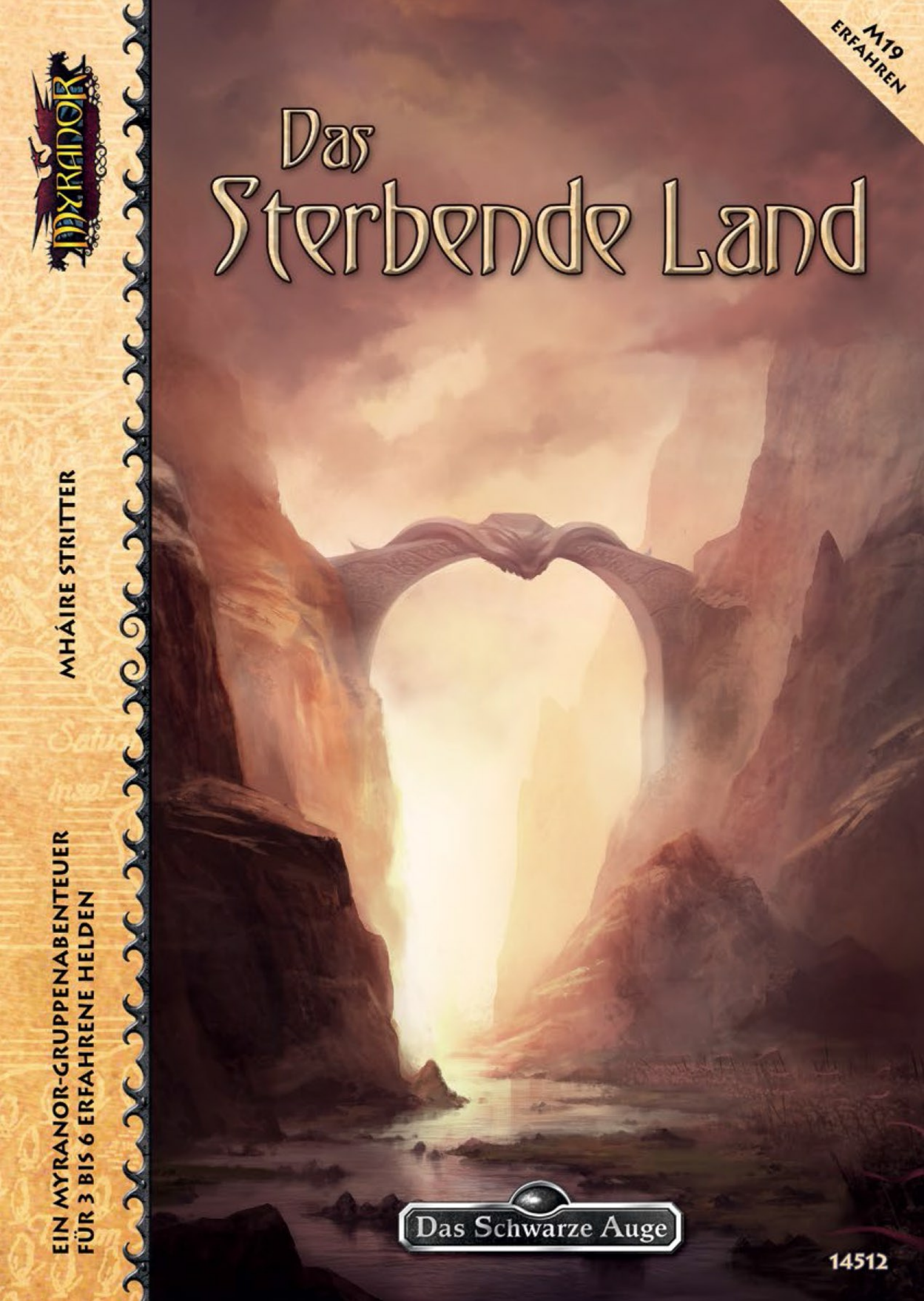


DERE

MHÁIRE STRITTER

EIN MYRANOR-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 BIS 6 ERFAHRENE HELDEN

MYRANOR

KAMPAGNENBAND

Das Sterbende Land



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG

MYRANOR:
Das Sterbende Land

Umschlagillustration
Viktor Fetsch

Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Christian Denecke, Eva Dünzinger, Nico Mendrek,
Patrick Soeder, Florian Stitz, Mháire Stritter

Karten und Pläne
Markus Holzum

Lektorat
Nicole Heinrichs

Korrektorat
Peter Horstmann, Josch

Gesamtredaktion
Jörg Raddatz, Heike Kamaris

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

Das Schwarze Auge

Das Sterbende Land

Eine Myranor-Kampagnenband von
Mháire Stritter, Nico Mendrek

Mit Dank für kreative Unterstützung an:
Josch, Stefan Tannert

Und natürlich auch mit Dank an unsere Testspieler:
Marcus Esposito, Jürgen Stöffel, Tobias ‚Hira' Zellerhoff,
Stefan Tannert, Jennifer Tannert, Andreas Beyer, Nicole Beyer,
die Spielrunde auf der Heinzcon 2013

(Dieses Abenteuer ist geeignet für alle Charaktere,
es sei denn sie werden von Hira gespielt)

UHRWERK VERLAG

Inhalt

Vorwort 6

Das Abenteuer 6
- Prolog 11

Kapitel 1: Der Untergang von Imachora 15
- Auftritt: Tacarus 36

Kapitel 2: Das Sterbende Land 42
- Das Haus der Träume 51
- Das Schlachtfeld von Geddra-Marwa 71
- Die verlassene Stadt Saer Arthea 83
- Station 4: Myriadopolis 92
- Das Orakel von Iskarath 103
- Der Dunkle Brunnen 113

Kapitel 3: Der Unendliche Abgrund 127

Kapitel 4: Die Belagerung von Xarxaras 144
- Die Schlacht beginnt –
- Die Belagerung von Xarxaras Phase 1 162
- Der Untergang der Magokratin 182

Anhänge 194
- Weitere Nebenhandlungsstränge 194
- Meisterpersonen und Truppen 194
- Der Hintergrund der Draydal 206
- Schiffe und Luftkampfregeln 208
- Artefakte 211
- Kampagnenübersicht 214

Handouts 218



Im Norden rotten sich aufständische Sklaven zusammen, die Ashariel desertieren und an den Grenzen werden wilde Leonir gesichtet. Ein Zufall? Wohl kaum! All dies begann mit dem feigen Angriff auf unsere verehrte Hohe Magokratin. Eine Verschwörung der Draydal durchzieht das Land, ein giftiger Pilz, der lange ungesehen wucherte. Und nun zerfällt das Horasiat, das Bollwerk gegen den Westen, unter unseren Händen!

Harte Maßnahmen müssen ergriffen werden. Niemand ist glücklich darüber, dass derart schwere Strafen nötig sind, aber im Namen des Imperiums, im Namen der Zivilisation und Ordnung müssen wir unser Haus rein machen und den Schmutz und die Krankheit hinausfegen. Sonst droht der Tod des ganzen Organismus', der Tod des Staates und des Lebens, wie wir es kennen. Und mit uns fällt das Imperium, dessen Wächter wir sind.

Daher und im Namen der Hohen Magokratin, Horas von Xarxaron und Hüterin des Westens, werden folgende neuen Strafen verhängt, zu verfolgen und durchzusetzen von Statthaltern und Tempeln des Brajan:

Zusammenrottung Unfreier, ab drei Mann: Öffentliche Auspeitschung

•

Wiederholte Zusammenrottung Unfreier, ab drei Mann: Hinrichtung durch Erwürgen

•

Unangekündigte Feierlichkeiten Freier, ab 5 Mann:
Beschlagnahmung der Hälfte allen Besitzes

•

Wiederholte unangekündigte Feierlichkeiten Freier, ab 5 Mann: Versklavung

•

Öffentliche Rede wider Imperium und Horas: Hinrichtung in der Arena

•

Beherbergen von Feinden des Imperiums und solchen,
die Reden wider Imperium und Horas führen: Hinrichtung in der Arena

•

Verwandtschaft mit Feinden des Imperiums und solchen,
die Reden wider Imperium und Horas führen: Sklaverei im Falle einer Verleugnung des Angehörigen, Tod in der Arena bei Bestätigung des Blutbandes

•

Verbreitung von Schriften und Aufsätzen wider Imperium und Horas:
Hinrichtung in der Arena

•

Besitz von Schriften über die Diener des Schädelgottes, Durchführung verbotener Riten und Beherbergung von Spionen: Hinrichtung in der Arena

•

Möge unsere Horas lange leben.

Vorwort

Die „**Wächter des Imperiums**“-Kampagne umfasst mit diesem abschließenden Band um die 350 Seiten. Im Vergleich zu anderen Myranor-Abenteuern ist das ganz schön umfangreich, und wenn man bedenkt, was in dieser Kampagne alles passiert, dann sind 350 Seiten sogar noch ziemlich sparsam. Die Helden werden in den zunächst geheimen Kampf um den Thron der Magokratie Xarxaron verwickelt, der sich in diesem Band zu einem Krieg an mehreren Fronten ausweitet. Einem Krieg, in dem es vereinfacht ausgedrückt scheinbar keine „Guten“ gibt, sondern nur verschiedene Abstufungen von finster. Auf der einen Seite steht die neue Ordnung Xarxarons unter der vor Rachegelüsten wahnsinnigen Thornräuberin Isphirmene, auf der anderen das Volk der dem Widersacher verfallenen Draydal. Dazwischen gefangen sind die Anhänger der wahren Magokratin, die selbst nicht gerade als Menschenfreund gilt. Das einzige einsame Licht in diesen düsteren Zeiten sind Ihre Helden, von deren Erfolg letztlich die Zukunft der Magokratie abhängt. Sie sind das Zünglein an der Waage im Interesse göttlicher Mächte.

Obwohl die Handlung der Kampagne eher episch angelegt ist und einem dicken roten Faden folgt, versuchen wir dennoch, genügend Entscheidungsfreiheiten zu bieten und auf möglichst viele Eventualitäten einzugehen. Oft sind verschiedene und ausführliche Varianten angegeben, wie die Handlung ablaufen kann, auch wenn am Ende alles natürlich auf die Rettung Xarxarons hinauslaufen sollte – oder auch nicht, es ist schließlich *Ihr* Myranor. Dieses Abenteuer richtet sich vor allem an etwas erfahrenere Meister, aber auch Neulinge sollten dank einiger Tipps in der Lage sein, es umzusetzen. Allgemein gilt aber: Alle Szenen, die wir hier beschreiben, sind Vorschläge. Denn wir wissen aus Erfahrung, dass kein Abenteuer eins zu eins so geleitet werden kann, wie es gedruckt wurde. Die Texte sollten genug Anhaltspunkte geben, um den Ablauf ihrem Geschmack anzupassen. Sie finden göttlichen Beistand und entsprechende Visionen doof? Dann über Bord damit! Sie mögen die Meisterpersonen nicht? Nehmen Sie Ihre eigenen! Ihre Helden lassen sich nicht auf einen bestimmten Handel ein? Dann gibt es andere Möglichkeiten. Diese Alternativen können wir nur nicht immer so ausführlich beschreiben wie den unserer Meinung nach dramaturgisch schönsten Weg, sonst gäbe es noch drei Mal so viel Text; es sollten sich aber genug Ansätze finden, mit denen Sie weitere Handlungsfäden spinnen können. Im Anhang auf Seite 194 listen wir sogar ein paar Szenarien für Nebenstränge oder alternative Lösungsmöglichkeiten auf, mit denen Sie nach Belieben herumspielen können. Auch der Schwierigkeitsgrad ist anpassbar: Viele Konflikte sind ohne Waffengewalt zu lösen und es können auch noch weitere Meisterpersonen den Befehlen der Helden nachkommen. Für einige Gegner haben wir variable Werte-Sets angegeben (oder gleich alternative, schwächere Gegner). So sollte es möglich sein, die Kampagne sowohl mit Frischlingen als auch mit Veteranen zu spielen.

2012 – 2013, Fürth und irgendwo über Grönland

Das Abenteuer

„Das Sterbende Land“ ist der zweite und abschließende Teil der Kampagne „**Wächter des Imperiums**“ für „Das Schwarze Auge: Myranor“. Neben diesem Band benötigen Sie **Wege nach Myranor**, das **DSA4-Grundregelwerk** und **Wege des Schwertes**, um das Abenteuer bestehen zu können. Weitere Bände wie **Unter dem Sternenpfeiler** für einen tiefergehenden Hintergrund des Imperiums sind empfohlen, aber nicht nötig.

Idealerweise hat die Heldengruppe zuvor „**Die Ewige Mada**“ gespielt und befindet sich damit zu Beginn dieses Bandes schon mitten im Geschehen. Das heißt die, Helden sind zwischen zwei Fronten gefangen: Auf der einen Seite Xarxaron, das von einer falschen Horas als Despotin regiert und in den Untergang geführt wird, auf der anderen Seite draydalische Priester und Truppen, die sich zum Krieg rüsten. Spätestens nachdem sie „**Die Ewige Mada**“ absolviert haben, sollten die Heldencharaktere keine Anfänger mehr sein. Wer den Band eigenständig spielen will, sollte dies mit zumindest etwas fortgeschrittenen Helden tun, da sich hier einige ausgesprochen gefährliche Gegner finden. Für den Fall, dass Ihre Gruppe nach wie vor eher aus Neulingen besteht, werden im Text aber immer wieder Beispiele genannt, wie auch diese solche Herausforderungen meistern können.

Abkürzungstabelle

DEM	Die Ewige Mada
DVK	Die Verbotene Kammer
MyMo	Myranische Monstren
MyAr	Myranisches Arsenal
MyMa	Myranische Magie
WdS	Wege des Schwertes
UdS	Unter dem Sternenpfeilder
WnM	Wege nach Myranor

Was bisher geschah: Die Ewige Mada und die Verbotene Kammer

Mit „Das Sterbende Land“ halten Sie den Abschluss einer Kampagne in Händen, die aus mehr besteht als „nur“ diesem Band und seinem Vorläufer „**Die Ewige Mada**“. Bisher mag es so gewirkt haben, als gäbe es zwischen dem Vorgänger, dem Soloabenteuer „**Die Verbotene Kammer**“ und den 2010 erschiene-

nen Myranor-Trailern nur vage Verknüpfungen. Nun wird das Gesamtbild vervollständigt.

In „**Die Verbotene Kammer**“ geriet der Spieler (oder die Spieler, falls Sie das Solo zu einem Gruppenabenteuer umgebaut haben) an den jungen Optimaten **Gylderianius ti Tharamnos**. Dieser hielt den Charakter für einen Meisterdieb und nötigte ihn, gemeinsam mit ihm in die sagenumwobene Bibliothek des Tychondorias einzubrechen. Dort erhoffte sich Gylderianius, eine uralte Triopta zu finden, die ihm bei seinen Forschungen nach den Ursprüngen der Optimatenhäuser helfen sollte. So wollte er seinen Meister **Korysthenes do Tharamnos**, den Vorsteher der Bibliothek, beeindrucken und schließlich die Hand seiner Tochter gewinnen. Die Unternehmung glückte (zumindest gehen wir in der Folge davon aus), und Gylderianius wurde durch die Triopta eine Vision zuteil. Diese zeigte ihm, wo er das Grabmal des **Carophyrdes san Chrysothéos** finden könnte. Er machte sich umgehend auf den Weg, obwohl sein Meister erneut versuchte, ihn aufzuhalten. Es ist natürlich nicht erforderlich, dass einer Ihrer Helden das Solo-Abenteuer bestanden hat, auch wenn dies reizvolle Faktoren mit ins Abenteuer bringt.



Korysthenes hatte das Grabmal 30 Jahre zuvor bereits gefunden und es als große Gefahr für das Imperium eingestuft. Die Chrysothéos hatten das Reich vor Jahrtausenden verraten und waren zu den Draydal übergelaufen. Carophyrdes galt als einer der Rädelsführer dieses Verrats und ist den Draydal bis heute heilig. Seine Macht gilt als legendär und seine Hinterlassenschaften könnten das Reich zu Fall bringen – so glaubt zumindest Korysthenes.

Daher schickte der Magokrat die Kopfgeldjägerin und ehemalige Zenturionin **Caia Termon** los, um Gylderianius wieder einzufangen und notfalls zu töten, bevor er den Draydal in die Hände fallen oder gar finden könnte, was er suchte. Allerdings kam sie zu spät und spürte ihr Opfer erst im Heiligtum auf, wo sich die beiden einer Horde Ghule und Draydal erwehren mussten, die sie ebenfalls auf diesen Ort aufmerksam gemacht hatten. Beide verschanzten sich in der Anlage. Diese Ereignisse sind in den Myranor-Trailern (zu finden auf dem Uhrwerk-Kanal auf YouTube) nachzuverfolgen, werden den Helden in der Geschichte aber natürlich noch anderweitig vermittelt werden.

Zeitgleich mit diesen Ereignissen erweckten die Helden bzw. ein Trupp Draydal-Agenten, der von den Helden besiegt wurde, in „**Die Ewige Mada**“ eine Steinstatue zu neuem Leben, die sich als **Isphirmene sana Tharamnos** ausgab. Sie beauftragte die Helden, sie nach Xarxaras zu bringen und der Hohen Magokratin eine Nachricht in Form ihrer Triopta zu überbringen. Taten die Helden wie geheißen, wurden sie jedoch von Isphirmene verraten, die die Hohe Magokratin **Arsinoa te Tharamnos** im magischen Zweikampf besiegte und in eine Schwalbe verwandelte, welche jedoch entkommen konnte. Sie entpuppte sich als eine Angehörige des dem Widersacher verfallenen Hauses Chrysothéos. Weigerten sich die Helden, Isphirmene zu helfen, sollten sich die Ereignisse ähnlich entwickelt haben. Die Abenteurergruppe musste sich nun (optional mit göttlicher Weisung) auf die Suche nach der Schwalbe machen, um die rechtmäßige Herrscherin wieder auf den Thron zu setzen. Dabei mögen die Helden anfangs noch (zum Schein) in Isphirmenes Auftrag gehandelt haben, die die Schwalbe natürlich gern gerupft sehen wollte. Für ihre Jagd erhielten die Helden das Luftschiff „*Drachenschwinge*“ samt einer bunt zusammen gewürfelten Besatzung. Irgendwann kam jedoch so oder so der Punkt, an dem sich die Helden offen gegen Isphirmene stellten. Diese hatte inzwischen die Gestalt Arsinoas angenommen und herrschte seitdem als Hohe Magokratin über Xarxaron. Sie schickte den Helden schließlich den Junior-Tribun **Aecurian Serr Tharamnos** hinterher, der sie nach ihrem Verrat zur Strecke bringen sollte. Nach einigen Konfrontationen konnten die Abenteurer den ehrenvollen Soldaten jedoch auf ihre Seite ziehen. Außerdem scharten sie weitere Verbündete um sich und fanden die gesuchte Schwalbe schließlich in einer Gebirgsformation namens Die Türme der Einsamkeit. Dort konnten sie Arsinoa zurückverwandeln, wurden jedoch von Isphirmenes Luftstreitkräften unter der Führung des gnadenlosen Tribuns **Tacarus dyr Tharamnos** angegriffen, wobei vermutlich eine der Meisterpersonen aus der Mannschaft der Helden ums Leben kam. Den Helden gelang mit Arsinoa und Aecurian die Flucht, Tacarus' Luftschiff wurde vernichtet und riss ihn mit in die Tiefe.

Kampagne und Bonusmaterial

Die Kampagne „**Wächter des Imperiums**“ setzt sich aus dem vorliegenden Abenteuer, aus „**Die Ewige Mada**“ und dem Soloabenteuer „**Die Verbotene Kammer**“ zusammen. Online gibt es aber noch einiges mehr. Hier sei vor allem auf das Bonusmaterial zum Soloabenteuer verwiesen, in dem einige Fehler behoben werden, die sich leider eingeschlichen haben – in dem aber auch ein paar zensierte Passagen ihren Weg zurück ins Abenteuer finden. Die Errata finden Sie auch im Anhang des vorliegenden Bands. Zu diesem Band gibt es ebenfalls Bonus-Karten und weitere Informationen. All das ist auf **www.uhrwerk-verlag.de** zu finden. Im zugehörigen Youtube-Kanal finden Sie zudem mehrere Trailer zu Myranor allgemein, die bereits 2010 entstanden sind, aber deren Inhalt dennoch stark mit der Kampagne verzahnt ist. Hier können Sie die Vorgeschichte von Gylderianius, ShiaRaiDan und Caia erleben. Weitere Clips schildern anschaulich die myranische Geschichte. Auch eine Linksammlung für Musiktipps haben wir für Sie zusammengetragen. Das gesamte Bonusmaterial steht übersichtlich sortiert auch auf tv.orkenspalter.de bereit.

Isphirmenes Hintergründe und Pläne

Die falsche Hohe Magokratin war derweil natürlich nicht untätig. Isphirmene wurde vor fast 3000 Jahren von ihrem eigenen Bruder Carophyrdes in Stein verwandelt und hat nach ihrer Rückkehr zwei Ziele: Rache an den Erzfeinden ihres Hauses, den Tharamnos – und Rache an den Nachkommen ihres eigenen Hauses, die sich mit den Draydal eingelassen haben. Sie selbst ist zwar ebenfalls eine Dienerin des Widersachers, sieht aber im Kult der Draydal keine Gemeinsamkeit. Ihre neue Position versetzt sie in die Lage, ihre Rache möglichst effektiv zu gestalten: Als Hohe Magokratin unterdrückt sie nun das Volk von Xarxaron und setzt zeitgleich alle Hebel in Bewegung, um einen Krieg mit den Chrysothéos – also mit den Draydal, in denen das Haus aufgegangen ist – zu beginnen. Die ersten Wochen ihrer Amtszeit ist sie jedoch mit der Suche nach den Helden und der Schwalbe sowie mit ihrer Eingewöhnung beschäftigt. Sie weiß, dass ihre Tarnung nicht auffliegen darf, und gibt sich daher noch relativ vorsichtig. Dennoch forscht sie unermüdlich nach dem Schicksal der Chrysothéos – insbesondere dem ihres Bruders Carophyrdes, dem sie ihre Misere zu verdanken hat. Im Geist des Chryosthéos-Experten **Korysthenes do Tharamnos** entdeckt sie einen Hinweis auf das Grabmal ihres Bruders – und einer mächtigen Waffe, die dort auf jemanden wartet, der skrupellos genug ist, um sie einzusetzen: Das Ea'Myr, das dritte Auge, ihres Bruders, der in der Lage sein soll, ganzen Landstrichen die Lebenskraft zu entziehen. Dies wäre das geeignete Werkzeug ihrer Rache. Da Korysthenes versucht, sich ihrem Zugriff zu entziehen, sendet sie den im Kampf mit den Helden verstümmelten Tribun **Tacarus** und einige Elitesoldaten aus, um ihn zur Herausgabe seiner Informationen zu zwingen. Gleichzeitig sorgt sie dafür, dass ihre Truppen in Anthalia vermehrt Draydal-Grenzposten angreifen. Auch Arsinoa und die Helden lässt sie natürlich weiter verfolgen.

Das Ea'Myr des Carophyrdes, Korysthenes und Gylderianius

Carophyrdes san Chrysothéos gilt bei den Draydal heute als eine Art Heiliger. Er war es, der maßgeblich am Überlaufen der Chrysothéos zum Schädelgott beteiligt war und so den Draydal völlig neue magische Mittel an die Hand gab. Als Treuebeweis an den Schädelgott hatte er am Ende seines Lebens all seine direkten Blutsverwandten dem Einen geopfert. Nur seine Schwester Isphirmene überlebte dieses Ritual, da sie zu diesem Zeitpunkt schon zu Stein verwandelt worden war, nachdem sie die Überläufer in ihren Plänen hindern wollte.

Beide Geschwister besaßen das Ea'Myr, das geöffnete dritte Auge, und waren bzw. sind damit außergewöhnlich mächtige Magier. Für seine Dienste für den Schädelgott wurde Carophyrdes zusätzlich ein seltenes Geschenk zuteil: Das Wissen darum, wie er sein drittes Auge nutzen konnte, um die Lebenskraft anderer direkt dem Schädelgott zu opfern, wodurch er viele Schlachten für die Draydal entscheiden konnte und schon zu Lebzeiten als Heiliger galt. Jedoch erkrankte der Optimat an einer tödlichen Krankheit und suchte fieberhaft nach einem Weg, seine Gabe für die Nachwelt zu erhalten. Nachdem er Rat beim Orakel von Iskarath gesucht hatte, begab er sich auf eine lange Pilgerreise durch Anthalia und angrenzende Gebiete. Den Visionen seines Gottes folgend beging er an bestimmten Stationen Frevel gegen andere Gottheiten und deren Priester und erreichte schließlich eine uralte Höhle, in der er sich sein eigenes Grabmal bauen ließ und seine komplette Familie sowie sich selbst dem Schädelgott opferte. Durch diese Bluttat und die magische Verschmelzung seines dritten Auges mit einem seltenen Astrilithen wurde sein Ea'Myr zu einem an einen Stein erinnernden, sowohl von Magie als auch der Kraft seines Gottes erfüllten Artefakt. Er wurde in der Kaverne begraben, die als Höhle des Schwarzen Brunnens bekannt wurde und den Draydal bis heute als Heiligtum gilt. Allerdings verloren die Schädeldiener das Wissen um den Standort der Höhle mit der Zeit. Und auch die Triopta des Carophyrdes, mit deren Hilfe der Weg zum Heiligtum gefunden werden kann, fiel den Feinden Draydalâns in die Hände – jedoch schlummert Carophyrdes' verwandeltes Ea'Myr bis heute in der Höhle, beschützt von den Kräften des Widersachers. Noch immer ist der Stein in der Lage, einen ganzen Landstrich zu verheeren und Agenten der Draydal sind auf der Suche nach dem Heiligtum. Das Ea'Myr ist zudem die perfekte Waffe gegen Isphirmene, da er mehr als alles andere nach ihrer Lebenskraft hungert, die Carophyrdes zu seinen Lebzeiten verwehrt blieb.

Die Maske jedoch gelangte in die Bibliothek des Tychondorias, wo Korysthenes sie fand und entdeckte, dass sie den Weg zur Höhle des Schwarzen Brunnens wies – so man denn ihren Anweisungen folgte und Carophyrdes Pilgerpfad exakt abschritt. Korysthenes erkannte die schreckliche Macht des Ea'Myr und entschied sich, die Maske sicher zu verwahren und dafür zu sorgen, dass niemand mit ihrer Hilfe die Höhle finden würde.

Dennoch gelang es seinem Schüler Gylderianius, die Triopta kurz an sich zu bringen. Die Visionen, die ihn ereilten, schickten ihn auf die Pilgerreise und Korysthenes sah sich gezwungen, ihm Kopfgeldjäger hinterherzuschicken. Auch Isphirmene erfuhr aus Korysthenes' Geist vom Ea'Myr und schickte Tacarus aus, dem alten Optimaten sein Wissen zu entreißen.

Im Verlauf des Abenteuers werden die Helden erst Korysthenes und dann Gylderianius treffen und mit ihm gemeinsam die Höhle des Schwarzen Brunnens betreten, um das Ea'Myr zu bergen.

Die Pläne der Draydal

Schon in „**Die Ewige Mada**" sind die Helden eventuell auf einige Draydal gestoßen, die auf der Suche nach Carophyrdes' Ea'Myr waren. **Parthras Turam**, ein Hohepriester in Draydalân, hat Visionen empfangen, die ihm klar machten, wie dringend diese Suche durch jüngere Ereignisse geworden ist. Er möchte das dritte Auge seines legendären Vorläufers nutzen, um Xarxaras selbst dem Erdboden gleich zu machen. Die Suche durch seinen Handlanger **Xanaxes** verläuft jedoch ergebnislos, bis seine Späher Gylderianius entdecken und dieser sie auf die richtige Fährte führt. Schon zu Beginn von „**Die Ewige Mada**" sind die Helden Xanaxes' Schergen über den Weg gelaufen, denn es war ihre Mission, die Statue der Isphirmene zu bergen und ihr drittes Auge auf ähnliche Kräfte zu untersuchen.

Was weiter passiert: Kurzfassung

Die Helden werden von der frisch zurückverwandelten Arsinoa beauftragt, mehr über ihre Widersacherin herauszufinden. Da es sich um eine Chrysothéos handelt, rät sie ihnen, den Experten zum Thema aufzusuchen: Korysthenes do Tharamnos in Imachora.

Dort angekommen werden die Helden jedoch feststellen, dass der Magokrat sich in seiner Stadt verbarrikadiert hat. Isphirmene hat ihn ausgehorcht und den ohnehin etwas paranoiden Mann in Panik versetzt. Nun will er Carophyrdes' Triopta mit seiner kleinen Truppe von Gardisten bis zum bitteren Ende verteidigen und die Helden werden es schwer haben, an ihn heranzukommen. Als jedoch Tacarus' Truppen vor der Tür stehen und beginnen, die Stadt niederzubrennen, nimmt Korysthenes widerwillig die Hilfe der Helden an und flieht mit ihnen und der Triopta.

Gemeinsam mit dem Optimaten folgen die Helden nun dem Pilgerpfad des Carophyrdes und den Spuren von Gylderianius. Dabei werden sie natürlich immer noch von ihren Feinden verfolgt. In mehreren Wegstationen müssen sie bestimmte prägende Orte aus Carophyrdes' Leben bzw. denen seiner Opfer finden und sammeln dabei nebenbei auch noch göttergefällige Waffen ein, die der Heilige des Widersachers einst seinem Gott geopfert hat.

Schließlich erreichen die Helden die Höhle des Schwarzen Brunnens und treffen dort auf Gylderianius und seine Begleiter. Das Ea'Myr kann geborgen werden, doch auf der Flucht vor Tacarus gerät die Gruppe in eine Falle der Draydal und wird möglicherweise sogar in Draydal-Territorium verschleppt. Tatsächlich werden die Helden dort als diejenigen, die das lange verschollene Heiligtum gefunden haben, zunächst zuvorkommend behandelt und bekommen weitere geschichtliche Hintergründe vermittelt. Schnell wird aber klar, was die Draydal mit dem Stein vorhaben: Die völlige Vernichtung von Xarxaras. Den Helden gelingt es, den Stein und ihr Schiff zurück zu stehlen. Mit ihrem Luftschiff durchfliegen sie das geheime Höhlensystem der Draydal und werden bald von einer Vielzahl von Luft- und Bodentruppen verfolgt. Am Ausgang der Höhle wartet jedoch bereits die Armee des Tacarus, so dass beide Kräfte aufeinanderprallen, während die Helden in der „*Drachenschwinge*" die Aufgabe haben, möglichst unbeschadet aus dieser Schlacht zu entkommen.

Das dennoch in Mitleidenschaft gezogene Luftschiff lässt sich mit viel Glück noch nach Xarxaras steuern, wo die Helden Arsinoa treffen sollen. Bevor sie in Gewahrsam genommen werden können, werden sie von Arsinoa in die Kanalisation geführt, in der sich der Widerstand um die wahre Magokratin sammelt. Nun müssen Pläne geschmiedet werden, wie man Isphirmene mit dem Ea'Myr beikommen kann. Jedoch wurde mit Aecurian eine wichtige Person des Widerstandes gefangen genommen und soll hingerichtet werden. Die Helden sollen den Offizier zunächst befreien.

Während dieser Aktion greifen jedoch die Draydal die Stadt an: Sie haben Tacarus' Armee hinweggefegt. Dieser ist zu seiner Herrin geflohen, die nun in einem gigantischen Ritual versucht, die Stadt und die Angreifer gleichzeitig zum Schädelgott zu schicken. Je nachdem, welche Partei zu diesem Zeitpunkt das Ea'Myr hat, wird die Situation besonders brenzlig. Die Helden können die besonderen Kräfte der gefundenen Waffen wieder herstellen und sie gegen den Feind einsetzen. Allerding müssen sie sich erst der in die Stadt eindringenden Draydal erwehren und den Hohepriester Turam besiegen, sich dann zum Palastturm durchschlagen und unterwegs Tacarus überwinden, während die Belagerung weiter tobt. Schließlich stellen sie Isphirmene in ihrem Turm und müssen Arsinoa genug Zeit verschaffen, damit sie das Ea'Myr gezielt gegen die Usurpatorin

Das Sterbende Land als eigenständiges Abenteuer

Auch wenn Sie hier das Finale einer Kampagne vor sich haben, kann es möglich sein „Das Sterbende Land" als Einzelabenteuer zu gestalten. Arsinoa kann sich nach den Ereignissen in „**Die Ewige Mada**" an eine vertrauenswürdige Gruppe wenden und Sie gehen einfach davon aus, dass an den bisherigen Ereignissen keine Heldengruppe beteiligt war. In diesem Fall hat ein Draydal-Spion Isphirmene zurückverwandelt, doch sie hat ihn augenblicklich getötet und ihre Machtergreifung selbst eingefädelt. Arsinoa konnte in Menschengestalt, jedoch stark verunstaltet entkommen, so dass niemand sie als hohe Magokratin erkennt. Sie konnte aber die Besatzung der *Drachenschwinge* von ihrer Ehrlichkeit überzeugen, die sie den Helden nun zur Seite stellen kann. Den Rest des Abenteuers können Sie dann wie beschrieben abhandeln, nur fallen persönliche Bezüge zu Isphirmene, Aecurian und Tacarus weg.

Natürlich können Sie auch später einsetzen und den Helden fällt die Triopta des Carophyrdes eher zufällig in die Hände. Oder Sie lassen den welterschütternden Plot um das Schicksal Xarxarons einfach weg und spielen nur die Suche nach der Höhle des Schwarzen Brunnens und die Flucht vor den Draydal. Das alleine sollte eigentlich schon ausreichen, um Ihre Heldengruppe zu prägen.

einsetzen kann. Am Ende reißt Carophyrdes' Ea'Myr Isphirmene den ihren aus der Stirn und sie verliert den Großteil ihrer magischen Kräfte, so dass die Helden sie töten oder gefangen nehmen können. Die beiden Ea'Myr haben sich jedoch zu einem einzigen verbunden, das droht, seine gesamte Macht unkontrolliert zu entfalten und Xarxaras doch noch zu zerstören. Einer der Helden oder eine Meisterperson könnte sich schließlich opfern, und den Stein mit einem Luftschiff oder auf eine andere Art schnell in eine Region zu bringen, wo er keinen Schaden anrichten kann.

Tote Meisterpersonen?

Wir gehen in diesem Abenteuer davon aus, dass „**Die Ewige Mada**" halbwegs so wie beschrieben verlaufen ist. Ob und wie lange die Helden Isphirmene als Handlanger gedient haben, spielt dabei weniger eine Rolle. Ob Sie göttliche Visionen bemüht haben oder nicht, ist für die Kontinuität ebenfalls eher unbedeutend. Wichtig ist, ob bestimmte Meisterpersonen überlebt haben und wie die Helden zu ihnen stehen. Es ist zwar besser für die Dramaturgie, wenn diese Meisterfiguren zum von uns geplanten Zeitpunkt und nicht vorher von Dere scheiden, jedoch sollten Sie als Meister flexibel bleiben. Wenn ein Gegenspieler durch einen glücklichen Würfelwurf der Helden eigentlich zu Asche reduziert wurde, könnte es schlecht ankommen, falls er im nächsten Akt mit den Worten „Es war nur eine Fleischwunde!" wieder auftaucht. Sollten die Helden also unsere oder Ihre dramaturgischen Pläne zunichtemachen, versuchen Sie sie nicht auf Biegen und Brechen wieder geradezurücken, sondern ersetzen Sie im Notfall einen Charakter durch einen passenden anderen.

Hier noch einmal eine Zusammenfassung, wie die Konstellation „offiziell" aussieht:

- **Arsinoa te Tharamnos:** Musste für den Sinn des Abenteuers überleben und mit den Helden ein Bündnis eingehen.
- **Isphirmene sana Chrysothéos:** Musste überleben, sonst macht dieses Abenteuer ebenfalls keinen Sinn. Sie ist die Antagonistin und wünscht den Helden einen sehr, sehr langsamen Tod.
- **Aecurian**: Sollte überlebt haben und den Helden wohl gesonnen sein. Sollte er verschieden sein, kann er im Finale durch einen anderen strahlend guten Offizier ersetzt werden.
- **Tacarus dyr Tharamnos**: Wurde in der Endschlacht der „Mada" schwer verletzt. Die Helden sollten jedoch keine Leiche gesehen haben. Daher ist Tacarus auch in Teil Zwei dabei – nur will er sich nun auch noch an den Helden persönlich rächen. Sollte er verstorben sein, hat Isphirmene ihn entweder als einen Untoten erhoben (mittels ihrer Kenntnisse über die Chrysothéos-Ghulforschung, also trotz größerer Freiheit ähnlich wie ein Blutghul, siehe **MyMa** 233) oder einen genauso brutalen Nachfolger ernannt.
- **Korysthenes**: Sollte überlebt haben. Falls nicht, rückt sein plötzlich von einer Expedition zurückkehrender Sohn Lorysthenes nach.
- **Die Crew**: Keiner aus der Crew spielt in diesem Abenteuer eine gar so wichtige Rolle wie in Teil Eins. Dort sollten die Helden über sie Verbündete gesammelt haben, die im Finale dieses Abenteuers noch einmal wichtig werden. Eines der Mannschaftsmitglieder sollte im Finale der „Mada" das Zeitliche durch Tacarus' Hand gesegnet haben. Die Crew dürfte den Helden mittlerweile ans Herz gewachsen sein, so dass Sie sie jederzeit als unterstützenden Joker verwenden können. Sogar falls keiner aus der Mannschaft noch am Leben ist, beeinträchtigt das die Geschichte nicht – dann brauchen die Helden jedoch eine neue Crew. Wir schlagen vor, gefallene Mannschaftsmitglieder durch ähnliche Charaktere zu ersetzen, dann haben Sie weniger Mühe beim Anpassen des Hintergrunds an die Gegebenheiten in Ihrer Spielrunde. Für den Chimärologen **Isquenion do Phraisopos** könnte seine Schülerin **Siminadora** eingesprungen sein (Siehe **DEM** 72). Shingwa-Schiffsjunge **Bhoschlisch** können Sie durch die Satyarin **Meliodane** aus Aecurians Crew ersetzen, die eventuell schon in **DEM** mit den Helden Freundschaft geschlossen hat. Für den Leonir **Shaonorr** kommt sein Vetter **Harrdrahash** an Bord, der es als Pflicht sieht, den Helden an der Stelle seines Verwandten zu dienen. Ashariel **Alliadana** wird durch ihre Jugendfreundin **Vilayana** ersetzt und die Schützin **Carana** durch den gerissenen ehemaligen Sklaven **Epamartus** aus **DEM**.
- **Caius**, der Draydal-Spion, und **Xanaxes**, der Draydal-Priester: In **DEM** hatten die Helden mehrfach die Gelegenheit, diesen Handlangern der Draydal über den Weg zu laufen, und mehrere Chancen, sie zu töten. Wir gehen im Abenteuer davon aus, dass zumindest Caius dennoch irgendwie überlebt hat und den Helden bis zum Finale das Leben schwer machen kann. Es ist aber genauso leicht möglich, diese Figuren einfach wegzulassen oder durch andere Draydal-Agenten zu ersetzen.



Prolog

„Das Sterbende Land“ setzt da an, wo „**Die Ewige Mada**“ aufhörte: Die Helden haben Arsinoa zurückverwandelt und sind den Streitkräften Tacarus' knapp entkommen.
Bevor Sie beginnen, ist es wichtig, dass Sie sich die „Ergebnisse“ des ersten Teils noch einmal verinnerlichen und im Zweifel die Szenen abändern, sollte etwas anders gelaufen sein, als wir im Text davon ausgehen.

Nach der Schlacht

„**Die Ewige Mada**“ endete mit der Zerstörung des Luftschiffes „*Invictus*“ und der Flucht der Helden samt Arsinoa an Bord. Im Abschnitt „Ausklang“ des Vorgängerbandes sind wir bereits darauf eingegangen, wohin sich die Helden nun wenden können und welche weiteren Aufgaben vor ihnen stehen. Um den Anschluss zu vereinfachen, nehmen wir den Faden an dieser Stelle wieder auf: Die Helden und ihre Begleiter erholen sich in einem sicheren Hafen von der Schlacht und halten Kriegsrat.
Wo dies stattfindet – im Flug an Bord des Luftschiffs, in einer abgelegenen Schlucht, bei einem der Verbündeten der Helden – das sei am besten den Spielern überlassen. Wie bereits in „Mada“ erwähnt: Naheliegend wäre hier das Nest von Alliadanas Familie, das den Helden bereits im ersten Teil der Kampagne als sicherer Unterschlupf gedient haben dürfte.
Sollten ein oder mehrere Gefährten im Verlauf der letzten Schlacht gefallen sein, werden die Helden zudem sicherlich eine Bestattung für die Toten organisieren wollen – oder wenigstens eine Gedenkfeier, so denn nicht einmal eine Leiche übrig geblieben ist.
Falls Sie Teil Eins nicht bereits mit dem Aufbruch zu Korysthenes beendet haben, setzen Sie am besten wieder in diesem Unterschlupf an. Und falls von den Spielern keine Initiative zu erwarten ist oder Sie die Kampagne nach einer längeren Pause an dieser Stelle wieder aufnehmen wollen, beginnen Sie am besten mit diesem Vorlesetext.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Ashariel haben euch erklärt, dass ihr Tanz ein Gebet für die Toten ist – dass der Weltgeist sie in sich aufnehmen wird und sie Teil der Welt bleiben, nur in anderer Form. Dass ihr Kommen und Gehen Sinn hat im Gewebe des Großen Ganzen. Auf diese Art und Weise trauern sie um ihre eigenen Opfer, aber auch um euren Verlust, und wollen zugleich neuen Mut machen.
Ihre schlanken Gestalten werfen sich in den Wind, die Schwingen wölben sich auf den Böen, um die Ashariel zu tragen. Einzeln wirkt ihr Flug ohne Sinn, ein wirres Hin und Her. Aber gemeinsam entsteht eine Bewegung, ein Auf- und Abebben wie der eines Vogelschwarmes oder einer Schule Fische, die in wortloser Harmonie zusammen ihren Weg finden.
Arsinoa steht neben Aecurian am Rand der Klippe vor euch, aber sie wendet sich schnell von dem Schauspiel am Himmel ab. Ihr Gesichtsausdruck ist entschlossen, aber auch finster. Ihre unvollständige Verwandlung, die Federn in ihrem Haar lassen sie alles andere als wie eine mächtige Magokratin aussehen, aber ihre Haltung erinnert an die unantastbare Herrscherin, die sie vor einigen Oktalen war.
„Wir haben nicht die Zeit, irgendwelcher Melancholie nachzuhängen“, sagt sie mit schneidender Stimme. „Wir müssen sehen, was wir haben und wie wir es einsetzen können. Kein Selbstmitleid, kein Rückzug – sobald alle soweit geheilt sind, dass sie laufen können, sollen sie das gefälligst auch tun.“
Aecurian räuspert sich leise neben ihr und übernimmt dann, mit ruhigerem Tonfall.
„Ich denke wir sollten uns ein klares Bild davon machen, was uns zur Verfügung steht“, sagt er ruhig und deutet auf eines der zur Verfügung gestellten Nester. „Leistet ihr uns Gesellschaft?“

Der Kriegsrat

Wie eingangs bereits erwähnt: Der Kriegsrat kann natürlich auch an einer beliebigen anderen Stelle stattfinden, die Sie und ihre Spieler für passender halten. Und sollten Sie eine ähnliche Passage schon am Ende der Ewigen Mada gespielt haben, entfällt sie hier natürlich.
Diese Szene dient dazu, die bisherigen Ereignisse zu rekapitulieren, den Status Quo festzuhalten und den Helden klar zu machen, was sie zu tun haben. Arsinoa hat die Runde zusammengerufen und wendet sich nun an die Helden. Folgendes sollte klar werden:

- Die Hohe Magokratin ist sich zwar bewusst, dass die Helden eine nicht unbeträchtliche Teilschuld an der derzeitigen Misere tragen (so dies denn so war), jedoch ist sie auch für ihre waghalsige Rettung dankbar. Sollten die Helden ihr zurück auf den Thron verhelfen – was ohnehin ihre Pflicht ist – verspricht sie ihnen die höchsten Ehrungen, die Xarxaras zu bieten hat.
- Aecurian, der den besten Überblick über die Lage im Horasiat hat, betont, dass ein offener Angriff auf die Hauptstadt momentan sinnlos sei: Arsinoa sieht nicht mehr wirklich aus wie die Hohe Magokratin; ihr drittes Auge ist geschlossen und sie trägt teilweise ein Federkleid. Ihre magische Macht ist stark begrenzt und schon beim letzten Treffen war Isphirmene ihr überlegen – Fakten, bei deren Aufzählung die Magokratin sich um ihre Contenance bemühen muss. Die meisten Truppen sind den Umständen entsprechend der Usurpatorin loyal. Es muss also ein anderer Weg gefunden werden, Isphirmene zu stürzen. Ideal wäre, ihre magische Macht zu brechen und ihre Illusion zu beenden.
- Diese Loyalität mag auch daher rühren, dass Arsinoa vielen Optimaten ihres Hauses als „nicht hart“ genug gilt. Diverse Optimaten sind der Meinung, man müsse das einfache Volk deutlich strenger auf seinen Platz verweisen, als es Arsinoa tut. Das Leben für Nichtmagier in Xarxaron ist früher bereits hart gewesen. Unter Isphirmene ist es noch härter geworden und offenbar findet das Zuspruch.

