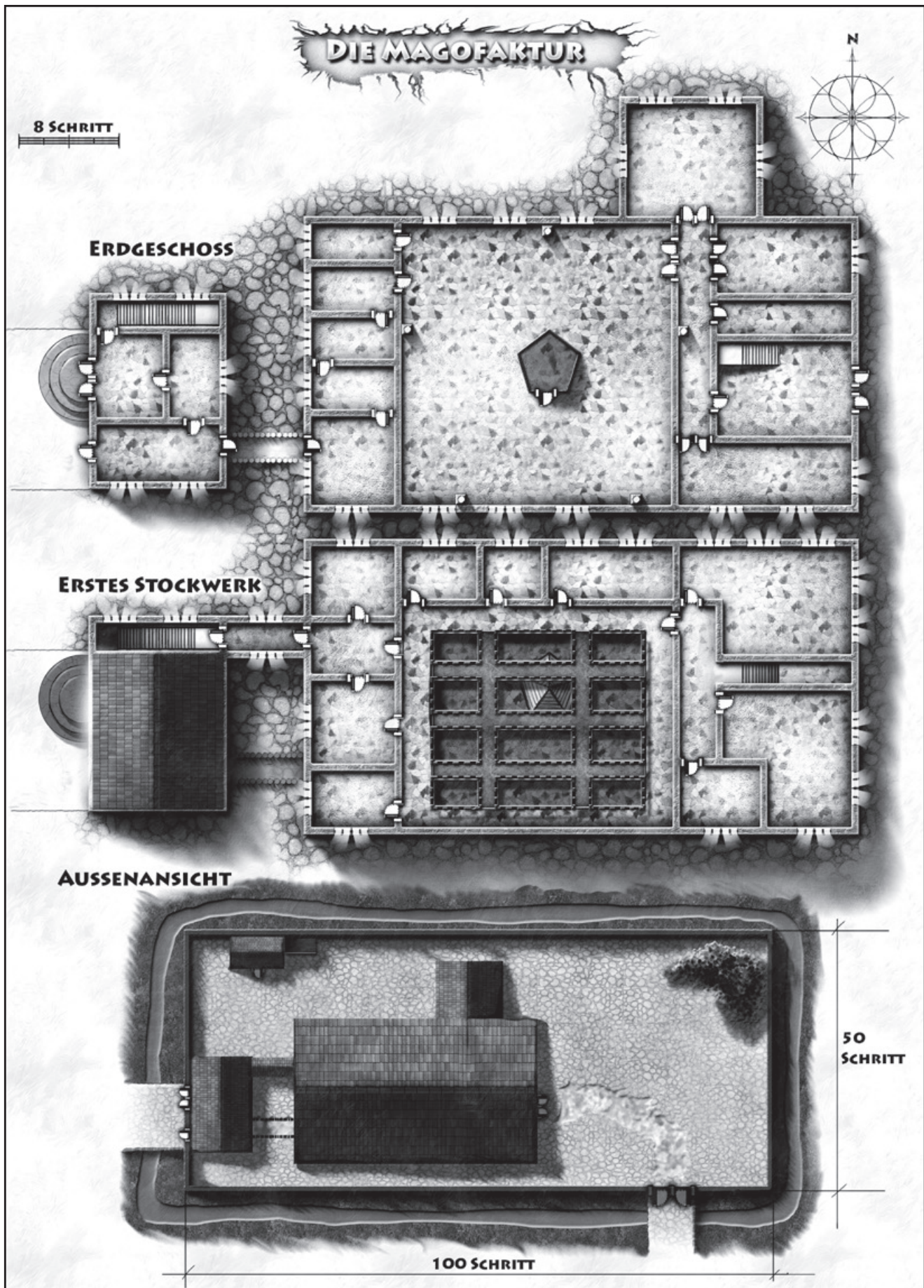
deren Winkel wahrnehmen. Alle Angriffe auf das Wesen (Fernkampf und Nahkampf) sind dadurch um 5 erschwert. *Sinnenschärfe*-Proben zur Wahrnehmung können je nach Situation um bis zu 7 erschwert sein. Im Laufe des Kampfes sinken die Abzüge je erfolgreicher Aktion gegen das Wesen um 1.