● Sollten die Helden nicht selbst darauf gekommen sein (Hinweise wären z.B. das Tagebuch in den Katakomben von Xarxaras, das Isphirmenes Geschichte widersprach, das Interesse der Draydal an ihr, ihr generelles Verhalten und Auftreten und die Zeit, aus der sie stammt sowie die archaischen arkanen Symbole auf ihrer Maske), äußert Arsinoa die Theorie, dass es sich bei Isphirmene um eine Angehörige des Hauses Chrysothéos handeln könnte. Sollten ihre zeitlichen Angaben stimmen, dürfte sie aus der Zeit stammen, als das Haus zu den Draydal überlief. Arsinoa kann diese These nicht wirklich auf Fakten stützen, glaubt aber während des Kampfes mit ihrer Widersacherin passende Matritzen erkannt zu haben und auch eine kurze telepathische Verbindung, die beide während der Verwandlung teilten, zeigten ihr Bilder einer einst mächtigen Familie, die dem Reich den Rücken kehrte und sich dem Vielgesichtigen anschloss.



Arsinoa

Isphirmenes Pläne

Aecurian, der bis vor Kurzem noch im Dienst der falschen Magokratin stand, kann einiges über ihre aktuellen Pläne berichten:

● Isphirmene hat eine große Zahl Myrmidonen dünn verteilt direkt nach Westen geschickt. Diese Einheiten, die zum größten Teil aus frischen Rekruten bestehen, dürften in ihren kleinen Verbänden nur geringe Chance gegen Draydal haben, sollten sie in Anthalia auf sie stoßen. Den ersten Berichten zufolge haben sie aber vor allem die neutralen bis imperiumsfreundlichen Einwohner des Landstrichs gegen sich aufgebracht, indem die sie anführenden Offiziere ohne Rücksicht auf die Bevölkerung Nahrung für Truppen entlang ihres Marsches eingefordert oder einfach an sich genommen haben.

● Erfahrenere Einheiten sind für mehrere Einsätze bereitgestellt worden. Isphirmene hat den Eindruck geschürt, dass an den Grenzen Xarxarons nur Feinde hausen, und hat ihre Offiziere auf mögliche Strafexpeditionen gegen Anthalier, vor allem Myriadopolis (früher auch bekannt als Myriapolis), die Leonir oder auch „Abtrünnige im eigenen Hause“ vorbereitet. Mit letzterem könnten laut Aecurians Befürchtungen Aufständische in Xarxaron, aber auch aus dem Militärdienst desertierte Asharielgemeint sein. Vor allem die freigelassenen Sklaven von Xar Eunaris (falls die Helden „Die Kinder des Thearchen“ aus **DEM** gespielt haben) haben sich bereits den Zorn der „Magokratin“ zugezogen und werden in blutigen Tierschauen in den Arenen dahingemetzelt.

● Eine Reihe strenger Gesetze zum Versammlungsrecht sollen die Möglichkeiten draydalânischer Verschwörer beschneiden und verschärfen die ohnehin schon strikten Regeln des xarxarischen Alltags. Tatsächlich bedeuten die neuen Vorschriften, dass praktisch jeder Bürger mit dem korrekten Verdacht legitim versklavt oder hingerichtet werden kann. Mögliche „Feinde und Aufrührer“ lässt Isphirmene gerne direkt in Xarxaras in der Arena hinrichten, um mit den Spektakeln zugleich die Stadtbevölkerung noch bei Laune zu halten. Neu eingesetzte Richter und Büttel der Brajan-Tempel gehen dabei mit boshafter Freizügigkeit vor und graben auch antike Gesetzestexte aus, um nach Lust und Laune zuweilen auch das Berühren des Schattens eines Magokraten mit dem Tod ahnden zu lassen.

● Isphirmene hat erklären lassen, dass allein die optimatische Tradition als der Magokratie dienliche Magie gilt und alle anderen Formen von Zauberei an der Ordnung des Staates rütteln. Daher steht Magie von Nicht-Magokraten unter Strafen, die von Prügel bis zu Tod reichen. Davon ausgenommen sind nur treue Individuen, die sich einem aufwändigen und teuren Verfahren unterwerfen, um eine Zertifizierung zu erhalten. Besonders die Amaunir der xarxarischen Städte, deren Alltag vom Animismus der BaLoa geprägt ist, sowie die häufig magisch begabten Bestiare der satyarischen Einwohner werden dadurch unter Druck gesetzt.

● Angehörige von Spezies, die als „Feinde vor den Toren“ gelten, werden festgesetzt und in Auffanglager verbracht, wo sie zu möglichen Verschwörungen verhört werden sollen. Dazu gehören in erster Linie Ashariel, falls die Helden Alliadanas Nest auf ihre Seite gezogen haben, sowie Leonir.

● Trotz des Verlustes von Isquenions Wissen über Luftschifftechnik hat Isphirmene den Auftrag gegeben, die Luftflotte Xarxarons drastisch auszubauen. Zur Zeit werden nicht nur Insektopter fabriziert, sondern es wird auch an neuen Modellen von Luftschiffen gearbeitet, die statt der natürlichen Hebekraft von Isquenions Schöpfungen rein magische Mittel zum Flug nutzen sollen. Die verlorene *Invictus* soll sich gegenüber den ersten Rümpfen regelrecht klein ausmachen. Zu diesem Zweck werden auch Arbeiter eingesetzt, die in den Auffanglagern für verdächtige Spezies ‚rekrutiert‘ werden.

● Kurz: Obwohl Xarxaron sicher nie der angenehmste Platz zum Leben war, sollte hier klar werden, dass es unter Isphirmene weit schlimmer aussieht.

Der Auftrag

Da das Wissen über das Haus Chrysothéos relativ dünn gesät ist, bittet Arsinoa die Helden, den einzigen ihr bekannten Experten zum Thema aufzusuchen: Korysthenes do Tharamnos, den die Helden bereits von der Konferenz bzw. aus dem Solo-Abenteuer „**Die Verbotene Kammer**“ kennen dürften. Der exzentrische Optimat soll die Helden mit allen Informationen versorgen, die er beisteuern kann. Arsinoa setzt ein Schreiben auf, in dem sie ihrem Verwandten genau dies befiehlt; es ist in einer Verschlüsselung verfasst, die nur die ranghöchsten Mitglieder des Hauses kennen. Ein Siegel kann die Hohe Magokratin nicht unter das Schreiben setzen, denn ihren Siegelring hat sie an Isphirmene verloren. An der Echtheit des Dokuments sollte aber kein Zweifel bestehen. Die Magokratin vertraut den

Arsinoas Schriftstück

Der Brief von Arsinoa ist zwar in einem komplexen Chiffre geschrieben – eine Verschiebung, die in durch aufsteigende Primzahlen vorgegebenen Abständen wechselt, zudem ist das Schriftstück vor der Verschlüsselung in Alt-Imperial verfasst worden – aber natürlich können findige Helden dennoch den Inhalt entschlüsseln.

Dazu kann zum Beispiel eine um 16 erschwerte Probe auf *Kryptrographie* herangezogen werden, sofern Möglichkeiten zur Übersetzung des Alt-Imperialen wie Lehrbücher vorhanden sind. Bei Kenntnis der Sprache ist die Probe nur um 12 erschwert. Ein Magier kann sich zum Beispiel einer Analyse auf der Basis der stellaren Quelle Erkenntnis bedienen, ein Geweihter immerhin zum Erlernen des Alt-Imperialen die Liturgie Göttliches Verständnis heranziehen.

Der Wortlaut ist:

Korysthenes, Sohn des Hauses Tharamnos,

Im Namen der Schlange und des Heptagramms befehle ich dir, Diener der Magokratie, dem Träger dieses Briefes all dein Wissen um das Haus der Verräter Chrysothéos bereitzustellen. Eine verhüllte Usurpatorin hat meinen Thron besetzt und wird dich, die Deinen und das gesamte Reich in Unglück stürzen, so du nicht hilfst. Überwinde deine Angst vor der Vergangenheit und beweise, dass klarer Verstand und sorgsam gehütetes Wissen die mächtigsten Waffen des Weisen sind.

Dies befiehlt dir deine Hohe Magokratin, die Hüterin des Westens und Horas von Xarxaron, Arsinoa te Tharamnos.

So du mir nicht glaubst, du misstrauischer Hund, erinnere dich an den achtundvierzigsten Geburtstag deines Vaters und das ungebührliche Verhalten deines Onkels im Gartenteich. Wer außer mir könnte davon wissen und wie sehr es dich erbost hat?

Helden notgedrungen, auf eigene Faust das Beste aus den Informationen zu machen, die sie erhalten werden, und bittet sie, sie in Xarxaras zu treffen, wenn sie etwas Handfestes vorzuweisen haben. Arsinoa und Aecurian wollen sich auf den Weg in die Hauptstadt machen und dort einen Untergrund-Widerstand gegen Isphirmene organisieren. Schon unterwegs wollen sie so viele Verbündete wie möglich um sich scharen. Außerdem spricht Arsinoa noch von „der ein oder anderen Geheimwaffe“, die in Kellern unter dem Palast in Xarxaras lagert und die man im äußersten Notfall zu stehlen versuchen könnte. Details nennt sie nicht, aber tatsächlich handelt es sich dabei um das sogenannte Tyakaar-Horn, einem extrem mächtigen dämonischen Artefakt, das das Haus Tharamnos seit Langem verwahrt (siehe **UdS** S. 300).

Vorsichtsmaßnahmen

Sollte einer der Helden in **DVK** einen Zusammenstoß mit Korysthenes gehabt haben, weist die Magokratin darauf hin, dass dieser besser nicht an den Verhandlungen teilnimmt und sich angemessen tarnt. Zu diesem Zweck übergibt sie diesem Helden einen magischen Ring aus Aecurians Besitz, der eine Geistillusion auf Basis der Quelle Harmonie erzeugt und eine

Spezielle Bezugspunkte für die einzelnen Helden

Eine Geschichte wird wesentlich emotionaler, wenn sie für die Protagonisten – also Ihre Helden – eine persönliche Angelegenheit ist. Idealerweise sollten Sie dafür sorgen, dass zwischen der Gruppe und Meisterpersonen persönliche Beziehungen entstehen. Wir haben einige Beispiele, wie diese Bindungen aussehen könnten, aufgeführt:

- Der Held, der die Anführerfunktion in der Gruppe übernimmt, dient auch für Isphirmene bei Konfrontationen als Ansprechpartner und somit im Verlauf der Kampagne als ihr Hauptwidersacher. Er wird es sein, mit dem sie kommuniziert und den sie verspottet. Er wird auch die meiste Genugtuung aus ihrem Tod oder ihrer Niederlage ziehen.
- Tacarus könnte sich einen Krieger aus der Gruppe wählen, um diesem besondere Aufmerksamkeit zu widmen. Er kann ihn zum Beispiel fragen, ob er nicht lieber zu den Myrmidonen überwechseln möchte. Jemanden wie ihn könnte er als seinen persönlichen Handlanger gebrauchen. Eine Ablehnung führt dazu, dass Tacarus jede Begegnung nutzt, um diese Person zu demütigen. Auch bietet es sich an, den Tribun in die Hintergrundgeschichte eines Charakters einzuflechten. Wurde dieser als Kind Opfer des Meine-Eltern-wurden-von-XY-erschlagen-Klischees, könnte Tacarus in diese Angelegenheit verwickelt sein. Für Myrmidonen bietet sich an, dass der Tribun tatsächlich einst ein Vorgesetzter oder Kamerad gewesen ist.
- Derjenige Held, der die Triopta des Carophyrdes trägt und ihre Visionen empfängt, wird immer anfälliger für Alpträume, die von dem Draydal-Optimaten handeln und erfährt mit der Zeit eine gewisse Besessenheit. Dies macht solch einen Helden auch zu einer Person, die Parthras Turam für die Reinkarnation des Carophyrdes halten könnte. (Zu den genaueren Auswirkungen siehe S. 45)
- Ein etwas passiverer Held könnte des Öfteren von Steuerfrau Carana angesprochen werden, die in ihm aeronautisches Talent zu erkennen glaubt und ihm noch mehr beibringen möchte, als er durch seine Zeit an Bord der *Drachenschwinge* ohnehin lernt. Lässt sich dieser Charakter darauf ein, erhält er weitere spezielle Erfahrungen und ist die beste Wahl, das Schiff gegen Ende des Abenteuers aus der finalen Luftschlacht zu lenken.
- Parthras Turam, der große Gegenspieler auf Seiten der Draydal, sieht in den Helden Auserwählte des Schädelgottes. Er wird sich vor allem an einen geistlich orientierten Helden wenden und versuchen, diesen zu bekehren. Ansonsten könnten bei ihm die gleichen Mechanismen greifen wie bei Tacarus.
- Einem attraktiven Helden macht Lynathea hingegen schöne Augen und ist je nach Verlauf des Abenteuers auch einer ernsteren Beziehung gegenüber nicht abgeneigt – bis ihr dann plötzlich Gylderianius wieder einfällt.
- Korysthenes ist zwar nicht gerade ein sympathischer Mensch, einem fähigen Optimaten bringt er jedoch durchaus Respekt entgegen, so dass sich hier eine seltsame Freundschaft oder eine Mentor-Beziehung entwickeln kann.

Person als einen sympathischen Fremden erscheinen lässt. Die Wirkung lässt sich drei Mal durch Drehen des Rings auslösen und hält jeweils eine Stunde an. Korysthenes kann den Zauber nur durchschauen, wenn er misstrauisch wird und den Helden genauer untersucht.

Der Aufbruch

Am Morgen nach dem Kriegsrat soll die *Drachenschwinge* aufbrechen. Ihre beiden hochrangigen Gäste können die Helden in wegsamerem Gelände absetzen. Sollten sie Arsinoa nicht alleine lassen wollen, können sie aber auch darauf bestehen, dass die Magokratin sie begleitet. In diesem Fall reist Aecurian in ihrem Auftrag alleine weiter. Auch Teile der Mannschaft des Offiziers können sich, so sie es wünschen, den Helden auf ihrer Reise anschließen, die sie nun nach Süden führt. Sollte Arsinoa mit den Helden reisen, wird sie nur sehr langsam ihre magischen Kräfte wiederentdecken – ansonsten besteht die Gefahr, dass sie von den Helden als Allzweckwaffe eingesetzt wird.



Kapitel 1:
Der Untergang von Imachora

In diesem Kapitel haben die Helden den Auftrag, Korysthenes do Tharamnos aufzusuchen, den wichtigsten Experten für das untergegangene Haus Chrysothéos, den das Imperium noch besitzt. Korysthenes herrscht über die Stadt Imachora, die im Laufe der Jahrtausende rings um eine uralte magische Bibliothek (der Korysthenes ebenfalls vorsteht) auf einem recht abgelegenen Felsplateau entstanden ist. Möglicherweise waren einer oder mehrere Ihrer Helden bereits im Soloabenteuer „**Die Verbotene Kammer**“ in Imachora unterwegs, was wiederum bedeutet, dass sie sich Korysthens vermutlich zum Feind gemacht haben.

Doch so oder so ist die Aufgabe der Helden keine leichte. Nach den Ereignissen der letzten Monate (siehe Extrakasten „Korysthenes und die Triopta“) ist Korysthenes endgültig dem Verfolgungswahn verfallen. Es ist Reisenden zur Zeit nicht erlaubt, die von einer hohen Mauer umgebende Stadt zu betreten. Auch die Bibliothek selbst steht unter strenger Aufsicht der hiesigen Nereton- und Brajan-Garde und nur einige handverlesene Untergebene dürfen die Hallen betreten oder verlassen. Momentan überwacht der Magokrat dort einige Umbauarbeiten, die das Gebäude in Zukunft einbruchssicher machen sollen.

Tatsächlich verwahrt Korysthenes hier seinen größten Schatz: die Triopta des Carophyrdes san Chrysothéos. Bei diesem lange verstorbenen Optimaten handelte es sich nicht nur um den Bruder von Isphirmene, der Widersacherin der Helden, sondern auch um eine der Personen, die maßgeblich am Überlaufen des Hauses zu den Draydal beteiligt waren. Seine Triopta weist den Weg zu einem Heiligtum der Draydal, in dem die Helden das Ea'Myr des Carophyrdes finden können, eine Machtquelle, mit der sie in der Lage sein könnten, es mit Isphirmene aufzunehmen.

Doch nachdem Korysthenes' Schüler Gylderianius die Triopta kürzlich beinahe entwendet hat, ist der Magokrat nicht gerade begeistert davon, wenn er von einer dahergelaufenen Abenteurergruppe genau darauf angesprochen wird.

Schlussendlich hat Korysthenes aber auch noch andere Sorgen: Isphirmene hat ebenfalls erfahren, dass er die Triopta hütet, und hat eine kleine Armee unter der Führung von Tacarus (oder seinem Nachfolger) entsandt, um Imachora einzunehmen und die Maske zu ihr zu bringen. Wenn die Helden es geschafft haben, in die Stadt einzudringen, werden sie sich also auch noch mit diesen Herrschaften herumschlagen müssen.

Trotz all dieser Hindernisse kann es den Helden gelingen, zu Korysthenes durchzudringen, doch es bleibt ihnen wenig Zeit, die Stadt mit der Maske (und dem überforderten Optimaten im Schlepptau) zu verlassen. Tacarus hat beschlossen, sich nicht lange mit dieser Angelegenheit aufzuhalten, und die Stadt dem Erdboden gleich zu machen, um die Maske später aus den Trümmern zu bergen. Die Helden müssen also aus der brennenden Stadt fliehen, die Kämpfe mit Tacarus' Schergen überleben und ihr Luftschiff und damit eine vorläufige Sicherheit erreichen.

Korysthenes und die Triopta

Für den Sieg über Isphirmene ist Korysthenes' Hilfe von entscheidender Bedeutung – und daher sind seine Geheimnisse und Motivationen für Sie als Meister auch besonders relevant. Dieser Kasten ist essentiell für das Verständnis der Ereignisse. Um für eine bessere Übersicht zu sorgen, haben wir alle prägnanten Szenen in Korysthenes' Geschichte hier stichpunktartig aufgelistet.

Dies sind Informationen, die Korysthenes weitergeben kann, jedoch vermutlich erst unter Zwang oder im späteren Verlauf des Abenteuers, wenn er den Helden mehr vertraut. Beachten Sie aber, dass er die Details seiner Reise aus seinem Gedächtnis getilgt hat und sich nur noch daran erinnert, wie sie begann und dass das, was er fand, nicht gefunden werden darf. Die Erinnerungen kommen beim erneuten Begehen des Weges aber teilweise zurück. Die Buchstaben hinter den Informationen geben an, wer sie den Helden vermitteln kann. **K** steht für Korysthenes **K+** für Korysthenes nach oder während der Reise, **L** für Lynathea.

- Schon als junger Mann, vor etwa 30 Jahren, wurde Korysthenes zum Statthalter von Imachora ernannt und damit Vorsteher der uralten Bibliothek des Tychondorias, um die herum die Stadt entstanden ist. Es gelang ihm, die sieben Prüfungen der Bibliothek zu meistern und in die sogenannte Verbotene Kammer vorzudringen, den zentralen Raum dieser Hallen, in dem die wertvollsten magischen Schätze aufbewahrt werden. **K, L**
- In dieser Kammer fand er die Triopta des Carophyrdes san Chrysothéos. Wie diese in die Bibliothek gelangt war, konnte er sich nicht erklären, doch als er sie aufsetzte, übermannten ihn Visionen, die ihn und einige Getreue letztlich auf eine Pilgerfahrt und am Ende zu einem vergessenen Heiligtum im Westen von Anthalia führten. Er wurde von den Visionen von Station zu Station geführt und musste die Triopta dort jedes Mal wieder benutzen. **K**
- Auf dieser Reise traf er auch auf das Orakel von Iskarath, das Carophyrdes bei seinen Plänen behilflich gewesen war, und opferte ihm seine Sklaven, um die Position der letzten Wegstation zu erfahren. **K+**

● Schließlich entdeckte er so tatsächlich das Grabmal des Carophyrdes san Chrysothéos. **K+**

● In der Höhle hinter den eigens von Carophyrdes' Sklaven angelegten Gebäuden entdeckte er dann das uralte Grabmal. Im Zentrum der Anlage fanden sich die Überreste des Dreiäugigen sowie sein Ea'Myr. Darüber hinaus war der Wortlaut einer Prophezeiung in die Wände geschlagen, der zufolge das Ea'Myr die Herrscherin Xarxarons vernichten würde. Die Wächterin über das Grabmal konnte Korysthenes nicht beschwichtigen oder bezwingen – und nachdem er die Inschrift gelesen und die unglaubliche Macht gespürt hatte, die tatsächlich von dem Auge ausging, floh er. Diese Gefahr wollte er nicht ins Imperium bringen, er sah sich aber auch außerstande, sie zu neutralisieren. **K+**

● Korysthenes war hin und her gerissen: Er hatte eine große Entdeckung gemacht, aber sie schien auch große Gefahren zu bergen. Er beschloss, die Triopta zu behalten und weiter sicher zu verwahren, während er sie untersuchte. Die Erinnerung an den direkten Weg zum Grabmal löschte er sich selbst aus dem Gedächtnis, damit niemand es je finden könnte. Zurück blieb nur das Wissen darum, dass dort in Anthalia eine immens mächtige Waffe der Chrysothéos schlummerte, die niemand in die Hände bekommen durfte. **K**

● Mit mehr Glück als Verstand kehrte er nach Xarxaron zurück und sorgte dafür, dass keiner seiner Studenten oder gar fremde Abenteurer der Triopta habhaft werden konnten. Er untersagte Nicht-Magiern den Zutritt zur Bibliothek, für alle anderen galt das Verbot nur nachts. Dann wurde das Gebäude magisch abgeriegelt. Zusätzlich ließ er tödliche Fallen vor der Kammer installieren und band einen mächtigen Dämon in die Hallen, um Eindringlinge auszuschalten. **K, L**

● Vor wenigen Monaten jedoch wurde sein Schüler Gylderianius neugierig auf den Inhalt der Verbotenen Kammer. Seine Studienobjekte waren die Ursprünge der Optimatenhäuser und er erhoffte sich tiefere Einblicke von den Schätzen in der Kammer. Da Gylderianius sich zugleich in Korysthenes' Tochter und andere Schülerin Lynathea to Tharamnos verliebte und etwas von Visionen von großem Unheil faselte, die ihn befallen hätten, fiel er bei seinem Meister in Ungnade und wurde der Stadt verwiesen. Auf eigene Faust wollte Gylderianius nun weiterforschen. Mithilfe des berühmten Meisterdiebs „Die Schwarze Eule" (in Wahrheit vermutlich einer ihrer Helden, der das Soloabenteuer „**Die Verbotene Kammer**" gespielt hat) brach er in die Kammer ein … **K, L**

● … und konnte die Triopta benutzen. Sie wies ihm den Weg (wie er nicht weiß: zum Grabmal des Carophyrdes). Ohne genau zu wissen, wo es hinging, machte er sich auf den Weg. Dabei war ihm eine spezielle Gabe behilflich: Er konnte die in der Maske gebundenen Zauber in seinen eigenen Geist kopieren und brauchte so die Triopta nicht für eine erfolgreiche Reise. Korysthenes weiß um diese Fähigkeit und befürchtet daher, dass Gylderianius „die Waffe" finden wird, auch wenn sich die Triopta noch in seinem Gewahrsam befindet. **K**

● Zunächst ließ er nur die Bibliothek abriegeln. Dann ordnete er Umbaumaßnahmen an, um die Kammer in Zukunft noch sicherer zu machen. **K, L**

● Schließlich schickte er Kopfgeldjäger los, um Gylderianius einzufangen und notfalls zu töten. Er konnte nicht riskieren, dass dieser das Heiligtum fand oder eventuell sogar gefährliches Wissen an die Draydal weitergab. **K**

● Nur kurze Zeit nach diesen Ereignissen fand in Xarxaras die Konferenz zum Schutz gegen die Draydal statt, bei der Korysthenes natürlich anwesend sein musste. Die Konferenz drohte mehrere Wochen seiner kostbaren Zeit in Anspruch zu nehmen, doch auch in Xarxaras selbst verfolgte Korysthenes die Jagd nach Gylderianius. Einige seiner Jäger waren ohne Erfolg heimgekehrt, andere verschollen. Also heuerte er in der Hauptstadt selber die in Ungnade gefallene Zenturionin Caia Termon an, auf die die Helden noch treffen werden. Sie sollte sich schnellstmöglich wieder bei ihm im Palast melden. Der Optimat wartete noch einige Wochen nach den Ereignissen, die zur Machtergreifung Isphirmenes führten (und von denen er natürlich wenig mehr mitbekommen hat, als jeder andere Xarxarer). **K**

● Ungefähr zu dem Zeitpunkt, als die Helden mit um die verwandelte Arsinoa kämpften, ließ die „Hohe Magokratin" den immer noch wartenden Korysthenes zu sich rufen. Sie hatte gehört, er sei der Experte des Reiches zum Thema Chrysothéos, und wollte alles von ihm wissen, was er über ihre Familie zu berichten hatte. Darunter fand sich für Isphirmene (welche Korysthenes immer noch für Arsinoa hielt) wenig Neues. Carophyrdes erwähnte Korysthenes nicht, da er sein Wissen um diesen Mann und seine Hinterlassenschaften mit ins Grab zu nehmen gedachte. Doch sie konnte im Geist des Optimaten lesen, dass er mit großer Mühe etwas vor ihr verbarg. Gleichzeitig beschlich Korysthenes das Gefühl, dass etwas mit seiner Herrin nicht stimmte, und er verstärkte seine Bemühungen, sie aus seinem Geist fernzuhalten. **K**

● Dies gelang nicht vollständig: Isphirmene sah die Triopta und das Ea'Myr ihres Bruders und Imachora im Geist ihres Untergebenen aufblitzen. Um ihre Tarnung zu wahren, ging sie jedoch zunächst nicht weiter darauf ein, sondern gab dem Optimaten drei Tage Zeit, um sich zu überlegen, ob er nicht doch etwas zu sagen hätte. Danach würde er mit den Konsequenzen leben müssen. **K**

● Korysthenes war nun überzeugt, dass die Hohe Magokratin entweder ausgetauscht worden war oder sich gegen ihn gewandt hatte. Er kehrte dem Hof in derselben Stunde den Rücken und ritt nach Imachora zurück.... **K**

● ... wo die Umbauten an der Verbotenen Kammer leider noch immer nicht abgeschlossen waren. Er hielt seine Arbeiter an, ihre Bemühungen zu verdoppeln, und ließ die Stadt abriegeln. Er ahnte nicht, dass ihm Tacarus mit einigen Elitekriegern bereits auf den Fersen war. **K, L**

● Kurz bevor der Trupp Isphirmenes Imachora erreicht, stehen jedoch die Helden vor den verschlossenen Toren der Stadt.

Eine genaue Beschreibung von Korysthenes finden Sie im Anhang auf Seite 196.

Die Reise nach Imachora

Die Helden müssen von den Türmen der Einsamkeit nach Imachora reisen, was mit dem Luftschiff in zwei bis vier Tagen zu bewerkstelligen sein sollte. Aus dramaturgischer Sicht empfiehlt es sich, hier keine größeren Hindernisse mehr einzubauen. Alle wichtigen Szenen, die vor dem Kapitel in Imachora stattfinden sollten, finden Sie im Prolog. Sollten Sie aber den Wunsch verspüren, noch eine Begegnung oder eine Subqueste aus „**Die Ewige Mada**“ nachzureichen (oder ihnen eine Nebenqueste nach Anthalia mitzugeben, siehe Kapitel 2), sollten Sie das nun tun, denn nach dem Besuch in Imachora werden die Helden Xarxaron für einige Zeit den Rücken kehren.

Die Stadt Imachora

Im folgenden Abschnitt beschreiben wir die Situation in der Stadt sowie die wichtigsten Örtlichkeiten, Personen und Informationen. Im Abschnitt „Die Bibliothek hat geschlossen!“ gehen wir darauf ein, wie die Helden zu Korysthenes gelangen könnten und schildern auch die Ankunft und mögliche Szenen in der Stadt. Somit ist die Beschreibung der Örtlichkeiten zweigeteilt und doppelt sich auch leicht. Dies sollte aber der Übersicht am Spieltisch zu Gute kommen. Nutzen Sie „Die Bibliothek hat geschlossen“, um auf das Vorgehen der Helden zu reagieren, und die Stadtbeschreibung für Hintergrundinformationen.

Die Stadt unter der Knute des paranoiden Korysthenes

Zentrum der Stadt ist die Bibliothek des Tychondorias, die vom Optimaten dieses Namens vor über 2000 Jahren erbaut wurde und sich schnell zu einem Ort der Freidenkerei und des geistigen Austauschs für junge Optimaten entwickelt hatte und zeitweise auch als Lehrinstitut genutzt wurde. Die Eleven lernten hier den Umgang mit Magie und vor allem den Elementen, aber auch körperliche Ertüchtigung wurde ihnen zuteil. Tychondorias te Tharamnos war ein humorvoller, lebenslustiger und freundlicher Mann und sein Erbe spiegelte dies wider. Dennoch hatte der Optimat einen abgelegenen Ort für seine Hallen ausgewählt – auch um gefährliche Artefakte wie die Triopta des Carophyrdes sicherer verwahren zu können – und schon bald siedelten sich Händler und Gastwirte in der Nähe an, um mit den angehenden Optimaten ein Geschäft zu machen: Ein kleine Siedlung entwickelte sich, die heute jedoch längst ihren Zenit überschritten hat und nur noch ca. 1000 Einwohner besitzt. Die Bibliothek und der sie umgebende Platz der Philosophen stellen noch immer das Zentrum dar.

Seit Korysthenes vor 30 Jahren das Ruder übernommen hat, ist die Stadt von einer acht Schritt hohen Mauer umgeben. Den einzigen Zugang stellt das streng bewachte Tor im Osten dar. Auch dürfen seither nur noch Magier die Bibliothek des Tychondorias betreten und das auch nur tagsüber.



In den letzten Tagen hat sich die Situation noch verschärft. Korysthenes kehrte gehetzt aus der Hauptstadt zurück und ließ die Stadt abriegeln. Seitdem hat der Magokrat seine Bibliothek nicht mehr verlassen.
Viele der Menschen Imachoras lebten jahrhundertelang von der Gastwirtschaft, die durch die reisenden Optimaten und Gelehrten, die die Bibliothek aufsuchten, entstanden war – oder waren in der Lehranstalt selbst angestellt. Der Rest arbeitete als Bauern und Schafzüchter. In den letzten 30 Jahren jedoch ließ Korysthenes immer weniger Fremde in seine Hallen, so dass viele Imachorer gezwungen waren, die Stadt zu verlassen und anderswo nach Arbeit zu suchen. Viele Häuser stehen daher heute leer. Das gleiche gilt für die Gassen und Straßen der Stadt: Die Nereton- und Brajan-Garde führt dort seit einigen Tagen strenge Kontrollen durch. Nach Sonnenuntergang darf ohnehin niemand sein Haus verlassen und wer auffällt, wird der Stadt verwiesen. Die Bewohner Imachoras wagen sich also nur noch auf die Straße, wenn es unbedingt sein muss. Die meisten von ihnen sind Alte, Kranke oder Mitglieder der Garde, der Dienerschaft Korysthenes' oder deren Angehörige. Noch hält diese Phase erst wenige Tage an und die Einwohner, die die Launen ihres Magokraten inzwischen gewohnt sind, reagieren verstört aber vorsichtig. Ihnen ist bewusst, dass diese Situation nicht lange so weitergehen kann, doch momentan möchte niemand als erster auffällig werden.
Als die Helden die Stadt erreichen, liegt diese in dichtem Nebel versunken – eine Tatsache, die die bedrückende Stimmung in Imachora noch verstärken sollte, der Gruppe aber auch bei ihrer Mission behilflich ist.

1. Das Stadttor und Wachhäuschen
Imachora verfügt nur über eine einzige Öffnung in der Stadtmauer, zu der ein überraschend breiter und gut ausgebauter Bergpfad führt. Das Stadttor ist eigentlich nicht besonders gut befestigt, dafür aber reich mit Symbolen verziert, die das Haus Tharamnos und den Gott Brajan preisen. In den letzten Monaten ließ Korysthenes es aber weitgehend zumauern und hier eine provisorische Wachstube errichten, die relativ hastig aus Holz zusammengezimmert wurde. Zwar erweckt diese armselige Konstruktion keinen besonders einschüchternden Eindruck, dafür aber die zu jeder Zeit mindestens sechs Wachen der Brajan-/Nereton-Garde, denen das Häuschen lediglich als Unterschlupf gegen den häufigen Regen dient. Sie haben klare Order, niemanden in die Stadt zu lassen, und auch wenn ihnen dieser Befehl äußerst seltsam vorkommt, nehmen sie ihn durchaus ernst.
Neben dem Stadttor hängen Steckbriefe von Gylderianius und vom Meisterdieb „Die Schwarze Eule". Sollte einer der Helden dieser Meisterdieb aus DVK sein, lässt sich eine vage Ähnlichkeit feststellen.

Was die Garde den Helden mitteilen kann (sollten sie angemessen vorgehen):
● In der Bibliothek ist eine Seuche ausgebrochen, das ist bestimmt der wahre Grund für die Quarantäne. (falsch)
● Korysthenes kam vor einigen Tagen äußerst gehetzt aus Xarxaras wieder, wo er mehrere Nonen verbracht hat, und hat befohlen, jeden Fremden aus der Stadt zu werfen und keinen mehr hereinzulassen. (wahr)
● Seitdem verschanzt sich der Magokrat in seiner Bibliothek, er hat weder gegessen noch geschlafen. (teilweise wahr)
● Seit Korysthenes das Sagen hat, also seit ca. 30 Jahren, läuft es für die Garde gut, doch da der Magokrat auch früher schon nur wenige Gelehrte in die Stadt ließ, mussten einige Gasthäuser schließen. (wahr)
● Die Nereton-Garde besteht aus den furchtlosesten und fähigsten Kriegern des Horasiats. (falsch)
● Seit Korysthenes' Schüler in die Bibliothek eingebrochen ist, ein uraltes Artefakt gestohlen und versucht hat, die Tochter des Herrschers zu entführen, ist „der Alte" noch paranoider geworden. (größtenteils wahr)
● Zur Zeit baut Korysthenes neue Fallen in seine Bibliothek ein. Jeder, der versucht, dort einzudringen, ist des Todes. (teilweise wahr)
● Seine Tochter langweilt sich indes in ihrer Villa zu Tode und hatte schon mit so ziemlich jedem in der Garde eine Liebelei. (Ersteres ist wahr, Letzteres übertrieben)
● Die Gardisten wissen nicht, wie lange die Situation noch bestehen bleiben wird.
Kampfwerte der Gardisten finden Sie auf Seite 41.

2. Die Straßen der Stadt
Wenn es die Helden irgendwie schaffen, in die Stadt zu gelangen, wird sie ihnen wie ausgestorben vorkommen. Kaum jemand wagt sich auf die Straße und wenn doch, huscht er oder sie schnell wieder durch eine Haustür, wenn die Helden sich nähern. Teilweise haben diese das Gefühl, beobachtet zu werden, und tatsächlich können sie mit einer *Sinnesschärfe*-Probe bemerken, dass hin und wieder Einwohner der Stadt aus ihren Fenstern argwöhnisch auf sie herabblicken. Die Helden laufen hier alle 4 Spielrunden Gefahr, auf einen zweiköpfigen Trupp der Nereton-Garde zu stoßen. Die Stadt ist nicht groß, doch Korysthenes hat auch nicht übermäßig viele Männer zur Verfügung. Zudem ist der dichte Nebel bei Schleichaktionen oder einer Verfolgungsjagd auf Seite der Helden. Sollte die Garde die Helden jedoch aufgreifen, werden die Gardisten sie ziemlich sicher als Ortsfremde erkennen und aus der Stadt geleiten wollen. Sowohl Gewalt als auch gute Tarnung oder eine brauchbare Lügengeschichte können hier weiterhelfen. In den Gassen hängen immer wieder die gleichen Steckbriefe wie am Stadttor (siehe dort).

Mit viel Geschick können die Helden folgende Gerüchte und Infos von vereinzelten Bürgern erhalten, die die Helden im besten Fall verschwörerisch tuschelnd darauf hinweisen, dass sie hier nichts zu suchen haben:
● Der Magokrat hat eine Ausgangssperre erlassen, lässt niemanden mehr in die Stadt und wirft jeden heraus, der auffällt. Es ist besser, sich ruhig zu verhalten, bis er sich wieder beruhigt hat. (wahr)
● In den letzten Jahren haben viele Händler und einige Gastwirte die Stadt verlassen, da es sich nicht mehr lohnt, für die immer weniger werdenden Reisenden ein Geschäft zu betreiben. Die Helden sollten ihr Glück in der *Siminiaschwalbe* versuchen, die noch immer geöffnet hat. (wahr)
● Früher war Imachora das Zentrum der Gelehrten im westlichen Horasiat. Alle kamen von fern, um in der Bibliothek zu studieren und zu forschen, um die herum der Ort vor über

2000 Jahren entstanden ist. Nun scheint Korysthenes andere Pläne mit dem Ort zu haben. (teils wahr)

● Immerhin geht es den Leuten in Imachora besser als in Xarxaras. Dort lässt die Hohe Magokratin in letzter Zeit jeden hinrichten, dessen Gesicht ihr nicht passt, und sie hat vor, jeden waffenfähigen Menschen für die Myrmidonen zu verpflichten. (größtenteils wahr)

● Der Angesprochene verkündet, dass er dieses Spiel nicht mehr lange mitmachen werde und bei nächster Gelegenheit die Stadt zu verlassen gedenkt. (wer weiß)

● Seit Korysthenes wieder in der Stadt ist, hat er sich in seiner Bibliothek verschanzt. Er sucht Freiwillige unter den Imachorern, die für ihn dort „neue Anlagen" testen. Das klingt gefährlich und niemand hat sich bisher gemeldet. Generell sollte man den Platz um die Bibliothek meiden. (wahr)

● Korysthenes ist dem Wahnsinn verfallen. Doch wenn dies das Los ist, das die Imachorer zu tragen haben, dann ist es eben so. (typisch xarxarisch)

● Korysthenes' Tochter Lynathea hat er in ihrem Zimmer eingesperrt, weil sie mit einem Gardisten/Schüler/Glücksritter durchbrennen wollte. (enthält etwas Wahres)

● Wenn die Nereton-Garde die Helden erwischt, werden sie direkt aus der Stadt geworfen. (wahr, aber unrealistisch)

● Einer der Bürger könnte den entsprechenden Helden als „Die Schwarze Eule" erkennen und ihn entweder eindringlich warnen, die Stadt zu verlassen, oder ihn gar bei der Garde anschwärzen.



3. Die Bibliothek des Tychondorias

Die Bibliothek war bereits der Hauptschauplatz des Solo-Abenteuers „Die Verbotenen Kammer", so dass einer oder mehrere ihrer Helden sie bereits kennen können, auch wenn sie seitdem einige Umbauten erlebt hat.

Der Eindruck, der sich den Helden bietet:

Von außen präsentiert sie sich als zweistöckiges Gebäude im neo-dorinthischen Stil mit wenigen, schmalen Fenstern, einem Kuppeldach und einem wuchtigen, von Säulen flankierten Tor. Ein Dienstboteneingang am hinteren Ende wurde offenbar zugemauert, die Fenster vergittert. Vier streng blickende Wachen in schwarzen Uniformen stehen abweisend vor dem Tor und lassen niemanden passieren.

Im Inneren ist das Gebäude für jemanden, der es schon einmal betreten hat, kaum wiederzuerkennen. Eine genaue Beschreibung der Innenräume finden Sie im Abschnitt „Die Verbotenen Hallen".

Die Gardisten hier haben die gleichen Informationen wie ihre Kollegen am Tor, verhalten sich jedoch deutlich misstrauischer und werden beim leisesten Verdacht versuchen, die Helden aus der Stadt zu werfen. Kampfwerte finden Sie auf Seite 41.

4. Der Platz der Philosophen

Die Bibliothek ist von dieser Grünfläche umgeben. Bis vor Kurzem konnten sich die Bewohner der Stadt hier an einem wunderschön gestalteten Park erfreuen. In den letzten Wochen ließ ihr Herrscher jedoch sämtliche Bäume und Büsche roden, damit sich nun niemand mehr an die Bibliothek anschleichen kann. Im Herzen der Stadt liegt also eine größere Fläche Brachland, übersät von den Resten der gefällten Bäume, die ein Landen hier erschweren. Sobald die Helden offen diese Fläche betreten und das Tor der Bibliothek vor sich haben, laufen sie Gefahr, von den dortigen Gardisten angesprochen zu werden.

5. Zur *Siminiaschwalbe*

Das einzig verbleibende Gasthaus der Stadt ist gleichzeitig der einzige Ort, an dem noch etwas davon zu spüren ist, dass Imachora vor Kurzem noch eine lebendige Stadt war. Zwar hat Gastwirt Tizius Garolus (siehe Seite 41) nun schon seit einigen Tagen keine Kunden mehr, dennoch hält er weiter die Stellung in der Stadt und versammelt jeden Abend in seiner Gaststube all jene, die nicht obrigkeitshörig genug sind, um sich mit der Situation abzufinden, und gibt die verbliebenen Reste seines Weins aus. Dabei wird in der Regel viel hinter vorgehaltener Hand auf Korysthenes geschimpft, der nun endgültig nicht mehr alle Amphoren im Keller zu haben scheint – diese Stammtische führen jedoch nirgendwo hin und jede Nacht schleichen sich die Bürger etwas weniger frustriert nach Hause. Die Helden finden hier die einzigen Personen der Stadt, die ihnen objektiv Auskunft über die Geschehnisse geben können – so sie sie überzeugen, dass sie keine Spitzel des Magokraten sind. Auch können sie hier Unterkunft finden und dank der Ausnahmesituation erhält jeder Held auf Wunsch ein Einzelzimmer zu vergünstigten Konditionen von Garolus.

Erkundigen die Helden sich hier, wo der Magokrat zu finden ist, wird man sie für verrückt halten, nach ihm zu suchen. Korysthenes ist als aufbrausend und unberechenbar gefürchtet.

In der *Siminiaschwalbe* können die Helden alle Informationen erlangen, die sie auch am Stadttor oder auf den Straßen Imachoras bekommen können – jedoch fällt es hier wesentlich leichter und der Grundton ist objektiver und aggressiver gegenüber Korysthenes.

Wichtig ist der Hinweis, dass Korysthenes Freiwillige unter den Bürgern der Stadt sucht, die seine „neuen Anlagen" testen wollen. Wer überlebt, soll reich belohnt werden. Getraut hat sich bisher niemand. Auf die Frage nach Korysthenes' Aufenthaltsort herrscht hingegen keine Einigkeit. Ein paar der Gäste

vermuten ihn in seiner Villa, andere in der Bibliothek. Wieder andere glauben, er habe die Stadt verlassen. Der Wirt weist noch einmal darauf hin, dass „Die Schwarze Eule“ Korysthenes nicht unter die Augen kommen sollte und sich schleunigst eine bessere Tarnung suchen sollte.

6. Korysthenes' Villa

Der Wohnsitz des Magokraten liegt auf einer Anhöhe in der Nordspitze der Stadt. Die dreistöckige Villa ist von einem kleinen Park umringt und klassischerweise um ein Atrium mit einem Brunnen herum aufgebaut. Eine kleine Serpentinenstraße führt zum Anwesen, so dass man schon ein Viertel Wassermaß einplanen muss, um die Villa zu erreichen – trotz der geringen Größe der Stadt. Momentan wird die Villa nur von einem einzigen Mitglied der Brajan-Garde (leicht zu überwältigen oder abzulenken) bewacht. Korysthenes verbringt hier keine Zeit, denn er hat sich in der Bibliothek häuslich eingerichtet. Neben dieser Wache leben nur zwei Sklaven in der Villa, die sich um Dienstbotenaufgaben kümmern – und natürlich Korysthenes' zu Tode gelangweilte Tochter Lynathea to Tharamnos. Sie ist zugleich seine Schülerin, doch in magischen Dingen eher unbegabt, weshalb der Optimat wenig Zeit mit ihr verschwendet. In Ermangelung besserer Beschäftigungen frönt sie ihrem liebsten Zeitvertreib: dem Baden. Sollten die Helden sich hier Zutritt verschaffen, finden sie in der jungen Dame eine äußerst anhängliche Begleiterin, die einer Liebesnacht mit einem der Helden nicht abgeneigt und generell äußerst dankbar für die Abwechslung ist. Sie bittet die Helden sogar, sie aus der Stadt zu entführen.

Informationen, die Lynathea den Helden geben kann:
Die junge Frau ist naturgemäß die zuverlässigste Informationsquelle der Stadt und kann ein paar der weniger geheimen Informationen aus dem Extrakasten „Korysthenes und die Triopta“ vermitteln (jene, die mit einem „L“ gekennzeichnet sind; mehr, falls Korysthenes verfrüht das Zeitliche segnen sollte) – so die Helden denn ihr Vertrauen gewinnen, was nicht sonderlich schwer ist, da sie erstens nicht besonders misstrauisch ist und zweitens hofft, dass die Helden ihren Vater von seinem Wahn befreien können. Natürlich weiß Lynathea nichts von der Maske des Carophyrdes, dem Grabmal in Anthalia oder dem Verhör, das ihr Vater in Xarxaras durchlebt hat. Doch sie kann alle öffentlich bekannten Fakten wahrheitsgemäß wiedergeben: Von Korysthenes' Amtsantritt, seiner Verschärfung der Sicherheitsmaßnahmen der Bibliothek, dem Abwandern der Stadtbewohner bis hin zum Einbruch durch Gylderianius und die folgenden Versuche, den ehemaligen Mitschüler wieder einzufangen, da er offenbar wichtige Informationen entwendet hatte. Die Hintergründe für die totale Abriegelung der Stadt kennt sie nicht, aber sie weiß, dass ihr Vater erneut die Sicherheitsmaßnahmen der Bibliothek verstärkt und nicht gestört werden will.

Lynathea und Gylderianius:
Kommt das Gespräch auf Gylderianius (vielleicht auch, weil einer der Helden durch Gylderianius von seiner Liebe zu Lynathea gehört hat), gibt die Tochter des Optimaten zu, eine harmlose Beziehung zu dem jungen Magier gehabt zu haben. Gylderianius hatte die Sache aber wesentlich ernster genommen als sie und bei ihrem Vater um ihre Hand angehalten. Dieser habe ihn danach verstoßen. Gylderianius wäre nicht gut genug für seine Tochter, da er als Forscher völlig unfähig sei. Diese Ereignisse hatten den Einbruch in die Bibliothek durch Gylderianius und den Meisterdieb „Die Schwarze Eule“ zur Folge gehabt, so dass Lynathea sich nun ein wenig schuldig fühlt. Sie hegt noch immer Gefühle für „Gyldi“, jedoch kann sie notfalls auch ohne ihn leben. Beunruhigt hatten sie allerdings Gylderianius' Visionen, die ihn an den Tagen vor dem Einbruch immer wieder heimsuchten. Im Verlauf der Kampagne können ihre Gefühle wieder auflodern.

Rückkehr nach Imachora?

Sollte einer Ihrer Helden das Solo-Abenteuer „**Die Verbotene Kammer**“ gespielt haben, hatte er schon einmal das Vergnügen, Imachora und natürlich auch die Bibliothek zu besuchen. Er sollte Korysthenes und natürlich auch Gylderianius kennen. In einer Gruppe sollte dieser Held sich unauffällig verhalten, da diese Vorgeschichte nicht unbedingt vorteilhaft für die Verhandlungen mit Korysthenes ist (daher auch der Zauberring Arsinoas, siehe S. 13). Dennoch besteht eine gewisse Chance (1-5 auf W20), dass ein Mitglied der Nereton-Garde denjenigen erkennt und zunächst festzusetzen versucht. Die restliche Gruppe wird standardmäßig nicht festgenommen. Danach meldet der betreffende Gardist Korysthenes, was vorgefallen ist, so dass der Magokrat sich in den nächsten Tagen bei Gelegenheit mit dem Gefangenen beschäftigen wird. Solange schmort der Held im Keller der Garnison. Vermutlich werden die Helden aber zu verhindern wissen, dass es so weit kommt – außer, sie legen es genau darauf an, um so an Korysthenes heranzukommen.
Sollten Sie als Meister aus „Die Verbotenen Kammer“ jedoch ein Gruppenabenteuer gemacht haben, wird jeder Gardist die Helden sofort erkennen, so sie sich nicht deutlich getarnt haben oder die Gruppe anders zusammengesetzt ist. In diesem Fall werden die Gardisten natürlich versuchen, die ganze Gruppe gefangen zu nehmen.
Sollten die Helden sich tatsächlich gefangen nehmen lassen, weicht das Abenteuer ein wenig vom beschriebenen Pfad ab: Das folgende Verhör durch Korysthenes verläuft für den oder die betreffenden Helden dann alles andere als erfreulich. In seiner Vorstellung sind die Einbrecher Schuld an der aktuellen Misere und so wird er sie ausdauernd mit magischen wie profanen Mitteln foltern (eine Szene, die nur ausgespielt werden sollte, wenn ihre Spieler damit umgehen können), bevor er auch nur in Erwägung zieht, ihnen zuzuhören. Hier ist neben Proben auf Charisma und Überzeugen auch schlicht gutes Rollenspiel nötig.
Egal, wie die Helden an Korysthenes herankommen: Sollte er sie als Einbrecherbande identifizieren, wird es besonders schwierig, ihn zu überzeugen. Nähern sie sich dem Optimaten nicht als Gefangene, wird er bei ihrem Anblick nicht lange zögern, dies zu ändern. Den Helden bleiben dann nur wenige Augenblicke, um sich zu erklären.

Gylderianius' Visionen

Gylderianius hat vor dem Einbruch in die Bibliothek in Träumen und Visionen immer wieder einige bestimmte Bilder gesehen. Von einigen hat er Lynathea erzählt: Ein suchendes Auge, eine Frau mit einer goldenen Maske als Gesicht, ein totes Land mit endlosen Feldern aus Staub und Asche. Zuweilen sah er auch schwarze Pyramiden oder einen einsamen Felsen in einer weiten Ebene. Er wollte ihr allerdings die Zusammenhänge nicht erklären, nur dass es um eine große Gefahr ginge, die er finden und aufhalten müsse.

7. Die Stadtmauer
Korysthenes hat die acht Schritt hohe Mauer mit spitzen Pfählen versehen lassen, die ein Eindringen erschweren sollen. Außerdem patrouillieren sechs Gardisten auf den Zinnen. Der Wehrgang führt einmal komplett um die Stadt und ist über zahlreiche Treppen zu erreichen. Eine vor Kurzem installierte Ballista sollte Luftschiffe fernhalten.

8.Nereton-Garde/Brajan-Garde: Garnisonshaus
Recht zentral in der Stadt befinden sich Schreine für die Götter Brajan und Nereton. Einst betrieben beide Kulte Tempel in Imachora, doch mit der Abwanderung der Bevölkerung wurden sie allmählich obsolet und so gibt es seit 20 Jahren nur noch die Schreine. Geblieben sind die Garden des Brajan und Nereton, die nun direkt unter Korysthenes' Kontrolle stehen, ihren Namen also nicht mehr zu recht tragen. Beide Gruppen teilen sich ein Garnisonshaus nahe der Schreine. Insgesamt sind es 30 Männer und Frauen unterschiedlichsten Alters, 20 von ihnen gehören der Neretongarde an, die Hälfte davon wurde gerade erst rekrutiert. Sie befolgen Korysthenes' Befehle recht loyal, auch wenn sie wenig Informationen über sein Handeln erhalten haben. Kampfwerte finden Sie auf Seite 41.
Ausführliche Beschreibungen zu allen relevanten Meisterpersonen finden Sie auch im Abschnitt „Meisterpersonen in Imachora" auf Seite 41.

Die Bibliothek hat geschlossen!

Oder: Wie gelangen die Helden zu Korysthenes?
Nachdem wir Ihnen als Meister im letzten Abschnitt die Bühne beschrieben haben, auf der die Handlung dieses Kapitel stattfindet, geht es nun darum, was die Helden tun werden. Zwar wirkt es auf den ersten Blick so, als wäre es fast nur mit Gewalt möglich, zu Korysthenes vorzudringen – jedoch wollen wir an dieser Stelle auch einige andere Möglichkeiten aufzeigen. Wenn die Helden es geschafft haben, in die Bibliothek einzudringen, fahren Sie mit dem Abschnitt „Die Verbotenen Hallen" fort.
Da es durch die verschiedenen Aussagen der Imachorer und eventuelle bisherige Erfahrungen mit Korysthenes durchaus passieren kann, dass die Helden den Optimaten für eine Bedrohung halten und gewaltsam gegen ihn vorgehen wollen, gehen wir in den folgenden Abschnitten aber auch auf diese Option ein. Die Warnungen durch Steckbriefe und durch die Bürger der Stadt sowie der Zauberring Arsinoas sollten aber helfen, die Situation richtig einzuschätzen und auch ohne Gewalt voranzukommen.

Die Ankunft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
Von der Drachenschwinge aus wirkt Imachora zunächst wie viele der kleineren Orte Xarxarons – zum Schutz auf einer Anhöhe errichtet, die durch ihre schroffen Hänge wie ein kleines Hochplateau wirkt, und gut befestigt. Ihre Mauern scheinen erst in den letzten Jahrzehnten errichtet worden zu sein und auf einem Turm thront eine schwere Ballista. Nebel hängt in ihren Straßen, aber die meisten Dächer erheben sich darüber. So auch ein Gebäude im Herzen der Stadt, dessen hohe Kuppel einen anderen Stil aufweist als die restlichen Gebäude. Es kann der Nebel sein, aber die Stadt macht den Eindruck, verlassen zu sein. Keine einzige Gestalt scheint sich in ihren Straßen zu bewegen. Imachora wirkt wie eine leere, aber entschlossene Festung.

Das Eindringen in die Stadt

Eine Landung mit der *Drachenschwinge* in der Stadt empfiehlt sich nicht: Die Mannschaft des Geschützes sollte die Helden vom Himmel aus sehen. Zur Not müssen Meisterpersonen sie darauf aufmerksam machen, dass sie noch immer als Staatsfeinde gelten. Auch verhindert der extrem dichte Nebel in den Straßen der Stadt, einen geeigneten Landeplatz zu finden (den es sowieso in den engen Gassen kaum gibt, nur direkt auf dem Platz der Philosophen ließe sich landen). Sollten die Helden den Anflug dennoch wagen, werden sie beschossen – bei einer 1-12 auf dem W20 entsteht ein Treffer, der der *Drachenschwinge* 2W6 Schaden an Rumpfpunkten zufügt. Während eines Landeanfluges sind acht Schüsse auf das Luftschiff möglich. Ausweichmanöver verringern die Chance eines erfolgreichen Treffers auf 1-8, dafür können 10 Schüsse abgesetzt werden. Ein ruhiges Ankommen in der Stadt ist damit aber ohnehin hinfällig und die Begegnung wird sofort in Gewalt ausarten. Die Besatzung der *Drachenschwinge* ist gegen ein solches Manöver und wird protestieren, so dass die Helden sich hier energisch durchsetzen müssten. Wie auch immer: Bei einer solchen halben Bruchlandung in Imachora werden die Meisterpersonen anschließend so gut als möglich mit dem Luftschiff fliehen und außerhalb der Stadt warten. Kampfwerte für die Gardisten finden Sie auf Seite 41.
Idealerweise landen die Helden aber ohnehin etwas abseits der Stadt – gerade außer Sichtweite, was bei dem herrschenden Nebel nicht sehr weit ist. Begeben sie sich zu Fuß auf den Weg, stoßen sie bald auf die gut befestigte Straße, die zum Stadttor führt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Aus dem dichten Nebel tauchen die Stadtmauern der kleinen Siedlung Imachora auf. Kaum ein Laut dringt von der Stadt zu euch, nur gedämpftes Vogelgezwitscher ist zu vernehmen. Vor dem Tor könnt ihr mehrere schwarz gerüstete Gestalten ausmachen, die eher gelangweilt auf und ab spazieren. Das Tor ist offenbar vor Kurzem erst grob zugemauert worden und besitzt nur noch einen kleinen vergitterten Durchgang, während aus groben Brettern ein behelfsmäßiger Unterstand davor errichtet worden ist. Als die Gardisten euch erblicken, nehmen sie Haltung an. „Kehrt um! Es gibt hier nichts für euch", ruft euch einer von ihnen zu.

Die sechs Männer gehören zu Imachoras Nereton-Garde. Zwei von ihnen dienen schon ihr halbes Leben in dieser Form. Der Rest wurde erst vor wenigen Wochen aus Freien rekrutiert, die dies als Alternative dazu sahen, mangels Lebensunterhalt die Stadt verlassen zu müssen.
Sie versuchen, zunächst noch recht freundlich, dann aber immer bestimmter, die Helden zum Umkehren zu bewegen. Sollten sie vor Kurzem ein Luftschiff über der Stadt gesehen oder sogar beschossen haben, sind sie natürlich besonders misstrauisch. Vermitteln Sie das Bild von einfachen, etwas unbedarften Soldaten, die den Helden im Grunde nichts Böses wollen. Es wäre nicht besonders ehrenhaft (und angesichts der vermutlichen Überzahl auch nicht besonders klug), den Trupp anzugreifen, wer sich also würdig oder götterfürchtig verhalten will, sollte hier nicht die Waffen sprechen lassen.
Die Gardisten würden ihrem Herrn zwar eine Nachricht überbringen, können aber nicht garantieren, dass er sie in den nächsten Tagen erhalten wird. Er ist zu beschäftigt. Das Schreiben Arsinoas bringt hier ebenfalls rein gar nichts: Das Dokument ist verschlüsselt und richtet sich nur an Korysthenes direkt. Die Gardisten können damit nichts anfangen. Sie können es gern weiterleiten, dies wird aber einige Zeit dauern, die die Helden nicht haben. Auch gegenüber Bestechung sind die Gardisten nicht aufgeschlossen – es sei denn, es wäre genug Gold, um anderswo ein neues Leben zu beginnen. 50 Aureal pro Nase müssten es schon sein. Selbst dann müssen alle sechs Gardisten überzeugt werden, was mehrere Proben auf *Überreden/Überzeugen* bedeuten kann, so die Spieler nicht durch ihr Rollenspiel brillieren. Geht dieser Plan auf, wollen die Gardisten jedoch erst ihre Familien auf den Auszug aus der Stadt vorbereiten und bitten die Helden, später zum Ende ihrer Schicht wiederzukommen. Erscheinen die Helden zum angegebenen Zeitpunkt, können sie ein unbewachtes Tor passieren. Sollten sie nicht über die nötigen Mittel verfügen oder nicht auf diese Idee kommen, gibt es selbstverständlich noch andere Möglichkeiten: Auch Beherrschungs- oder Illusionsmagie kann hier funktionieren. Eine wirklich schlüssige Lügengeschichte kann zumindest lange genug aufrechterhalten werden, um die Helden in die Stadt zu lassen.
Auch die grobe Stadtmauer ist mit acht Schritt Höhe und einigen angespitzten Pfählen kein unüberwindbares Hindernis. Hier gilt es, ein Erklettern mit den Patrouillen auf den Zinnen zeitlich abzustimmen, was mit ein wenig Geduld und Beobachtung oder einer Probe auf *Kriegskunst* leicht möglich ist. Die *Klettern*-Probe versteht sich von selbst.

In der Stadt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Innerhalb der Stadtmauern scheint der Nebel sogar noch dichter zu sein. Doch auch abgesehen davon wirkt Imachora seltsam unbelebt, wie eine leere Bühne. Aus wenigen Fenstern dringt Licht, nur selten sind Stimmen oder gar ein Lachen zu vernehmen. Am Ende einer Gasse seht ihr gerade noch eine Gestalt fluchtartig in einer Haustür verschwinden. Von einem Balkon aus starrt euch eine alte Frau mit versteinerter Miene an. Scheinbar ohne zu blinzeln folgt sie jeder eurer Bewegungen mit ihren kalten Augen.

Sprechen die Helden die alte Frau an, verschwindet sie wortlos in ihrer Wohnung. Die Obrigkeitshörigkeit der Menschen Xarxarons lässt es kaum zu, dass sie sich mit offensichtlichen Fremden unterhalten, die doch in der Stadt verboten sind. Mit etwas Beharrlichkeit und Freundlichkeit können die Helden von den wenigen Leuten auf der Straße (oder indem sie an einige Türen klopfen) Informationen erhalten (siehe Seite 18 und 19) und werden gewarnt, sich von Korysthenes und der Bibliothek fernzuhalten, sollten sie danach fragen. Allerdings können sie die Helden auch auf die *Siminiaschwalbe* hinweisen, wo ‚ihresgleichen' nicht so auffallen sollte.
Werden die Helden zu forsch, kann es durchaus sein, dass jemand nach der Garde ruft – doch bis diese eintrifft, können die Helden schon längst im Nebel verschwunden sein.
Generell kann es alle 4 Spielrunden (oder bei einer 20 auf dem W20, den sie nach jeder Aktion der Spieler würfeln) vorkommen, dass sich die schweren Schritte der Nereton-Garde nähern. Hier haben die Spieler aber beim ersten Mal dank des Nebels die Chance, sich zu verstecken oder die Flucht anzutreten. Wurden die Helden einmal fast entdeckt, erhöhen Sie die Chance für eine Begegnung mit den Soldaten. Beim zweiten Mal sind diese wachsamer und verfolgen die Helden eine Weile durch die Gassen. Achten Sie auch hier darauf, wie die Helden mit ihren Verfolgern umgehen, und belohnen Sie friedliche Lösungen.

In der *Siminiaschwalbe*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor euch ragt ein Tavernenschild in der euch mehr als vertrauten Form einer Schwalbe aus dem Nebel. Gedämpft dringen Stimmen durch die Tür des Gasthauses. (Wenn die Helden das Gebäude betreten) Als ihr eintretet, wundert ihr euch fast nicht mehr, warum die ganze Stadt so ausgestorben wirkt: Offenbar haben sich alle Einwohner hier versammelt. Auf den zweiten Blick sind es aber nur einige Dutzend Männer und Frauen, die hier im Gastraum sitzen und mitten in ihrer hitzigen Debatte verstummen, als sie euch im Eingang sehen. Misstrauische Blicke treffen euch, einige der Gäste lassen sogar ihre Weinkrüge sinken und stehen bedrohlich auf. Da wird HELDENNAME von einer festen Hand gepackt und ins Gebäude gezogen. „Wenn ihr da so dumm in der Tür stehen bleibt, wird nur die Garde auf uns aufmerksam!"
Die Stimme kommt aus dem Mund eines kleinen, bärtigen Mannes mit einer Schürze, der euch herein winkt, sich kurz draußen umschaut und dann die Tür schließt.

Etwa 30 Männer und Frauen drängen sich im Schankraum. Sofern die Helden glaubhaft vermitteln können, dass sie keine Spitzel Korysthenes' sind – was nicht besonders schwer ist –, fassen die Bürger der Stadt relativ schnell Vertrauen und plaudern freimütig von ihren Sorgen. Sollte sich „Die Schwarze Eule", also der Einbrecher in **Die Verbotene Kammer**, unter den Helden befinden, reagieren die Leute sogar besonders freundlich – sie wissen ja nicht, dass dieser im Grunde Schuld an ihrer Misere trägt.

Die Imachorer in der *Siminiaschwalbe* haben genug von Korysthenes als Herrscher. Seit 30 Jahren geht es den Städtern immer schlechter, da der Magokrat mit seiner Eigenbrödlerei jeden zahlenden Gast vergrault hat. Immer mehr Leute mussten die Stadt verlassen. Dennoch sind die meisten verbleibenden Bewohner zu lethargisch, etwas zu unternehmen. Die Anwesenden sind da allerdings auch nicht besser: Sie treffen sich seit drei Tagen jeden Abend hier in der Taverne, um die Weinbestände zu reduzieren, schimpfen viel und gehen dann pünktlich zur Ausgangssperre bei Dämmerung nach Hause.
Die Helden können hier günstig unterkommen und – was noch wichtiger ist – sollten alle Informationen erhalten, die sie brauchen, um die Lage in der Stadt abzuschätzen. Falls sie vorher noch an einen Fluch oder einen Zauber über der Stadt geglaubt haben sollten, dürfte dieser Irrglaube nun Geschichte sein. Sorgen Sie als Meister hier also dafür, dass alle restlichen Informationen von den Gästen der *Siminiaschwalbe* vermittelt werden (Siehe Seite 18 und 19). Besonders wichtig sind die Hinweise auf die Villa Korysthenes', die Tatsache, dass die Bibliothek gesperrt ist, und dass der Magokrat Freiwillige für das Austesten seiner „neuen Anlagen" sucht. Auch diese Freiwilligen dürfen natürlich nur Stadtbewohner sein. Letztlich bittet der Wirt die Helden, bei ihrer Mission friedlich vorzugehen: Sollten sie Korysthenes verärgern, würde dies auf die Einwohner der Stadt zurückfallen. Außerdem sind alle Gardisten eigentlich „gute Leute und Freunde und Verwandte". Der Wirt weist noch einmal darauf hin, dass „Die Schwarze Eule" Korysthenes nicht unter die Augen kommen und sich schleunigst eine bessere Tarnung suchen sollte. Bei letzteren können die Gäste allerdings aushelfen: Wer sie erfolgreich *überredet* oder *überzeugt,* kann ortstypische Kleidung aus gebleichtem Leinen erhalten sowie ein paar Tipps, welche Namen man verwenden könnte.

Ein Besuch bei Lynathea

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen*
> Die Villa wurde einmal als sehr geschmackvolles Heim in der Stadt erbaut, ihre Bogengänge und großen Fenster verraten die Überarbeitung durch einen teuren Architekten. Allerdings wirkt die Fassade auch ein wenig trist, Halterungen für Amphoren mit Blumen sind leer, hinter den meisten Fenstern herrscht dunkles Grau. Dennoch ist allein die Größe des Anwesens im Vergleich zu den meisten anderen Gebäuden eine klare Aussage: Hier wohnt die mächtigste Person der Stadt.
> Eine einzelne Wache befindet sich vor dem Haupteingang und stützt sich auf eine einfache Kentema. Der Mann tritt unruhig von einem Fuß auf den anderen und bei jedem kleinen Geräusch fährt er leicht zusammen.

Der einzelne Gardist, der die Villa bewacht, sollte für die Helden kein Problem darstellen. Korysthenes hat bei all der Sorge um die Triopta nicht an seine Familie gedacht. Tatsächlich ist es relativ leicht, Lynathea als Geisel zu nehmen und sich so den Weg zu Korysthenes zu erzwingen, doch ob dies eine gute Basis für Verhandlungen ist, steht zur Debatte. Entsprechend gehen wir auch davon aus, dass die Helden den Gardisten nur vorübergehend ausschalten oder ablenken, um in die Villa einzudringen. Sollten sie den überforderten jungen Mann töten, haben sich die Götter offenbar die falsche Gruppe für ihre Pläne ausgesucht und werden ihre Unterstützung im weiteren Verlauf des Abenteuers einschränken. Das Gleiche gilt für die beiden Sklaven, die, wenn die Helden eindringen, damit beschäftigt sind, Lynathea im Bad mit verteilten Rollen einen Roman vorzulesen. Ein Einbrecher sollte aber auch keine großen Probleme haben, durch eines der Fenster einzusteigen – eine einfache Probe auf *Mechanik* lässt ihn die Verriegelung öffnen.
In der Villa können die Helden es sich in Korysthenes' Schlafgemach gemütlich machen oder seine Speisekammer ausräumen. Ein Tagebuch führt der Optimat übrigens nicht, es lassen sich also keine hilfreichen Aufzeichnungen finden. Der einzig relevante Raum ist das Bad, in dem sich Lynathea die meiste Zeit (und auf jeden Fall dann, wenn die Helden auftauchen) aufhält. Das geräumige Bad im Erdgeschoss des Gebäudes ist der einzige Raum, aus dem Stimmen dringen.
Eventuell hat die Gruppe Bedenken, Gylderianius' Geliebte in dieser Situation zu stören, so sie den jungen Optimaten bereits kennen gelernt haben. Diese stellen sich jedoch in dem Moment als unbegründet heraus, wenn sie den Raum betreten: Lynathea erweist sich als äußerst erfreut über die willkommene Abwechslung und erhebt sich sofort aus ihrem Bad, um sich unbekleidet bis auf ihr Triadem vor den Helden aufzubauen und sie zu begrüßen, während ihre beiden Sklaven unbekümmert weiter aus einem schwülstigen Roman vorlesen, als wäre dies eine alltägliche Situation (was es vermutlich ist). Lynathea ist keine Exhibitionistin, nur eben völlig ohne Schamgefühl geboren – was nicht heißt, dass sie nicht an einem gutaussehenden und charmanten Helden (oder einer Heldin) interessiert ist und sich gerne von ihm oder ihr bewundern lässt.
Vor allem dient Lynathea jedoch zu zwei Dingen: Sie kann den Helden alle restlichen Informationen über die Aktionen ihres Vaters vermitteln und sie kann hilfreich dabei sein, sie in die Bibliothek zu bringen. Tatsächlich ist sie nicht die schärfste Kentema im Waffenschrank, macht sich jedoch auch Sorgen um ihren Vater und hofft, dass er irgendwie aus seinem Wahn gerissen werden kann. Natürlich rät sie den Helden von jedem gewaltsamen Vorgehen ab.

In die Bibliothek

Letztlich sollten die Helden herausfinden, dass sich Korysthenes aus Paranoia in seiner Bibliothek verschanzt, in diese neue Fallen einbaut und sie so schnell nicht verlassen wird. Den Helden bieten sich mehrere Möglichkeiten, um selbst in die Bibliothek einzudringen. Allgemein gilt: Es stehen vier Wachen vor dem Tor. Alle anderen Eingänge sind vergittert oder zugemauert. Keine der Wachen besitzt einen Schlüssel. Ein komplexes Klopfsignal ermöglicht es ihnen, die Wachen in der Bibliothek zum Öffnen des Tores zu bewegen.
Meistertipp: Der Weg der Gewalt ist sicherlich der am wenigsten reizvolle. Treiben Sie die Spieler nicht auf diesen Weg, indem Sie ihnen suggerieren, es gäbe keine andere Lösung. Gerade wenn einer der Spieler bereits in **DVK** hier war, kann das leicht passieren. Durch die Hinweise auf den Status dieses Helden und den magischen Ring Aecurians können aber leicht Vorkehrungen getroffen werden, um einer Eskalation vorzubeugen.

Bestechung oder Überreden
Möglich, dass die Helden bei den Wachen vor der Bibliothek die gleiche Methode anwenden wollen wie bei den Kollegen am Stadttor. Dies wird allerdings eher nicht funktionieren: Die Wachen hier sind wesentlich loyaler und drohen bei Sichtkontakt, die Helden festzunehmen, so dass hier nur Flucht oder Kampf bleibt. Die Helden sollten sich also einen eleganteren Weg überlegen.

Angriff/Geiselnahme
Natürlich können die vier Wachen auch im Kampf besiegt werden. Dies öffnet den Helden allerdings noch nicht das Tor, da sie vermutlich nicht das Klopfsignal kennen. Sollten die Wachen hierbei zu Tode kommen, bedenken Sie als Meister abermals, dass die Helden dadurch in der Gunst der Götter fallen. Das gleiche gilt, falls die Helden auf die Idee kommen, Lynathea als Druckmittel zu benutzen. Auch werden die Gardisten natürlich Alarm geben, sollten sie attackiert werden, wodurch weitere Wachen aus der ganzen Stadt hinzueilen. Ein übermächtiger Angriff wird auch dafür sorgen, dass ein Teil der Wachen versuchen wird, sich hinter die Tür zurückzuziehen (was immerhin den Weg in das Gebäude freigeben würde) … und Korysthenes komplett in seinem Wahn aufgehen lassen.
Kampfwerte für die Gardisten finden Sie auf Seite 41.

Magie
Ein direktes Eindringen in das Gebäude etwa mittels Elementarmagie wird durch magische Sicherungen Korysthenes' verhindert. Als Tharamnos ist er ein versierter Antimagier und hat für jeden direkten Zauber eine Gegenmaßnahme vorbereitet – auf dem Gelände wirkt zu jeder Zeit eine spezielle Form der BANNZONE, die jede fremde Zauberprobe um 12 Punkte erschwert (siehe **MyMa** 54). Wenn Magie eingesetzt werden soll, dann eher unterstützend und subtiler, wie etwa durch Wirken von Illusionen vor Betreten des Gebäudes oder ähnliche Aktionen. Von außen in die Zone (nur einen knappen Schritt über die Grenzen des Gebäudes hinausragend) gewirkte Zauber sind dabei nur um 6 Punkte erschwert.

Der Sturmtruppen-Trick
Der Klassiker „Wir klauen die Uniformen der Wachen und schleichen uns ein"-Trick sollte hier eher nicht funktionieren. Die Garde besteht nur aus 30 Personen, die allesamt aus der Stadt stammen. Eine Wachablösung würde die Wachen vor der Bibliothek extrem misstrauisch machen. Natürlich kann dieser Weg in Kombination mit Illusionsmagie oder besonders cleveren Ausreden dennoch funktionieren.

List
Mit viel Geduld können die Helden zum Wachwechsel das Klopfsignal der Wachen beobachten. Durch geschicktes Vorgehen wäre es denkbar, dass es ihnen gelingt, die Gardisten wegzulocken oder anderweitig lautlos auszuschalten. Dann stünde einem Betreten der Bibliothek nichts mehr im Wege.

Freiwillige
Die Helden könnten sich als Freiwillige melden, um Korysthenes' neue „Anlagen" auszutesten. Dafür müssten sie sich jedoch erst einmal als „echte Imachorer" durchgehen. Entsprechende einfache Kleidung können sie bei Lynathea oder in der *Siminia-schwalbe* finden. Illusionsmagie wäre auch hier hilfreich. Waffen können die Helden auf diesem Wege nicht mit in die Bibliothek nehmen. Wenn sie von den Gardisten am Eingang durchsucht werden, sollte sie allein das Tragen von Waffen schon in große Erklärungsnöte bringen.

In Begleitung Lynatheas
Sollten die Helden das Vertrauen der Optimatentochter gewinnen, kann diese ihnen auch direkt helfen, in die Bibliothek zu gelangen – eventuell in Verbindung mit der Option „Freiwillige". Die Helden könnten sich als die Sklaven Lynatheas ausgeben, die dringend mit ihrem Vater reden will. In diesem Fall wird Korysthenes jedoch möglicherweise verlangen, dass die Sklaven als Freiwillige dienen.
Sicherlich kommen Ihre Helden noch auf andere Ideen, um die Anlage zu betreten. Wie es dann im Gebäude weitergeht, lesen Sie im folgenden Abschnitt.

Geduldige Helden
Nach dem Bürokratie-Geplänkel im ersten Teil der Kampagne könnte man es den Helden nicht verübeln, wenn sie auf die Idee kämen, tatsächlich ihr Schreiben bei der Garde am Tor abzugeben und einfach abzuwarten. Das wäre natürlich nicht gerade förderlich für den Verlauf des Abenteuers. In diesem Fall sollten Ihre Meisterpersonen die Helden darauf aufmerksam machen, dass die Zeit durchaus drängt. Sollte das nicht fruchten, lassen Sie die Gruppe eben ein paar Tage schmoren. Setzen sie sich auch dann nicht in Gang, müssen sie mit ansehen, wie Tacarus sich Zutritt zur Stadt verschafft. Das sollte sie zum Handeln zwingen. Wenn nicht, werden sie Zeuge, wie er Lynathea verschleppt und schließlich den Angriff auf Imachora befiehlt.

Die Verbotenen Hallen
In diesem Abschnitt beschreiben wir, was die Helden erwartet, sobald sie es irgendwie in die Bibliothek des Tychondorias geschafft haben. Letztlich geht es darum, zu Korysthenes selbst vorzudringen (der sich wahrscheinlich in der Verbotenen Kammer befindet), ihm das Schreiben auszuhändigen und sein Vertrauen und so Informationen über Carophyrdes' Triopta zu gewinnen. Je nachdem, ob sie sich gewaltsam, heimlich oder (wie wir es bevorzugen würden) durch eine List Zutritt verschafft haben, verläuft dieser Abschnitt natürlich völlig anders. Wir beschreiben zunächst die Räumlichkeiten und gehen dann auf mögliche Ereignisse ein.

Die Bibliothek unter Korysthenes' Herrschaft
Als der weise Optimat Tychondorias te Tharamnos die Bibliothek vor 2000 Jahren erschuf, hatte er eine Lehrstätte für Magier aber auch für geistig wache Normalsterbliche im Sinn, die ihnen nicht nur eine breite Allgemeinbildung und magisches

Wissen, sondern auch verschiedene menschliche Tugenden vermitteln sollte. In dieser Hinsicht war Tychondorias ein Verräter, der bei seinen Nachfahren nicht gerade hoch im Kurs stand, da er Magier und Nichtmagier als gleichwertig ansah und Optimaten zur Toleranz anhielt. Gerade unter Tharamnos eine seltsame Idee, doch Tychondorias' Erbe ließ sich nicht aus der Kultur des Landes tilgen – seine Bibliothek galt als zu wichtig und er hatte sich selbst darin ein Denkmal gesetzt.

Die „Verbotene Kammer" im Zentrum des Gebäudes sollte sich nur jenen öffnen, die Tychondorias' Lehren verinnerlicht und seine Prüfungen bestanden hatten. Sie durften die dortigen Schätze studieren, aber ein magischer Schutz verhinderte, dass diese dabei abhandenkamen.

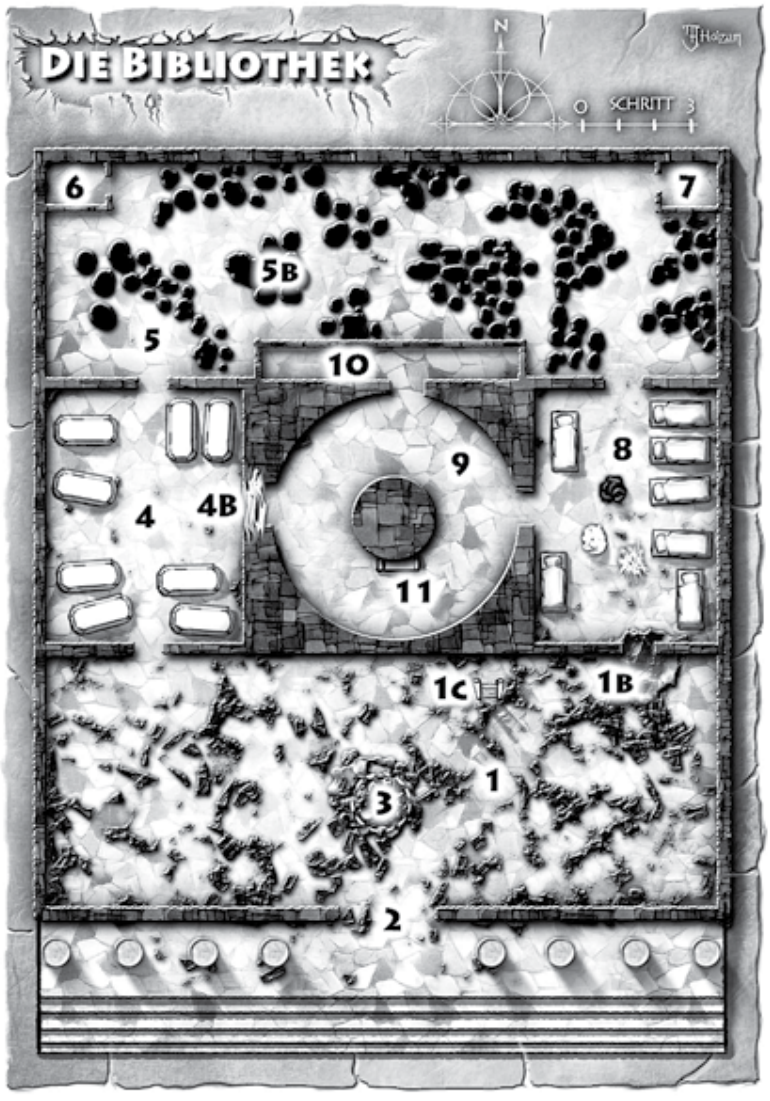
Korysthenes unterzog die Hallen einigen Änderungen: Er ließ Fallen vor der Verbotenen Kammer installieren und band einen mächtigen Dämon, der Eindringlinge überwältigen sollte. Die Globulen, die Tychondorias zur Veranschaulichung der sieben Sphären und als Prüfungsräume angelegt hatte, wurden dadurch zu Gefängnissen für unglückliche Eleven, die gescheitert waren. Trotz dieser Vorkehrungen gelang es Korysthenes' Schüler Gylderianius, in die Kammer einzudringen und die Triopta des Carophyrdes zu benutzen. Sollte einer Ihrer Helden „**Die Verbotene Kammer**" gespielt haben, ist ihm dies alles natürlich bekannt.

Nach dem Einbruch baute Korysthenes abermals um. Bis zum Einbruch entzog ein sogenannter Fokusstein jedem Eindringling die Astralenergie und speiste mit dieser Kraft die Globulen bzw. Korysthenes' Abwehrmaßnahmen. Da es in **DVK** möglich, aber nicht erforderlich war, den Stein zu zerstören, und auf beide Optionen einzugehen den Rahmen dieses Abenteuers sprengen würde (ein intakter Stein gäbe Korysthenes theoretisch weit mehr Möglichkeiten), gehen wir von folgendem Szenario aus: Wurden der Stein und somit die Globulen nicht ohnehin von Gylderianius zerstört, geschah dies durch einen Unfall im Zuge der Umbauarbeiten. Auch alle Hinweise auf die Globulen sowie die jeweiligen Schlüsselartefakte (siehe **DVK**) ließ Korysthenes danach entfernen. Dafür ließ er noch wesentlich tödlichere Fallen einbauen und ersetzte den gebannten Dämon durch einen noch mächtigeren. Weitere Dämonen hat er in spezielle Gefäße gebannt auf Vorrat in der Bibliothek deponiert – diese eher zart wirkenden Gebilde aus Alabaster, die einen Dämon für gewisse Zeit aufbewahren können, werden nach dem legendären Hochkönig Kerastos aus der prä-imperialen Zeit Kerastionen genannt. Das Gebäude wurde endgültig für die Öffentlichkeit gesperrt.

Nachdem Korysthenes nun sicher ist, dass die Hohe Magokratin den Inhalt der Verbotenen Kammer für finstere Zwecke nutzen will, hat er in den letzten drei Tagen weitere verzweifelte Maßnahmen ergriffen: Alle Ausstellungsstücke und Bücherregale des Instituts wurden zu Barrikaden umgebaut. Zugänge wurden so versperrt, dass es nur noch einen Weg zur Kammer gibt. Sobald die vermeintliche Arsinoa ihre Truppen schickt und die Späher auf der Stadtmauer dies vermelden, will er alle Gardisten in der Bibliothek zusammenziehen, um die Kammer bis aufs letzte Blut zu verteidigen. Regulär befinden sich nur fünf Gardisten im Gebäude. Die neuen Fallen sind weitgehend fertig gestellt, doch noch arbeiten einige der Gardisten an den Feinheiten, genauso wie an den Barrikaden. Die Suche nach Freiwilligen zum Testen der Fallen ist im Grunde nicht mehr aktuell, dafür hat Korysthenes eigentlich keine Nerven mehr. Sollte sich dennoch jemand melden, wird er diesen Umstand aber ausnutzen. Die Triopta befindet sich zur Zeit jedoch nicht in der Kammer, sondern der Magokrat trägt sie stets bei sich und wird immer von einem ihm als Berater zur Seite stehenden Dämon der Domäne Iryabaar und zwei Gardisten begleitet. Dass diese kontinuierliche Verwendung eines dämonischen Beraters unüblich ist und ihn in den Augen anderer Optimaten als Versager abstempelt, ist Korysthenes in seiner Paranoia im Grunde egal, das Wesen zieht aber in vielen Situationen von alleine eine Unsichtbare Gestalt der sichtbaren vor.

1 Die Eingangshalle

Die Halle ist etwa 30 Schritt breit und 20 Schritt lang und die Helden werden sie aller Wahrscheinlichkeit nach durch das Haupttor (2) betreten. Auf den ersten Blick wirkt sie wie ein Trümmerfeld. Gegenüber dem Eingangsportal führen zwei



Tore wieder aus dem Raum heraus. Das linke führt als offener Torbogen in die Halle des Todes, das rechte (1b) wurde aufwändig mit Trümmerteilen und Steinbrocken verbarrikadiert. Es würde mindestens 3 Spielrunden dauern, diese Barrikade abzutragen. Wer schon einmal hier war, wird den Raum kaum wiedererkennen

Einst war die Eingangshalle der Bibliothek das, was in Myranor wohl einem Naturkundemuseum am nächsten kommt. Während die Wände des Raumes mit Bücherregalen gesäumt waren, erhob sich in der Mitte früher ein an der Decke aufgehängter junger Kyalach, der entweder ausgestopft oder dem Original nachempfunden wurde. Der Riesentausendfüßler ist innen hohl und diente als Freitreppe zu einer Galerie in fünf Schritt Höhe. Nun liegt das Ungetüm zerschmettert am Boden des Raumes. Eine einzelne Leiter führt nach oben zur Galerie. Ein Kellerzugang (3) wird durch die Trümmer des Kyalachs weitgehend blockiert, kann aber mit etwas Mühe (KK-Probe) noch benutzt werden. Die Bücherregale an den Wänden waren einst durch kleine Leitern erkletterbar, denn auf zwei Schritt Höhe weisen sie eine Terrasse auf, die ein bequemes Stöbern in den höheren Regalen erlaubt. Auch diese Leitern sind verschwunden, viele Regale wurden von den Wänden entfernt. Auch zierten mehrere Vitrinen und andere ausgestopfte Tierwesen einst diesen Raum, sind nun aber Teil eines auf den ersten Blick unstrukturiert wirkenden Chaos. Durch das Trümmerfeld aus Kyalachteilen, Regalen, Bücherstapeln und ausgestopften Tieren führt nur ein einziger verschlungener Pfad.

Korysthenes hat die in diesem Raum vorhandenen Materialien genutzt, um Barrikaden zu errichten. Sollten die Truppen der Hohen Magokratin hier eindringen, kann er sie hier im Nahkampf besser binden, während sie von seinen Heckenschützen im Obergeschoss beschossen werden.

Sollte draußen bereits Alarm gegeben worden sein, bemannen hier nun zwei Wachen die Belari auf der Galerie (siehe „Obergeschoss“)und nehmen die Helden ins Kreuzfeuer. Außerdem lassen sie den eingesperrten Dämon auf sie los. Sollten Wachen von draußen es ins Gebäude geschafft haben, wird einer von diesen tiefer in die Bibliothek vordringen, um Bericht zu erstatten, der Rest wird sich den Helden hier stellen.

Gehen die Helden heimlich vor, müssen sie hier nur eine Wache überwältigen. Bei einem friedlichen Lösungsweg treffen sie hier auf Hauptmann Askelius (mittleres Alter, schüttere Haare, etwas simpel, trägt einen Schlüssel zum Fallengang bei sich).