Teleportsprung: Unter Einsatz von W6 LeP kann ein Augenschatten-Biest sich bei einem Sprung in der Luft um bis zu 15 Schritt teleportieren. So kann es einem Kampf entfliehen oder (häufiger) sich auf seine Opfer stürzen. Es überbrückt damit jegliche Distanzklassen und befindet sich sofort in DK H. Ein Opfer, das mit dieser Fähigkeit nicht rechnet, hat keine Möglichkeit zur Abwehr in irgendeiner Form. Durch Beobachtung oder Erfahrung ist eine Abwehraktion möglich, jedoch um 7, bei SF *Kampfreflexe* nur um 3 erschwert.

Kampfweise: je nach Tierart (Wolf oder Raubkatze) sind diese Wesen entweder blutrünstig oder grausam verspielt. In jedem Fall sind sie hervorragende Jäger, die im *Hinterhalt* lauern und sich in ihre Opfer *Verbeißen*. Was sie jedoch am gefährlichsten macht, sind ihre dämonischen Fähigkeiten. Sie sind permanent durch ihre Paraphysikalität *Augenschatten* für das Auge verschoben und damit äußerst schwierige Ziele für Angriffe. Außerdem können sie mit *Teleportsprüngen* viele Schritt an Entfernung durchdringen und plötzlich direkt vor ihren Opfern erscheinen oder aus dem Kampf fliehen.