1c : Zum Obergeschoss

Eine Leiter führt zu einer Galerie in fünf Schritt Höhe. Hier wurden diverse Statuen, die die Oktade und andere höhere Wesen darstellen sollen, lieblos in eine Ecke geschoben. Das Geländer der Galerie wurde mit umgekippten Regalen verstärkt, in die wiederum Schießscharten geschlagen wurden. Hinter diesen befinden sich sechs Belari auf Dreibeinen – und jede Menge Munition. Ein Kersation wartet nur darauf, im Notfall von einem der Soldaten in den Raum geworfen zu werden, um ein vorbereitetes Wesen aus der Domäne Carafai auf eventu-



elle Angreifer loszulassen. Der gebundene Daggo erscheint als nackter, aber geschlechtsloser Mensch mit Bärenpranken und zwei Schlangenköpfen auf den breiten Schultern. Die einzige Tür führt zu einem Raum, der an ein Astrolabium erinnert. Damit nicht doch ein Meuchler durch die eigentlich vergitterten Dachfenster eindringt, hat Korysthenes aber auch diese Tür verbarrikadieren lassen. Sollten die Helden sich doch irgendwie Zutritt verschaffen, finden Sie eine Beschreibung des Raums in **DVK**, Seiten 7-9 (Abschnitt 24). Relevant ist er für dieses Abenteuer nicht.

Werte des Dämonen Daggo
Pranke:
INI 14+W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** 2W6+2 **DK** N
Biss:
INI 14+W6 **AT** 15 **PA** 8 **TP** 1W6+5 **DK** N/S
LeP 30 **AuP** unendlich **RS** 2 **WS** 8 **MR** 14 **GS** 7
Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, 1 Reaktion), Doppelangriff (Pranken) / Niederwerfen (3), Gezielter Angriff (Biss) / Verbeißen

3: Zum Untergeschoss
Die Treppe zum Keller ist teilweise mit Trümmerteilen versperrt, mit etwas Kraft aber passierbar. Zwei Mosaike an den Wänden schmücken diesen Raum. Sie wurden von den Umbauarbeiten nicht in Mitleidenschaft gezogen und stellen zum einen den Sternenhimmel und zum anderen eine Stufenpyramide dar, auf der Echsenwesen ihren Göttern zu huldigen scheinen. Jedoch fallen vor allem 10 Fässer ins Auge, die in die Mitte des Raumes gestellt wurden. In diesen befindet sich eine ölige, scharf riechende Flüssigkeit. Eine Probe auf *Alchemie* macht klar, dass es sich um eine extrem leicht entzündliche und explosive Substanz handelt, die einem Eingeweihten als Zyklopenfeuer bekannt sein könnte. Korysthenes' letzter Ausweg sieht vor, die Bibliothek mitsamt allen Artefakten zu sprengen, um sie nicht in die Hände der offenbar feindseligen Hohen Magokratin fallen zu lassen. Ein Geheimgang führt vom Fallengang vor der Verbotenen Kammer in diesen Raum. Dieser lässt sich zwar von dieser Seite aus entdecken (Sinnenschärfe + 12), jedoch auf profanem Weg unmöglich öffnen – alle Mechanismen dafür sind unzugänglich auf der anderen Seite angebracht. Magische Mittel können Sie im Rahmen der genannten Einschränkungen zulassen.

4: Halle des Todes
Bis vor einigen Monaten sollte dieser Raum den Gelehrten dazu dienen, sich mit der Thematik des Todes zu beschäftigen. Skelette, Urnen und Sarkophage diverser Spezies und Kulturen sind hier aufgereiht. An diesem Raum ließ Korysthenes kaum Änderungen vornehmen. Er hofft darauf, dass die Truppen der falschen Arsinoa sich von der Stimmung der Halle demoralisieren lassen und hat verstärkend einen Dunkelheitszauber auf den Raum gewirkt: Kein Licht vermag die Finsternis auf mehr als einen halben Schritt zu durchdringen. Dieser einfache Zauber (5 ZfP*) kann zwar aufgehoben werden, beachten Sie aber auch hierbei die Wirkung der BANNZONE (siehe S. 24). Ein Elementargeist hat zudem die Aufgabe, bei einem unbefugten Eintreten in den Raum in die Skelette zu fahren und sie zu beleben. Dies dient eher als Abschreckung, denn zum Angriff. Auch Korysthenes' magische Macht kennt ihre Grenzen und er hat sich die schweren Geschütze für seinen eigenen Schutz und den der Triopta aufgehoben. Neben dem Tor, das von der Eingangshalle hereinführt, gibt es noch ein gegenüberliegendes, durch das die Halle der Dämonen zu erreichen ist. Einst führte eine weitere Tür (4b) zum zentralen Rundgang, doch diese ließ Korysthenes durch einen Erzdschinn verschließen.
Sollten die Helden hier unbefugt eintreten, dann schildern Sie, wie die Dunkelheit sie plötzlich verschluckt, ihre Freunde neben ihnen auf einmal nicht mehr auszumachen sind. Wären nicht ihre Stimmen und der feste Boden unter ihren Füßen, könnten sie genauso gut im Nichts schweben. Objekte werden erst sichtbar, wenn sie nur noch einen halben Schritt entfernt sind. So stoßen die Helden gegen massive Sarkophage, kippen Urnen um und stolpern über Absätze oder ihre Gefährten. Verlangen Sie *Körperbeherrschungs-* und *Orientierungs*-Proben. Haben die Helden den Raum halbwegs durchquert, beginnen die Skelette und Mumien von Menschen, Amaunir und Neristu sich plötzlich auf sie zuzubewegen oder reagieren auf Kollisionen nach einer kurzen Pause mit blitzartigen Bewegungen. Die Gebeine lassen sich leicht zerschlagen, doch jeder Held mit dem Nachteil Totenangst sollte eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen.

5: Halle der Dämonen
Dieser Raum entspricht der Eingangshalle, was die Dimensionen angeht, verfügt aber nicht über eine Galerie. Vier Türen führen aus dem Raum zur Halle der Toten, der Halle der Elemente, einer Abstellkammer und einem Waschraum. Die Tür zur Halle der Elemente ist eine schwere Metalltür, die kürzlich eingebaut wurde. Der Raum ist mit Fackeln spärlich beleuchtet, deren Licht den Statuen, die hier überall aufgestellt sind, ein gefährliches Eigenleben verleihen: Sämtliche Statuen stellen Dämonen dar, einige von ihnen ragen bis zur Decke – darunter eine dreizehngehörnte Echse und ein Bild des Archonten Ru'Hurangar, dargestellt als gigantische Welle, in der sich zahllose tote und ertrinkende Menschen befinden.
Korysthenes hat die Statuen so verschieben lassen (abermals durch einen Erzdschinn), dass der Raum dadurch noch unübersichtlicher wurde, als er ohnehin schon war. Die Statuen bilden nun regelrecht einen kleinen Irrgarten (siehe Karte, 5b). Der Optimat hielt diese Halle für besonders geeignet, um zwei weitere magische Gefäße zu deponieren, durch die seine Gardisten sofort zwei weitere Dämonen auf Eindringlinge loslassen können. (Werte der Daggo siehe links)
Sollten die Helden gewaltsam vorgehen, werden die Gardisten hier die beiden Dämonen auf sie hetzen, dann in den Elementarraum flüchten und die Tür hinter sich verschließen. Die Dämonen werden versuchen, die Helden in dem Irrgarten aus Statuen zu trennen und einzeln zu töten, dabei sollten sie als Meister die Tatsache nicht vergessen, dass der Irrgarten komplett aus Dämonenstatuen besteht und *Sinnesschärfe-* oder IN-Proben verlangen, damit die Helden in diesem Zwielicht echte von steinernen Dämonen unterscheiden können. Erschrecken Sie die Charaktere mit hässlichen Fratzen, die hinter der nächsten Ecke auf sie lauern, oder wiegen Sie sie in falsche Sicherheit, in dem einer der echten Dämonen sich regungslos verhält. Reicht Ihnen das nicht, kann auch einer der Siebtsphärigen in eine der Statuen einfahren, die sich dann erst langsam schwankend und

dann immer entschlossener von ihrem Sockel löst und auf die Helden zu stapft. Für Helden, die **DVK** bereits gespielt haben, könnte das jedoch ein alter Hut sein.
Die Tür zur Halle der Elemente lässt sich durch eine um 5 erschwerte *Schlösserknacken*-Probe öffnen.

6: Abstellkammer
Dieser kleine Raum ist bis zur Decke mit Krimskrams gefüllt (u.a. ein Metallstern, ein schiefer Obelisk, ein altes Amulett und ein runder, roter Stein. Nichts davon kann den Helden weiterhelfen). Einst führte er zu einem Bediensteteneingang, der nun jedoch zugemauert ist. Hier sind außerdem die Hilfsmittel gelagert, die die Helden erhalten, sollten sie sich als „Fallentester" melden (siehe Seite 32 und 213).

7: Waschraum
Dieser kleine Waschraum besitzt einen Brunnen, mit dessen Wasser zur Not ein Feuer (oder ein brennender Held) gelöscht werden kann, und einen Abort, der sehr dünnen Helden den Zugang zur Kanalisation gewähren könnte, wäre da nicht ein neu installiertes Gitter.

8: Halle der Elemente
Dieser Raum diente zur Beschäftigung mit den Elementen. Neben der Tür in die Halle der Dämonen führt eine weitere zum zentralen Rundgang. Die Tür zur Eingangshalle ist verbarrikadiert. Drei Säulen, die je aus zwei Elementen zusammengesetzt sind, scheinen die Decke zu tragen, sind aber lediglich (sehr aufwändige) Kunstwerke: Eine Wassersäule, in der dunkle Flecken schweben, die sich beim näheren Hinschauen als Miniatur-Inselchen mit winzigen Bäumen und Sträuchern entpuppen, eine Feuersäule, von der ein heißer Wind ausgeht und eine Eissäule, in der Steinfragmente eingeschlossen sind. Korysthenes war nicht in der Lage, diese Konstrukte zu modifizieren, also ließ er sie, wo sie waren. Einige Feldbetten zeugen davon, dass die Gardisten hier ihre freien Stunden verbringen. Hier sollen die Soldaten sich zum letzten Gefecht sammeln, sollten die Angreifer so weit kommen. Der Optimat selbst gedenkt, sich in diesem Fall in die Verbotene Kammer zurückzuziehen.
Sollten die Helden gewaltsam eindringen, sammeln sich alle überlebenden Wachen hier und verteidigen den Eingang zum Rundgang bis zum letzten Blutstropfen.



9/10: Zentraler Rundgang/Tychondorias' Kammer
Aus diesem nun schmucklosen Rundgang hat Korysthenes alles entfernt, was bei einer Flucht in die Kammer hinderlich sein könnte. Einst verband dieser Teil der Bibliothek alle Räume miteinander. Nun kann er nur noch über die Halle der Elemente betreten werden. In der Mitte des Rundgangs führt eine schwere Eisentür zum Fallengang, der wiederum in der Verbotenen Kammer endet. Sollte die Tür verschlossen sein, kann sie mit *Schlösser Knacken* + 13, Gewalteinwirkung (in kumulierten KK-Proben gesammelte 25 übrig gebliebene Punkte) oder magisch geöffnet werden. Außerdem trägt Hauptmann Askelios den Schlüssel bei sich. Eine weitere Tür führt im Norden zu einem kleinen Raum, der einst die Statue des Tychondorias beherbergte. Diese liegt nun in Trümmern in einer Ecke (Korysthenes hat sie nach dem Einbruch in einem Wutanfall zerstört), außerdem wurden einige andere Ausstellungsstücke in diesen Raum gestopft: Ein zerbrochener Spiegel, eine Neristu-Mumie, die Statue eines Shingwa und hunderte Bücher und Uhren aus dem Keller.

11: Zum Fallengang
Vom Rundgang lässt sich über die Eisentür der unterirdische Weg in die Verbotene Kammer erreichen. Einst stellten sieben Türen sieben Prüfungen dar, die nur jenen den Weg in die Kammer erlaubten, die Tychondorias' Lehren erfasst hatten. Diese Türen sind noch da, jedoch lassen sie sich nun ganz profan öffnen und schließen. Korysthenes hatte noch keine Zeit, sich neue Sicherheitsvorkehrungen auszudenken, die über den Fallengang hinausgingen. Dieser beginnt hinter der siebten Tür. Bis vor einigen Monaten sollte er eher der Abschreckung dienen und präsentierte einige recht offensichtliche, harmlose oder klischeebehaftete Fallen. Diese sind nun Geschichte: Korysthenes hat tödliche und heimtückische Versionen eingebaut – oder ist zumindest dabei.

Zum Sinn der Fallen:
Die Fallen sind gerade erst eingebaut und nicht erprobt. Es kann durchaus sein, dass sie noch nicht wie geplant funktionieren, was ungeschickten Helden das Leben noch einmal retten soll. Die Fallen 1-3 haben den Zweck, Einbrecher (wie Gylderianius und „Die Schwarze Eule" in **DVK**) effektiv unschädlich zu machen und zu binden, aber nicht zu töten.

Falle 4 – die Feuerfalle – hingegen ist noch neuer und erst vor wenigen Tagen von Korysthenes eingerichtet worden. Sie richtet sich gegen die erwarteten Handlanger der Hohen Magokratin und soll tatsächlich töten. Sie ist aber auch die Falle, die am ehesten eine Fehlzündung erlebt, da sie hastig improvisiert wurde.

Korysthenes selbst kennt natürlich die richtigen Methoden, um unbeschadet hindurch zu gelangen. Er kann die Fallen durch einen Arcanomechanismus, der in der Verbotenen Kammer in die Wand eingelassen ist, aktivieren und deaktivieren, und lagert dort auch ein Bündel mit Hilfsmitteln (siehe „Die Hilfsmittel" auf Seite 32 und 213). Seinen Wachen hat er die gleichen Pakete zur Verfügung gestellt. Damit die Wachen keinen fatalen Verwechslungen zum Opfer fallen, ist über jedem neuen Durchgang zu einer Falle in kleines Hinweissymbol angebracht. Diese Anti-Fallen-Sets sind die wichtigsten Gegenstände in der Bibliothek für Helden, die sich durch die Anlage hindurchschleichen wollen. Den Sinn der Fallen kann Korysthenes den Helden später erklären, wie auch den Sinn all seiner Umbauarbeiten.

Fallen im Pen and Paper-Abenteuer

Fallen im Rollenspiel sind so eine Sache: Sie sind entweder logisch nicht überwindbar – oder nur durch Würfelorgien, die rollenspielerisch mau sind. Oder sie sind so offensichtlich und klischeebeladen, wie die Fallen in **DVK** es waren – und damit auch wieder zu leicht zu überwinden. Für ein Soloabenteuer – so finden wir – ist das in Ordnung. Für ein Gruppenabenteuer jedoch nicht. Eine Balance zu finden, die einer spezifischen Spielgruppe zusagt, ist nicht gerade einfach. Hier kommt erschwerend hinzu, dass die Helden diesen Gang in verschiedenen Situationen durchqueren könnten: Als Eindringlinge, die durch die Fallen fern gehalten werden sollen, als Verbündete Korysthenes', oder als Testobjekte. Sollten Ihnen die Fallen, die wir hier beschreiben, nicht zusagen, ändern Sie sie gerne ab (achten Sie dann aber auch darauf, dass passende Werkzeuge in der Bibliothek lagern, um sie überwinden zu können), ergänzen Sie sie oder lassen Sie sie im Extremfall ganz weg – in diesem Fall sind die Fallen schlicht nicht fertig geworden.

Falle 1: Dornen und Käfer – symbolisiert durch ein auf einem Spieß steckendes Insekt auf der Tür zu diesem Raum

Der Raum ist sieben mal sieben Schritt groß und besitzt eine Deckenhöhe von zwei Schritt. In die Wände sind unzählige winzige Löcher eingelassen, die Steinplatten auf dem Boden sind grob und unregelmäßig verlegt. Auf einer davon direkt am Eingang steht krakelig mit Kreide geschrieben der Satz: „Denkt an eure Sicherheitsausrüstung!"

Eine einfache Tür führt gegenüber aus dem Raum heraus.

Um erneutes Eindringen von Meisterdieben wie der legendären Schwarzen Eule zu verhindern, hat Korysthenes beschlossen, Fallen jeweils gegen eine mögliche Stärke eines Einbrechers zu entwickeln. Die erste Falle richtet sich dabei gegen flinke Eindringlinge und soll sie ihrer Beweglichkeit berauben. Daher ist der Boden speziell präpariert – die Steinplatten wirken zunächst einfach nur grob behauen und eilig verlegt, tatsächlich liegen sie jedoch nur sehr locker auf und sind absichtlich ungleichmäßig, damit kleine Löcher im Material nicht auffallen (diese Eigenschaft sorgt auch dafür, dass der mit Kreide hinter der Tür auf den Boden geschriebene Satz ‚Denkt an eure Sicherheitsausrüstung!' sehr krakelig erscheint). Tritt ein durchschnittlicher Humanoide jenseits von einem Schritt Sicherheitszone am Eingang auf den Boden, verflüssigt sich dieser an eben jener Stelle und die Steine sinken unter dem Gewicht ab wie in Schlamm. Gleichzeitig bohren sich mehrere feine, mit Widerhaken versehene Dornen aus dem Schlamm in jeden Fuß (1W Schadenspunkte), der nicht durch mehr als 1 RS geschützt ist. Verlangen Sie hier eine erste Probe auf *Selbstbeherrschung* um zu überprüfen, ob der Betroffene einen Schmerzenslaut von sich gibt.

Sich zu befreien ist alles andere als einfach, schließlich bräuchte man dafür einen anderen Fuß auf sicherem Boden. Selbst dann sind noch Proben auf *Selbstbeherrschung* (um sich zu überwinden, die schmerzhafte Aktion durchzuführen) und *Körperbeherrschung* nötig.

Der zweite Teil der Falle wird durch laute Geräusche aktiv, sobald also ein Schmerzensschrei ertönt, etwas fallen gelassen wird oder anderweitig Krach entsteht. Dann entrollen sich in daumengroßen Nischen in den Wänden Insekten, die wie fingernagelgroße schwarze Asseln aussehen. Diese sogenannten Hungerkäfer hat Korysthenes eigentlich als Kuriosität studiert, jetzt setzt er seine Zucht als Waffe ein. Die Tiere haben nur ein Ziel: fressen, und zwar egal was und in welchem Zustand. Auch lebendes Fleisch ist ihnen recht und so nähern sie sich mit einer Geschwindigkeit von einem Schritt in zwei KR dem Opfer und suchen dann in der Kleidung eine Lücke, wo sie sich mit ihren kräftigen Beißwerkzeugen in die Haut graben können.

Sie müssen hier nicht genau mit LeP, Schaden und Bewegungsmustern der Käfer arbeiten – vermitteln Sie den Ekel und den Horror dieser geistlosen, aber gierigen Attacke. Allerdings sind die Hungerkäfer bei allem bizarren Fressverhalten natürliche Lebewesen und können einfach durch Magie, Zerstampfen (nicht unbedingt günstig bei Dornen im Boden) oder Feuer vertrieben und aufgehalten werden. Ohne Vorbereitung lautlos durch den Raum zu kommen, ist allerdings so eher unrealistisch.

Die Gegenstände, die Testern durch die Falle helfen sollen, sind sehr simple Sandalen aus einfachem Leder, auf denen jedoch ein ebenso simpler Schutzzauber liegt, der das Einsinken des Bodens verhindert.

Ansonsten bleiben nur kreative Lösungen. Fliegen ist aufgrund der nur knapp über zwei Schritt hohen Decke um 10 erschwert, man könnte aber magisch oder profan die Füße schützen, standfeste Gegenstände als provisorische Trittsteine auslegen oder anders Schaden vermeiden.

Wollen Sie eine frustrierte Spielergruppe hier schnell mit einigen Proben durchleiten, können Sie nach dem ersten Entdecken der Falle und bei Ausbleiben von Vorkehrungen 3 W6 TP pro Held verteilen, die für jeden TaP* in einer *Körperbeherrschungs*-Probe um einen Punkt verringert werden. Eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +6 ist nötig, um den ganzen Raum ohne laute Schmerzensschreie oder Stöhnen hinter sich zu bringen – oder so erfolgreiche *Körperbeherrschungs-P*roben im Schritt davor, dass der Schaden dort auf 0 fällt. Kommt es so zu lauten Geräuschen, addieren die Käfer noch 1W6 TP pro Held und die Wachen werden aufmerksam, so sie nicht schon von der Anwesenheit der Helden wissen.

Sollten Ihre Spieler sich hier besonders ungeschickt anstellen, können Sie der Falle auch eine günstige Fehlfunktion verpassen, die nach einem ersten Missgeschick die Steine nicht unter den Füßen der Helden, sondern unter den anrückenden Käfern weich werden lässt. Die gefräßigen Insekten strampeln so im Schlamm und die Helden sind sicher.

Falle 2: Bolzenfalle – Das Symbol über der Tür ist hier ein kleiner Shingwa, der seinen Greifschwanz um einen herabfallenden Speer geringelt hat und auf die Fähigkeit zum Farbwechsel hinweisen soll

Der gesamte Boden dieses Fallenraums ist mit bunten Kacheln bedeckt – blau, weiß, rot und gelb chaotisch durcheinander gemischt. Einziges ordnendes Element sind vier Streifen jeweils einer Farbe, die sich jeweils quer einmal über die ganze Breites des Raumes ziehen. An den Wänden ist eine Inschrift angebracht: „Im Sommer ist mein Antlitz klar, im Herbst verhüllt von Schleiern – im Winter biete Opfer dar, im Frühling sollst du feiern." Ansonsten gleicht dieser Raum dem vorigen.

Tatsächlich soll nichts davon Sinn ergeben, sondern nur verwirren: Die Zeilen hat Korysthenes wahllos aus einer Gedichtsammlung im Zimmer seiner Tochter ausgewählt, etwas, das Lynathea durchaus anmerken kann, sollte sie irgendwie bei dieser Szene anwesend sein. Alternativ könnten Sie die Helden auch später bei der Vorbereitung der Flucht in Lynatheas Badezimmer einen offenen Einband mit diesem Spruch finden lassen. Neigt Ihre Runde dazu, über solche Rätsel unnötig lange zu diskutieren und könnte sich durch diese Ablenkung veralbert fühlen, lassen Sie sie ruhig weg – der Boden reicht durchaus für eine gewisse Verwirrung.

Einzig wichtig ist hierbei die Linie, bei der nur weiße Kacheln einmal quer über den Boden laufen. Wer gezielt ansagt, sich nach anderen Hinweisen im Raum als den Kacheln oder dem Schriftzug umzusehen, kann nach einer bestandenen *Sinnesschärfe*-Probe (um 5 erschwert) feine Löcher in der Decke darüber ausmachen. Passiert irgendetwas diese Linie, das nicht weiß ist und größer als eine Ratte, löst ein Zauber einen Mechanismus aus, der vergiftete Bolzen herabregnen lässt. Die kleinen Projektile richten nur 1W6-1 Schaden an (aber mindestens 1), sollten sie dabei jedoch nicht auf Rüstung stoßen (achten Sie hier darauf, dass Schultern und Kopf bedeckt sind), kommt es zu einer Vergiftung. Das Gift hat eine lähmende Wirkung, die für die nächsten 5 SR alle Proben um 8 erschwert – dieser Malus kann durch eine erfolgreiche KO-Probe +5 auf 4 gesenkt werden.

Die Linie lässt sich ohne Auslösen der Falle nur passieren, indem man sich einer Form der Unsichtbarkeit bedient oder sich gänzlich in Weiß hüllt. Dazu dienen die schimmernden Mäntel in den Tester-Bündeln: Ihr Innenfutter ist einfach weiß gehalten, und so können sie gewendet übergeworfen werden und einen sicher den Raum passieren lassen.

Falle 3: Geisterfalle – symbolisiert durch mehrere tanzende Gestalten, die sich um ein Messer reihen, in einer zweiten Darstellung aber vor einer Glocke fliehen

In diesem Raum herrscht zunächst Stille. Nach einigen Atemzügen jedoch materialisieren sich schemenhafte Gestalten, die wie sehr zierliche Kinder aus Nebel wirken. Die Luftgeister stürzen sich mit zirpenden Lauten auf alles Metall, das sich im Raum befindet. Bei Berührung metallischer Gegenstände sondern sie einen kurzen, unangenehmen Impuls ab. Schätzen Sie die Menge an Metall pro Person in Stein ab – bei Rüstungen fällt das dank Listenangaben leicht, bei nur wenigen Gegenständen wie Werkzeugen oder kleinen Waffen gehen Sie von einem Stein als Minimum aus. Pro Stein Metall erhält der Träger pro KR einen Schadenspunkt, der von seiner Ausdauer abgezogen wird, bis er hilflos am Boden liegt. Außerdem muss in jeder KR eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abgelegt werden, die um die zugefügten Schadenspunkte erschwert ist – ansonsten ist an gezielte Bewegung nicht zu denken und man muss zuckend an Ort und Stelle verharren.

Um die Geister von sich fernzuhalten, muss die mitgegebene einfache Pfeife benutzt werden – die Geister reagieren auf laute, helle Töne. Das reduziert die erlittenen Punkte um die Hälfte (abgerundet, bei ursprünglich eins also null), da ein guter Teil der Wesen nun zurückweicht und im Takt der ausgestoßenen Pfiffe hin- und herwiegt. Wer allerdings auf den Pfeifen oder einem anderen Blasinstrument eine *Musizieren*-Probe ablegt, kann pro TaP* eine weitere solche Halbierung durchführen. Wenn sich kein einziger musikalischer Charakter unter den Helden findet, der wenigstens ein hastig improvisiertes Lied singen kann, hilft nur Zähne zusammenbeißen und die Beine in die Hand nehmen – oder alles Metall zurücklassen und gegebenenfalls Begleiter aus ihrer Rüstung zu schälen, während man von Energiestößen gepiesackt wird. Oder man vertreibt die Geister auf magischem Wege, dabei gilt es aber, die BANNZONE zu beachten (siehe S. 24).

Helden ohne Fallentestausrüstung dürften sich hier schwer tun, aber Sie können die Geister auf Schmerzenslaute von Helden mit hoher Stimmlage – also vermutlich Frauen oder Angehörige eher zierlicher Spezies – reagieren lassen. Auch hier kann durch Singen mit einer Probe auf Musizieren die Wirkung der Attacken reduziert werden wie beim Einsatz der Pfeifen.

Falle 4: Feuerfalle – symbolisiert durch drei Flammen

Diese Falle ist im Vergleich zu den anderen eher simpel, dafür wirklich lebensgefährlich. Ein gebundener Feuerelementar harrt hier der Aufgabe, in dem simplen steinernen Raum alles zu Asche zu verwandeln, das ungewünscht eingedrungen ist. Dazu wartet er, bis sich die Eingangstür hinter einer oder mehreren Personen schließt – was zwangsläufig geschehen muss, denn die zweite Tür lässt sich nur dann öffnen, wenn die erst ins Schloss gefallen ist. Dann erzeugt er für eine Spielrunde lang extreme Hitze und tobende Flammen in dem Raum, anschließend öffnet sich der Ausgang von alleine, für gewöhnlich um ein bisschen Asche hinauswehen zu lassen und Korysthenes zu amüsieren.

Allerdings funktioniert dieser Plan noch nicht zufriedenstellend und in vielen Fällen entsteht das Inferno gar nicht. Grund dafür ist der von Korysthenes gewünschte Mechanismus, der die Türen aneinander koppelt. In fast der Hälfte aller Fälle öffnet sich die zweite Tür direkt, sobald die erste sich schließt. Dann manifestiert sich der Feuerelementar zwar kurz als Gestalt aus Flammen, handelt jedoch mangels passender Anweisungen nicht – er soll nur die Flammen erscheinen lassen, wenn sich jemand im Raum befindet und beide Türen geschlossen sind. Wird er attackiert, verschwindet er beleidigt in einer kleinen Explosion, die direkt neben ihm stehenden Helden 1W6 TP

zufügt und brennbare Materialien entzündet.
Derzeit sollte eigentlich an dem Fehler im Mechanismus gearbeitet werden und tatsächlich wurde an mehreren Stellen die Steinwand wieder aufgestemmt – dort quellen Drähte und Federn aus den Öffnungen und verraten den eher unfertigen Zustand der unnötig komplexen Anlage.
Sie können diesen Baufehler nutzen, sollten sich Helden ohne helfende Ausrüstung hierher verirren. Dann öffnet sich direkt die zweite Tür und der Elementar erscheint kurz. Er betrachtet die Eindringlinge sichtlich verwirrt und kann auf höfliche Fragen durchaus kommentieren, dass er sie verbrennen sollte – aber nur wenn beide Türen zu sind.
Ansonsten können sich die Helden mit den Mänteln aus der Ausrüstungstasche schützen, die einmal am Tag für 5 SR gegen Feuer und Feuerschaden für 100 TP immun machen, wenn man sie umlegt und am Hals verschließt – sofern man diesmal die weiße Seite innen und die schimmernde außen trägt.

Die Verbotene Kammer (Korysthenes' Aufenthaltsort)
Die zentrale Kammer liegt unterirdisch, ein gutes Dutzend Schritt unter der Bibliothek, aber noch knapp in der BANNZONE (siehe S. 24). Der Raum ist rund, etwa 10 Schritt hoch und besitzt auf drei Schritt Höhe eine von Säulen getragene Galerie. In der Mitte des Raumes ruht auf einem Podest eine Triopta. Der Rest der Halle ist voll von Dingen, die der Unkundige wohl „Gerümpel" nennen würde. In Wahrheit handelt es sich aber um magische Artefakte, von denen das Haus Tharamnos im Laufe der Jahrhunderte beschloss, dass sie niemandem zugänglich sein sollten. Was hier noch an magischen Dingen zu finden ist, entnehmen Sie bitte dem Extrakasten. Die Kammer wird durch magische Kugeln erhellt, die etwa auf Höhe der Galerie schweben. Zwischen all dem Krimskrams stehen wie im Untergeschoss immer wieder einzelne Fässer, die ebenfalls Zyklopenfeuer enthalten. Einem aufmerksamen Beobachter kann zudem ein leichtes Glimmen auffallen, das von der ansonsten dunklen Decke ausgeht.
Dort oben verbirgt sich ein niedriger Feuergeist, der den Auftrag hat, auf ein geheimes Zeichen von Korysthenes den Raum in Brand zu setzen und dank der Fässer die ganze Bibliothek dem Erdboden gleich zu machen. Natürlich ist dies der allerletzte Ausweg für den Optimaten. Ein winziger Geheimgang, durch den sich der beleibte Korysthenes nur mit Mühe zwängen kann, verbindet die Kammer direkt im Eingangsbereich mit dem Untergeschoss und dient ihm als Fluchtweg. Die Triopta auf dem Podest ist eine Fälschung. Die echte Triopta des Carophyrdes trägt Korysthenes während der Umbauarbeiten stets am Körper.
Neben der Eingangstür befindet sich eine komplexer arcanomechanischer Schaltkasten, mit dem die Fallen ein- und ausgeschaltet werden können. Hierfür ist eine *Mechanik*-Probe nötig.
Ein magischer Handspiegel dient Korysthenes zur Überwachung seiner Gardisten. Normalerweise ist das Artefakt nicht von einem handelsüblichen Spiegel zu unterscheiden. Sollte jedoch einer der Gardisten Alarm geben, wird der Handspiegel dadurch aktiviert (Alarm ist das Schlüsselwort und wirkt aus dem Mund jeder Person in 100 Schritt Entfernung, das betrifft auch die Helden. Da es sich um eine gebundene Formel von Korysthenes persönlich handelt, gilt hier, wie bei all seinen Zaubern, die Beschränkung durch die BANNZONE nicht). So kann Korysthenes das sehen, was der Betreffende gerade sieht, und hat Zeit, sich auf einen Angriff vorzubereiten. So ist er gegen Überraschungen gefeit, auch wenn er sich – eigentlich durch die Fallen abgeschottet – in der Verbotenen Kammer befindet.

Mögliche Vorgehensweisen der Helden

Je nachdem, wie die Helden bis in die Bibliothek vorgedrungen sind, verläuft dieser Abschnitt sehr unterschiedlich. So oder so sollte er damit enden, dass die Helden Korysthenes gegenüberstehen und entweder sein Vertrauen gewinnen – oder die gesuchten Informationen von ihm durch Gewalt erhalten müssen. Letzteres ist ob der Entschlossenheit des Optimaten ein Weg, der nur im Chaos enden kann.

Option 1: Freiwillige

Sollten die Helden dem Plan folgen, als Freiwillige offiziell zur Bibliothek zu kommen, um die „neuen Anlagen" zu testen, ist dies mit der einfachste Weg zu Korysthenes – so die Helden sich einigermaßen überzeugend als Einheimische tarnen können. Hierbei müssen sie allerdings ihre Waffen zurücklassen. Lynatheas Unterstützung kann in diesem Fall genauso wertvoll sein, wie gute Illusionsmagie oder eine geschickte Verkleidung. In diesem Szenario befindet sich Korysthenes zu Beginn mit zwei Gardisten und seinem Dämon in der Verbotenen Kammer. Drei weitere Wachen, darunter ihr Hauptmann Askelius, werkeln an den Barrikaden im Erdgeschoss, einer davon in der Eingangshalle (um auf das Klopfsignal reagieren zu können). Alle anderen Gardisten verbleiben außerhalb des Gebäudes.

Hauptmann Askelius: Der Einweiser
Konnten die Helden die Torwachen überzeugen, werden sie eingelassen und zu Hauptmann Askelius geführt, der ein wenig überfordert ist und nicht so recht weiß, was sein Herr mit diesen Zivilisten genau vorhat. Daher beschließt er, sie erst einmal auszufragen, warum sie sich freiwillig melden und ob sie denn wissen, was auf sie zukommt. Vermutlich tun die Helden das nicht und so klärt er sie auf:
Korysthenes hat neue Fallen um die „Verbotene Kammer" errichtet und die Helden sollen nun testen, ob sie auch tödlich genug sind. Er kann weiter erzählen, dass die Helden die ersten Freiwilligen sind und er eigentlich nicht mehr damit gerechnet habe, dass sich noch jemand melde – vor allem da Korysthenes inzwischen eher von einem offenen Angriff als von einem Einbruch ausgeht. Die Fallen sind aber gegen normale Einbrecher gerichtet, die sein Herr lebend fangen will. Von wem dieser Angriff ausgehen soll, hat sein Herr ihm nicht verraten. Während Askelius die Helden tiefer in die Bibliothek führt, berichtet er ihnen grob von den Sorgen seines Herren, die er durchaus nachvollziehen kann. Details kennt er keine, nur ist er sich sicher, dass die neuen Maßnahmen durchaus sinnvoll sind.
Reagieren die Charaktere schockiert auf ihre Aufgabe, beruhigt er sie wieder: Sie würden Sicherheitsausrüstung erhalten, um die Fallen zu überleben. Diese sei genau darauf ausgerichtet, die Fallen zu überstehen und dennoch zu testen.

Die Hilfsmittel
In der Halle der Dämonen lässt er die Helden kurz alleine, um im Abstellraum nach etwas zu suchen. Er kommt einige Zeit nicht wieder und sie können die Gruppe gerne ein wenig nervös werden lassen. Immerhin steht sie in einem Raum voller Dämonen, deren Konturen sich im unsteten Fackellicht zu bewegen scheinen. Nach einer Weile des Suchens kommt Askelius jedoch mit einigen Bündeln unter dem Arm wieder und führt die Gruppe weiter.
In den Bündeln befindet sich jeweils:
- billig aussehende Sandalen (für die Dornenfalle)
- Ein Mantel aus seltsam ölig schimmerndem Stoff und mit reinweißem Innenfutter (gegen die Feuerfalle, gewendet getragen gegen die Bolzenfalle)
- Pfeife (gegen die Geisterfalle)

Zweifel
Um die Situation spannend und glaubhaft zu halten, sollte der Hauptmann zwischendurch ins Zweifeln geraten, ob er die Helden wirklich als Stadtbewohner kennt. Nutzen Sie den Dialog mit Askelius, um die Helden noch ein wenig ins Schwitzen kommen zu lassen. Der Wachmann könnte ein wenig mit den Charakteren plaudern wollen und mit ihnen über Interna reden, die nur ein Imachorer wissen kann. Simpler Klatsch und Tratsch aus der Region, den die Helden jedoch nicht kennen und der ihnen daher das Genick brechen kann.
So fragt er nach, ob die von Weggezogenen freigelassenen Hunde im Osten der Stadt immer noch ein Problem darstellen, wie sie das schlimme Wetter der letzten Nonen fanden (es war tatsächlich sehr neblig) oder ob sie gesehen hätten, was die junge Witwe in der Optrilithgasse für unpassende Kleidung trägt. Es geht hier aber in erster Linie darum, die Wortgewandtheit der Spieler und Helden zu testen – eine ausreichende Menge an Floskeln reicht aus, um keinen Verdacht aufkommen zu lassen. Stellen sich die Helden wirklich ungeschickt an, wird er sehr wortkarg, schickt sie aber dennoch zu ihrem Auftrag; sie noch als Freiwillige zu nutzen, kann ja nicht schaden.

Kalte Füße?
Beharren die Helden darauf, dass sie Korysthenes sprechen müssen, und wedeln sie Askelius mit dem Dokument unter der Nase herum, meint dieser, sie könnten das ja mit ihm klären, wenn sie ihre Aufgabe erledigt hätten. Immerhin befinde sich der Optimat direkt hinter dem Fallengang, weshalb er auch gerade aktiv sei. Weitere Versuche der Helden, ihn als Boten zu missbrauchen, würgt der Hauptmann ab.
Schließlich erreicht der Zug die Eisentür, die hinab zur Verbotenen Kammer führt. Askelius drückt jedem der Helden eines der Bündel in die Hand und wünscht ihnen viel Erfolg. Sie sollen nach bestandenem Test bei ihm Bericht erstatten, ob die Fallen auch funktioniert hätten. Er ist sich nicht sicher, ob er noch etwas vergessen hat zu erwähnen, glaubt aber, nichts Wichtiges ausgelassen zu haben. Er meint, noch sehr viel zu tun zu haben, schiebt sie durch die Eisentür und schließt sie hinter ihnen.
Askelius hat tatsächlich etwas vergessen: Den Helden mitzuteilen, welcher Gegenstand für welchen der vier Räume gedacht ist. Die Zuordnung müssen die Helden nun selbst herausfinden. Sie können aus den Symbolen über den jeweiligen Türen schließen, welches Gegenmittel sie parat haben sollten – oder sie müssen eben sehr schnell reagieren. Überstehen die Helden die Fallen, wartet hinter diesen ein extrem verdutzter Korysthenes, der nicht ganz glauben kann, dass Askelius tatsächlich zu diesem kritischen Zeitpunkt Zivilisten in die Kammer geschickt hat. Sollte Lynathea unter diesen sein, ist er noch aufgebrachter.
Sollten die Helden die Fallen nicht überstehen, werden sie verwundet von den Gardisten gerettet und treffen dann im Raum der Elemente auf Korysthenes, wo sie auf den Feldbetten wieder zu sich kommen.

Schleichen
Es ist durchaus möglich, sich heimlich in die Bibliothek zu schleichen. In diesem Fall ist die Verteilung der Meisterpersonen mit der unter „Freiwillige“ beschriebenen Variante identisch. Askelius und ein weiterer Gardist sind dann in der Halle der Dämonen zu Gange und verschieben dort die Statuen. Die Helden können sich also recht leicht durch den Eingangssaal schleichen, wenn sie die einzelne Wache im Eingangsbereich überwältigen oder umgehen. In der Halle des Todes trifft sie allerdings der Dunkelheitszauber und in der Dämonenhalle müssen sie sich an den beiden Wachen vorbeistehlen *(Schleichen*-Probe und eine Probe auf *Sich Verstecken*, die aber dank der vielen Statuen um 3 erleichtert ist). Sie können sie dabei belauschen, wie sie über Korysthenes und seinen Wahn sprechen und dass der Optimat in der Verbotenen Kammer sei. Da die Fallen aus diesem Grund aktiv seien, wäre es derzeit schwer, mit ihm zu reden.

Ohne Hilfe durch den Fallengang?
Sollten die Helden von sich aus keinen Weg an den Fallen vorbei finden, können sie beim weiteren Herumschleichen auch einen Gesprächsfetzen auffangen, der sie auf die Ausrüstung in der Abstellkammer hinweist. Sollten die Helden den Fallengang ohne die Hilfsmittel betreten, nutzen Sie die noch harmlose erste Falle, um sie abzuschrecken und aufzuhalten und streuen Sie weitere Hinweise auf das Anti-Fallen-Paket. Dies können weitere Gesprächsfetzen oder oben die Notiz im ersten Raum sein – je nachdem, wie geistig aktiv Ihre Spieler sind.

In der Kammer
In der Verbotenen Kammer können die Helden dann entweder auf Korysthenes treffen und ihn offen ansprechen oder – wenn sie es für reizvoller halten und die Helden aus **DVK** das Ziel ihrer Mission als die Triopta des Carophyrdes identifizieren – der Optimat und seine Truppen haben sich gerade auf die Galerie zurückgezogen und die Helden können die falsche Triopta auf dem Podest an sich bringen. Wann die Täuschung auffliegt, das sei in Ihre Hände gelegt – vielleicht erst, wenn die Helden die Stadt glücklich wieder verlassen und dann hinter sich in Flammen aufgehen sehen, sobald Tacarus seinen Angriff startet. Auf jeden Fall müssen sie dann zusehen, dass sie Korysthenes und die echte Triopta noch irgendwie vor Tacarus bewahren und aus der brennenden Stadt retten.
Natürlich ist es auch denkbar, dass die Helden umschwenken, sobald sie in der Bibliothek sind und nun offen auf die Gardisten zugehen, um zu Korysthenes gebracht zu werden. Wie Hauptmann Askelius darauf reagiert, das entscheiden am besten Sie: Er könnte die Helden wieder hinauswerfen, sie wirk-

lich zu Korysthenes bringen lassen (sobald dieser wieder aus der Kammer auftaucht) oder sie zwingen, den Fallengang zu passieren.
Reagieren die Helden bei einer Entdeckung feindselig, werden die Gardisten zudem einen der Dämonen freilassen.

Andere diplomatische Wege?

Gerade mit der Hilfe von Lynathea sollten die Helden noch weitere diplomatische Wege finden, zu Korysthenes zu gelangen – zum Beispiel, indem sie als ihre Sklaven auftreten. In diesem Fall würden sie und ihr Gefolge in die Halle der Elemente geführt, um zu warten, während einer der Gardisten durch Rufen versucht, mit Korysthenes Kontakt aufzunehmen – keiner der Gardisten weiß, wie die Fallen abzuschalten sind. Nach einiger Wartezeit tritt der Optimat dann zu den Helden in die Halle – oder eben auch nicht, und der Hauptmann kommt auf die Idee, die „Sklaven Lynatheas" durch den Fallengang zu schicken, um ihn zu holen (auch in diesem Fall gibt es natürlich ein Anti-Fallen-Paket).
Der Ideenreichtum der Spieler wird jedoch sicherlich noch für viele weitere Szenarien sorgen, die unter diese Kategorie fallen und die wir nicht vorhersehen können.

Gewaltsames Eindringen/Geiselnahme

Sollten die Helden gewaltsam in die Bibliothek eingedrungen sein, haben die vier Wachen vor dem Tor Alarm gegeben und eventuell versucht, sich hinter die Tür zurückzuziehen. In diesem Fall müssen sich die Helden durch die einzelnen Räume der Bibliothek durchkämpfen und mit allen Hindernissen fertig werden, die in der Ortsbeschreibung erwähnt werden – natürlich auch den Fallen und Dämonen. Zusätzlich versuchen weitere Gardisten von außen in die Hallen einzudringen und werden dies auch schaffen, sollten die Helden die Tür nicht sehr gut verrammelt haben.
Natürlich kann die Gruppe auch so zu Korysthenes durchdringen, doch dieser wird dann kaum noch in der geistigen Verfassung sein, mit ihnen zu verhandeln, da er sie als Stoßtrupp der Magokratin sieht.
Denkbar ist jedoch, dass die Helden, sobald sie im Gebäude sind, von ihrem kriegerischen Weg abkommen und doch noch mit den Gardisten verhandeln wollen. Ob diese dann noch dazu bereit sind, müssen Sie als Meister logisch entscheiden. Die anderen Varianten sind aber wesentlich reizvoller, also sollten Sie die Spieler nicht auf diesen Weg drängen (durch den Anschein, es gäbe keine Alternative) oder ihnen zumindest Möglichkeiten anbieten, ihn auch wieder zu verlassen.

Das Treffen mit Korysthenes



Egal wie es dazu kommt, irgendwann werden die Helden Korysthenes gegenüberstehen. Wie sich der Optimat ihnen gegenüber verhält und wo diese Szene stattfindet, hängt natürlich davon ab, wie die Helden bisher vorgegangen sind. Korysthenes ist ohnehin paranoid und wittert hinter jedem Versuch der Kontaktaufnahme einen Schritt der Hohen Magokratin. Sollten die Helden dazu auch noch mit Gewalt vorgegangen sein, wird ein vernünftiger Umgang mit Korysthenes unmöglich. Wir beschreiben hier eine Idealsituation, in der die Helden gewaltfrei vorgegangen sind – und das schlimmste denkbare Szenario, das auf einen Kampf mit Korysthenes hinausläuft. Abstufungen dazwischen kann es natürlich immer noch geben.

Variante 1: Diplomatische Lösung

Wenn die Helden plötzlich vor Korysthenes in der Verbotenen Kammer stehen, wird er sie auf jeden Fall zunächst für gegnerische Spitzel halten. Seine erste Reaktion wird es sein, sich defensiv zu verhalten. Seine Gardisten bauen sich vor ihm auf, auf seiner Schulter ist ein kleines, verwachsenes Männchen mit Flügeln zu erkennen – sein Beraterdämon, der jedoch bei aggressiven Helden in eine unsichtbare Form wechselt. Korysthenes fragt: „Was wollt ihr? Seid ihr Diener der Hohen Magokratin?!"
Tatsächlich sind die Helden genau dies, doch Korysthenes bezieht sich natürlich auf die Usurpatorin.
Nun geht es darum, das Vertrauen des Optimaten zu gewinnen. Dafür ist bereits die Antwort auf seine Eingangsfrage wichtig. Die Helden müssen Korysthenes davon überzeugen, dass sie auf derselben Seite stehen. Folgende Faktoren können ihnen dabei helfen:

- Das Schreiben Arsinoas
- Die Anwesenheit und die Aussage Lynatheas
- Ein Erfolg als offizielle Tester des Fallengangs und das Vertrauen von Askelius
- Absolute Ehrlichkeit über die bisherigen Ereignisse

Folgende Faktoren fallen negativ ins Gewicht und veranlassen Korysthenes, sich gegen die Helden zu wenden:

- Seine generelle Paranoia
- Sollte er einen oder mehrere Helden als Einbrecher in **Die Verbotene Kammer** wiedererkennen.
- Jedwede verdächtige Aktivität der Helden
- Der Rat seines kleinen Schulterdämons, eines Nishkaths (**MyMa** 80), der ihm beständig ins Ohr flüstert

Die Konfrontation mit Korysthenes ist eine besondere Herausforderung für Sie als Meister. Nicht nur müssen Sie all diese Faktoren gegeneinander abwägen und auf die Argumente der Helden sinnvoll reagieren, auch sollten Sie dabei nicht aus den Augen verlieren, den Optimaten als glaubhaften Charakter darzustellen. Und natürlich ist es für den Fortgang des Abenteuers dienlich, wenn Korysthenes den Helden schließlich zumindest halbwegs vertraut.

Möglicher Ablauf der Szene

- Sofern möglich umkreisen alle anwesenden Gardisten die Helden mit ihren Waffen in der Hand. Dadurch entspannt sich Korysthenes ein wenig.
- Korysthenes schickt Lynathea wieder in die Villa, sollte sie anwesend sein. Dies ist wichtig, damit sie beim folgenden Angriff von den Helden gerettet werden kann.
- Sollte Askelius anwesend sein, wird er zunächst Bericht erstatten und vermutlich ein gutes Wort für die Helden einlegen.
- Korysthenes ist kein brutaler Despot. Auch wenn er in der Vergangenheit diesen Eindruck gemacht haben sollte, ging es ihm doch stets darum, das Imperium zu schützen. Er neigt

nicht zu unnötigem Blutvergießen. Dennoch ist er wie jeder Optimat arrogant und dazu noch ein wenig tölpelhaft.

● Im Grunde ist er schlicht am Ende seiner Kräfte und verzweifelt. Findet diese Szene in der Verbotenen Kammer statt und hat er auch nur leise Zweifel an der guten Absicht der Helden, wird er seinen Feuergeist von der Decke des Raumes herab zitieren. „Der Raum ist voll von einer Essenz, die bei dem kleinsten Funken explodiert. Auf ein Fingerschnippen von mir, wird dieser Feuergeist es in Brand setzen und dieses Gebäude, all seine Schätze, und natürlich uns in die Sphäre der Toten schicken. Dann würde niemand an die Objekte kommen, die eure Herrin sucht, und meine Mission wäre erfüllt. Habe ich auch nur den Verdacht, dass ihr mich belügt ...WERDE ich mit dem Finger schnippen." Die Gardisten rücken bei dieser Ansage etwas näher Richtung Ausgang, bleiben aber standhaft.



● Das Dokument Arsinoas könnte ein Bluff sein. Es könnte eine Lüge der „Herrscherin" sein, die sich in diesem Schreiben als verstoßene echte Herrscherin ausgibt, um ihr Verhalten in Xarxaras zu erklären und sich so wieder als Phantasiegestalt in Korysthenes' Vertrauen zu mogeln. Das absichtliche Fehlen eines Siegels könnte ebenfalls nur eine feine Nuance sein, die zu dem Bluff beiträgt. Die Helden, so sie diesem Gedankengang denn folgen können, könnten kontern, dass die „Arsinoa", die auf dem Thron sitzt, sich nicht mit solchen subtilen Tricks abgeben müsse.

● Nach jedem Argument, das die Helden für ihre Sache vorbringen, flüstert der Dämon auf Korysthenes' Schulter dem Optimaten erst einige unverständliche Worte ins Ohr, was die Helden stark beunruhigen sollte.

● Vergessen Sie nicht: Korysthenes' Hauptmotivation ist Angst. Sollten die Helden ihn bereits als hart durchgreifenden Herrscher in **DVK** kennen gelernt haben, bietet sich nun ein ganz anderes Bild dieses Mannes: Er hat sein Selbstvertrauen verloren und glaubt gleichzeitig, das Schicksal des Reiches hänge von seinen Abwehrmaßnahmen gegen Arsinoas Handlanger ab. Die Paranoia hat ihn fast wahnsinnig werden lassen. Er tritt weniger herrisch auf, als bei eventuellen früheren Begegnungen, ist aber auch weniger berechenbar.

● Läuft die Szene für die Helden zu gut, kann der Dämon sich lautstark einmischen: Erkennt Korysthenes die Helden aus **DVK** wegen einer guten Verkleidung beispielsweise nicht, kann der Dämon sie entlarven. Ist Lynathea anfangs bei den Helden und spricht auch sonst alles für sie, beschuldigt der Dämon sie offen, Spione der Hohen Magokratin zu sein, und bringt vielleicht sogar Indizien und Hinweise aus der Historie der Helden vor, die kein Normalsterblicher erlangt oder in Erfahrung gebracht haben kann (Immerhin ist es immer noch die Hauptmotivation der Siebtsphärigen, Chaos auf Dere zu schüren).

● Lassen Sie diese Szene nicht über simple *Überreden-/Überzeugen*-Proben laufen. Die Spieler sollen hier wirklich Argumente vorbringen. Erst am Ende können Sie jeden Spieler eine CH-Probe würfeln lassen – einfach nur, um sie ins Schwitzen zu bringen.

● Letztlich gewinnen die Helden hoffentlich das Vertrauen des Optimaten, er lässt seine Hand sinken und schickt den Elementar wieder an die Decke. Langsam fällt ein Teil der Anspannung von ihm ab, als er realisiert, dass er in seinem Widerstand gegen die Hohe Magokratin nicht alleine ist. Er bietet den Helden seine Hilfe im Kampf gegen Isphirmene an und ist – je nach Verlauf des Gesprächs – bis zu einem gewissen, geringen Grad bereit, seine Informationen mit ihnen zu teilen.

Vertrauen gewonnen

Sobald sie den Optimaten von ihren guten Absichten überzeugt haben, macht Korysthenes den Fehler, nicht mehr mit einer unmittelbaren Gefahr zu rechnen. Er führt die Helden wieder in die Eingangshalle und möchte sie mit in seine Villa nehmen, wo er bereit ist, die Details des Plans zu besprechen. Machen Sie in diesem Fall weiter bei „Auftritt: Tacarus".

Wenn Sie es als Meister für reizvoller halten, können die Verhandlungen mit dem Optimaten trotz aller guten Bemühungen der Helden natürlich scheitern und er zündet wie unter Variante 2 beschrieben seine Sprengladungen und ergreift die Flucht. Dann dürfen die Helden den überforderten und dem Wahnsinn immer näher kommenden Mann durch eine von tödlichen Daimoniden, den Tharandrokai, überrannte Stadt jagen (siehe „Imachora in Flammen").

Variante 2: Gewaltsame Lösung

Haben die Helden sich bis zu Korysthenes durchgekämpft, wird sich eine Situation wie oben nicht einstellen. Stattdessen wirft der Optimat den Helden alles entgegen, was er hat, inklusive seiner letzten beiden Wachen, seines Dämons und seiner kompletten astralen Kraft (Werte siehe Seite 196). Erst, wenn er endgültig besiegt ist, droht er, mit einem Fingerschnippen das komplette Gebäude in die Luft zu sprengen. Sollten die Helden nun noch versuchen wollen, den Optimaten als Verbündeten zu gewinnen, müssen sie sich wirklich etwas einfallen lassen – von den guten Absichten der Helden ist Korysthenes nun nicht

mehr zu überzeugen. Sollten die Helden ihn einfach gewaltsam ausquetschen wollen oder ihn entführen, wird er den Feuer-Elementar auf die Fässer ansetzen und – wenn möglich – sein Heil in der Flucht durch den Geheimgang suchen. Der Untergang der Bibliothek ist dann – außer durch extrem mächtige Magie – nicht mehr aufzuhalten. Einen passenden Vorlesetext finden sie auf Seite 39 unter „Die Explosion der Bibliothek". Den Helden sollte hier die Flucht gelingen, jedoch werden sie beim Verlassen der explodierenden Bibliothek den Truppen von Tacarus in die Arme laufen, die ebenfalls hinter Korysthenes her sind. Es sollte ihnen aber im Verlauf der folgenden Ereignisse möglich sein, Korysthenes in der Stadt im Kriegszustand aufzuspüren und mitzunehmen oder ihm zumindest die Triopta abzunehmen, die er nach wie vor bei sich trägt. Ideen, wie Sie einen spannenden Wettlauf nach dem Optimaten durch die brennenden Gassen der Stadt inszenieren können, sollten Sie im Abschnitt „Imachora in Flammen" und dem Extrakasten „Die Jagd nach Korysthenes" finden.

Die Sammlung der Bibliothek

Die Triopta des Carophyrdes ist nur der wohl gefährlichste und wertvollste Gegenstand in einer ganzen Sammlung, die besser nicht in die falschen Hände fallen sollte. Darunter finden sich vor allem auch Schriften, deren Inhalt als zu brisant für die meisten Forscher, aber zu wertvoll für eine Vernichtung eingestuft wurde.

- Mehrere Seiten eines Buches, das gänzlich auf hauchdünnen Platten eines schillernden, extrem festen Materials geschrieben wurde. Der Text ist in einem altmodischen Tonfall gehalten und dreht sich größtenteils um Magie, die der Verständigung dienen soll und dazu Tiergeister verwendet – allerdings tauchen immer wieder Bruchstücke einer verwirrenden Hymne zwischen den Zeilen auf. Es handelt sich hier um eine Abschrift von Teilen des Buches der Nesséria, welche bei zwielichtigen Sammlern bis zu 200 Aureal wert sein könnte.
- Ein Paar abgewetzter Stiefel aus einem vielfarbigen Echsenleder, die dem Träger einmal am Tag für eine SR einen Bonus von 15 auf GE- und *Körperbeherrschungs*-Proben geben, sofern die angestrebte Handlung irgendwie mit Diebereien, Tricks oder einer Vorführung zu tun hat. Das Artefakt besitzt noch zwei Ladungen.
- Ein unscheinbares Buch, in dem sich allerdings tatsächlich eine boshafte Artefaktseele verbirgt. Sie erzeugt einen relativ aussagelosen Text nach Geschmack des Lesenden und pflanzt ihm dabei starke selbstzerstörerische Tendenzen ein. Vermutlich ursprünglich ein sehr ungewöhnliches Attentats-Artefakt.

Es gibt aber auch eine Reihe von hilfreichen Schriften, die die Helden mitnehmen können. Sorgen Sie dafür, dass sie über diese stolpern, einige werden im Verlauf der Kampagne noch relevant.

- Eine Abschrift mehrerer seltener Bände der Principia Tharamnoi, des Hausbuches der Tharamnos. Wer die 150 Seiten sorgfältig durcharbeitet (der jeweils niedrigere TaW bei Sprache/Schrift mal 0.2 ergibt die Menge an Seiten, die man in der Stunde so aufnehmen kann), kann dieses Buch als Lehrmeister für Antimagie, Metamagie und die Quellen Kraft und Zauberei bis jeweils Stufe 10 verwenden.
- Eine Schriftrolle, die in enger Schrift mit wirren Versen über Tiger und andere Raubtiere bedeckt ist. 5 TaP* in einer *Magiekunde*-Probe ermöglichen es, hier den Wahren Namen eines Tiergeist-Genius herauszulesen, der als Tiger erscheint. Das bedeutet, dass für diese Beschwörung die Schwierigkeit bei Null liegt. Werte und Informationen zu diesem Wesen finden Sie in **MyMa** S. 78 f.
- Eine Sammlung von Notizen zu der Maske: Diese Aufzeichnungen eines Forschers in einem altmodischen Dialekt, der von einer Analyse berichtet – auf dem Artefakt sollen neben üblichen Zaubern auch eine Mischung von sehr speziellen Wirkungen liegen. Zum Test wurde die Maske einem Schüler aufgesetzt, der in der Folge von Visionen in den Wahnsinn getrieben wurde und Selbstmord beging. Aus diesem Text können die Helden Analysedetails zur Triopta ähnlich denen auf Seite 211 lesen.
- Eine Art magischer Reiseführer für Xarxaras und seine Umgebung, der auf die potentielle Macht der Ahnengräber nahe der Stadt hinweist, aber auch auf lokale Legenden. So soll im Graben um die Stadt eine monströse Schlange leben, die der als Schlange gestalteten Mauer entspricht – der Autor lehnt dies als reinen Aberglauben ab, die Basis dafür sei aber, dass die Mauer selbst in Kriegszeiten durch immense elementare Kräfte zu einer Waffe werden kann. Die Legende sei so aus einem Sprichwort entstanden, das ursprünglich nur von dem Spiegelbild der Mauer im Wassergraben sprach.
- Ein in Bleiplatten gefasster dünner Band über die Gefahren des Draydal-Kultes und ihrer Magie. Der paranoid wirkende Autor beschäftigt sich ausführlich damit, dass die Zauberer der Draydal offenbar Dämonen unbekannter Domänen beschwören können. Auch weist er darauf hin, dass Beherrschung jeder Form zu den Spezialitäten der Schädelanbeter gehört und es eine ganze Reihe von mächtigen Artefakten geben soll, die ‚Alles was kreucht und krabbelt im Dreck und das von tierischer Natur ist' in Massen in die Dienste des Trägers zwingt.
- Ein Aufsatz über die Glaubenswelt der Draydal:

Darin versucht der anonyme Autor, die Denkweise der Draydal nachzuvollziehen: „Der Schädelgott ist für sie der ursprüngliche und damit rechtmäßige Herr über den gesamten Kosmos. Die anderen Götter verschworen sich einst gegen ihn und bezwangen ihn. Sie ketteten ihn ans Firmament und seither muss er ihre beständige, tödliche Folter erdulden. Doch die Draydal glauben, er darf nicht sterben! Es ist die Aufgabe dieses Volks, den Tod des Gottes zu verhindern und zu diesem Zweck opfern sie ihm so viel Secarian wie sie können. Daher verheeren sie Landstrich um Landstrich. Und erst wenn sie die ganze Welt geopfert haben, wird der Schädelgott die Kraft finden, sich von seinen Ketten zu befreien und die Sonne vom Himmel zu schmettern. Nachfolgend wird er für sein erwähltes Volk ein neues Reich erschaffen, das ewig währen wird".

- Eine Abhandlung über die Geschichte Anthalias (Siehe „Geschichte Anthalias" in Kapitel 2)

Auftritt: Tacarus

Sobald die Helden sich mit Korysthenes geeinigt haben und mit ihm die Eingangshalle betreten, kommt ein gehetzt wirkender Bote durch das Portal und erstattet dem Magokraten Bericht.
Eine Delegation der Hohen Magokratin ist vor dem Stadttor erschienen mit einem direkten Befehl Arsinoas, sie zu Korysthenes vorzulassen. Die Gardisten hatten sich nicht zu helfen gewusst und die Männer durchgelassen. Sie sind nun auf dem Weg hierher. Korysthenes wittert Gefahr für alle und wendet sich an die Helden: Sie sollen sich auf der Galerie verstecken und abwarten, was passiert. Nach dieser Unterredung wisse man sicher mehr. Tun die Helden wie geheißen, erleben sie folgende Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die schwere Tür öffnet sich und vier Gestalten betreten den Raum, deren breitschultrigen und dennoch gekrümmten Umrisse gänzlich von schweren grauen Roben verhüllt sind. Auch ihre Gesichter sind verschleiert und so kann man nicht einmal erkennen, welcher Spezies sie angehören mögen – groß wie Leonir, aber mit einem seltsamen, schwankenden Gang und zu kleinen Köpfen. Sobald die vier sich rechts und links vom Eingang positioniert haben, folgt ihnen ein Mann in der Uniform eines hohen Offiziers, der soeben seine Handschuhe abstreift. Die Hälfte seines Gesichtes ist von frischen Brandwunden entstellt – aber dennoch kann es keinen Irrtum geben: Es ist Tacarus.

Die Helden erkennen Tacarus und sehen, dass er schwere Brandnarben im Gesicht durch den Untergang der Inivictus davongetragen hat. Tacarus fragt Korysthenes aus, warum er den Hof so fluchtartig verlassen habe, und befiehlt ihm, ihm sofort die Triopta des Carophyrdes auszuhändigen. Korysthenes weigert sich und wünscht den Tribun in die Niederhöllen. Tacarus gibt ihm eine Stunde Bedenkzeit, nach deren Ablauf Korysthenes mit der Triopta am Stadttor erscheinen soll. Im Falle einer weiteren Weigerung will er Imachora dem Erdboden gleich machen.
Die Helden können natürlich mittels der Belari und des Kerastions eingreifen – in diesem Fall bleiben die Geschosse fast wirkungslos in den Umhängen der Schergen Tacarus' stecken. Der Tribun selbst erkennt die Helden wieder, ruft ihnen einen hasserfüllten Fluch zu und zieht sich dann in der Deckung seiner Schergen zurück. Sorgen Sie dafür, dass Tacarus diese Szene auf jeden Fall überlebt. Seine Begleiter werfen sich im Zweifel erstaunlich schnell in den Weg, um Zauber und Projektile abzufangen. Nutzen die Helden magische oder karmale Waffen oder lassen den Dämon auf den Trupp herab, wirft einer der Schergen seinen Umhang von sich und die Helden können folgendes erkennen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Unter der Robe kommt etwas zum Vorschein, das nirgendwo als natürliches Wesen entstanden sein kann. Auf einem zierlich wirkenden, schmalen Hals aus schillerndem Chitin sitzt das ernste und vernarbte Gesicht eines Mannes, aber rings um diesen menschlichen Kopf entfalten sich vier Arme mit gebogenen, langen Klauen wie die einer Fangschrecke. Der flache, aus schimmernden Facetten bestehende Oberkörper dreht sich unnatürlich frei um eine Achse, um das stumme Gesicht auf mögliche Opfer zu richten. Vier kräftige Insektenbeine tragen den unförmigen Unterleib, der sich langsam in Atemzügen ausdehnt und zusammenzieht und bewegen das Monster mit einem schwankenden Gang vorwärts.

Infos zu diesen Gegnern:
Die Tharandrokai, die Tacarus begleiten, hat Isphirmene aus Myrmidonen und Insekten geschaffen – mit Hilfe der Domäne Abgrund und eines karmalen Rituals, das den Wesen Leben eingehaucht hat. Sie haben nicht wirklich einen Verstand und ihre Magieresistenz entsteht keineswegs aus einem Willen, sondern rein aus der Magie, die auf ihnen liegt. Sie haben nur ein festes Set an Befehlen: Wem sie zu gehorchen haben, wen sie angreifen dürfen und wen nicht und wie sie kämpfen sollen. Ihr Vorgehen wirkt immer mechanisch und durchaus berechenbar, aber ihre Geschwindigkeit und ihre natürlichen Waffen machen sie trotzdem zu gefährlichen Gegnern.
Das Innere der Wesen ist größtenteils hohl und nur locker mit einem golden schimmernden Pulver gefüllt. Dieses quillt heraus, wenn Wunden geschlagen werden – und werden die Konstrukte vernichtet, zerfallen sie in einzelne Chitinplatten und eine ganze Wolke breitet sich aus. Das Pulver legt sich auf jeden innerhalb von 2 Schritt Reichweite und fügt pro SR, die es nicht mit viel Wasser abgewaschen wird, 1W6 SP zu. Diese zerfressen erst regelrecht Rüstung und Kleidung, dann die Haut darunter.

Werte der Tharandrokai
Fangklauen:
INI 10+2W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 2W6+3* **DK** N
LeP 30 **AuP** 72 **RS** 3 **WS** 8 **MR** 7 **GS** 4
Sonderregeln: 2 Attacken pro KR.
*Bei niedrigstufigen Helden nur 1W6+3

Werte von Tacarus dyr Tharamnos
Machira:
INI 1W6+12 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 2W6 **DK** N
LeP 50 **AuP** 67 **RS** 5 **KO** 17 **MR** 13 (Amulett) **GS** 8
Tacarus trägt mehrere Schutzamulette bei sich. Eines davon erhöht seine MR auf 13, ein weiteres absorbiert bis zu 20 TP magischen Schaden und ein drittes kann seine RS einmal am Tag für eine SR auf 10 erhöhen.
Im Kampf verlässt sich Tacarus einerseits auf sein Schwert und Untergebene. Wenn er seine Magie einsetzt dann bevorzugt mit einer ERZEXPLOSION, oder indem er sich selbst mit einer KAMPFINSPIRATION belegt. Beide Formeln beherrscht er mit der Qualität 6 und legt die Proben mit den Attributswerten 15/14/13 (elementar) und 14/16/13 (stellar) ab.

Ist Tacarus' Trupp abgewehrt oder hat er Korysthenes für eine kurze Bedenkzeit alleine gelassen, wendet sich der Optimat erneut an die Helden:
Seine schlimmsten Befürchtungen haben sich bewahrheitet. Er hatte geahnt, dass die falsche Arsinoa hinter der Triopta des Carophyrdes her ist. Sie muss das Wissen um das Artefakt aus seinem Geist gerissen haben. Was es mit der Maske genau auf sich hat, das will er den Helden später erklären, nun sei keine Zeit dafür. Er bietet den Helden seine Hilfe an, wenn sie einwilligen, ihn, seine Tochter und natürlich die Triopta sicher aus der Stadt zu bringen. Dies mag nicht die Aussage eines großen Anführers sein, doch im Grunde ist es genau das, was die Helden wollen. Lynathea hingegen wird sich noch für die Rettung der Stadtbewohner aussprechen.

Imachora in Flammen

Im folgenden Abschnitt beschreiben wir, wie Tacarus' Truppen vorgehen, um ihre Drohung wahr zu machen und gewaltsam an die Triopta des Carophyrdes zu gelangen, welche Konsequenzen das für Imachora hat – und natürlich, welche Optionen den Helden bleiben. Wir gehen dabei davon aus, dass die Helden ein Übereinkommen mit Korysthenes geschlossen haben. Sollten sie ihn selbst durch die Stadt jagen und dabei eventuell sogar die Bibliothek in die Luft gejagt haben, wird dieser Abschnitt des Abenteuers ein Wettrennen gegen die Tharandrokai, Korysthenes einzufangen und so an die Triopta zu kommen. Konkrete Szenen für diese Option liefern wir im Extrakasten „Die Jagd nach Korysthenes".

Tacarus' Vorgehen

Der Tribun wird die eine Stunde vor der Stadtmauer abwarten und dann den Befehl geben, Imachora einzunehmen und zu schleifen. Jedoch schickt er direkt 6 Myrmidonen und zwei Tharandrokai zu Korysthenes' Villa, um Lynathea als Druckmittel gefangen zu nehmen. Sollte er durch einen Trick weiter hingehalten werden (etwa ein Duplikat der Triopta), wird er diesen nach einiger Zeit durchschauen, aber danach dennoch den gleichen Angriffsbefehl geben. Die Helden würden dadurch aber immerhin Zeit gewinnen. Die Situation, die sich den Helden bietet, ist keine Belagerung, sondern es entwickeln sich direkt Straßenkämpfe. Tacarus hat Befehl, Korysthenes wegen dessen immensen Wissensschatzes um das Haus Chrysothéos lebend gefangen zu nehmen. Er verfügt über 100 gut ausgebildete Myrmidonen und 20 Tharandrokai. Dazu kommen mit zwei Manuballistae (Siehe **MyAr** Seite 118) leichte Geschütze und zwei Luftschiffe, die ebenfalls voll bewaffnet sind. Die Werte der Myrmidonen finden Sie im Anhang auf Seite 203.
Sobald Tacarus die Stadt stürmen lässt, wird er 20 Myrmidonen und 4 Tharandrokai direkt in die Bibliothek schicken, um Korysthenes und die Maske heraus zu schleifen. Er selber baut sich mit den 4 Tharandrokai am Tor auf, während der Rest der Truppen in der Stadt ausschwärmen soll, um direkt alle Gardisten auszuschalten, Korysthenes' Villa einzunehmen, seine Familie gefangen zu nehmen und die strategisch bedeutsamen Gebäude in Brand zu stecken. Etwa 30 Minuten später wird Tacarus die Meldung erhalten, dass in der Bibliothek nichts zu finden ist, und anordnen, die gesamte Stadt zu durchsuchen, was auch bedeutet, ihre Bewohner aus ihren Häusern zu schleifen, zu befragen, zu foltern und auch ihre Gebäude anzuzünden. Die zwei Manuballistae, die in Luftschiffen hertransportiert wurden, nehmen die Stadt zudem von außen unter Beschuss. Sollten keine Gegenmaßnahmen ergriffen werden, wird die Stadt so binnen zwei weiterer Stunden in Schutt und Asche gelegt und 60% ihrer Einwohner kommen dabei um.

Was können die Helden tun?

Von Korysthenes haben die Helden klare Aufgaben erhalten: Ihn und seine Tochter mit der Triopta aus der Stadt zu bringen. Wir gehen davon aus, dass die Helden sich dennoch Tacarus nicht kampflos beugen werden wollen – und zumindest versuchen wollen, den Tribun aufzuhalten oder so viele Bürger der Stadt zu retten wie nur möglich. Lynathea jedenfalls drängt darauf. Sie können auch versuchen, hier die Imachorer zum Kampf zu mobilisieren und so die erste große Schlacht gegen Isphirmenes Armee führen – die sie aber auf jeden Fall verlieren werden, was wiederum zur Flucht mit Korysthenes führt.
Zunächst stehen den Helden alle Ressourcen der Stadt offen, um Zeit zu gewinnen. Der überforderte Korysthenes wird tun, was sie ihm raten. Wird nichts unternommen, ist Imachora innerhalb von etwas über drei Stunden Geschichte. Die Helden können diese Zeitspanne vergrößern und für lebensrettende Maßnahmen nutzen.

- Ein simpler Blick über die Mauer zeigt, dass die Helden gegen diese Übermacht nicht wirklich etwas ausrichten können. Der Nebel ist inzwischen gewichen.
- Die Helden können Korysthenes oder einen Gardisten mit dem Triopta-Duplikat aus der Verbotenen Kammer zu Tacarus schicken und so immerhin eine wertvolle Stunde für weitere Vorbereitungen gewinnen. So sie denn die Zusammenhänge erfassen und Korysthenes darauf ansprechen.
- Korysthenes ist leicht von seinem ursprünglichen Plan, sich in der Verbotenen Kammer zu verbarrikadieren und sich als Notlösung mitsamt der Bibliothek zu opfern, abzubringen, wenn er sieht, wie wahrscheinlich dieses Szenario durch Tacarus' Übermacht wird.
- Die Helden können dafür sorgen, dass die Sprengfallen, die Korysthenes in der Bibliothek angebracht hat, nicht umsonst waren, und das Gebäude in die Luft jagen, wenn möglichst viele Truppen von Tacarus sich in ihm befinden. Hierfür kann Korysthenes einem der Helden die Kontrolle über den Feuergeist übertragen. Der betreffende Held muss sich dann schnell durch den Geheimgang in Sicherheit bringen, um das Inferno zu überleben. Diese Aktion kann Tacarus einen kostbaren Teil seiner Truppen kosten und sollte so mindestens eine Stunde an Zeit herausschlagen.
- Die drei Kerastionen aus der Bibliothek können, so sie noch nicht verbraucht wurden, als Joker gegen die Tharandrokai dienen, sind jedoch unberechenbar.
- Die Helden können die Gardisten zusammenrufen lassen und sie taktisch klug in der Stadt verteilen (*Kriegskunst*-Probe), bzw. durch eine feurige Rede (CH-Probe) motivieren. Jeder übrig behaltene Punkt erhöht die Frist, die Imachora bleibt, um 10 Minuten.
- Sollten sie genug Zeit finden, können sie über die Gäste der *Siminiaschwalbe* einen Großteil der Stadtbewohner zusammentrommeln lassen und so immerhin 50 weitere waffenfähige

Männer und Frauen rekrutieren. Keiner dieser Imachorer dürfte die Nacht überleben, doch die Aktion schindet zwei weitere Stunden an Zeit.

● Machen sich die Helden direkt auf den Weg zur Villa von Korysthenes, können sie den Schergen Tacarus' zuvorkommen und Lynathea aus dem Gebäude bringen, bevor der Entführungstrupp eintrifft. Sollten sie später dort eintreffen, haben sich die Myrmidonen mit der jungen Dame im Bad verschanzt und die Helden müssen sie und die beiden Tharandrokai, die im Haus patrouillieren, ausschalten.

● Jede gewonnene Minute können die Helden und „ihre Garde" nutzen, um Zivilisten aus der Stadt zu schaffen. Natürlich ist es nicht möglich, jeden einzeln zu retten, und die Helden werden auch viel dringender im Kampf gegen die Schergen Tacarus gebraucht. Doch für jede zwei Minuten, die sie herausschlagen, kann sich ein Imachorer mehr in Sicherheit bringen. Wird nichts unternommen, überleben lediglich 400 von 1000 Bürgern.

● Es empfiehlt sich, direkt einen Helden loszuschicken, der die Mannschaft der *Drachenschwinge* alarmiert, die dann als rettende Kavallerie eingesetzt werden kann. Mit dem Luftschiff können die Helden auch Zivilisten relativ schnell aus der Stadt bringen, jedoch nie mehr als 20 auf einmal. Für solch eine Tour benötigt die *Drachenschwinge* 15 Minuten. Natürlich kann die Crew auch eigenständig handeln und die Helden in letzter Sekunde aus der schlecht laufenden Schlacht retten.

● Denkbar wäre, dass die Helden auf die Idee kommen, sich direkt zu Tacarus durchzuschlagen, um „der Schlange den Kopf abzuschlagen". Dies sollten sie zwar ermöglichen, doch da Tacarus von vier Tharandrokai beschützt wird, sollte es nicht möglich sein, den Tribun hier zu töten. Er wird für das Finale noch gebraucht. Wenn es für ihn zu heiß wird, zieht er sich auf sein Luftschiff, die *Chimaera*, zurück, das in der Nähe ankert.

● Ein entsprechend talentierter Held kann sich selbst an die Ballista setzen, die auf der Stadtmauer angebracht ist, und damit (eventuell auch mit magisch oder technisch modifizierten Geschossen) das schwere Gerät von Tacarus beschädigen. Die Ballista kann mit dem Talent *Belagerungswaffen* bedient werden oder mit Proben auf *Bela*, die um 5 erschwert werden.

Werte Carroballista

TP 6W+10	**TP*** 1W-1
Reichweiten 50/100/250/400/600	
TP*+ (+4/+3/+1/0/-2)	**Laden** 150 KR

Szenen im brennenden Imachora

Unabhängig von den Plänen der Helden können Sie sie beim Kampf um Imachora mit folgenden Szenen zum Vorlesen oder Nacherzählen konfrontieren:

In den Straßen:

● Plötzlich fallen verzerrte Schatten im Licht brennender Häuser auf die Helden. In einer Seitengasse beugen sich vier der Tharandrokai unter einem Torbogen hindurch und bewegen sich auf ihren gebogenen Krabbenbeinen mit schnappenden Fangarmen auf sie zu. Die starren Menschengesichter zeigen dabei keinerlei Regung.

● Eine Handvoll Myrmidonen zerrt eine Familie aus einem Haus und schlägt und tritt auf die Eltern ein, während sie sie immer wieder nach Korysthenes und ‚Der Maske' fragen. Die Kinder schauen hilflos zu und hinter ihnen greifen Flammen auf das Haus über. Ein Schrei ist zu hören und im Obergeschoss trommeln von innen Fäuste gegen ein Fenster, während das Feuer sich im Haus ausbreitet – offenbar haben die Myrmidonen jemanden im Haus zurückgelassen, als sie es angezündet haben.

● Auf einem kleinen Platz befindet sich eine Gruppe Myrmidonen im Streit: Ein junger Soldat sieht nicht ein, was Imachora dem Reich getan haben soll, und weigert sich, ein Wohnhaus anzuzünden. Die anderen drohen ihm mit Kriegsgericht, Befehl sei Befehl usw., und machen sich bei seiner trotzigen Weigerung bereit, dem Kriegsgericht zuvorzukommen.

● Der Wirt der *Siminiaschwalbe* beschießt die Eindringlinge mit einer Bela aus seinem Fenster und beschimpft sie laut aufs Übelste, bis die Taverne von den Myrmidonen gestürmt werden kann und das Feuer plötzlich endet.

● Sind die Helden in Begleitung von Korysthenes, werfen fliehende Bürger dem Optimaten erst verwirrte Blicke zu, halten dann inne und bewerfen ihn mit Steinen, verfluchen ihn lautstark. Einige versuchen, schreiend die Myrmidonen auf ihn aufmerksam zu machen, damit sie ihn endlich zu fassen bekommen und hoffentlich den Rest der Imachorer verschonen.



In der Villa von Korysthenes
Die Helden haben Lynathea gerettet, doch auf dem Weg nach draußen trifft ein explosives Geschoss einer der Ballistae das Dach und es stürzt ein. Die Helden können sich und Lynathea im Brunnen des Atriums retten, während rings um sie große Teile des Anwesens in schwelenden Trümmern liegen.

Am Tor
Die Helden können beobachten, wie Tacarus die Schlacht überwacht. Er steht auf der Mauer über dem Stadttor, von hinter ihm werden brennende Geschosse auf die Stadt abgefeuert, zwei Luftschiffe schweben einige hundert Meter vor der Stadtmauer. Ein Trupp Gardisten versucht, zu Tacarus vorzudringen, doch die Angreifer kommen nicht weit, die Klauen der Tharandrokai zerreißen sie. Tacarus würdigt dies keines Blickes.
Falls Tacarus die Helden sieht oder sie auf sich aufmerksam machen:
Der Tribun schreit triumphierend auf und schickt einen Teil seiner Tharandrokai gegen die Helden. Sollte er zu stark bedrängt werden, flieht er. In einem reinen Zweikampf wird er sich jedoch entsprechend schlagen und nur bei einer drohenden Niederlage Hilfe hinzuziehen (Werte siehe 198).

Auf der Stadtmauer
Über sich auf der Stadtmauer erkennen die Helden die Ballista, die Korysthenes neu auf den Zinnen anbringen ließ. Der Gardist, der sie bemannen sollte, hängt tot über der Armatur. Zwei Myrmidonen machen sich gerade daran, die Treppe zur Stadtmauer zu erklimmen und halten auf das Geschütz zu. Gleichzeitig sehen die Helden, wie eine Gruppe Zivilisten, die sie aus der *Siminiaschwalbe* kennen, von zwei Tharandrokai in einer Sackgasse eingekeilt wird.

Optional: Die Explosion der Bibliothek
Falls die Helden beschließen, die Bibliothek – mit oder ohne die Myrmidonen des Tacarus darin – in die Luft zu sprengen, um Zeit zu gewinnen, können Sie ihnen folgende Eindrücke schildern (Andererseits aber auch, falls Korysthenes dies aus Angst vor den Helden selbst angerichtet hat und vorausgerannt ist). Den Myrmidonen eine Falle zu stellen, ohne sich selbst in Gefahr zu bringen, ist schwer. Eine Art Zeitzünder ließe sich sicher irgendwie improvisieren, jedoch nicht in der Kürze der Zeit. Ein Feuerelementar würde sich jedoch sinnvoll einsetzen lassen, so dass die Helden natürlich nicht aus der explodierenden Bibliothek fliehen müssen. Ansonsten ist es aber notwendig, dass ein Held die Fässer im Keller selbst anzündet, sobald Tacarus' Truppen das Gebäude betreten haben, und dann z.B. durch den Geheimgang flieht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr rennt durch die Eingangshalle und setzt über zerbrochene Exponate und zerschlagene Glaskästen, als unter euch der Boden zuckt wie ein wütendes Tier. Bodenplatten zerbersten und von der Decke regnen Splitter, als weitere Schläge das Gebäude erzittern lassen. Vor euch bricht mit einem dumpfen Krachen der Deckstein des Eingangsportals und stürzt herab, im aufgewirbelten Staub könnt ihr für einige Atemzüge nichts erkennen – dann dringt wieder Licht herein und es wird klar, dass der Ausgang noch nicht ganz versperrt ist. Ein letzter Sprint bringt euch in die Freiheit.
Das Gebäude hinter euch jedoch stürzt in sich zusammen – die Explosionen pflanzen sich fort. Der Boden sinkt langsam ein und die oberen Stockwerke folgen, als Mauern und Säulen hinweggefegt werden. Brüllend kämpft sich eine Flammensäule durch das Dach ins Freie und reißt die Kupferplatten der Kuppel in die Höhe wie trockene Blätter. Ein heißer Wind und Staub folgen euch noch bis weit über den Platz der Philosophen.

Optional: Rettung durch die *Drachenschwinge*
Wenn die Helden alles gegeben und sich Tacarus entgegengeworfen haben, aber klar wird, dass dieser Kampf nicht zu gewinnen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Für einen Moment könnt ihr Durchatmen und versuchen, einen Überblick über das Schlachtfeld zu gewinnen, das Imachora geworden ist. Bürger, die ihr erst seit kurzem oder gar nicht kanntet, liegen in den Straßen wie Lumpenhaufen, schwerer schwarzer Rauch steigt von brennenden Häusern auf. Über das Chaos und die Zerstörung hinweg, unberührt von dem Blut und den Trümmern in den Straßen schreitet Tacarus langsam auf euch zu – aber er ist nicht allein. Das kratzende, klackende Geräusch von Insektenbeinen begleitet das gute Dutzend Monstren, die mit kalten Menschengesichtern und schnappenden Fangarmen auf euch zu krabbeln – wankend, unmenschlich und unaufhaltsam.
Auf eurer Seite kämpft fast niemand mehr, Korysthenes kann sich mit grauem Gesicht und irgendjemandes Blut an der Schläfe kaum auf den Beinen halten.
Praktisch lautlos fällt neben euch eine Strickleiter herab und schleift durch Staub und Asche auf einem der noch nicht zusammengebrochenen Dächer. Die Seidensegel der Drachenschwinge wölben sich gegen den Hintergrund des rußgeschwärzten Himmels und Bhoschlisch, leuchtend rot vor Sorge, winkt euch hektisch aus der Takelage zu.

Die Jagd nach Korysthenes

Sollten die Helden mit Gewalt gegen Korysthenes vorgegangen sein, wird er mit der Triopta vor ihnen fliehen und kopflos durch die belagerte Stadt rennen. In diesem Fall haben die Helden ein Problem mehr und folgende Szenen könnten eingebaut werden. Natürlich lassen sie sich teils auch modifiziert in den anderen Handlungsverlauf einbetten.

Tharandrokai treiben ihn in die Enge
Die Helden verfolgen Korysthenes durch die Stadt, verlieren ihn aber aus den Augen. Sie hetzen an einer Sackgasse vorbei und erspähen dort zwei der Tharandrokai, die Korysthenes in die Enge getrieben haben.

Bürger wehren sich gegen Myrmidonen, bekommen dann aber Korysthenes zu fassen
Die Helden landen mitten im Kampfgetümmel: Die Imachorer unter der Führung des Wirts der *Siminiaschwalbe* und einiger Gardisten stellen sich mit aller Kraft gegen die Myrmidonen. Dann erblickt jedoch einer der Bürger Korysthenes, der sich an ihnen vorbei schleicht, und ruft laut: „Dort! Der Magokrat! Das ist alles seine Schuld!“ Sofort lösen sich einige Bürger aus der Schlacht und folgen dem gehetzten Korysthenes. Schnell haben sie ihn eingeholt und er wird unter der wütenden Menge begraben, während der Kampf gegen die Eindringlinge einige Schritt weiter immer aussichtsloser wird.

Korysthenes beschwört ein Pandämonium
Die Helden entdecken Korysthenes auf einem kleinen Platz. Er hat die Flucht offenbar aufgegeben und scheint sie zu erwarten. Sobald sie auf ihn zutreten, vollführt er ein paar abschließende Gesten und aus den Pflastersteinen brechen plötzlich 2W6 Tentakel hervor und greifen nach den Helden (10 LeP pro Tentakel, AT/PA 13/4, 1W6+2 TP). Korysthenes droht zudem, die Triopta in eines der dämonischen Mäuler zu werfen.

Korysthenes versteckt sich bei einem Bürger
Die Helden können gerade noch erkennen, wie Korysthenes' Gewand in einer Haustür verschwindet. Sie folgen dem Optimaten und stehen vor einer seltsamen Situation: Korysthenes sitzt bewegungslos an einem Küchentisch. Ein junger Mann zielt mit einer Bela auf ihn, eine ältere Frau hat ein Küchenmesser an seinem Hals. Die Leiche eines älteren Mannes lehnt auf einem Stuhl, offenbar von der Kentema eines Myrmidonen durchbohrt. Die Familie will es Korysthenes heimzahlen, lässt sich aber von den Helden beruhigen.

Die Garde übergibt Korysthenes dem Feind
Die Helden werden Zeuge, wie sich die Gardisten gegen den Magokraten wenden und ihn niederschlagen. Dann schleifen sie Korysthenes zu den Myrmidonen und bitten um Verhandlungen.

Kampf mit Tacarus
Korysthenes wurde von Tacarus gefangen genommen. Die Helden können einen Trupp um den Tribun und den Gefangenen abpassen, als dieser durch eine enge Gasse zum Stadttor marschiert, um Korysthenes bzw. die Triopta in seiner Tasche zurückzuerobern. Dafür müssen sie auf jeden Fall gegen Tacarus kämpfen. Da die Helden eine solche Begegnung idealerweise nur knapp überleben sollten, setzen Sie diese Szene ans Ende des Kapitels und kombinieren Sie sie mit einer Rettung durch die *Drachenschwinge*.

Alternativ: Korysthenes stirbt
Korysthenes stirbt, kann sein Wissen und idealerweise die Triopta aber vorher noch irgendwie weitergeben. Durch die berühmten letzten Worte, einen Zauber, Traumbilder oder eben doch ein Tagebuch. Selbst Lynathea könnte sich in diesem Fall als doch nicht ganz so ungebildet erweisen und die Geheimnisse ihres Vaters insgeheim eben doch kennen.