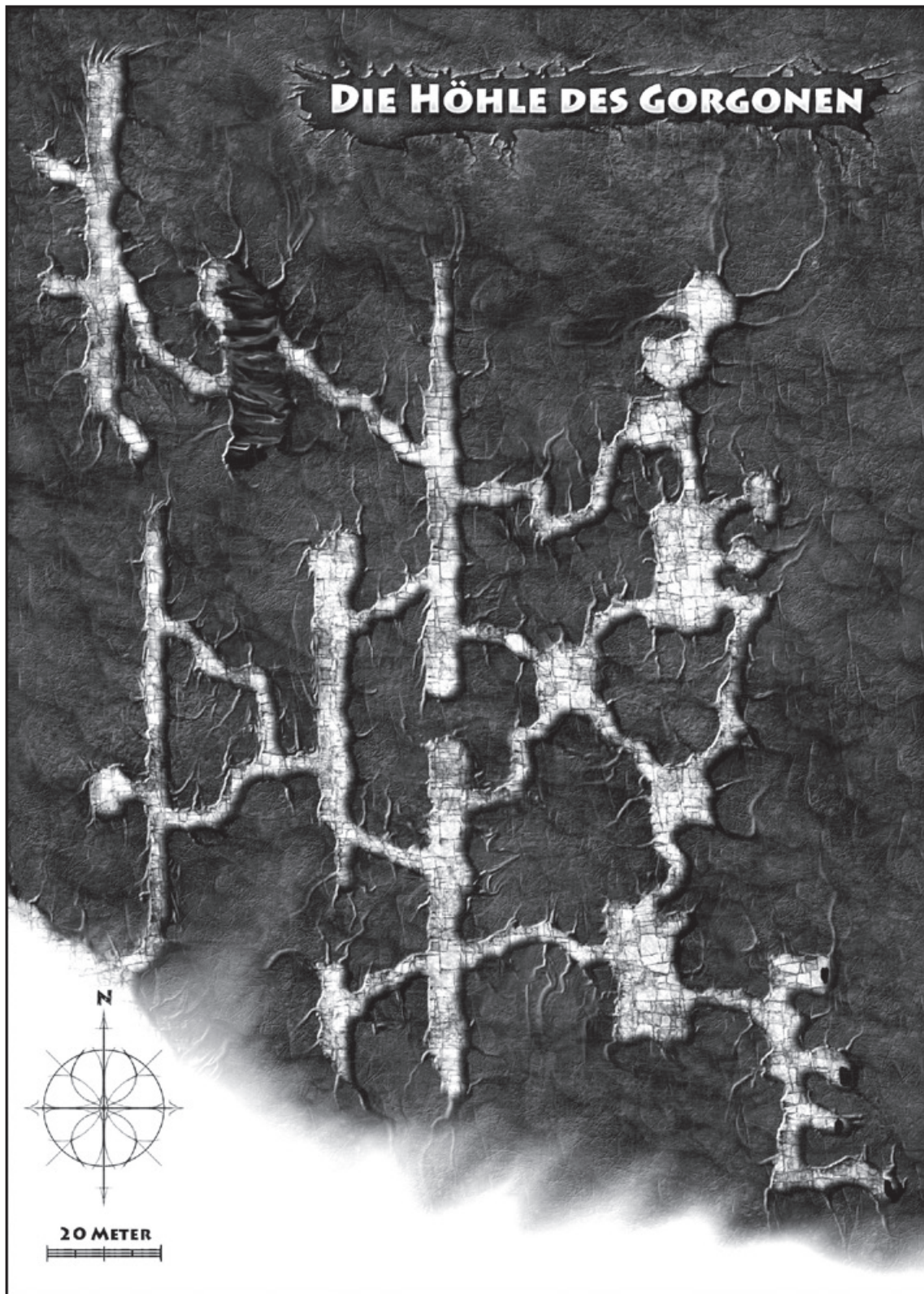


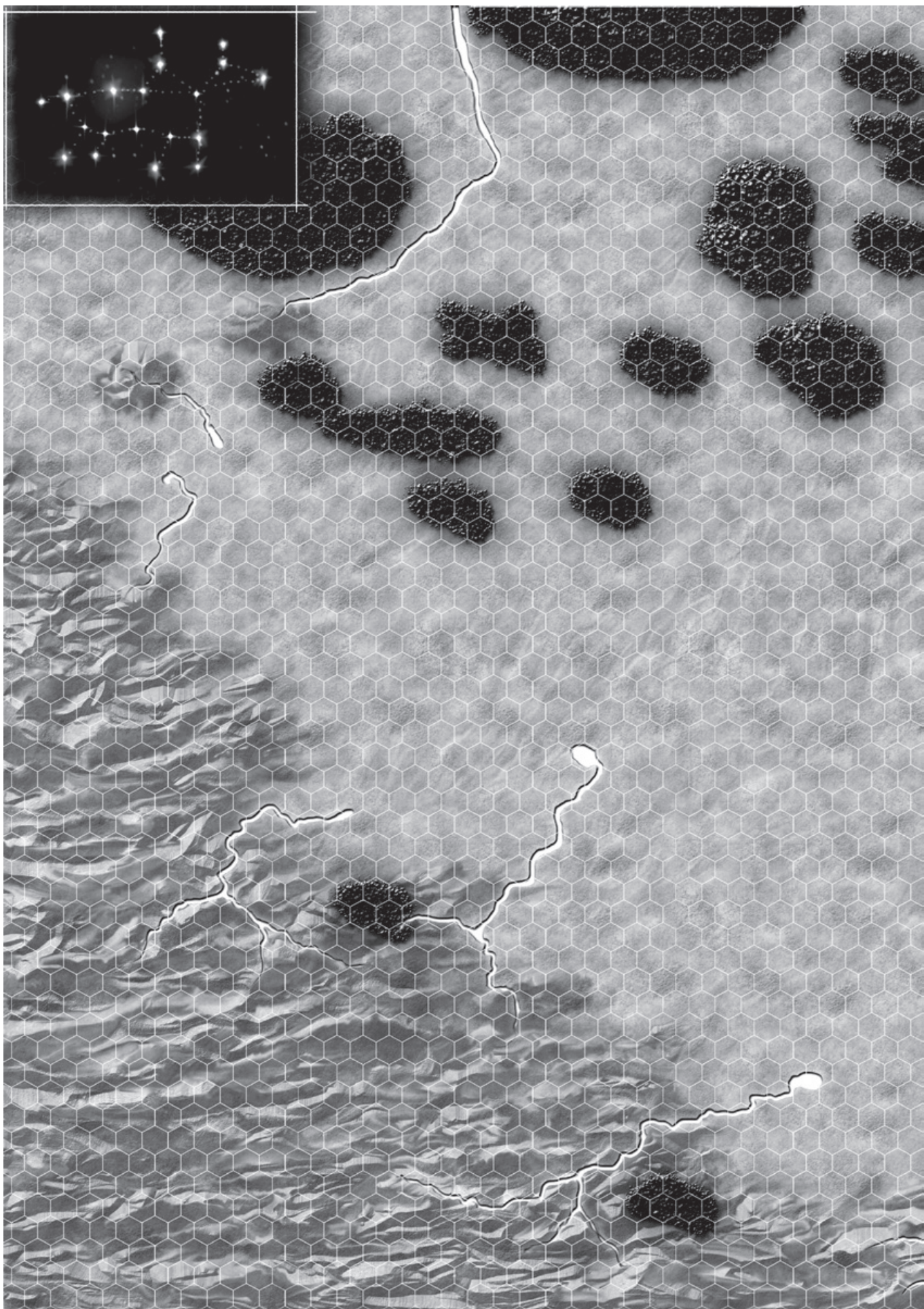
Kopiervorlagen

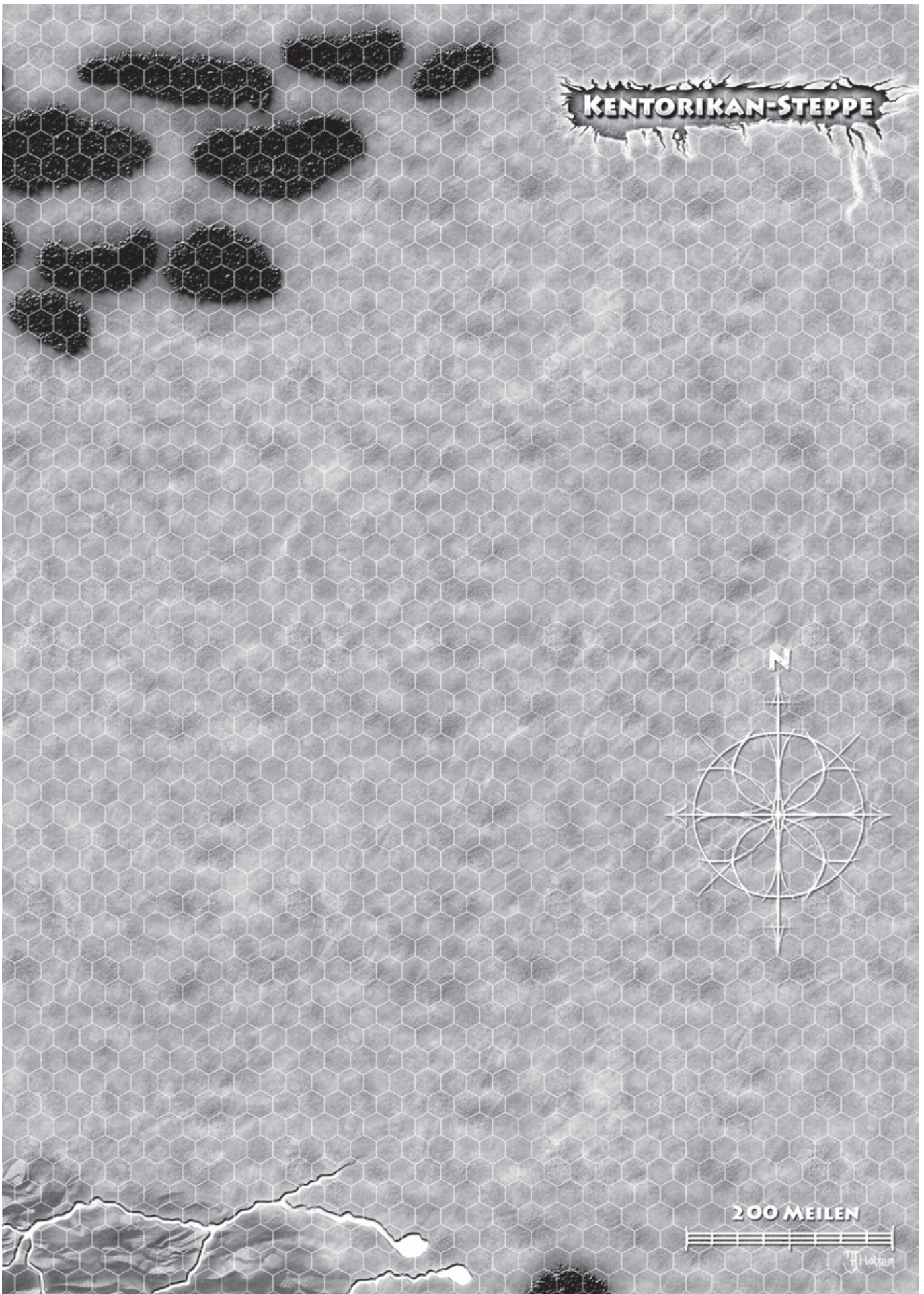




華德









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 urtümlicher 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.

Im Lande des Thearchen

Diese Anthologie ist als Begleitband zur Spielhilfe *Unter dem Sternenpfeiler* konzipiert und beinhaltet drei Abenteuer, die jeweils im myranischen Imperium – den Landen des göttlichen Thearchen – spielen.

Nachdem die Helden mit einem mächtigen Archon in Kontakt kommen, müssen sie *Ross und Reiter* des scheuen Volkes der Kentori quer durch die weite Steppe begleiten. Es gilt nicht nur eine rätselhafte Prophezeiung zu erfüllen, sondern sich dabei auch noch finsterner Feinde zu erwehren, die wie Wölfe in der Nacht zuschlagen.