Flucht aus Imachora

Wie die Helden letztlich aus Imachora entkommen, wie viele Einwohner sie gerettet haben und wie sie sich dabei gegen Tacarus geschlagen haben, all das ist natürlich von uns nicht vorauszusehen und hängt von den Aktionen Ihrer Spieler ab. Wir gehen im Folgenden davon aus, dass sowohl Korysthenes und Lynathea als auch Tacarus die Schlacht überleben, weswegen es für Sie als Meister am einfachsten und zudem nicht besonders herausfordernd wäre, diese Umstände herbeizuführen. Zudem werden die Helden vermutlich mit der *Drachenschwinge* ein brennendes Imachora hinter sich lassen und sollten mit dem unguten Gefühl in ihr eigentliches Abenteuer starten, dass Isphirmenes Griff sich immer fester um Xarxaron legt – und sie schleunigst etwas dagegen unternehmen sollten.
Korysthenes ist nach dieser Flucht bereiter, seine Informationen über die Chrysothéos mit den Helden zu teilen – er gibt sein Wissen jedoch nach wie vor nur spärlich heraus. Alles, was Sie im Kasten „Korysthenes und die Triopta“ lesen können, sind Informationen, die der Optimat nun theoretisch mit der Gruppe teilen kann. Je nachdem, wie wenig er den Helden vertraut, geizt er jedoch mit jedem Satz – immerhin begleitet er die Charaktere nun selbst. Wieso sollte



Tacarus

also nicht er die Expedition leiten? Erst mit der Zeit sollten die Helden das komplette Puzzle zusammensetzen können. Dass Isphirmene hinter der Triopta her ist und diese wiederum den Weg zu einem besonderen Ort weist, ist mittlerweile jedoch eine recht offensichtliche Information. Den Zusammenhang zwischen der falschen Herrscherin und den Hinterlassenschaften des Carophyrdes kennt jedoch noch niemand.

Da Korysthenes nach wie vor an – offenbar berechtigtem – Verfolgungswahn leidet, besteht er außerdem darauf, seinen dämonischen Berater zu behalten bzw. neu beschwören zu dürfen, was noch zu Spannungen mit der Gruppe führen sollte. Der Nishkath versorgt ihn zwar durchaus mit relevanten Informationen und kann die Motive von Menschen leicht durchschauen, treibt sich aber auch seinen Spaß damit, Korysthenes' Verfolgungswahn nur noch mehr zu schüren. Der Optimat glaubt zwar, hier Wahrheit und Lüge unterscheiden zu können, verliert diese Fähigkeit aber zusehends.

Ausbeute: Der Mühen Lohn

Für das bestandene erste Kapitel erhalten die Helden je 200 Abenteuerpunkte. Sollten Sie besonders geschickt und friedlich vorgegangen sein, also z.B. keinen der Gardisten getötet haben, legen Sie noch einmal 50 Punkte drauf. Außerdem ist entscheidend, wie sie sich bei der Verteidigung der Stadt geschlagen haben: Für jeden zweiten geretteten Imachorer können Sie einen weiteren Abenteuerpunkt vergeben – oder pauschal 150 Abenteuerpunkte mehr, so sich die Helden um die Rettung der Einwohner besonders bemüht haben. Darüber hinaus können Sie Ihren Spielern besondere Erfahrungen auf ein eingesetztes Kampftalent oder, sollten sie diplomatischer vorgegangen sein, auf *Überreden* oder *Überzeugen* zukommen lassen.

Meisterpersonen dieses Kapitels

Die Nereton-Garde und die Brajan-Garde

Einst existierten zwei Tempel in Imachora, die auch mit ihrer Garde im Auftrag der Erben des Tychondorias die Tag- bzw Nachtwache stellten: Eben die Nereton- und Brajan-Garde. Die Tempel sind lange aufgegeben, da es sich für die Kulte schlicht nicht mehr lohnte, sie zu betreiben. Geblieben sind die Garden, die nun direkt Korysthenes unterstehen. Beide Einheiten bestehen eigentlich nur aus zehn Personen, der Optimat ließ jedoch kürzlich mit Freien der Stadt auf insgesamt 30 Gardisten aufstocken. Die Gardisten sind nicht besonders gut ausgebildet – immerhin gab es in der Stadt selten etwas zu tun-, dafür aber Korysthenes loyal ergeben.

Werte der Gardisten

Kurzschwert:

INI 8+W6		**AT** 13	**PA** 11	**TP** 1W6+3	**DK** HN
LeP 30	**AuP** 30	**RS** 3	**KO** 14	**MR** 6	**GS** 6

Tizius Garolus, Wirt der *Simiaschwalbe*

Tizius entstammt einer langen Reihe von Wirten, die *Simiaschwalbe* wird seit Jahrhunderten von ihnen betrieben. Entsprechend hat er einen guten Überblick über den langsamen Niedergang von Imachora, denn Gäste kommen kaum noch in die Stadt. Er ist einer der Imachorer, die sich gegen Korysthenes aussprechen, jedoch nichts unternehmen, und eine gute Informationsquelle für die Helden. Als Wirt in der 15. Generation trägt er die offizielle Tracht dieser Zunft: Eine speckige Schürze über dem gewaltigen Wanst, keine Haare.

Hintergründe und Werte für Korysthenes, Lynathea und Tacarus finden Sie im Anhang ab S. 196.



Kapitel 2: Das Sterbende Land

Übersicht über das Kapitel

Ihre Helden verschlägt es auf der Suche nach einer Waffe gegen Isphirmene in das Grenzland von Anthalia, wo sie Draydalân näher kommen werden als jemals zuvor und sechs wichtige Stationen abarbeiten müssen. Natürlich müssen sie aber auch hier nicht dem vorgefertigten Weg folgen, so dass wir einige weitere interessante Örtlichkeiten und Begegnungen optional festgehalten haben.

Nachdem die Charaktere in Imachora die Triopta des Carophyrdes erbeutet haben und den imperialen Truppen entkommen sind, erklärt Korysthenes ihnen, wie sie mittels der Maske zum Grabmal des Carophyrdes gelangen können. Jedenfalls so er die Helden begleitet – andernfalls müssen sie sich diese Informationen anderweitig beschaffen. Ein Aufsetzen der Triopta löst im Träger eine Vision aus, die ihn zu einem bestimmten Punkt in Anthalia führt. Dort muss die Aktion wiederholt werden, was zu einem weiteren Punkt auf der Landkarte führt, so dass die Helden am Ende vor dem Grabmal des Carophyrdes stehen, wo sie sein Ea'Myr bergen können.

Dabei wandeln die Charaktere auf den Spuren gleich mehrerer Optimaten: Zum einen ist Korysthenes' Schüler Gylderianius vor Kurzem denselben Weg gegangen, wozu er auch ohne die Triopta in der Lage war, da er deren arkane Strukturen dank einer sehr seltenen Matrix in sein eigenes Gehirn kopiert hat. Gylderianius hat sichtbare Spuren für die Spieler hinterlassen, dabei aber teils auch ein wenig Ärger angerichtet, den diese jetzt ausbaden müssen. Viele Jahre zuvor war Korysthenes selbst als Hüter der Triopta diesen Weg gegangen und hatte das Grabmal samt des unglaublich mächtigen, verwandelten Ea'Myr bereits entdeckt. Aus Angst, welchen Schaden diese Waffe in den falschen Händen anrichten könnte, löschte er das Wissen um den Weg dorthin jedoch wieder aus seinem Gedächtnis und schloss die wegweisende Triopta in seiner Verbotenen Kammer ein. Und natürlich folgen die Helden auf dieser Reise auch den Spuren des Carophyrdes selbst, denn dieser hat den Pfad zu seinem Heiligtum so angelegt, dass er eine Art Pilgerreise für den Schädelgott bildet, die auf wichtigen Stationen seines Lebens verläuft. So lernen die Helden hier nicht nur den lange toten Draydal-Verbündeten sondern auch seine Geschichte und die seiner Schwester Isphirmene kennen.

Zusätzlich zu diesen Wegstationen und den Herausforderungen und Erkenntnissen, die sie bieten, sind natürlich weiterhin Tacarus' Häscher hinter den Helden her. Außerdem können Sie sie, wenn sie wollen, mit einigen kleinen Nebenquests beschäftigen, die es in Anthalia zu absolvieren gilt.

Die Geschichte des Charophyrdes

Die Helden werden in diesem Kapitel mit der Vorgeschichte ihrer Widersacherin Isphirmene konfrontiert – vor allem aber mit der von ihrem Bruder Charophyrdes. Diese Geschichte ist unmittelbar mit der Frage verknüpft, wie man der falschen Magokratin beikommen kann.

Das Exil

Carophyrdes san Chrysothéos lebte vor ca. 3000 Jahren im heutigen Xarxaron. Wie die meisten Mitglieder seines Hauses seit der Rückkehr aus Meralis betete er im Geheimen den Vielgesichtigen Gott an. Zu dieser Zeit herrschten die Chrysothéos kurzfristig über das heutige Xarxaras und legten auch die geheimen Anlagen unter der Stadt an, durch die die Helden möglicherweise in **DEM** in den Palast gelangt sind. Als jedoch öffentlich wurde, dass das Haus enge Beziehungen zu den Draydal pflegte, beschlossen die anderen Optimatenfamilien, es auszulöschen. Die Tharamnos vertrieben die Chrysothéos aus Xarxaras (und machten es viele Jahrhunderte später zu ihrer Hauptstadt), wobei die Zugänge zu ihren Anlagen verschüttet wurden.

Während dieses großen Konflikts spielten sich aber auch kleinere innerhalb des Hauses der Chrysothéos ab: Die junge aber mächtige Optimatin Isphirmene war gegen den Bund mit dem Draydal und generell deren gesamte Religion. Sie sah im Vielgesichtigen nicht den gleichen Gott wie den Schädelgötzen der Draydal. Ihr ebenso mächtiger Bruder Carophyrdes versuchte, Isphirmene von der Idee zu überzeugen, doch beide gerieten über diese Frage in Streit. Dieser endete in einem magischen Duell, das Isphirmene versteinert zurückließ. Keiner ihrer Mit-Optimaten hatte Gelegenheit, diesen Umstand zu beheben, denn wenig später musste dieser Zweig der Familie vor den Tharamnos fliehen. Tatsächlich erging es diesen Teilen des Hauses in den folgenden Jahren nicht besonders gut und sie zogen heimatlos durch Anthalia (das damals noch Teil des Imperiums war), darauf bedacht, nicht von den Soldaten der Tharamnos entdeckt zu werden und daher nicht in der Lage, sich mit den Teilen des Hauses zu vereinigen, die es bereits nach Draydalân geschafft hatten. Carophyrdes galt trotz seiner Jugend bereits als wichtiges Mitglied des Hauses, doch die Krise, die seine Familie durchmachte, ließ ihn über sich hinauswachsen. Seine Magie war es, die den Chrysothéos in diesen Zeiten ein ums andere Mal das Leben rettete, ihnen Unterschlupf und sogar ein Mindestmaß an Respekt in den Städten Anthalias verschaffte. Schließlich gelang es ihm, den Kontakt nach Draydalân herzustellen.

Das erste Opfer
Doch damit sich Charophyrdes' aus Sicht der Schädelpriester erbärmlicher Haufen den Draydal anschließen durfte, verlangten diese ein Opfer, das der junge Optimat zu zahlen bereit war: Er opferte seine Lebensgefährtin und gleichzeitig seine „Träume", sein Streben nach allen Dingen, die menschlich sind. So wurde er selbst ein Priester des Schädelgottes. Im Austausch wurde seine Familie unter den Schutz des Draydal-Vorpostens Saer Arhtea in Anthalia gestellt, doch weitere Prüfungen warteten bereits auf ihn: Ein Heer der Tharamos hatte sich aufgemacht, Anthalia von draydalânischen Einflüssen zu säubern.

Die Schlacht von Gedda-Marwa
Carophyrdes wurde der Streitmacht der Draydal als Offizier zugeteilt und beide Parteien trafen beim antiken Schlachtfeld von Geddra-Marwa aufeinander. Die Schlacht lief schlecht für die Draydal, bis Carophyrdes dem Schädelgott seinen Schatten opferte und daraufhin Erleuchtung fand: Das Ea'Myr in seiner Stirn pulsierte in einem unheiligen Licht und die führenden Optimaten der Tharamnos, die ihn gerade niederstrecken wollten, waren nicht mehr. Das gleiche Schicksal ereilte die Umstehenden in einem Umkreis von 13 Schritt. Die Tharamnos ergriffen panisch die Flucht. An diesem Tag entdeckte der junge Chrysothéos seine Macht, mittels seines Ea'Myr nicht nur Lebewesen das Secarian zu stehlen, sondern auch, es direkt an den Schädelgott zu opfern. Carophyrdes wurde zum Ephoren ernannt und ihm wurde die Herrschaft über die Stadt Saer Arthea übergeben. Um dieses Amt einzunehmen, musste Carophyrdes jedoch erneut ein Opfer bringen und schenkte dem Schädelgott sein Gesicht.



Die Vernichtung von Saer Arthea
Einige Jahre später wurde Saer Arthea jedoch von den Myrmidonen ausgehend von einer Garnisonsstadt am Blauen Orismani überrannt und größtenteils niedergebrannt. Den Namen der Stadt kennt heute niemand mehr, doch Myriadopolis wurde viel später auf ihren Ruinen erbaut. Carophyrdes kam zu spät, um seine Untertanen zu retten, und war nur noch in der Lage, die Truppen des Feindes zu vernichten oder in die Flucht zu schlagen. Auch seine engste Vertraute Nirime, eine ihm treue Dienerin des Hauses Chrysothéos, konnte er nur als Untote wieder an seine Seite holen. Im Verlauf der Schlacht wurde er außerdem mit einer tödlichen und unheilbaren Krankheit infiziert. Ihm wurde klar, dass seine beträchtliche Macht noch immer Grenzen kannte und so opferte er sein Fleisch (oder zumindest dessen Sichtbarkeit), um weiter im Rang der Draydal aufzusteigen.

Sturm auf Proto-Myriadopolis
So bekam er von den Hohepriestern einen Angriff auf die Garnisonsstadt bewilligt. Er löschte sie vollständig aus und nahm zahlreiche Bürger als Sklaven.

Das Orakel
Carophyrdes spürte die Auswirkungen seiner Krankheit immer mehr und er ahnte, dass ihm nicht mehr viel Zeit blieb. Jedoch war er sich gleichzeitig sicher, dass sein Lebenskraft saugendes Ea'Myr noch lange nicht sein ganzes Potential entfaltet hatte. Er wandte sich an das Orakel von Iskarath, um zu erfahren, wie er dem Schädelgott am besten dienen könnte. Das Orakel verlangte für einen Rat ein Opfer, das er nicht mehr zu bringen im Stande war: sein Gesicht. Es ließ sich aber auf einen Handel ein. Carophyrdes solle dafür sorgen, dass das Orakel in Zukunft genug Opfer erhält, und ihm würde geholfen. Es wurde ein Plan geschmiedet, der beiden dienen sollte: Das Orakel erklärte dem Draydal-Priester, wie er die Macht seines Ea'Myr vervollkommnen könnte – und welchen Preis er dafür zu zahlen hätte: Seine direkten Blutsverwandten mussten allesamt in einem grausamen Ritual geopfert werden.

Die Pilgerreise
Carophyrdes zögerte nicht und tat, wie ihm geheißen wurde: Er ließ die Reste seiner Familie und seine Diener und Sklaven zusammenkommen und begann mit ihnen einen Pilgerzug, der mehrere Monate dauern sollte. Auf dieser Reise machte er an allen wichtigen Stationen seines Lebens halt und opferte dort Sklaven und jeweils einen Geweihten anderer Gottheiten dem Schädelgott. Bei jeder Station wirkte er einen Zauber auf seine Triopta, so dass ein späterer Träger der Maske diesem Weg würde folgen können, um sich auf der gleichen Pilgerfahrt als würdiger Nachfolger zu erweisen. Die letzte Station der Reise führte erneut zum Orakel, wo Carophyrdes ebenfalls einen Geweihten und Dutzende Untergebene opferte, um das Orakel vorerst zufriedenzustellen. Auf lange Sicht würde es noch viel mehr Opfer erhalten, da ab nun jeder, der Carophyrdes' Erbe auf der Spur war, ebenfalls das Orakel würde besuchen müssen.

Das Heiligtum
Schließlich erreichte der inzwischen von seiner Krankheit stark beeinträchtigte Draydal-Optimat den Ort, der vom Orakel als Sitz seines Grabmals, das einst ein Heiligtum werden sollte, auserkoren worden war. Dort ließ er die Sklaven eine Grabanlage und einige Gebäude für seine Familie und Diener bauen, die nach einigen weiteren Monaten fertiggestellt war. Anschließend ließ er seine Wachen alle Sklaven bis auf einen ermorden, schließlich sich gegenseitig und nahm dann seiner eigenen Familie das Secarian. Seine Triopta übergab er dem überlebenden Sklaven und schickte ihn nach Draydalân mit der Weisung, sie einem Hohepriester zu übergeben und sich dann selbst das Leben zu nehmen. Dann legte er sich zur Ruhe, opferte sein eigenes derisches Leben seinem Gott, verschmolz sein Ea'Myr im letzten Schritt des Rituals mit einem Astrilithen und überließ den verwandelten Stein und seine eigene Leiche dann den wachenden, leeren Augen seiner untoten Vertrauten Nirime. Sein einziges Bedauern galt der Tatsache, dass er seine Schwester Isphirmene nicht in sein letztes Ritual miteinbeziehen konnte.

Das Schicksal der Triopta
Jedoch erreichte der Sklave Draydalân nie. Stattdessen gelangte die Triopta in die Bibliothek des Tychondorias und schließlich in den Besitz von Korysthenes. Und so hat bis auf den feisten Tharamnos niemand jemals das Heiligtum entdeckt, das als Prüfung und Pilgerziel für ambitionierte Draydal gedacht war.

Die Besprechung mit Korysthenes

Von all diesen Hintergründen ahnen die Helden zu Beginn ihrer Reise nach Anthalia noch nichts. Vermutlich werden sie, die sie ja auf der Suche nach einer Waffe gegen Isphirmene zu Korysthenes gekommen sind, recht ratlos um die Triopta versammelt herumstehen, nachdem sie mit der *Drachenschwinge* aus Imachora geflohen sind. Ein Held, der **DVK** gespielt hat, erinnert sich natürlich daran, dass Gylderianius' Visionen erfahren hat, als er die Maske aufsetzte. Je nachdem, wie die Helden zuvor mit Korysthenes umgegangen sind (und ob er überhaupt noch lebt), wird der Optimat mehr oder weniger kooperativ auftreten. Alles, was er zu berichten weiß, finden Sie bereits auf Seite 15. In einem Gespräch sollte er aber mindestens Folgendes vermitteln:

- Die Maske des Carophyrdes ist das, was dem gesuchten Mittel gegen Isphirmene wohl am nächsten
kommt – denn sie weist den Weg zu einer schrecklichen Waffe, die eine ganze Stadt auslöschen könnte.
Eine Waffe, die den Kräften einer Freizauberin vielleicht etwas entgegenzusetzen hat.
- Die Triopta befindet sich seit Jahrhunderten im Besitz der Bibliothek und wurde in der Verbotenen Kammer aufbewahrt. Ein früherer Vorsteher des Instituts hat sie mithilfe antiker Fresken als die Maske des berüchtigten Carophyrdes san Chrysothéos identifiziert.
- Carophyrdes war einer der wichtigsten Überläufer zu den Draydal und hat den Tharamnos vor 3000 Jahren heftige Verluste beigebracht. Die Schädeldiener verehren ihn wohl als Heiligen. Er soll seine eigene Zwillingsschwester dem Schädelgott geopfert haben und besaß das geöffnete dritte Auge.
- Vor 30 Jahren, als Korysthenes gerade zum Vorsteher der Bibliothek ernannt worden war, hatte er die Maske selbst aufgesetzt und die Visionen erfahren. Daraufhin war er voll der Neugier aufgebrochen und hatte die gesamte Pilgerreise hinter sich gebracht, das Heiligtum am Ende gefunden. Doch war er von den dortigen Funden so erschüttert, dass er das Wissen um den Weg und die Details der Waffe aus seinem Gedächtnis löschte, die Triopta in der Verbotenen Kammer verbarg und die Sicherheitsvorkehrungen der Bibliothek um ein Vielfaches verstärkte. Wenn dabei hin und wieder Eleven ums Leben kamen, war dies ein geringer Preis für die Sicherheit des Horasiats.
- Vor einigen Monaten hat sein Ex-Schüler Gylderianius sich Zutritt zur Kammer verschafft und die Maske benutzt. Dank seiner besonderen Talente muss es ihm gelungen sein, das astrale Gewebe in der Maske auf sich selbst zu übertragen. Die Götter mögen wissen, was ihn geritten hat, aber schließlich hat er sich auf die Suche begeben. Korysthenes fürchtet, dass Gylderianius die Draydal auf die Spur des Grabmals bringen könnte und hat eine Kopfgeldjägerin losgeschickt.
- Da nun aber die „Hohe Magokratin" offensichtlich verrückt geworden oder eine Betrügerin ist, sieht er sich in der Pflicht, Rache an ihr zu nehmen und auf jeden Fall zu verhindern, dass sie in den Besitz der Triopta oder der Waffe gelangt.

Sollte Korysthenes in Imachora ums Leben gekommen sein oder aus anderen Gründen nicht bei den Helden weilen, müssen Sie dafür sorgen, dass sie anderweitig an die nötigen Informationen gelangen. Beispielsweise über einen Brief, der bei seiner Leiche gefunden werden kann, Dinge, die Lynathea aufgeschnappt haben oder die der Optimat den Helden noch vor seinem Tod in der Stadt schnell zugerufen haben kann.

Durch die Augen des Carophyrdes

Sobald einer der Spieler die Triopta aufsetzt (Korysthenes weigert sich, seinen Verstand ein weiteres Mal der Gefahr des Wahnsinns auszusetzen), schildern Sie ihm die im folgenden Vorlesetext auftretenden Eindrücke. Die Vision ist chaotisch, aber es wiederholt sich das Bild einer aufragenden Formation in einer Ebene – das Ziel ist tatsächlich eine charakteristische Felsnadel in Anthalia, in deren Nähe Carophyrdes eine wichtige Etappe seines Lebens verbracht hat und die zur ersten Station seines Pilgerwegs wurde.
Während der Vision hat der Held keine Macht über das, was um ihn und mit ihm geschieht – trotz der unmöglichen Zusammenhänge und grotesken Szenarien wirkt alles zudem extrem real, inklusive Berührung, Gerüchen und auch Schmerzen. Die darin auftauchende Anordnung eines hohen Gebildes mit einer Höhle darin inklusive der Umgebung ist dabei immer wieder eine akkurate Abbildung des gesuchten Ortes und seiner Lage.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine Reihe nackter Tänzer bewegt sich zu unhörbarer Musik und zieht sich dabei langsam die Haut ab, als würden sie sich lasziv ihrer Kleidung entledigen. In der Ferne schreit ein Pfau, ringsherum sprießen Büsche und die Tänzer werden zu Bäumen, deren Rinde gescheckt abplatzt. Ein Kind spielt in einer Sandkuhle und häuft Berge auf.
Ein brennendes Pferd zerstampft den Boden und prescht dann schreiend nach Westen, der Sonne hinterher. Das weinende Kind glättet den aufgewühlten Sand und presst einen einzelnen Stein so hinein, dass er aufrecht steht wie ein mahnender Finger. Es geht ganz nah heran und blick in ein winziges Loch im Stein und auf einmal stehst du in einer Felsenhöhle und siehst das gigantische, tränenfeuchte blaue Auge vor dem Eingang, das dir zuzwinkert.
Wasser spült dich fort und hustend kommst du auf einer Ebene zu ruhen. Als du dich aufrichtest, rennen an dir kreischende Menschen vorbei, die sich vor dir auftürmen zu einem Denkmal aus Gliedmaßen und Leibern, einem Gebilde von zwanzig Schritt Höhe, das jammert und zetert und eine Öffnung aufweist wie das Maul einer Höhle.
Ganz in weiß gekleidet schreitet ein alter Mann mit silberner Maske Stufen aus zitternden Händen herab.
„Ich baute einen Ort zu warten, inmitten der Weite", spricht er und kommt langsam näher. „Bei einem Stein wie ein Baum, eine Hälfte strebt gen Himmel, eine hinab in die Tiefe.
Er wird immer größer im Näherkommen und muss sich schließlich hinabneigen, um dir in die Augen zu schauen. „Nun magst du mein Ort zu warten sein und du wirst folgen, wo ich war."
Schnell wie eine zubeißende Schlange packt er deinen Schädel und presst seine Finger durch den Knochen nach innen.
„Wir brauchen nur ein wenig Platz."
Ein furchtbares Krachen folgt, als habe jemand ein riesiges Ei zerdrückt, und dein Körper zerfällt um dich herum in weiche Reste und weitet sich dabei. Die Splitter deines Schädels weichen zurück und werden ferne Berge, Muskeln, Knochen und die gewundenen Formen des Hirns bilden eine feucht glänzende Landschaft. In der Mitte pocht noch das Herz und versorgt ein Flusssystem aus Adern, lässt einen roten Orismani durch die Ebenen aus Fleisch fließen.
Der Mann hebt einen Finger auf, bleich und unversehrt, und steckt ihn sorgsam neben einer Ader in die lebende, zuckende Karte. „Hier", sagt er.

Nach Ende der Vision lassen Sie den Spieler des betreffenden Helden eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ablegen, die um 5 erschwert ist. Misslingt diese, lassen Sie bis zum Erreichen des gesuchten Ortes immer wieder Teile der Vision in die Wahrnehmung des Helden einfließen – so könnte er das spielende Kind zu sehen glauben, Gebilde aus lebenden Körpern sehen, die eigentlich ganz normale Gegenstände oder Gebäude sind, oder von einem brennenden Pferd verfolgt werden. Gelingt die

Die Triopta und ihr Träger

Die Maske des Carophyrdes hat Gylderianius vor Kurzem fast wahnsinnig gemacht, Korysthenes ins Unglück gestürzt (ohne, dass er selbst sich noch daran erinnert) und ist natürlich ein unheilvoller Kultgegenstand der Draydal, in dem sich viel karmale Energie und einiges von Carophyrdes' Hass zu seinen Lebzeiten angesammelt hat. Wer die Maske mehrfach trägt und sich den Visionen aussetzt, die den Weg auf dem Pilgerpfad vorgeben, setzt sich auch gewissen Einflüsterungen aus. Besonders gefährdet ist Gylderianius selbst, der die arkane Struktur der Maske in sein Gehirn kopiert hat. Aber auch der Träger unter den Helden kann neben der gestörten Wahrnehmung eine Art Besessenheit von Carophyrdes entwickeln, die ihn zum Finale des Abenteuers hin anfällig für die besondere Macht des Ea'Myr macht. Der Träger wird an bestimmten Stellen der Pilgerreise weitere Visionsfetzen erleben können, die Einblicke in Carophyrdes' Leben gewähren – das ist immerhin noch nützlich. Dazu können Sie immer wieder auf die Traumsequenzen zurückgreifen, die wir im Rahmen der ersten Station dieses Kapitels schildern (siehe S. 63). Er wird aber auch immer mehr von Alpträumen geplagt, die von dem Draydal-Heiligen handeln und mit der Zeit könnte es so weit kommen, dass er eine Art Besessenheit verspürt oder sich für dessen Reinkarnation hält. Lassen Sie ihn zum Beispiel in wiederkehrenden Ausschnitten der Visionen, die durch die Pilgerreise führen, Stück für Stück die Position von Carophyrdes einnehmen. Und wenn der Held versucht, sich an etwas Bestimmtes zu erinnern oder auf Basis seines Wissens Verbindungen herzustellen, lassen Sie den Spieler die entsprechende normale Probe ablegen und geben Sie ihm dann Informationen aus der Historie des Draydal-Heiligen. Wenn also zum Beispiel eine Probe auf *Geschichtswissen* ansteht, fassen Sie Inhalte für den Spieler zusammen, die unmöglich zu seinem eigentlichen Charakter passen können – das sind Vermischungen mit Carophyrdes' Träumen und Erinnerungen, die den Helden verwirren und beunruhigen sollten.
Halten Sie den Maskenträger für entsprechend anfällig, lassen Sie ihn in passenden Momenten *Selbstbeherrschungs*-Proben würfeln, um sich nicht selbst mit Carophyrdes „zu verwechseln". Hat der Held den Nachteil Medium, erhöhen Sie die Frequenz dieser Vorkommnisse und Würfe. Im Draydal-Lager in Kapitel 3 kann solch eine Aktion jedoch wieder hilfreich sein, wenn die Helden als Pilger behandelt werden und sich möglicherweise ein Held für einen Sprecher des Heiligen oder gar dessen Inkarnation selbst ausgeben könnte.
Bei all den Visionen und Träumen bleibt jedoch eine Konstante gleich: Nie sieht der Maskenträger dabei wirklich das Gesicht von Carophyrdes, der immer eine Maske oder eine Kapuze trägt – und immer kurz bevor das Geheimnis seines Aussehens gelüftet wird, bricht der Traum oder die Vision ab. So können Sie für ein Finale auf eine Vision hinarbeiten, bei der Carophyrdes sein Gesicht enthüllt und dieses das des Helden ist.
All diese Einbildungen und Visionen enden erst, sobald das Ea'Myr im Finale des Abenteuers zerstört wird. Sollte es zu einem Abschluss kommen, bei dem der Stein weiter existiert – man kann nie wissen – erhält die Figur dauerhaft den Nachteil *Wahnvorstellungen*. Dafür erhält er zweimal den Vorteil *Talentschub*, einmal für *Geschichtswissen* und einmal für *Magiekunde*, was das aufblitzende Wissen von Carophyrdes darstellen soll.

Probe, so schleichen sich Details nur in die Träume des Betreffenden. Der Held ist über die Maske mit den Gedanken und der Macht nicht nur eines geborenen Dreiäugigen in Kontakt gekommen, sondern zugleich auch mit der eines Geweihten des Schädelgottes von nicht geringem Einfluss. Das schlägt sich durchaus auf den Geisteszustand nieder und sollte die Helden von munterem Herumprobieren mit der Maske ein wenig abschrecken. Setzt derselbe Held die Triopta erneut auf, ist die danach anstehende Probe um weitere 3 erschwert, was bei jeder weiteren Nutzung weiter in Dreierschritten gesteigert wird – beim dritten Mal also 11, beim vierten Mal 14.
Eine erfolgreiche Behandlung mit *Heilkunde Seele*, die ebenso erschwert ist wie die auf *Selbstbeherrschung*, kann die Wirkung für TaP* Tage lindern und in die Träume zurückdrängen. Dennoch werden sich auch ohne die Visionen Nebenwirkungen einstellen, die im Laufe der Kampagne noch entscheidend sein können – beachten Sie dazu den Kasten auf Seite 45.
Egal, wie die Probe ausgeht: Nach dieser Szene wundert sich Korysthenes darüber, wie gut der entsprechende Held die Benutzung der Triopta überstanden hat. Normalerweise ginge damit mehr Geschrei und eine gewisse Besessenheit einher. Woher der Optimat diese Informationen hat, möchte er nicht preisgeben. Offenbar scheint es aber so, als wäre der Held, der die Maske aufgesetzt hat, tatsächlich dafür prädestiniert. Von wem auch immer.
Genaue Eigenschaften der Triopta für eine Analyse finden Sie im Anhang 5: Artefakte.

Nebenquesten

Zwar stehen die Helden in diesem Teil der Kampagne – wie ab jetzt eigentlich immer – unter Zeitdruck, dennoch mag es sein, dass Sie die Reise durch Anthalia mit einigen weiteren Aufgaben auflockern und ausbauen wollen. Zu diesem Zweck haben wir einige weitere Orte und Begegnungen angefügt (Siehe Seite 48) und hier zunächst einige Nebenquesten versammelt. Einige davon können die Helden auf der Reise annehmen, andere werden ihnen bereits vor dem Aufbruch ins Sterbende Land angeboten. Dies kann zu einem passenden Zeitpunkt im vorigen Verlauf der Kampagne passieren oder durch einen etwas unwahrscheinlichen Zufall irgendwo zwischen Imachora und Anthalia.

● Ein Gefallen für Tyriarchus:
Tyriarchus dyr Quoran hat den Helden in **DEM** geholfen, die für die Suche nach Arsinoa wichtige Brille zu reparieren, und die Helden schulden ihm vermutlich ohnehin noch einen Gefallen. Der Tüftler interessiert sich sehr für die Titanen vergangener ruhmreicher Tage – die Kampfmaschinen, mit denen das erste Imperium seine Schlachten bestritt. Er hat gehört, dass auf dem Schlachtfeld von Geddra-Marwa noch Trümmer dieser besonderen Waffen herumliegen sollen und bittet die Helden, die Augen nach dem Kristallherz eines solchen Gebildes offen zu halten. Dabei handelt es sich um ein elementares Bauteil für einen Titanen und heute ist das Wissen um seine Herstellung verloren. Bringen die Helden Tyriarchus das gewünschte Teil, werden dessen Forschungen enorme Sprünge nach vorne machen, was in einem noch folgenden Abenteuer von Bedeutung sein wird.
● Eine Heimat für die Vertriebenen:
Haben die Helden es geschafft, Bürger aus Imachora zu retten, so sind diese jetzt dennoch heimatlos. Die Stadt selber wurde spätestens nach der Flucht der Helden in Brand gesteckt und besteht nur noch aus verkohlten Ruinen. Die Überlebenden wenden sich nun hoffnungsvoll an die Helden. Diese könnten Kontakt mit den Kindern des Thearchen aufbauen, den freigelassenen Sklaven in der Nähe von Xar Eunaris, um eine Unterkunft für die Flüchtlinge zu finden.
● Die Stimme der Königin:
Eine Gesandtschaft der insektoiden Chrattac bewegt sich durch Anthalia und scheint auf ihrem Weg ganze Siedlungen in Ansammlungen von willenlosen Dienern zu verwandeln. Die Helden können entweder versuchen, die Chrattac-Krieger und die ihnen folgenden Jonten aufzuhalten, oder mit ihnen zu verhandeln und sie gegen verstreute Truppen der Draydal zu schicken, die sie statt der freien Bewohner des Landstrichs unter ihre Kontrolle zwingen. So droht vielleicht eine kommende neue Ausbreitung der Insekten, aber die Draydal könnten die ersten Opfer sein.
● Die Schwarze Eule
Dieser Meisterdieb, der eigentlich Gylderianius bei seinem Einbruch in die Verbotene Kammer helfen sollte,
ist in Imachora von den Garden gefangen genommen worden und hat nach einer Prügelei sein Gedächtnis
verloren. Da es sich bei dem Dieb um einen Pristiden, einen Hammerhaimenschen, handelt, dürfte er unter
den Flüchtlingen der Stadt auffallen. Wenn die Helden sich um ihn kümmern und ihm vielleicht gar helfen,
sich an seine Vergangenheit zu erinnern, könnte er sich mit Angaben zu der versteckten Beute eines
früheren Raubzugs oder als Lehrer für Diebestalente (für *Schleichen*, *Taschendiebstahl*, *Klettern* und
Schlösserknacken jeweils bis TaW 15) revanchieren.
● Sklavenjäger:
Die Draydal jagen gezielt Shinoqi als Sklaven – die robusten und starken Echsenmenschen sollen beim Bau neuer Festungen eingesetzt werden und dafür in Steinbrüchen arbeiten. Wenn die Helden die Shinoqi befreien und den Leiter der Sklavenjäger töten, haben sie nicht nur eine weitere Gruppe in Anthalia auf ihre Seite gezogen, sondern gleichzeitig auch die Draydal geschwächt. Die Freundschaft der Shinoqi überträgt sich schnell auch auf andere Gruppen und kann vor allem bei der Suche nach sicherer Zuflucht oder Wasser hilfreich sein, da die umherziehenden Echsenmenschen beides in der Regel schnell aufspüren können.
● Der Periosphrant:
Periosphranten sind bizarr aussehende kleine Wesen mit Rüsseln, die in Xarxaron für die Suche nach dem soge-

nannten Phrenophorenkaktus eingesetzt werden. Dieser soll magische Talente verbessern, Erleuchtung bringen und sogar das dritte Auge öffnen können. Arsinoa kann hoffen, damit ihre Kräfte wiederherstellen zu können – und verlangt von den Helden, eines der wertvollen Tiere einer Suchgruppe an der Grenze von Xarxaron und Anthalia abzunehmen. Dazu müssen sie sich mit den wütenden ‚Kaktusjägern' und einem sehr eigensinnigen Periosphranten herumschlagen, der liebend gerne das gesamte Schiff durchwühlt. All das hilft zwar Arsinoa nicht, aber das Tier oder ein gefundener Kaktus können mit bis zu 200 Aureal zu Buche schlagen, aber nur auf dem Schwarzmarkt verkauft werden.

● Begräbnisse:
Wollen die Helden die geborgenen Leichen der Geweihten göttergefällig bestatten, mögen sie einen Zwischenstopp einer der größeren Städte der Region einlegen. Am ehesten kann ihnen in Viralis oder Myriadopolis geholfen werden.

● Weitere Abenteueraufhänger finden Sie im Kasten „Weitere Anlaufstellen in Anthalia".

Reisen in Anthalia

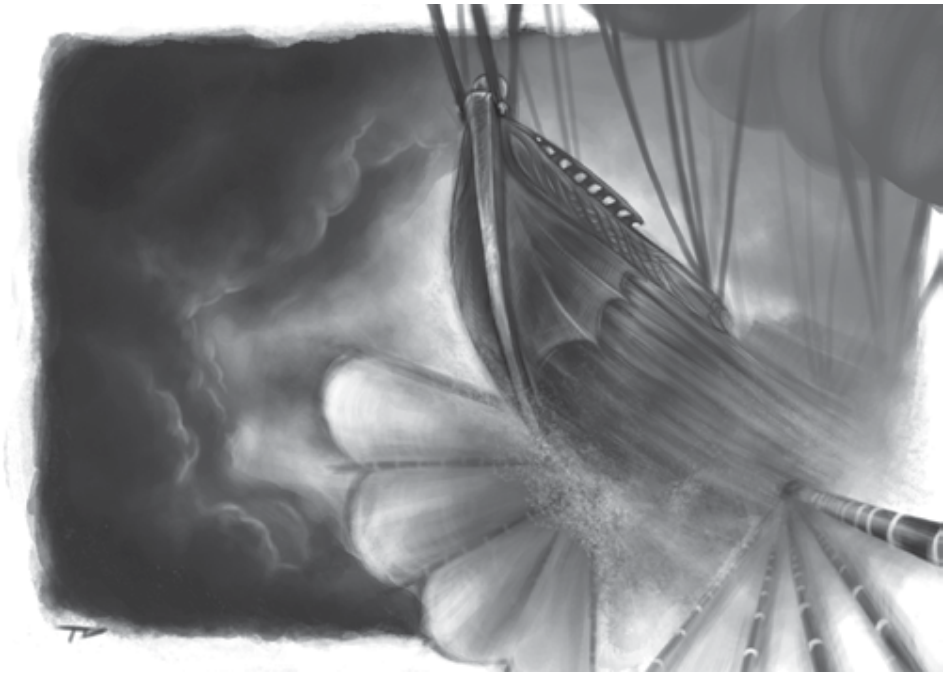
Anthalia ist eine Savannenlandschaft, also im Grunde ein weites, offenes Grasland mit einem dünnen und nicht zusammenhängenden Baumbestand. Mit zwei Regenzeiten, eine im Frühjahr, eine im Herbst, muss die Vegetation überleben, in den Trockenphasen dazwischen bieten nur die Ströme des Orismani größere Mengen Wasser und ermöglichen eine üppigere, grüne Landschaft im Umfeld der Flussläufe.

Eigentlich wäre ein solches Land ein idealer Weidegrund für gigantische Herden von Monocornen und Rindern – und das war es auch. Jahrtausende der Auseinandersetzungen haben jedoch die Landschaft geprägt. Alte Schlachtfelder und vergessene Kampfmaschinerien verbreiten Gifte, Nachkommen von Kriegschimären rotten die natürliche Fauna aus und der Einfluss der Draydal entzieht vielen Zonen im Westen ohnehin die Lebenskraft und vergiftet die Gewässer.

Dennoch bleibt die größtenteils ebene und nur leicht hügelige, weite Landschaft vor allem von einem Luftschiff aus ein beeindruckender Anblick. Die Helden bereisen Anthalia im Sommer, nachdem sie in Band eins dem frühsommerlichen Schwalbenflug gefolgt sind, und daher liegt die meisten Tage ein Hitzeflirren über der Landschaft. Die immer noch existierenden Herden ziehen in gigantischen Staubwolken langsam auf uralten Routen durch das Land und an Wasserlöchern und Flüssen kommt es zu riesigen Ansammlungen von Tieren, immer wieder aufgescheucht durch Großkatzen oder gar ein Rudel jagender Leonir.

Die Landtiere sind eher keine Gefahr für ein Luftschiff – allerdings gibt es auch fliegende Räuber in der Savanne. Die meisten davon sind ebenfalls kein Problem für die Helden und die *Drachenschwinge*, aber bei Dämmerung aufsteigende Riesenfledermäuse, die für die Draydal kundschaften, sind zumindest indirekt eine Bedrohung.

Die größte Gefahr allerdings geht vom Himmel selber aus. Über der Savanne bilden sich immer wieder massive Stürme, besonders wenn kühlere oder feuchte Winde aus den angrenzenden Gebirgen oder dem Dschungel im Süden ihren Weg in die trockenen Ebenen finden. Die gigantischen Wolkenformationen, aus denen sich durchaus Wirbelstürme absenken können, können auch dem solide gebauten und von Magie geschützten xarxarischen Schiff ordentlich zusetzen. Selbst wenn die magischen Zeichen auf den Segeln die gesamte Kraft einsetzen, sollten Sie etwas zu aufmüpfigen Helden, die in einen solchen Sturm hineinfliegen, einiges an Proben auf *Fliegen* und *Athletik* und *Körperbeherrschung* für die Arbeit in der Takelage abverlangen – ansonsten droht der Absturz.



Nicht ganz so gefährlich, aber dafür beeindruckend sind die Brände, die in der Trockenzeit Anthalia heimsuchen können. Ein einzelner Blitz kann Flammen entfachen, die tagelang vom Wind angetrieben werden und die tierischen wie intelligenten Einwohner zur Flucht zwingen. In ausreichender Höhe beeinflusst dies das Schiff nicht – bis auf den Rauchgeruch – tiefer über dem Brand sind die unberechenbaren Aufwinde jedoch eine Herausforderung für Piloten.

Da Anthalia nicht gerade dicht besiedelt ist, sollten die Helden

auf ihren Proviant und speziell ihre Wasserversorgung achten. In der brütenden Hitze des Savannensommers sollte ein durchschnittlicher Humanoide schon zwei Litron Wasser zu sich nehmen. Viele Siedlungen versorgen Gäste zwar mit Wasser, jedoch ungern mit mehr als während des Aufenthaltes benötigt wird. Natürlich gibt es auch ausreichend natürliche Wasserstellen, allerdings gibt es hier reichlich Konkurrenz durch die Herden Anthalias und vor allem auch hungrige Räuber.

Vermitteln Sie Ihren Spielern die Weite dieses Landes, das in vielerlei Hinsicht durch Superlative geprägt wird. Nirgends kann man weiter sehen, größere Herden finden oder mächtigere Stürme – oder wenigstens scheint es so in der recht menschenleeren Weite und über dem gleichförmigen Savannengras, das sich bis zum Horizont erstreckt.

Allerdings gibt es auch sehr viele ungewöhnliche Regionen in Anthalia – im Norden sorgen feuchte und kalte Winde zu Füßen der Tafelberge der Vinshina für bizarre Regenwälder und Sümpfe und entlang der Arme des Orismani verbreitet sich ein dichter Bewuchs voll lauten und bunten Lebens. Immer wieder sind alte Schlachtfelder, Reste geschleifter Festungen oder vollkommen leblose Zonen in die Landschaft eingebettet. Das mag neugierige Helden reizen, aber diese Orte beherbergen in der Regel irgendeine Form von Gefahr – vergessene Magie, Raubtiere, Gift oder Plünderer, die selbst gezielt solche Orte auf der Suche nach alter Technologie und Reichtümern aufsuchen.



Wenn Sie den Helden Kämpfe in Form von Zufallsbegegnungen bescheren wollen, wählen Sie dafür passende Monstren aus den Listen im Abschnitt „Das Schlachtfeld von Gedda-Mawra“ auf Seite 73 aus. Außerdem können sie natürlich vor allem im Westen des Landes immer wieder auf Draydal (zumeist Söldner) stoßen, deren Werte Sie dem Anhang entnehmen.

Geschichte Anthalias

Anthalia hat eine bewegte Geschichte hinter sich, in der sich zuletzt zahlreiche stark unterschiedliche Stadtstaaten gebildet haben. Vor 250 Jahren war Anthalia größtenteils in imperialer Hand, doch dann überrannten Draydal und Chrattac die Ebene. Die Tharamnos konnten die Fleischlosen nur durch den Einsatz des Horns des Tyakaar zurückschlagen – und dabei wurde Anthalia weitestgehend durch Feuersbrünste verwüstet. Was dieser dämonischen Macht entging, wurde von den Draydal ausgeblutet, heute sind fast alle Bäume in ihren Minen im Ghulenwall als Stützpfeiler verbaut worden.

Anthalia ist heute ein umkämpftes Niemandsland, ein Puffer zwischen den beiden Großmächten, in dem es verschiedene kleine Machtzentren in Form der Stadtstaaten gibt, von denen sich viele im Anthalischen Bund gegen die Draydal zusammengeschlossen haben (der, wie die Helden in **DEM** schmerzlich festgestellt haben, wenig Erfolge erzielt) und einige von den Schädeldienern kontrolliert werden. Andere sind komplett unabhängig, wie die Handelsstadt Viralis. Generell steht der Osten mehr unter dem Einfluss der Tharamnos und der Westen unter dem der Draydal, aber es gibt auf beiden Seiten Widerstandsnester und geheime Basen. Einen Überblick über spannende Orte im „Sterbenden Land“ finden Sie im Extrakasten. Weitere geschichtliche Details im Anhang bei der Geschichte der Draydal.

Weitere Anlaufstellen in Anthalia

Die Handelsstadt Viralis

Die größte Stadt Anthalias ist diese freie Handelsmetropole am See Viralath, die von ihrer Lage am Knotenpunkt zwischen Grünem und Blauem Orismani sowie der Verbindung in den Süden über den See profitiert: Viele exotische Waren bezieht das Imperium exklusiv über Viralis. Im Krieg vor 250 Jahren fiel die Stadt von den Tharamnos an die Draydal und konnte sich nach der Rückeroberung ihre Neutralität bewahren. Die Stadt wird von mächtigen Handelsmagnaten kontrolliert, die eigene Truppen unterhalten und auf vorgelagerten Inseln im See residieren. Stadtgottheit ist der Totengott Minaphalior.

Bedeutung für die Helden: In Viralis können die Helden so gut wie alles kaufen, was sie sich wünschen können – ohne von den Truppen Xarxarons oder den Draydal belästigt zu werden. Denn so weit reicht Isphirmenes Hand tatsächlich noch nicht. Der Aufenthalt in der Stadt mit dem heißen Klima kann eine kleine Erholungspause darstellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Hitze des Tages ist das Flickwerk von Schatten, das die zahllosen Marktbuden werfen, mehr als willkommen. Unter ihren bunten Planen bieten Männer und Frauen verschiedenster Rassen Obst, Schmuck, Stoff, Kleidung, Schuhe, Waffen, Schminke und vieles mehr an. Ihre einzeln vielleicht aufdringlichen Rufe vereinen sich zu einem Chorus, zu einem großen, freundlichen Klangteppich, der ein gutes Geschäft verspricht. Ein hagerer Mann mit kerrishitischem Hautton winkt euch näher und blinzelt verschwörerisch. „Ich wette mit euch, dass ich habe, was ihr sucht“, preist er seine Waren in einem fremdartigen Singsang an. „Und wenn nicht, weiß ich, wo ich es finden kann.“



Myriadopolis
Die Kriegerstadt am Ostufer des Blauen Orismani wird in der vierten Reisestation der Helden auf Seite 92 genauer beschrieben.

A(na)xozyras
Südlich von Myriadopolis liegt diese Stadt, die unter der Herrschaft des Leonirfürsten Shurrhoch steht. Er befreite sie vor einigen Jahren von den Draydal – gemeinsam mit einigen getreuen Leonir, die ihr Leben im Exil als unehrenhaft empfanden und ihre alte Heimat zurückerobern wollten.
Bedeutung für die Helden: Sie können von Shurrhochs Ruhm gehört haben und glauben, hier einen Verbündeten gefunden zu haben. Bei einem Besuch stellt sich jedoch schnell heraus, dass der Leonir überhaupt nichts von Menschen hält und sie in seiner Stadt nicht erwünscht sind. Durch ungeschickte Worte können die Helden sich Shurrhoch sogar schnell zu einem tödlichen Feind machen und in eine Situation geraten, aus der sie nur Shaonorr wieder herausboxen kann.

Sidor Nessérias
Das Haus Nesséria erlangte Größe durch den Kontakt zu den Chrattac in der nahen Wüste Dharrac und den Handel mit dem lebensverlängernden Chratimant. Entsprechend reich war einst diese ihre Hauptstadt. Doch der Kontakt mit den Insektenwesen schwand, das Haus Nesséria ging unter. Heute ist die Stadt nur noch teilweise bewohnt, die meisten Chrat-Spindeln stehen leer – doch noch immer ist sie der bestmögliche Ort, um Chrat-Waren zu erstehen. Da die Chrattac sich aber gerne im menschlichen Sklaven bezahlen lassen und zwielichtiges Gesindel hier allgegenwärtig ist, ist Sidor Nessérias nicht gerade ein sicheres Pflaster.
Bedeutung für die Helden: Sidor Nessérias hat zwar nicht viel zu bieten, dafür gibt es hier einige sehr spezielle Waren und Informationen. Die Helden können hier tatsächlich gute Karten, seltene Bücher und Berater zu ungewöhnlichen Themen finden. Die Waren stammen möglicherweise sogar noch aus den Bibliotheken, die die Nesséria hinterlassen haben, und zugleich ist die fast leere Stadt zu einer Art Treffpunkt für Fanatiker, Mystiker und einfach ungewöhnliche Philosophen geworden. So könnten die Helden hier zum Beispiel Informationen zu den göttlichen Waffen erhalten – natürlich ausreichend in bunte Floskeln verpackt und gegen eine freundliche Spende an den jeweiligen Einsiedler, Wanderpriester oder Wüstenpropheten.

Dharracish
Die eher kleine Stadt fungiert gewissermaßen als Vorposten für Sidor Nessérias in der Wüste Dharrac selber – oder anders gesehen als Kontaktpunkt der Chrattac mit den anderen Völkern Anthalias. Hier leben praktisch nur Angehörige des insektoiden Volkes und Jonten, also zu ihnen gehörende Menschen, die sich dem Denken und der Lebensweise der Chrattac unterworfen haben. Obwohl immer geschäftig, ist die Stadt ungewöhnlich

still, da die Chrattac zu einem guten Teil nonverbal kommunizieren und die Jonten ohnehin ruhig und nahezu lautlos ihrem Tagwerk nachgehen. Handelszüge aus Sidor Nessérias schließen hier größere Geschäfte ab und die Chrattac führen vier Mal im Jahr einen offiziellen Sklavenmarkt durch, aber für normale Reisende ist der fremdartige Ort eher abschreckend.
Bedeutung für die Helden: In Sidor Nessérias können zwar Chrat-Waren erstanden werden, aber Dharracish ist der Ort, an dem man tatsächlich engen Kontakt zu den Chrattac aufbauen kann. Sollten die Helden zum Beispiel versuchen, die Insektoiden gegen die Draydal einzusetzen (siehe auch S. 46) so wäre es hier möglich, über Mittelsmänner mit einer ‚Königin' des Volkes zu reden und sie von den Plänen der Helden zu überzeugen.

Nyranthapoles
Etwa im Jahre 3470 wurde Nyranthapoles als Bollwerk gegen die Draydal am Westufer des Blauen Orismani gegründet, aber um 4489 von eben diesen eingenommen. Seitdem ist diese Stadt, die Myriadopolis fast gegenüber liegt, das Zentrum des draydalschen Wirkens in Anthalia und man sagt, über Nyranthapoles regiere einer der höchsten Priester des Schädelgottes von seiner Opferpyramide aus, der nur noch ein Gerippe sei. Doch selbst diese Stadt ist umkämpft: In den extrem tiefen Tunneln des Nereniths halten sich seit über 1000 Jahren die Widerstandskämpfer der Neristu, die auf geheimen Wegen in der Stadt ein- und ausgehen.
Bedeutung für die Helden: Der „Knochenmann" von Nyranthapoles könnte der direkte Vorgesetzte von Parthras Turam sein. Oder er ist es tatsächlich selbst. Die Helden könnten in Kontakt mit den Neristu-Rebellen kommen und mit diesen eine Art gegenseitigen Hilfspakt schließen. Letztlich ist Nyranthapoles aber der gefährlichste Ort, den die Helden in Anthalia aufsuchen können, und sie tun gut daran, ihn zu meiden. Wollen Sie als Meister das Abenteuer weiter vertiefen, könnte die Stadt eine Zwischenstation zum Unendlichen Abgrund sein oder wichtige Meisterpersonen wurden dorthin verschleppt.

Die Ghulensteppe
Das Land zwischen Ghulenwall und Nyranthapoles ist eine öde Fläche, die von den Draydal komplett abgeholzt wurde. Einst war sie die Heimat der Thyarkhash, der Leonir, die von den Draydal vertrieben wurden.

Der Ghulenwall
Mit bis zu 5000 Schritt Höhe und einer Länge von 700 Meilen ein monumentales Granit-Gebirge, das Draydalân von Anthalia trennt. Die Rituale der Draydal haben teils bizarre Felsformationen geschaffen. Am extremsten ist aber sicherlich das Felsplateau von Xhuulghatan, auf dem die Draydal ihr gewaltigstes Knochenlabyrinth zur Opferung von Menschen errichtet haben. Dieses Heiligtum entzieht dem Umkreis von 13 Meilen langsam alles Leben.

Helotyris
Diese Ruinenstadt war einst Schauplatz einer gigantischen Schlacht zwischen Draydal und Imprium und liegt am Fluß Helophani, der im Ghulenwall entspringt und im Schädelgrund mündet. Die Draydal erheben bis heute Untote von den Schlachtfeldern für ihre Zwecke.

Valdur Narthax
Der Kontakt zu diesem Imperialen Stützpunkt am westlichen Meer ist schon seit Jahrhunderten abgebrochen und man vermutet, dass er inzwischen den Draydal gehört oder bestenfalls belagert wird.
Bedeutung für die Helden: Sie können, wenn es sie in den Fingern juckt, nach dem Rechten schauen und die Wahrheit herausfinden. Was die Wahrheit ist, überlassen wir ihnen: Valdur Narthax könnte tatsächlich immer noch umkämpft sein, schon lange niedergebrannt oder eine Hochburg der Draydal.

Cerynos
Eine Bergbaustadt im Hügelland zwischen Helotyris und Viralis. Direkt am Steinernen Orismani gelegen.

Der Steinerne Orismani
Diese nach Süden (zum Pardirdschungel) befestigte Imperiale Hochstraße verbindet schnurgerade Viralis, Cerynos und die Ruinen von Helotyris. Sie ist der schnellste Weg, um durch Anthalia zu reisen, grenzt aber auch direkt an Draydalgebiet
Bedeutung für die Helden: Eher gering. Caia kann diese Straße benutzt haben, um schnell vom Orakel zum Heiligtum zu gelangen.

Xithros
Xithros, teilweise auch Kithros oder Kithos genannt, bildet praktisch das südliche Tor zur anthalischen Steppe. Hier vermengen sich imperiale Kultur und der Pragmatismus des Hinterlandes. Die Händler und Gastwirte der Stadt sind einmalig gut informierte Quellen zu allem, was in Anthalia vor sich geht. Die Stadt wurde bis vor Kurzem von einem Rat aus mehreren schillernden Persönlichkeiten regiert, darunter unter anderem DjaRaBa, eine Amaunir-Priesterin der Raia, die den Helden schon in **DEM** begegnet sein kann. Allerdings nutzt Isphirmene Xithros mittlerweile als Aufstellungsort für ihre Truppen in der Steppe, hat den Rat entmachten lassen und dem jeweils ranghöchsten Offizier vor Ort das Kommando übertragen.
Auffällig an der Stadt ist ihr Umland – als vor 250 Jahren die Tharamnos den Tyakaar-Splitter gegen die Draydal einsetzten, wurde unter anderem diese Region verwüstet. Auch wenn inzwischen Aschefelder wieder zu grünen Feldern wurden, gibt es immer noch breite Streifen von mit Vulkanglas überzogener Erde oder von allen Einheimischen gemiedene verkrüppelte Wälder, in denen unheimliche Kreaturen umgehen sollen.
Bedeutung für die Helden: Wegen der starken xarxarischen Präsenz müssen die Helden hier vorsichtig sein, allerdings haben sich auch unter der neuen Regierung die vielen Informanten und Händler gehalten, die im Grunde über jede bedeutende Persönlichkeit und jeden wichtigen Ort Anthalias etwas sagen können. Außerdem befindet sich auch die mögliche Verbündete DjaRaBa noch in Xithros, wenn auch untergetaucht. Sie kann dank eines weiten Netzes von Spitzeln den Helden Informationen zuspielen, ihnen Isphirmenes Machenschaften schildern und die Lage in Anthalia genauer darlegen.

Neanikis
Lange eine mittelgroße Stadt ohne wirklich weitreichende Bedeutung wurde Neanikis durch Isphirmenes Eingreifen ungewollt berühmt. Die Stadt weigerte sich, den Truppen Xarxarons

die Tore zu öffnen, die mit großen Forderungen nach Verpflegung und Unterkunft erschienen. Daraufhin ließ Isphirmene Neanikis stürmen, ein Zehntel der wehrfähigen Bevölkerung hinrichten und die örtlichen Tempel niederreißen. Derzeit ist die Stadt kaum mehr als ein militärischer Standort mit einer beeindruckenden Galeria abgeschlagener Köpfe auf den Mauerzinnen.
Bedeutung für die Helden: Neanikis ist fest in den Händen des xarxarischen Militärs und anders als in Xithros ist vom zivilen Alltagsleben kaum etwas erhalten geblieben. In erster Linie sollten die Helden die Stadt meiden, sollten sie aber gezielt die Myriaden sabotieren wollen, so können sie hier trotz der Gefahr an wichtige Pläne kommen, falsche Befehle einschmuggeln oder hohe Offiziere ausschalten.

Lyranthas, Phormyxonos, Atamyras und Urzumandrias
Diese Städte haben keine große Bedeutung und können von Ihnen einfach als Optionen für Einkäufe und Ruhepausen genutzt werden – in allen gibt es durchaus eine xarxarische Präsenz oder wenigstens deren drohenden Schatten, aber die Gefahr einer Entdeckung ist nicht allzu groß.

Verfolger im Sterbenden Land

Tacarus verfolgt die Helden durchaus weiter durch Anthalia, so wie er sie in **DEM** durch Xarxaron gejagt hat. Durch die Weite des Landes allerdings hängt er immer zurück und tut sich schwer, die Helden aufzuspüren. Sie können aber immer wieder kleine Begegnungen mit Untergebenen inszenieren oder die *Chimaera*, sein neues Schiff, nach einer Weile hin und wieder in Beobachtungen von anderen auftauchen lassen, die von seinem Besuch berichten.
Als Truppen hat er Myrmidonen und Tharandrokai zu bieten, die aber höchstens in Gruppen von 10 bzw. zu zweit als Anhang an eine solche Gruppe in den Einsatz kommen. Er könnte zum Beispiel eine solche Zusammenstellung in einigen der größeren Städten zurücklassen, wo sie Ausschau nach den Helden halten – und bei einem Zusammenstoß mit einem ‚Im Namen des Strategus Tacarus dyr Tharamnos: Ihr seid verhaftet!' angreifen.
Hierbei geht es vor allem darum, die Bedrohung durch Tacarus in der Erinnerung zu behalten, so dass er zum Ende des Abenteuers hin nicht aus dem Nichts heraus wieder erscheint.

Das Haus der Träume

Die erste Station auf der Reise der Helden wird ihnen eine ganze Reihe Informationen über die Figur Carophyrdes, aber auch über den Kult des Schädelgottes und die Draydal liefern. Denn an dieser Station ist der damals noch junge Optimat in den Status eines Priesters übergetreten und hat dazu ein Opfer bringen müssen – seine Träume. Alles, was er bis dahin geträumt hat, wurde hier in ein Artefakt gebannt. Und während Carophyrdes selber von da an keinen Schlaf mehr brauchte und alle Nächte wach verbrachte, sammelten sich dort die eher stillen Teile seines Wesens. Schafft man es, die so entstandene Traumwelt zu betreten, stellt sie sich als eine labyrinthische Anlage aus Erinnerungen, Ängsten, Hoffnungen, Visionen und Plänen heraus. Hier können die Helden Carophyrdes' erste Lehre erhalten, aber auch einige wichtige Hinweise für die weitere Pilgerreise finden.
Bevor sie jedoch an das Traumgefäß gelangen, müssen sich die Helden mit einem anderen Konflikt auseinander setzen: An dem gesuchten Ort hat sich ein kleiner Kult angesiedelt, der das Heiligtum und die darin enthaltene Grabstätte eines Chrysir-Priesters bewacht. Die abgeschieden lebende Gemeinde wurde kurz vor Ankunft der Helden von einer fliegenden Vinshina-Stadt besucht. Zwei der Vinshina haben sich während der folgenden Feierlichkeiten in das Heiligtum geschlichen und haben sich in der Traumwelt verloren – am nächsten Tag kam es zu Streit, die Vinshina glauben an einen Überfall, Gift oder boshafte Magie und wollen die Kultisten zwingen, ihre Tat rückgängig zu machen. Allerdings haben sie das Traumgefäß bei ihrem ersten Angriff bereits an sich genommen, so dass dies derzeit gar nicht möglich ist. Ein Teil der Bewohner verteidigt nach dem Übergriff das Heiligtum gegen die Vinshina und es ist zu einem Patt gekommen.
Was die Situation für die Helden erschweren könnte ist die Tatsache, dass der Kult vor Ort zwar glaubt, Mada zu verehren, tatsächlich aber abgewandelte Riten für den Widersacher abhält. So sind sie, ohne sich dessen selbst irgendwie bewusst zu sein, Teil der ‚Bösen'.
Die Helden müssen also die Situation klären, an das Traumgefäß gelangen, die Welt darin erkunden und die Vinshina befreien. Darüber hinaus können sie entscheiden, wie sie mit dem Kult vor Ort verfahren wollen, und können an die Waffe des hier geopferten Chrysir-Priesters gelangen, die ihnen im Verlauf des Abenteuers noch wichtige Dienste leisten kann.

Auffinden des Ortes

Der Hauptanhaltspunkt für die Helden bei der Suche nach dem Haus der Träume ist die Vision eines nadelartigen Felsens mit einer Höhle darin. Die Zusammenstellung ist recht selten und jemand mit Kenntnis der anthalischen Landschaft könnte die Helden darauf hinweisen, wo sie den Ort finden – so könnte auch Shaonorr zumindest einen vagen Verdacht hegen.
Darüber hinaus hat sich die ‚Karte' aus der Vision in die Wahrnehmung des Maskenträgers eingeprägt. Bei einem Blick auf eine genauere Karte der Region kann er bei einer gelungenen IN-Probe grob ausmachen, wo sich das Haus der Träume befinden muss. In der Nähe des Ortes können dann Bewohner anderer Siedlungen oder Nomaden durchaus auf die Lage des Hauses der Träume hinweisen.
Zu guter Letzt neigen die Halluzinationen und Tagträume, die der Maskenträger aller Wahrscheinlichkeit nach hat (siehe S. 45 und 212), dazu, in eine bestimmte Richtung zu zielen. So könnte das brennende Pferd auch als Richtungsanzeiger dienen und bei seinen Auftritten in Richtung des gesuchten Orts davon stürmen.

Was bisher geschah

Was hat Carophyrdes hier getan?

Wie alle Stationen der Pilgerreise hat auch das Haus der Träume eine zweifach wichtige Bedeutung für Carophyrdes. Einmal hat er dort einen Lebensabschnitt verbracht – nachdem er und seine Familie Xarxaron verlassen hatten, ließen sie sich zunächst in der damals hier befindlichen Siedlung nieder und als Carophyrdes endlich den Kontakt mit den Draydal hergestellt hatte, musste er hier auf die Gesandten warten. Grund dafür war Carophyrdes selbst. Die körperlosen Herrscher Draydalâns berieten sich, wie sie mit dem Dreiäugigen und seinem Potential verfahren wollten. Schließlich forderten sie, dass der junge Optimat sich einer speziellen Priesterausbildung unterwerfen sollte – und als erstes Opfer seine Lebensgefährtin und seine Träume hinter sich lassen sollte.

Zu diesem Zweck schuf Carophyrdes nach der Opferung seiner Gefährtin das Traumgefäß. Der Inhalt ist als Gabe dem Schädelgott gewidmet, was die so entstandene Welt noch zusätzlich düster macht – rein theoretisch kann ein willensstarker Besucher sie dennoch ohne Schaden wieder verlassen.

Auf seiner letzten Reise, als er die Pilgerfahrt einrichtete, kehrte Carophyrdes hierher zurück. Er besuchte jedoch nicht seine Träume (bzw. modifizierte das Traumgefäß lediglich), sondern opferte und verscharrte an diesem Ausgangspunkt seiner Karriere einen Chrysir-Priester, der für seinen Kult eine wichtige Rolle spielen sollte. Dieser starb jedoch, bevor sich sein Schicksal erfüllen konnte. Die Helden können auf die Spuren beider Besuche stoßen – auf das noch immer hier befindliche Traumgefäß und auf das Grab des Priesters.

Korysthenes' Besuch

Als Korysthenes das Haus der Träume aufgesucht hat, hielten ihn die Bewohner des ‚Heiligtums' für einen normalen Pilger, da er nicht als Optimat auftrat. Als er nach Erleben der Traumwelt erkannte, dass die Kultisten eine Form des Schädelgottes anbeteten (auch wenn sie es nicht wussten), kam es zu Streit und einer gewaltsamen Auseinandersetzung. Korysthenes verletzte eine Reihe der Kultisten schwer und flüchtete. Einige der Bewohner des Ortes erinnern sich noch klar genug, um den Optimaten durchaus wiederzuerkennen, wenn sie seine Stimme hören oder falls er die Maske abnehmen sollte.

Gylderianius' Besuch

Gylderianius hatte es auf seiner Reise ausgesprochen schwer, da die Kultisten gegenüber dem Optimaten extrem misstrauisch waren. Das letzte Mal, dass ein Angehöriger des Hauses Tharamnos den Ort aufgesucht hatte, hatte Korysthenes Chaos hinterlassen. Er verdankte es schließlich der Verhandlung seiner Führerin und Fährtensucherin ShiaRaiDan, dass ihn die Kultisten einließen und ihm Zugang zum Traumgefäß gewährten. Sein eher friedliches Gemüt trotz der Kopie der Masken-Matritze, die an seinem Verstand nagt, hat die Kultisten für Besucher wieder offener gestimmt. Das hat wiederum vermutlich indirekt zu den Unstimmigkeiten mit den Vinshina geführt.

Was erwartet die Helden?

Bei dieser ersten Station, dem Haus der Träume, müssen die Helden zunächst die Situation vor Ort entschärfen – oder sie so eskalieren lassen, dass sie anderweitig gut an den Silberspiegel kommen, der das Traumgefäß darstellt und somit ihr eigentliches Ziel ist. Überhaupt müssen sie zunächst Informationen sammeln, um diesen Spiegel als den entscheidenden Part des Heiligtums zu identifizieren. Dabei ist es recht offen, wann sich die Helden an welche der beiden vorhandenen Machtgruppen wenden – die Kultisten oder die Vinshina.

Der Hauptpart des Abschnitts spielt jedoch in einer Traumwelt, die aus Erinnerungen und Visionen von Carophyrdes besteht, die er hier als einer der ersten Schritte auf seinem Weg zum Heiligen der Draydal geopfert hat. Das heißt, hier wird vielmehr Stimmung und Rollenspiel gefragt sein als der Umgang mit bloßen Werten – die Atmosphäre der verstörenden Traumwelt muss von Ihrer Erzählkunst als Meister abhängen. Der Aufbau hier ist eher der eines escherhaften Gebäudes, jeder ‚Ort' im Traum besitzt drei mögliche Ausgänge, so dass im Grunde alles mit allem vernetzt ist, aber kein einfacher oder offensichtlicher Weg gefunden werden kann. Die verwirrende Umgebung, die Erinnerungen des Draydal-Überläufers und zu seiner Philosophie passende ‚Lehrstunden' im Traum sollen den Helden die Person näherbringen, deren Wege sie durch Anthalia verfolgen.

Dabei kann und wird die Besatzung der *Drachenschwinge* die Helden durchaus beim weltlichen Part dieses Abschnittes unterstützen – Carana oder Shaonorr stehen für einen Kampf zur Verfügung, Isquenion für magische Analysen und Alliadana oder Bhoschlisch auf ihre jeweils eigene Art als Kundschafter. In die Traumwelt selber werden sie sich jedoch keineswegs freiwillig begeben und einen erzwungenen Aufenthalt nicht so leicht verzeihen.

Die Situation bei der Ankunft

Wenn die Helden sich dem „Haus der Träume" nähern, befinden sich Kultisten und Vinshina in einem grimmigen Patt. Zwei Vinshina liegen immer noch bewusstlos in der Grabkammer, Carophyrdes' Traumartefakt befindet sich an Bord der fliegenden Stadt und Vinshina-Krieger und Kultisten-Magier belauern einander. Schon vor der eigentlichen Siedlung können die Helden kleine Gruppen von Flüchtlingen ausmachen, aber auch Vinshina-Trupps. Erstere beteuern, dass die fliegenden Händler sie angegriffen hätten und sie aus ihren eigenen Heimen vertrieben hätten. Die Vinshina wiederum erklären, die Bewohner des Ortes hätten zwei ihrer Gäste mit einem Fluch belegt und würden sich weigern, ihn aufzuheben oder auch nur die Körper der

Opfer herauszugeben. Jeder erzählt natürlich nur seine Version der Erlebnisse und lässt unangenehme Teile aus: Die Kultisten erwähnen nicht, dass es das von ihnen bewachte Artefakt war, das die Vinshina betäubt hat, während die Vinshina nicht davon reden, dass zwei von ihnen in ein Heiligtum eingedrungen sind.
Die Helden können nun entweder versuchen, in den Ort zu gelangen oder mit der fliegenden Stadt Kontakt aufzunehmen. In beiden Fällen werden sie vermutlich auch noch den anderen Ort aufsuchen. Idealerweise können sie am Ende zwischen den Parteien vermitteln. Es ist aber durchaus auch möglich, letztlich auf Seiten der Vinshina den Ort niederzubrennen und so an das Ziel zu gelangen. Anders herum können die Helden mit Unterstützung des Kultleiters an Bord des Schiffes gelangen, auf dem sich das Traumgefäß befindet, und das Artefakt schlicht stehlen – allerdings machen sie sich damit die Vinshina zum Feind. Wir wollen Ihnen hier keinen Ablauf aufzwingen, sondern bieten eine Reihe Optionen und eine ‚Ideallösung'.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der einsame Felsen erhebt sich wie ein mahnender Finger aus dem Grasland. Rings um den roten Stein ducken sich einfache Lehmgebäude, die miteinander zu einem großen Gebilde verwachsen sind. So abgelegen der Ort jedoch sein mag, ihr seid hier nicht alleine – über der Siedlung schweben dunkle Schemen, die von leuchtend bunten Vögeln am Himmel getragen werden. Bemalte Seide wölbt sich im Licht, auf schimmernden Segeln strecken sich fantastische Wesen in allen Farben des Regenbogens. Höher und höher türmen sich die Gebilde aus Holz, Seil und Seide; weit über kleineren Schiffen segeln majestätisch riesige Plattformen im Wind. Eine Stadt der Vinshina besetzt den Himmel über dem Felsen und sie scheint nicht in Frieden gekommen zu sein. Über dem Ort erheben sich Wolken aus Rauch und Staub und der Brandgeruch erreicht euch mit der heißen Savannenbrise.

Historie des Ortes

Die Felsnadel, die das Herz der Siedlung vom Haus der Träume bildet, war auch schon vor Carophyrdes immer wieder ein Anlaufpunkt für Bewohner der Savanne. Es gibt in der Nähe Wasser und die auf halber Höhe gelegene Höhle war zwar nicht einfach zu erreichen, bot dafür aber Schutz vor den zahlreichen Räubern des Landstrichs. Die Felsnadel galt jedoch auch lange als mystischer Ort und so wagte zugleich niemand, feste Bauwerke zu errichten und ihn für sich zu beanspruchen.
Bis die näheren Verwandten von Carophyrdes während der Wartezeit auf die Botschaft aus Draydalân hier eine eigentlich nur temporäre Siedlung anlegten. Diese bestand zwar nur aus recht einfachen Gebäuden, die jedoch auch mit Hilfe von Magie errichtet wurden. Auch nach dem Weiterziehen der Chrysothéos blieb die Anlage größtenteils erhalten. Zwischenzeitlich lebten verschiedenste Gruppen vor Ort, die letzte kleine Ansammlung von Flüchtlingen vor den immer wieder ausbrechenden Kriegen in der Region wurden später von Carophyrdes persönlich ausgelöscht, als er auf der Reise zum Abschluss eines Lebens wieder dorthin kam. Er opferte einen Geweihten und hinterließ auch den Silberspiegel, in dem weiterhin seine Träume gefangen waren, um so die erste Station der Pilgerreise zu schaffen.
Anschließend blieb die Felsnadel lange verlassen und wurde von den meisten Bewohnern der Region als verfluchter Ort gemieden.

Der Kult
Erst vor ungefähr vierhundert Jahren führte ein Seher aus dem Norden Anthalias seine Verwandten und einige Anhänger zur Felsnadel und ließ die Siedlung neu aufbauen, um hier einen Kult der Mada entstehen zu lassen. Dabei handelt es sich zwar um einen Kult des Widersachers, die Siedler sind sich dessen aber größtenteils nicht bewusst und denken, dass sie der Göttin des Mondes und der Magie opfern.
Die Siedlung und der Kult haben sich bis heute gehalten und werden allgemein als harmlos betrachtet. Aufgrund des in der Höhle von ihnen gefundenen und bis heute aufbewahrten Silberspiegels, dessen Traumwelt zu betreten eine Initiation in die inneren Ränge des Kultes bedeutet, wird die Felsnadel und die darum gewachsene Ortschaft „Haus der Träume" genannt.
Der Kult zeichnet sich nach außen hin durch einen einfachen Lebensstil und Frömmigkeit aus – sie vertreten die Einstellung, dass sie gemeinsam mit der von ihnen verehrten Göttin für alles zu büßen haben, was an der Weltordnung nicht stimmt. Ihre religiösen Feiern bestehen für Außenstehende aus langen Gesängen und Bitten um die Vergebung von Sünden, wobei jedoch anders als sonst im Imperium üblich keine Tiere geschlachtet werden.
Stattdessen wird während eines geheimen Teils der Zeremonien in der Höhle selbst von jedem erwachsenen Anhänger Blut geopfert, das den dort aufbewahrten Sarg inzwischen in eine braunschwarze Kruste hüllt. Für die meisten Kultisten soll dieses Opfer ihre Bereitschaft zur Reue zeigen und Mada stärken, bis sie die Welt wieder betreten und Ordnung bringen kann, um das von ihr selber verursachte Chaos zu lindern. Tatsächlich opfern sie damit eigenes Secarian an den Widersacher und helfen, Carophyrdes' Traumwelt mit Energie zu versorgen und den Einfluss des Widersachers im Heiligtum aufzubauen.
Nur die höchsten Priester wissen, dass Mada nur ein Gesicht ist, das hier die wahre Gottheit verhüllen soll, die eigentlich der ausgestoßene Widersacher ist. Ihrer Überzeugung nach hüten sie hier einen Ort, der für seine Pläne wichtig ist und vor der Welt verborgen und geschützt werden muss. Daher führen sie auch ihre eigenen Anhänger und Verwandten in die Irre und halten die Illusion des Mada-Kultes aufrecht.

Das Haus der Träume

Die Höhle, in der Carophyrdes' Artefakt aufbewahrt wird und wo sich auch das Grab des Chrysir-Priesters befindet, liegt auf halber Höhe in der natürlichen Felsformation, die auffällig etwas mehr als zwanzig Schritt hoch aus der flachen Savanne ragt. Einst war diese Höhle über eine einfache, in den Fels gehauene Treppe erreichbar und war teils den Naturgewalten ausgesetzt. Dieses ursprüngliche Heiligtum ist sehr schlicht, in der Mitte des nahezu runden Raums befindet sich der steinerne Sarg des geopferten Priesters (erbaut von den Pilgern, die die Leiche des Chrysir-Geweihten fanden und ihn für einen der ihren hielten) und die Wände sind mit einigen Versen aus der Prophezeiung von Carophyrdes verziert, die am Eingang zur Unleserlichkeit verblasst sind, weiter hinten jedoch teilweise noch entzifferbar sind. Dabei handelt es sich um die ersten Verse:

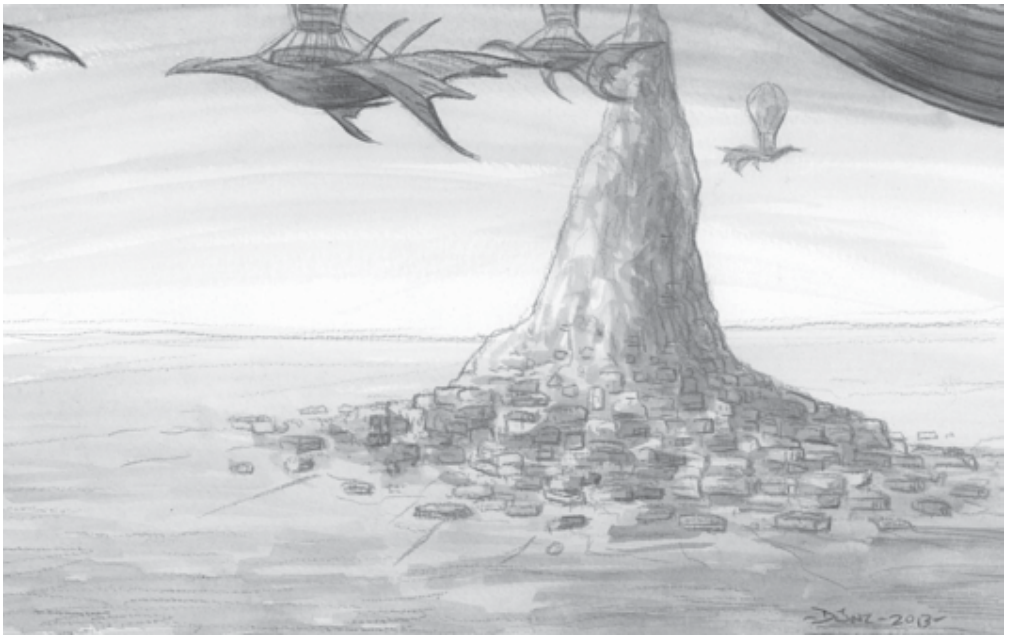
Der Wächter im Himmelsriss blinzelt und in dem Moment der Finsternis wird ein Kind geboren.
Sein Spiegelbild begleitet ihn, denn die Welt strebt nach Ausgleich – die Welt will nicht sterben.
Doch alles muss ein Ende finden.

Das erste Ende kommt mit dem Opfer des Spiegelbilds. Von nun an weilt der Blick des Himmelswächters auf ihm. Die Welt will nicht sterben, er aber wird ihr eines der Enden bringen.

Wer herrschen will, muss dem Tod treu sein und so verheiratet er sich mit dem Sterben. Er erwidert den Blick des Himmelswächters und sein Blick bedeutet Tod.

Ein großes Opfer soll er bringen, dem gesichtslosen Himmelswächter. Er geht auf seinen eigenen Spuren. Bei jedem Schritt schlägt er einen Ketzer nieder und zerbricht Stab und Siegel. Die Erde erbebt und stirbt, wo er auftritt.

Die Siedlung ist jedoch in den letzten Jahrhunderten langsam aber sicher rings um den Fels gewuchert – die einzelnen Gebäude gehen teils ineinander über und sind nur über ihre flachen Lehmdächer wirklich zu erreichen. Gerade um die Felsnadel herum kriechen sie regelrecht in mehreren Stockwerken am Stein hoch und erzeugen den Eindruck einer unregelmäßigen Pyramide, aus der die oberen zwei Drittel der Säule ragen. Der Zugang ist so über ein an den Fels gelehntes Gebäude erreichbar, das den öffentlichen Tempel darstellt.



Nicht ganz zweihundert Angehörige des lokalen Kultes leben hier, bei der Ankunft der Helden sind diese jedoch bis auf knapp fünfzig Verbliebene geflohen, um Hilfe zu suchen oder einfach den Vinshina zu entkommen. Die Ausharrenden sind größtenteils eng mit der Familie der Hohepriester des Kultes verwandt und bilden auch religiös den harten Kern, der auf keinen Fall das Heiligtum aufgeben will.
Zum Sarg des Chrysir-Priesters finden Sie mehr auf Seite 70.

Die fliegende Stadt

Die Vinshina-Stadt besteht aus guten drei Dutzend Schiffen. Davon sind zwanzig eher klein und entweder als Kundschafter, Kampfflieger oder kleine Familien-Heime angelegt. Einige mittelgroße Gebilde beherbergen verschiedene Handwerker, Wohnsitze, gemeinsame Essensräume und Lager. Das Herz bilden jedoch drei massive Konstrukte, deren schwereloser Flug unmöglich erscheint, auch wenn ihre Massen an Ballons die gesamte Siedlung darunter in Schatten tauchen können. Diese drei Herzschiffe heißen *Ewiger Horizont*, *Wind des Nordens* und *Avinas Feder* und die jeweiligen Kommandanten bilden den Rat der Stadt – diese werden jedoch keinen direkten Kontakt mit einem Fremden wie den Helden haben wollen. Sollten diese die Stadt auf friedlichem Weg betreten können, werden sie auf die *Ewiger Horizont* gebracht und dort freundlich, aber unter Bewachung empfangen.
Insgesamt leben fast tausend Vinshina auf den Herzschiffen und kleineren Begleitschiffen, die meisten sind jedoch Zivilisten und vor allem Händler und Handwerker. Dennoch reicht das Kontingent von etwas mehr als 300 Kriegern aus, um bei Bedarf die Siedlung am Boden mühelos einzunehmen – allerdings sind die Vinshina ungeübte Kämpfer am Boden und zögern, größere Waffen einzusetzen, solange sich zwei der ihren im Herz der Träume befinden und Hysmirion obendrein den magischen Schutzschild aufrecht hält. Dennoch sind die bewaffneten Schiffe alle in voller Bereitschaft und kreisen um die Stadt und es lässt sich auch unter den zivilen Bewohnern eine starke Anspannung spüren.

Schildern Sie die fliegende Stadt als etwas, das eigentlich unmöglich erscheint – eine Festung, aber auch eine Handwerkersiedlung und ein Palast, alles ineinander verflochten und nur durch riesige Ballons am Himmel gehalten. Überall findet sich Vogelsymbolik in farbenfrohen Malereien und auch die Bewohner tragen bunte Kleidung. Darüber hinaus wirkt die Stadt ausgesprochen reich, praktisch jeder Vinshina an Bord trägt Himmelsseide, Jade und edle Metalle.
Diese bunte und wohlhabende Gemeinschaft hat sich perfekt an den Mangel an Raum und die freie Luft ringsum angepasst. Alle bewegen sich mit einer natürlichen Eleganz auf den schmalsten Stegen, viele Verbindungen zwischen den Schiffen bestehen nur aus wenigen gespannten Seilen und überall gibt es regelrecht winzige Plattformen und Simse ohne Geländer, auf denen jedoch Männer, Frauen und Kinder mit größter Gelassenheit sitzen oder laufen und ihrem Tagwerk im Schatten der Ballons nachgehen.

Die Savanne

Das Umland des Hauses der Träume ist wenig beeindruckend – das Grasland ist hier ausgesprochen flach, nur am Horizont lassen sich einige Hügel erkennen. Ansonsten gibt es keine Landmarken und keine Straße, alle Gäste müssen sich ihren Weg durch das kniehohe Gras bahnen und an dem einsamen Felsen orientieren.

Persönlichkeiten

Hohepriester Hysmirion

Hysmirions Familie ist seit der Neubesiedlung des Ortes extrem einflussreich – praktisch alle Hohepriester, die zugleich die gesamte Gemeinschaft leiten, stammen aus ihren Reihen. Es war einer ihrer Ahnen, der den Felsen in Visionen gesehen hatte und seine gesamte Gemeinde dorthin brachte, darüber hinaus waren viele Angehörige der Linie magisch begabt. Auch Hysmirion ist des Zauberns fähig und verwendet eine krude wirkende Repräsentation, die an die optimatische erinnert, aber mit fremdartigen Zügen durchwachsen ist. Obwohl er Hohepriester ist, kann Hysmirion keine karmalen Wunder wirken, dafür verfügt er über Wissen zur extrem wenigen Magiern bekannten Quelle Eskates.

Hysmirion sieht es als seine wichtigste Pflicht, das Heiligtum zu schützen. Er ist kein aggressiver Mensch, würde aber für dieses Ziel auch ohne mit der Wimper zu zucken über Leichen gehen. Dank seiner starken Selbstbeherrschung wirkt er dennoch im Chaos gelassen. Als die Helden in den belagerten Ort gelangen, hat sich der Hohepriester mit untergeschlagenen Beinen im Tempelvorhof niedergelassen und in eine leichte Meditation versenkt – in der er einen magischen Schutzschild aufrecht hält. Zugleich geht er jedoch Pläne durch, wie er den gestohlenen Silberspiegel zurückerhalten und nach Möglichkeit die Vinshina für ihren Frevel bestrafen kann. Die Ankunft der Helden bietet ihm dazu neue Möglichkeiten und mit höflichen, subtilen Manipulationen wird er darauf abzielen, sie möglichst alle unangenehmen Parts ausführen zu lassen, die die Vinshina noch mehr aufbringen könnten.

Werte von Hysmirion

Dolch:

INI 5+W6		**AT** 13	**PA** 9	**TP** 1W6+1		**DK** H
LeP 25	**AuP** 28	**RS** 0	**AsP** 39	**WS** 5	**MR** 7	**GS** 8

Zauber: Essenzbeschwörung Erz 10, Essenzbeschwörung Kraft 12, Essenzbeschwörung Endgültigkeit 8, Essenzbeschwörung Iryabaar 5

Instruktionen: Elementare Manifestation, Explosion, Hellsicht, Beseelung, Kontrolle über Element

Formeln: Dreifaches Gewicht 7, Erzexplosion 10, Astralkonzentration 7, Magischer Eid 8, Tradition der Überzeugung 10, Wissensdiebstahl 5

Tempelverwalter Calaran

Calaran gehört nicht zu der Verflechtung wichtiger Familien rings um den Hohepriester – er ist aus Pflichtbewusstsein geblieben. Er ist als Tempelverwalter eigentlich für die praktischen Dinge zuständig: Die Organisation von Opferfesten, die Überwachung der Lagerbestände und Zuteilung von Ritualhelfern. Ihm ist am wichtigsten, dass alles wieder zur gewohnten Ordnung zurückkehrt und er sein Leben ungestört weiter führen kann. Dazu sind ihm alle Mittel recht – helfen die Helden nicht freiwillig, schreckt er auch nicht davor zurück, sie als Sündenböcke gegenüber den Vinshina zu verwenden, selbst wenn er dazu hinter Hysmirions Rücken agieren muss. Da er allerdings weder ein geübter Kämpfer noch magisch begabt ist, wird er wenn dann nur durch Intrige Schaden anrichten und die Helden gegen eine andere Partei ausspielen.