Rote Flamme und blauer Stahl stehen im Mittelpunkt der Suche der Helden, als sie in Cranarenius angeheuert werden, um ein altes Artefakt zu bergen. Doch stellt sich dieser Auftrag schwieriger dar als gedacht, da sich die Gruppe nicht nur mit den Streitigkeiten der Hjalbarden herumschlagen, sondern auch noch tief ins Gebirge vordringen muss, um es dort mit einem leibhaftigen Gorgonen aufzunehmen.

Für eine *Erschütterung der Macht* in der Centropole Dorinthapolis müssen die Helden im Auftrag eines geheimnisvollen Optimaten sorgen, indem sie eine Magofaktur eines verfeindeten Hauses infiltrieren und sabotieren. Doch scheint keine der Seiten mit offenen Karten zu spielen, zumal der Auftrag schnell gefährlicher wird als zunächst geplant ...

ABENTEUER M18

SPIELER: 1 Spielleiter und 3-6 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT (MEISTER / SPIELER): mittel / mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN): Kampffertigkeiten, Talenteinsatz, Interaktion, Nachforschung, Wildniskenntnisse, Heimlichkeit

ORT UND ZEIT: hoch/ mittel

ERFAHRUNG (HELDEN): die Kentorikan-Steppe, Cranarenius und Dorinthapolis; beliebige Zeit

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelwerke *Wege des Schwerts* und *Wege nach Myranor*. Der Besitz der Spielhilfe *Unter dem Sternenpfeiler* ist empfohlen, aber nicht notwendig. Weiteres Hintergrundmaterial, etwa die Regelwerke *Myranische Magie* und *Myranische Götter*, sind hilfreich, aber nicht erforderlich.



www.uhrwerk-verlag.de

unter Lizenz von



Das Schwarze Auge