Avin Temseru

Der Priester des Avinas, der höchsten Gottheit der Vinshina, ist selbst in diesem schillernden Volk eine beeindruckende Erscheinung. Trotz seines fortgeschrittenen Alters gut aussehend strahlt er eine fast fühlbare Aura der Macht und Eleganz aus, der auch seine nur bruchstückhafte Kenntnis anderer Sprachen als der eigenen keinen Abbruch tut. Gekleidet in weite Seidenroben, die reich mit Federmotiven bestickt sind, wirkt er mit den richtigen Gesten wie ein Vogelwesen.

Temseru wurde das Traumartefakt überreicht, um darüber zu wachen und möglichst seinen gefährlichen Einfluss einzudämmen. Er bewahrt es auf seinem Tempelschiff auf und wird nur auf Anweisung des Rats der fliegenden Stadt einem Fremden erlauben, in dessen Nähe zu kommen.

Nutzen Sie Temseru, um neben dem bunten und exotischen Aspekt der Vinshina auch die Stärke ihrer Überzeugung und Tradition zu übermitteln. Der Priester kommuniziert auf anderen Sprachen zwar nur durch einfache Worte ohne richtige Satzkonstruktion, spricht dabei aber mit einer ruhigen Würde. Er behandelt die Helden respektvoll, so lange sie sich angemessen verhalten.

Ter Shemari

Wenn die Helden sich als Botschafter der fliegenden Stadt nähern und friedlichen Kontakt suchen, wird der Offizier Ter Shemari sich um sie kümmern – das heißt er bewirtet die Helden, redet mit ihnen und gibt Informationen an den Rat der Stadt weiter. Der Mann Ende zwanzig kommandiert eines der Kundschafterschiffe der Stadt und hat somit ein Dutzend Männer und Frauen unter sich. Er nimmt Pflichten, wie auch die Gespräche mit den Helden, durchaus ernst, geht aber mit einem leichten und etwas schrägen Humor an alles heran. Mit seinen langen, geflochtenen Haaren, bunter Seidenkleidung, Fächer und singendem Akzent personifiziert er den Klischee-Vinshina, wie ihn sich Bürger des Imperiums vorstellen, aber unter der humorvollen Freundlichkeit und dem herausgeputzten Äußeren verbirgt sich ein entschlossener Mann und fähiger Krieger. Er wird den Helden gegenüber so lange höflich und fast wie ein gebuchter Unterhalter gegenübertreten, bis sie aggressiv oder grob unfreundlich vorgehen – und dann eiskalt und bedrohlich werden.

Wie vorgehen?

Der erste Eindruck der Situation hängt davon ab, wen die Helden als erstes treffen. Sie können am Boden sowohl fliehende Bewohner des Hauses der Träume ausmachen als auch kleine Trüppchen Vinshina, die versuchen, die Stadt abzuriegeln. Entweder können sie also von den Flüchtlingen erfahren

haben, dass die Vinshina die Stadt angegriffen haben und nur der Hohepriester der Gemeinschaft derzeit ihr Heiligtum noch schützen kann – oder sie können von den Vinshina eine Version erzählt bekommen, in der die Angehörigen des seltsamen Mada-Kultes zwei der ihren betäubt haben und in ihrer Siedlung festhalten. Oder sie haben beide Geschichten angehört und somit halbwegs einen Überblick über die Gesamtsituation erhalten.
Sie können von hier aus entweder die Siedlung ansteuern oder Kontakt mit mehr Vinshina suchen – wo und wie sie welche Informationen erlangen können und wie sie vorgehen kann hier recht offen sein. Allerdings werden die Helden aller Wahrscheinlichkeit nach beide Hauptorte des Geschehens aufsuchen, da sich an dem einen ihr Ziel aus der Vision befindet – die Felsnadel und die Höhle – und an dem anderen ihr eigentliches Ziel, ohne dass sie nicht weiter vorgehen können – das eigentliche Traumartefakt.

Begegnung mit Flüchtlingen

Die Flüchtlinge sind in kleinen Gruppen von drei bis fünf unterwegs. Alle tragen schlichte, ungefärbte Kleidung, die grob selbst gesponnen und gewebt wurde. Sie schwanken zwischen Angst und wohlmeinender Besorgnis um die Helden, die vielleicht selbst in den Ort vordringen wollen – sie warnen, dass die Vinshina unvernünftig angegriffen hätten und man nicht wissen könne, ob sie nicht auch Unbeteiligte attackieren würden. Trotz der ungünstigen Situation und ihrer Angst wirken sie erstaunlich gefasst.

Begegnung mit Vinshina

Die Vinshina am Boden, die in erster Linie einen Blick darauf haben sollen, dass der Hohepriester nicht flieht oder ihre zwei verlorenen Stadtmitglieder aus dem Ort geschmuggelt werden, fühlen sich dort ausgesprochen unwohl. Den Helden gegenüber werden sie sich höflich, aber bestimmt verhalten und wollen sich in ihr Handeln keineswegs hineinreden lassen. Gleichzeitig warnen sie vor den religiösen Spinnern in der Siedlung, die zwei der ihren als Geiseln hätten – werden die Helden aber nicht aufhalten.
Die Vinshina an Bord der patrouillierenden Schiffe rings um die Stadt sind hingegen zwar gewillt, einige Informationen auszutauschen, werden die *Drachenschwinge* aber nicht näher heranlassen und mit Angriff drohen, sofern die Helden versuchen, weiter vorzudringen. Angesichts der Tatsache, dass sie eine ganze Flotte vor Ort haben, sollte das Argument durchaus ziehen.
Nur wenn die Helden sich als Unterhändler anbieten und die Siedlung am Boden bereits besucht haben, kann Ter Shemari (s.o.) eingreifen und die Helden in die Stadt geleiten.
Gestalten Sie die Vinshina gerne so exotisch wie sie wollen mit ungewöhnlichem Akzent, der ihre bunte Seidenkleidung, die langen geflochtenen Haare auch bei Männern und ihre geschminkten Gesichter abrundet.

Ablauf ohne Eingreifen der Helden

Sollten die Helden schlicht nicht eingreifen, geht die Situation für alle Beteiligten unangenehm aus: Die Vinshina entscheiden sich zwei Stunden später zu einem großen Angriff, der Ort wird gestürmt und sowohl ein guter Teil der Kultisten als auch die beiden bewusstlosen Vinshina sterben. Die fliegende Stadt tritt darauf eilig die Weiterreise an und damit bewegt sich auch das gesuchte Traumartefakt weiter. Sie könnten Informationen über das Traumgefäß und den Ort von überlebenden Kultisten an die Helden weitergeben lassen, vor Ort ist aber nur noch die Waffe des Chrysir-Priesters verblieben. Für ihr eigentliches Ziel müssen die Helden den Vinshina nachreisen.
Es bleibt also eine Jagd nach dem Traumartefakt, das möglichst von der fliegenden Stadt entwendet und zurück zu seinem eigentlichen Aufbewahrungsort gebracht wird. Orientieren Sie sich dazu weiter unten an dem Abschnitt ‚Diebe in den Wolken'.
Für die wahrscheinlicheren Ansätze bieten wir Ihnen mögliche Erzählungen und Abläufe, die Ihnen auch bei Improvisation weiterhelfen sollten.

In den Ort: Der belagerte Tempel

Die Belagerten werden die Helden willkommen heißen, wenn auch erst nach Beteuerungen seitens der unerwarteten Gäste, dass man nichts mit den Vinshina zu tun habe. Da vermutlich die Gruppe nicht rein aus Vinshina besteht eine durchaus glaubwürdige Behauptung. Sie werden daraufhin in den Tempelvorhof geführt, wo der Hohepriester in einer leichten Meditation einen magischen Schutz aufrechterhält, der bis zu einem gewissen Grad physische Geschosse aufhalten kann – eine telekinetische Wirkung auf Basis der Quelle Kraft, die über ein Artefakt in Form eines geschnitzten Stabes aufrechterhalten wird. Alle Formen von Geschossen, die herabstürzen oder geworfen werden können, könnten für bis zu 200 TP aufgehalten werden. Auch für Personen kann der Schutz eine feste Barriere darstellen, allerdings kann der Hohepriester diese Wirkung für Gäste abschwächen, so dass nur eine unangenehme Berührung auf freiliegender Haut zu spüren ist, sobald die Schwelle zum Vorhof betreten wird.

Gespräch mit dem Tempelverwalter

Der Ansprechpartner hier ist zunächst Calaran, die rechte Hand des Hohepriesters, der sich selbst als Tempelverwalter bezeichnet. Er ist den Helden gegenüber höflich, aber die Anspannung ist ihm deutlich anzumerken. Er bittet zwar nicht direkt um Hilfe, hofft aber auf Unterstützung und wird alle Angebote der Helden freudig annehmen. Fragen sie ihn über den Ort aus, ist er zunächst ungläubig – schließlich stehen er und seine Gäste gerade im Schatten einer sie belagernden Vinshina-Stadt – wird dann aber knapp einige Fragen beantworten und folgende Informationen liefern:

- Der Ort wird das Haus der Träume genannt, weil im Herz des Tempels ein Spiegel aus Silber ruht, in der eine ganze Welt aus Visionen gefangen ist.
- Diese Visionen stammen seines Glaubens nach von Mada selbst, der Spiegel sei eine ihrer Tränen, die vom Mond aus zu Dere gestürzt sei und von ihrer Trauer in der Verbannung erzählt.
- Außer dem Spiegel befindet sich ein Grab im Heiligtum, das die Angehörigen des Kultes als das eines Madapriesters aus ferner Vergangenheit verehren. Auf dem Grab befindet sich seine heilige Waffe, ein Stab. Das Grab haben die ersten Gläubigen angelegt, nachdem sie die Leiche in der Höhle entdeckt hatten.

● Die Vorfahren der jetzigen Siedler sind vor vier Jahrhunderten zum Haus der Träume gekommen, nachdem der Anführer einer Gruppe Nomaden Visionen von dem einsamen Felsen hatte. Sie fanden die uralte Anlage und den Spiegel vor und ließen sich nieder.
● Alle Bewohner des Ortes gehören heute dem Madakult an und leben hier, um ihr in Meditation nahe zu sein und ihr Leid durch Gebete und Opfer zu mindern, während sie an den Himmel gekettet in Einsamkeit verbannt wurde.
● Die Opfer gehen Außenstehende nichts an, aber alles würde freiwillig gegeben.
● Der Hohepriester ist wie viele in seiner Familie magisch begabt – von Mada gesegnet.
Zugang zum Heiligtum ist Fremden eigentlich nicht gestattet. Zwei Vinshina haben sich nach einem Fest am Vorabend hineingeschlichen und liegen nun in tiefem Schlaf, da sie auf Madas Visionen nicht vorbereitet waren.
● Ein erster Trupp Vinshina, der schnell vorgedrungen ist, hat sich ebenfalls Zutritt zum Heiligtum verschafft und den Traumspiegel an sich genommen, bevor man sie vertreiben konnte. Die Bewusstlosen mussten sie bei der überraschten Flucht vor der Magie des Hohepriesters allerdings zurücklassen.

Der Hohepriester

Um mehr zu erfahren oder Unterstützung zu bekommen, müssen die Helden sich mit dem Hohepriester unterhalten können. Dieser hält jedoch den magischen Schutzschild aufrecht und kann seine Aufmerksamkeit nur schwerlich auf etwas anderes lenken. Er verwendet für den mächtigen Schild ein Artefakt in Form eines beschnitzten Stabes, das seine Fähigkeiten verstärkt und formt, und könnte dieses für eine gewisse Zeit an einen Helden weitergeben, während er sich unterhält. Derjenige muss natürlich magisch begabt sein und jede Spielrunde eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ablegen, die zunächst um 2, dann um 4, dann um 8 und dann um 16 erschwert ist, bis sie mit 32 unschaffbar wird. Zu diesem Zeitpunkt spätestens muss jemand anderes das Artefakt übernehmen.
Der Priester stellt sich als Hysmirion vor und erklärt, dass dieser Ort seit mehreren Jahrhunderten existiert und seine Vorfahren nach Visionen hier einen Tempel der Mada gegründet haben, dessen Herz ein uraltes Heiligtum in der Felsnadel ist.
Er geht genauer auf die Geschehnisse ein als Calaran und gibt auch zu, dass zwei Vinshina vermutlich durch den Kontakt mit ihrem heiligsten Gegenstand, einem Spiegel aus Silber, in einen tiefen, endlosen Schlaf gefallen sind und dieser erst wieder beendet werden kann, wenn sie sich aus einer Vision befreien, die von dem Spiegel ausgelöst wurde. Allerdings befindet sich dieser Spiegel derzeit an Bord der fliegenden Stadt. Ihm zufolge müsste Folgendes geschehen, um die Situation zu klären:
● Der Spiegel muss ins Heiligtum zurückkehren, wo er hingehört.
● Jemand muss in die Vision eindringen, um die Vinshina zu befreien – allerdings darf den Regeln des Kultes nach jeder nur einmal in diese illusionäre Welt eindringen und er und die anderen Priester waren schon zu ihrer Initiation darin. Er möchte möglichst niemand anderen gefährden, außerdem sind kaum noch Siedler seiner Gemeinde vor Ort, die nicht initiiert wurden. Die Helden wären also für diese Aufgabe perfekt geeignet – und es sollte auch in ihrem Interesse sein, denn auf Nachfrage gibt Hysmirion an, dass der Spiegel schon länger vor Ort ist als die Siedlung. Es könnte sich also durchaus um eine Hinterlassenschaft von Carophyrdes handeln (was ja auch tatsächlich so ist).
Hysmirion betrachtet es als einfachste Lösung, dass jemand den Spiegel zurückstehlen oder auf anderem Wege zurückbringen muss. Er und seine Mitpriester berichten, dass die Vinshina mit Hilfe von magischen Gürteln hinauf in ihre Stadt schweben können und schlagen vor, so einen Gegenstand zu entwenden.

Möglichkeiten auf Seiten der Kultisten

Die Helden haben nun im Grunde zwei Möglichkeiten, wie sie weiter vorgehen wollen: Sie können sich entweder mit den Bewohnern des Ortes verbünden und versuchen, den gesuchten Traumspiegel von den Vinshina zu entwenden (Diebe in den Wolken), zu nutzen und anschließend den Kultisten zu überlassen – oder versuchen, Friedensverhandlungen anzustreben.
Natürlich können sei auch den Ort verlassen und sich stattdessen nach wie vor mit den Vinshina verbünden – wie im Abschnitt „Auf Seiten der Vinshina“ beschrieben wird.
Schließlich ist auch eine Mischung aller drei Wege möglich, zum Beispiel könnten die Helden in die fliegende Stadt eindringen und anschließend den Spiegel dort belassen, damit ihn kein weiterer mehr benutzt.

Diebe in den Wolken

Hysmirion schlägt vor, die fliegende Stadt zu infiltrieren, um den Spiegel zurückzuerobern. Um diesem Plan zu folgen, müssten die Helden einer der kleinen Gruppen von Vinshina in der Umgebung auflauern und ihnen irgendwie die Schwebegürtel abnehmen, die sie tragen. Die Krieger sind in Gruppen zwischen 3 und 6 unterwegs und sind zwar fähig im Umgang mit ihren Waffen, fühlen sich am Boden jedoch unwohl.

Werte der Vinshina
Kurzschwert:

INI 11+W6		**AT** 15	**PA** 13	**TP** 1W6+3		**DK** H/N
LeP 28	**AuP** 30	**RS** 1	**WS** 6	**MR** 3	**GS** 8	

Idealerweise müssten die Helden von den Gefangenen (falls welche gemacht wurden) auch erfahren, wo der Spiegel aufbewahrt wird und wie die Schwebegürtel genutzt werden. Anschließend ist es möglich, mit der Kleidung und der Ausrüstung der Vinshina in die fliegende Stadt vorzudringen, sofern die Helden ansonsten den fliegenden Händlern ähnlich genug sehen – eine Gruppe aus Neristu, Baramunen und Amaunir wird hier weniger Erfolg haben, aber auch von Menschen wird selbstverständlich eine Probe auf *Verkleiden* verlangt. Ansonsten werden sie wiederum rasch von den kreisenden kleineren Schiffen gestellt, die jeweils 10 Krieger an Bord haben, und vermutlich gefangen genommen, so sie sich nicht überraschend erfolgreich eine blutige Schneise durch die Flotte kämpfen.
Ziel ist, wenn sie diese Information von gefangenen Vinshina erhalten haben, eines der mittelgroßen Schiffe, auf dem sich ein Tempel befindet. An Deck befinden sich fünf Tempelwachen, unter Deck der eigentliche Kultraum. Dieser besteht aus polierten Holzböden und -wänden, die jedoch mit aufwändigen Einlegearbeiten aus Jade verziert sind. Zahlreiche eher simple Vogelmuster wechseln sich mit Darstellungen der vinshinischen

Gottheiten ab: Männer und Frauen in weiten Roben und mit den Häuptern von Vögeln, darunter Adler, Geier, Pfau, Eule und Falke. Im Grunde wird hier das gesamte Pantheon minus die dem Wahnsinn verfallene Mutter Sirisia dargestellt, jemand mit Vorkenntnissen in der vinshinischen Kultur könnte feststellen, dass dem Gott der Weisheit, Seltopin, mehr Platz eingeräumt wird als allen anderen bis auf den Göttervater Avinas. Der Weise Gott mit seinem Eulenkopf blickt übermenschengroß aus Augen herab, die aus leuchtend grüner Jade geschnitzt wurden.

Hier befindet sich der Priester Avin Temseru, der den Silberspiegel auf einem niedrigen Altar aufbewahrt und nur mit einem Klingenfächer bewaffnet bereit ist, sich den Helden zu stellen, aber durch *Bedrohen* oder *Überzeugen* dazu gebracht werden kann, den Gegenstand den Eindringlingen zu überlassen.

Werte der Tempelwächter

Schwertlanze:

INI 9+W6	**AT** 14	**PA** 14	**TP** 1W6+6		**DK** N/S
LeP 30	**AuP** 30	**RS** 2	**WS** 7	**MR** 3	**GS** 8

Werte von Avin Temseru

Windschwinge (Klingenfächer):

INI 12+W6	**AT** 12	**PA** 9	**TP** 1W6+2		**DK** H
LeP 25 **AuP** 30	**RS** 0	**WS** 5	**MR** 4	**GS** 8	

Die Liturgien, die Avin Temseru beherrscht, spielen in einem Kampf keine Rolle und werden daher nicht angegeben.

Friedensverhandlungen

Die Helden können aber auch versuchen, Verhandlungen zwischen den Parteien anzustreben. Kennen sie bereits die Sichtweise der Kultisten, müssen sie zunächst eine der Kriegergruppen aufhalten und versuchen, ihnen die Situation der anderen Partei darzulegen. Hier sind die diplomatischen und charismatischen Helden gefragt, die die Vinshina überzeugen müssen. Dabei helfen ihnen folgende Argumente:

- Die ‚gefangenen' Vinshina sind nicht festgesetzt worden, sondern haben selbst ihren Zustand ausgelöst.
- Die Bewohner des Ortes könnten den Zustand vielleicht rückgängig machen, dazu bräuchten sie aber den ‚mitgenommenen' Spiegel.
- Die Helden könnten als neutrale Fraktion fungieren, da sich die beiden Seiten jeweils nicht vertrauen.

Gerade letzteres ist für beide Seiten wichtig, denn auch die Siedler sind nicht bereit, einfach ihren Schutz aufzugeben und die Vinshina wieder in den Ort zu lassen. Die Helden könnten eine Stelle außerhalb der Siedlung vorschlagen oder die *Drachenschwinge* näher heranbringen und ihr Deck als neutrale Zone verwenden.

So kämen beide Parteien zusammen, eine Seite vertreten von Calaran, die andere von dem zurückhaltenden Vinshina-Priester Avin Temseru, der den Spiegel derzeit bewacht. Eines steht fest: Die Vinshina geben das Artefakt nicht zurück, bevor ihre zwei fehlenden Angehörigen zurückgekehrt sind und Calaran ist nicht bereit, diese gehen zu lassen, bevor der Spiegel nicht wieder im Heiligtum ist.

Es wird zu einem Streit kommen, es sei denn die Helden mischen sich freundlich oder auch bedrohend als beruhigender Faktor ein. Der Kompromiss wäre, dass die Schlafenden aus der Vision befreit werden und dann wiederum auf neutralem Grund gegen den Spiegel getauscht werden. Natürlich können sich die Helden aber auch hier wiederum für eine der Seiten entscheiden und die andere hintergehen. Auf diesem Weg können sie jedoch auf jeden Fall an den Spiegel gelangen und die Traumqueste angehen.

Auf Seiten der Vinshina

Suchen die Helden den Kontakt mit den Vinshina, werden diese abweisend reagieren. Mit einer Ausnahme: Versichern die Charaktere glaubhaft, die Vinshina zu unterstützen, können sie dies den umherstreifenden Kriegern mitteilen- Hierbei müssen sie entweder klar machen, dass sie ebenfalls dringend in den Ort müssen und dabei auch den Vinshina bei ihrem Vorhaben helfen könnten – oder sie haben bereits wertvollere Informationen im Tempel gewonnen. Tragen die Helden ihre Argumente überzeugend genug vor, werden sie an Bord eines mittelgroßen Militärschiffs gebracht.

Informationen durch Avin Temseru

An Bord des Schiffes werden die Helden von einem Offizier namens Ter Shemari begrüßt (siehe S. 55). Dieser kann die Situation folgendermaßen schildern:

- Die Vinshina haben den Ort besucht, an dem schon sehr lange keine fliegende Stadt mehr Halt gemacht hat. Die Verhandlungen waren nicht sehr erfolgreich, da die Dorfbewohner wenig Geld haben und auch keine großen Bedürfnisse – selbst die übliche Feier lief eher langweilig ab, da die Bodenbewohner sogar nur sehr mäßig trinken und auch ansonsten kaum Vergnügen suchen. Das machte sie schon verdächtig.
- Am nächsten Morgen fehlten zwei Bewohner der fliegenden Stadt aus der Landegruppe. Ein Dutzend Krieger in Begleitung eines Priesters durchsuchten darauf zügig den Ort, bevor es zu mehr Gegenwehr als lauten Protesten kommen konnte, und fanden die beiden bewusstlos im Heiligtum. Shemaris Ansicht nach sollten sie geopfert werden, denn in dem Raum befand sich auch eine Art steinerner Altar und überall Schalen mit getrocknetem Blut.
- Die erschrockenen Vinshina nahmen einen Kultgegenstand an sich, da sie hofften, so den Bann auf den Schlafenden brechen zu können. Da kam es jedoch zu einem magischen Angriff des überraschend mächtigen Hohepriesters des Ortes und die Vinshina flohen – mit dem Kultgegenstand, einem silbernen Spiegel.
- Jetzt wagen sie nicht, zu heftig gegen den Ort vorzugehen, da noch zwei von ihnen dort zurückgeblieben sind – aufgrund des magischen Schildes können sie aber auch nicht so einfach eindringen. Es gibt ein Patt und Shemeri sowie andere befürchten, dass die beiden Gefangenen geopfert werden, wenn nicht bald etwas geschieht.

Die Helden können Shemeri davon überzeugen, dass sie entweder als Vermittler oder eingeschleuste Helfer im Ort die Situation klären könnten. Daraufhin lässt er sie an Bord des zentralen Schiffs der Stadt bringen, bewirtet sie und fungiert als Mittler zu den Ältesten der Stadt. Nach einer gewissen Zeit, in der die

Helden die Exotik und den Luxus der Stadt erleben können, erhalten sie so die Erlaubnis, als Friedensstifter aufzutreten und mit den Siedlern zu verhandeln.

Vinshina in Die Ewige Mada

In **DEM** konnten die Helden unter Umständen in Kontakt mit einer Gruppe vinshinischer Abgesandter kommen. Deren Anführer, Avin Askanu, ist auf verworrenen Wegen mit mehreren führenden Mitgliedern der anwesenden Vinshina-Stadt verwandt. Wenn die Helden sich mit dem Gesandten gutgestellt haben und seinen Namen ins Spiel bringen, werden sie ausgesprochen zuvorkommend behandelt, man unterhält sich gerne mit den Helden über die Geschehnisse auf der Konferenz und zu guter Letzt erhält jeder ‚Gast' bei den Vinshina zum Abschluss Seidenfächer und Jadearmreifen mit einem Gegenwert von jeweils 5 Aureal als Geschenk. Die Armreifen tragen das Symbol der drei Hauptschiffe der Stadt und weisen die Helden gegenüber allen anderen Vinshina als Freunde dieser Gemeinschaft aus.

Angriff auf das Haus der Träume

Die Helden können natürlich auch für die Vinshina in den Ort eindringen – sie werden durchaus begrüßt und hereingelassen, wie weiter oben geschildert. Jetzt können sie entweder versuchen, die Siedler, Calaran und Hysmirion auszuschalten, um in das Heiligtum vorzudringen, oder Verhandlungen anstreben. Ziehen sie letzteres vor, läuft die weitere Handlung ähnlich ab wie oben unter ‚Friedensverhandlungen' geschildert.

Werte der Kultanhänger
Dolch:
INI 9+W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+1 **DK** H
Knüppel:
INI 9+W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+1 **DK** N
LeP 26 **AuP** 26 **RS** 0 **WS** 5 **MR** 2 **GS** 8

Werte Hysmirion s.o.

Der Silberspiegel

Das gesuchte Artefakt hat ungefähr einen Durchmesser einer Handspanne und eine glatt polierte Spiegelseite sowie eine mit einfachen geometrischen Mustern verzierte Rückseite mit einem Ring, an dem eine Halterung angebracht werden könnte. Der Gegenstand aus Silber ist überraschend schwer. Die wichtigste Eigenschaft ist jedoch, dass das Artefakt jeden in die darin enthaltene Traumwelt zieht, der 10 KR lang Hautkontakt damit hält – es aus Versehen zu berühren reicht also nicht, wer es aber länger in der nackten Hand trägt oder unter der Kleidung versteckt, wird über kurz oder lang in einen tiefen Schlaf versenkt und egal, womit er beschäftigt ist, bewusstlos zusammenbrechen.

Damit wechselt der Held in das Heim der Träume, Carophyrdes' Station für diesen ersten Anlaufpunkt seiner Pilgerreise.

Das Heim der Träume

Nach Berühren des Silberspiegels finden sich die Helden in einer Landschaft wieder, deren Gesetze nicht denen der realen Welt entsprechen. Die gesamte Umgebung setzt sich aus Erinnerungen, Visionen, Ängsten und Wünschen zusammen. Ein festes Navigieren ist nicht möglich, die Orte fügen sich nach der Stimmung der Besucher aneinander und nur wenige Landmarken bleiben erkennbar gleich.

Außerdem ist die gesamte Umgebung durchsetzt mit kleinen Splittern von Carophyrdes' Traum-Ich. Was auf die Helden verstörend wirken mag, ist das Alter der Abbilder – viele von ihnen sind Kinder. Darüber hinaus werden die jüngeren Versionen von Carophyrdes von dessen Schwester begleitet. So können die Helden Isphirmene als Kind und Heranwachsende begegnen, oder wenigstens der Isphirmene, wie Carophyrdes sie wahrnahm.

Eine weitere wichtige Figur in den Traumszenen ist die Amme, Erzieherin und auch Leibwächterin Nirime, eine Vesayu im Dienst der Chrysothéos, die die ungewöhnlichen Kinder über alles geliebt hat und für sie alles gegeben hätte. Sie hat Carophyrdes auch weiterhin auf seinem Lebensweg begleitet und wird im späteren Verlauf des Abenteuers noch eine Rolle spielen. Daher sollten die Helden hier schon mit der Erinnerung an sie in Kontakt kommen und ihren Namen sowie ihre Aufgabe erfahren.

Das, was die Traumwelt bis heute aktiv hält, ist eine Mischung aus Magie und karmaler Wirkung und dem Einfluss des Schädelgottes. Das rudimentäre Bewusstsein dieses Einflusses manifestiert sich in der Welt in verschiedensten Formen und kann die Rollen der unterschiedlichen Figuren, die in erinnerten oder erträumten Szenen auftreten, annehmen. In diesen Rollen versucht dieses schwer fassbare Wesen, alle Fremdkörper möglichst für immer in der Traumwelt festzusetzen, indem es sie zu einem Teil der Welt macht. Das geschieht in jedem Bereich der Traumwelt auf unterschiedliche Art und Weise, die jeweils zum Setting passt. Die Helden müssen diesem Wesen entkommen oder es besiegen, dürfen es aber nicht töten, bevor sie nicht die nötigen Informationen erhalten haben – denn es hält das ganze Konstrukt am Leben. Im Gegenzug müssen die Helden eine bestimmte Version von Carophyrdes finden, die für seine Hellsichtigkeit und Visionen steht. Diese kann ihnen sagen, welche Station sie als nächste aufsuchen müssen, und hält sich an einem Ort auf, den wir als ‚Die Dunkle Quelle' betitelt haben (s.u.).

Nach den Regeln für Traumwelten (siehe **MyMa** S. 143 f.) gilt diese Manifestation als Traumverursacher. Das heißt, sollte sie besiegt werden, bricht auch die Traumwelt in sich zusammen. Sie wird sich zwar mit der Zeit regenerieren, aber die Helden würden dann auch direkt in die Realität entlassen – ob mit den nötigen Informationen oder nicht. Für einen weiteren Besuch müssten die Helden eine ganze None warten.

Regeln

Beachten Sie bei allen Aktionen in der Traumwelt, dass hier nicht die üblichen Werte gelten: Die geistigen Attribute bleiben gleich, KK wird durch MU ersetzt, FF durch KL, GE durch IN, KO durch CH. Der halbe CH-Wert gibt die GS an. Die halbe MR wird zur RS, MU plus CH ergeben die TP, indem zu 1W

für jeden Punkt der Summe über 15 ein weiterer Punkt addiert wird. Für genauere Regeln schlagen Sie auch hier bei **MyMa** S. 143 f. nach. Schaden, den die Helden erleiden, überträgt sich zur Hälfte in die Realität, da die RD der Traumwelt bei 22 liegt. Um diesen Wert ist auch eine Probe auf *Heilkunde Seele* erschwert, mit der ein ausgesprochen begabter Charakter die Struktur des Traums ändern könnte – Durchgänge schaffen oder Gegenstände verschwinden lassen. Wer im Traum stirbt, erwacht mit der Hälfte seiner LeP.

In Sachen Magie gilt es noch zu beachten, dass keine Quellen zur Verfügung stehen, um zu zaubern. Mitgebrachte Wesenheiten, die zum Beispiel schon in einen Magieanwender eingefahren sind, begleiten diesen jedoch in den Traum. Auch Rituale können gewirkt werden, aber übliche Zauberei mittels Matritzen oder Artefakten ist nicht möglich.

Orientierung im Traum

Wie schon erwähnt gehen die einzelnen Orte des Traums nicht immer fest an denselben Stellen ineinander über. Stattdessen gibt es zwar Präferenzen, zu welchen Orten einer führt, aber keine festgelegte Reihenfolge. Die Helden können hier durchaus den Effekt erleben, hinter derselben Tür jedes Mal etwas anderes vorzufinden. Oder hindurch zu treten und beim Blick nach hinten etwas anderes zu sehen als die Szenerie, die sie gerade verlassen haben.

Dabei besitzt jeder Ort drei Ziele, zu denen er meistens weiterführt. Sie können diese auch einfach per Würfelwurf bestimmen und jedem der möglichen Ziele zwei Ziffern zuordnen. Sollte sich dabei aber eine frustrierende Wiederholung ergeben und die Helden schlicht nicht mehr vorankommen, können Sie passend zur Erzählung auch andere Orte auswählen, die plötzlich zum Ziel werden. Das klingt zunächst vielleicht komplizierter als es ist. Im Endeffekt können Sie alle Verbindungen auch zu einer linearen Strecke anordnen – dann wäre die schnellste Route vom Wilden Garten zur Dunklen Quelle mit den Tunneln nur eine Zwischenstation lang. Am sinnvollsten aber ist es, möglichst alle Orte wenigstens einmal zu besuchen, damit die Helden alle Informationen erhalten und zugleich die Verfolgung durch die Manifestation im Traum länger aufgebaut werden kann.

In jeder Zone gibt es eine oder mehrere Szenen, die auf Carophyrdes' Erinnerungen beruhen. Sollten die Helden so öfters denselben Ort besuchen, werden sich die Szenen natürlich doppeln, aber dieser ‚Täglich grüßt das Murmeltier'-Effekt ist durchaus beabsichtigt. Teile, die ausgelassen werden, können und sollten Sie später als Visionen und Träume des Maskenträgers in den weiteren Spielverlauf einfließen lassen.

Der Eintritt in die Traumwelt

Der erste Ort, den die Helden betreten, ist der ‚Wilde Garten', der Erinnerungen und Träume aus Carophyrdes' Kindheit enthält. Gestalten Sie den Eintritt in die Traumwelt folgendermaßen: Wenn die Helden den Spiegel berührt haben, scheint sich zunächst nichts zu ändern. Dann hören sie jedoch das leise Rauschen von Blättern im Wind und fernes Kinderlachen. Wenn sie daraufhin den nächst gelegenen Übergang – eine Tür, eine Biegung, einen Ausgang – untersuchen, sehen sie auf der anderen Seite den ersten Ort des Traums. Sobald sie diesen betreten haben, verschwindet hinter ihnen unmerklich der Zugang zur ‚realen Welt'. Das heißt, wer schon hindurchgetreten ist, sieht hinter sich nur einen leeren Torbogen aus Rosen, während die Personen im Startraum mit dem Spiegel ihre Gefährten im Garten durchaus noch sehen und hören können. Ähnlich können Sie auch die folgenden Übergänge gestalten – achten Sie darauf, den Spielern solche zu präsentieren, wenn sie aktiv nach „Toren" suchen. Diese bauen Sie dann subtil in die Umgebung ein.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Vor euch liegt eine Wiese, die ringsum von blühenden, hohen Büschen eingerahmt wird. In dem gepflegten, aber mit Blumen durchsetzten Gras wurzelt ein einzelner Baum mit vernarbter, silberner Borke. Seine Blätter wirken im warmen Sonnenlicht fast golden, so als wäre der Herbst nicht mehr weit. Der Wind, der euch sacht ins Gesicht weht, ist jedoch warm und sommerlich und riecht nach Honig und dunkler Erde. Irgendwo jenseits der Hecken hört ihr Kinderstimmen, dann das entspannte Lachen einer Frau.

Der Traumwächter

Das künstliche, vom Schädelgott beeinflusste Bewusstsein, das den Traum aufrechterhält, kann sich in seiner natürlichen Umgebung selbstverständlich frei bewegen. Darüber hinaus weiß es immer, wo sich Eindringlinge aufhalten. Seine Macht über den Traum ermöglicht es ihm auch, die Umgebung zu beeinflussen und zu seinem Vorteil zu formen – es kann Ranken um Helden wuchern lassen, Türen verschließen und öffnen, Boden verflüssigen, Gewölbe einstürzen lassen und andere Gefahren herbeiführen. Allerdings muss es sich dabei immer um eine Umgebungsgefahr handeln, der Traumwächter kann keine Feuerbälle werfen oder ähnliche Formen aggressiver Zauberei erzeugen. Er verändert schlicht nur die Umgebung.

Dazu muss der Traumwächter immer irgendeine Form annehmen, die auch für die Helden wahrnehmbar sein wird. Er kann jedes Aussehen und jede Größe haben, entscheidet sich aber durchaus auch für kleine und unauffällige Gestalten wie die einer Spinne oder Fliege. Das einzige Kennzeichen ist, dass jede dieser Formen golden glänzende Augen besitzt. Sollten die Helden dieses Merkmal erkennen, können sie natürlich nach Wesen mit goldenen Augen Ausschau halten. Bei menschengroßen Gestalten ist dieses Mal offensichtlich, aber in einer beliebigen Umgebung ein kleines Wesen zu entdecken, das sich so von anderen unterscheidet, braucht bei Tieren wie Eidechsen, Fledermäusen oder Fischen eine Probe auf *Sinnesschärfe*, die um 6 erschwert ist – bei Insekten oder Spinnen beträgt die Erschwerung der Probe bereits 10.

Kampf gegen den Traumwächter

Versuchen die Helden, den Traumwächter zu stellen, kann er in verschiedene Kampfformen wechseln – dabei zieht er die eines Sadurs oder Thearchentigers vor, schlüpft aber zuweilen auch in die Gestalt eines der Helden, um Verwirrung zu stiften. Verwenden Sie die Werte der Helden, allerdings ohne Sonderfertigkeiten, oder die untenstehenden eines Sadurs, wenn es zum

Kampf kommt – allerdings hat der Wächter immer 45 LeP. Unterliegt der Traumwächter klar im Kampf, tritt er als kleiner Vogel, Lamuck oder Äffchen die Flucht an und wird dabei die Umgebung zu seinen Vorteilen ausnutzen.

Um die Umgebungsgefahren, die der Traumwächter erzeugt, darzustellen, nutzen Sie in erster Linie erzählerische Methoden – allerdings gibt es zwei Grundwirkungen. Entweder werden die Helden behindert und festgehalten, zum Beispiel durch Ranken oder trügerischen Boden, oder geschädigt. Gerade bei letzterem wird der Traumwächter kreativ und kann Dinge einstürzen und zusammenbrechen lassen, Feuer zum Auflodern bringen, heftige Winde erzeugen oder plötzliche und starke Kälte.

Jeder dieser ‚Attacken' kann nach einer Probe auf *Sinnenschärfe* (um das Ergebnis eines W6 erschwert) durch eine Probe auf *Körperbeherrschung* ausgewichen werden, ansonsten wird der Held festgehalten und muss sich erst langwierig befreien (eine SR) oder erhält 1W6 TP.



Werte des Traumwächters als Sadur

Biss:
INI 18+W6 **AT** 15 **PA** – **TP** 2W6+4

Klauen:
INI 18+W6 **AT** 19 **PA** – **TP** 1W6+5

LeP 50 **AuP** 50 **RS** 2 **WS** 7 **MR** 12 **GS** 13

Anders als der echte Sadur wirkt der Traumwächter keine Zauber, aber dass er Teile von sich oder den ganzen Körper an einen anderen Ort versetzen kann, sofern er nicht im Kampf gebunden ist, imitiert er dennoch gekonnt

Ein Ringen mit Alpträumen

Ziel des Traumhüters ist es, die Helden im Traum zu töten oder bewusstlos zu schlagen.

Anders herum müssen die Helden sich gegen ihn wehren, sollten ihn aber nicht töten, da dann die Traumwelt für die nächste None unbetretbar ist. Diese Tatsache wird auch für die Helden deutlich, sollte der Traumwächter auf null LeP oder darunter fallen – dann beginnt die Welt ihre Farben zu verlieren und ganze Brocken scheinen sich in Nichts aufzulösen; nutzen Sie diese Effekte ruhig ausgiebig auch bei einer einzelnen schweren Verletzung, um den Zusammenhang klar zu machen. Nur wenn der Wächter innerhalb der nächsten SR wieder stabilisiert wird, bleibt auch die Welt weiterhin erhalten.

Natürlich ist der Traumwächter als Gestaltwandler kaum gefangen zu setzen, aber mit einiger Kreativität könnte es möglich sein – die Helden können eine seiner kleineren Gestalten in einem Gefäß fangen. Um seine Freiheit zurückzuerhalten, geht der Wächter dann einen Tausch ein und würde den Helden sagen, was sie tun müssen, um den Traum erfolgreich zu verlassen oder wo sich die Vinshina aufhalten.

Die Aktionen des Wächters können Sie im Verlauf des Aufenthalts der Helden Stück für Stück steigern. Zu Beginn wird er eher beobachten und die Umgebung auf noch nicht zu verdächtige Art und Weise einsetzen. Nach dem Besuch von drei verschiedenen Welten schreitet er zu den ersten direkten Attacken, setzt dabei aber vor allem Figuren ein, die ohnehin in dem Szenario vorkommen. Nach sechs Welten wird er auch als Sadur auftauchen, auf einzelne Helden Jagd machen, sehr aktiv die Umgebung nutzen oder gar in einer Pattsituation mit den Helden reden und seine Wünsche darlegen: Dass sie im Traum sterben oder wenigstens einschlafen. Haben die Helden bereits alle Welten durchreist und sind noch weiterhin unterwegs, können sie die Verfolgung durch den Traumwächter als nahenden Sturm, das ferne Grollen eines Tigers oder das plötzliche Verwelken von Pflanzen um sich herum wahrnehmen, bevor er angreift und dabei alle ihm zur Verfügung stehenden Möglichkeiten nutzt.

In einer Situation wird der Traumwächter auf jeden Fall erscheinen – befinden sich die Helden im Gespräch mit dem Seher-Ich von Carophyrdes (s.u.), wird er alles daran setzen, um sie zu unterbrechen. Idealerweise können hier einige Helden den Wächter beschäftigen, während einer sich den Fragen von Carophyrdes stellt. Sie können aber auch durchaus versuchen, den Wächter zu schwächen oder gefangen zu setzen und sich dann in Ruhe mit dem Seher-Ich zu beschäftigen.

Das Ziel

Um die Traumwelt wieder verlassen zu können, müssen die Helden eine spezielle Erscheinung von Carophyrdes, das „Seher-Ich", finden, eine sich seiner Rolle im Traum bewusste Form des erwachsenen Mannes, der als Prüfung im Traum fungiert. Diese erscheint in der Regel als eine Version von Mitte zwanzig, die eine goldene Maske trägt, die keinerlei Augen aufweist und von der glatten Stirn direkt in Nase und Mund übergeht.

Meist hält sich dieses Bewusstsein in der Dunklen Quelle auf, sie kann aber auch in den Tunneln oder beim Botschafter angetroffen werden, sollten die Helden den Weg partout nicht finden. Um von ihm aus der Traumwelt entlassen zu werden, müssen die Helden eine Reihe von Fragen beantworten, die er aus Gleichnissen ableitet. Dabei müssen die Antworten der Philosophie des Kultes entsprechen, wie sie Carophyrdes persönlich interpretiert hat. Dabei kann das Seher-Ich durchaus nach der jeweiligen Fabel in einem Gespräch die Helden durch

Hinweise näher zur Lösung führen – es geht darum, die Lehren zu verstehen, nicht sie schon auswendig gelernt zu haben. Wer sich auf das Spiel allerdings gar nicht einlassen wird, wird keinen Erfolg haben. Zwar kann dieser Carophyrdes ohne Gegenwehr erschlagen werden (und sich schlicht auflösen), beim nächsten Betreten dieser Zone wird er jedoch wieder am vorherigen Platz auf die Helden warten.

Die Fragen

Die goldene Maske

Ein reicher Herrscher schickte seinen Erstgeborenen aus, seinen Nachbarn zu erobern und Reichtümer heimzubringen. Der Prinz zog ins Feld und erschlug zahlreiche Gegner, häufte ihre Schädel auf und ließ sich darauf als Thron nieder. Er erklärte sich zum König und sagte sich von seinem Vater los.

Der sandte ihm eine Nachricht: Er wolle seinen Sohn sehen und sich vor ihm verneigen und ihm ein Geschenk überreichen. Aus Gier und Neugierde sagte der Prinz zu und der König kam zu ihm. Er hatte aus den Erbstücken, die dem Prinzen zustanden, eine Maske gießen lassen – sie war aus reinstem Gold und schwer wie ein neugeborenes Kind.

„Diese Maske, mein Sohn", sprach er, „soll dir meine Liebe und Hingabe zeigen."

„Ein feiner Tand", erwiderte der Prinz und nahm die Maske an sich. „Sie wird mir hervorragend stehen." Er lachte seinen Vater aus und setzte die Maske auf. Zu spät erkannte er, dass ein mächtiger Zauber auf dem Gold lag. Das Kleinod verschmolz mit ihm und ließ sich nicht mehr abnehmen.

Wütend wollte der Prinz seinen Wachen befehlen, den eigentlichen König hinrichten zu lassen, aber die Maske erstickte seine Worte.

„Seht ihr", sprach der Herrscher, „ihr habt einen Heerführer, der nicht spricht und der in den nächsten Tagen verdursten wird. Schwört mir erneut Treue und euer Leben kann seine Bahnen wiederfinden."

So geschah es und er ließ seinen Sohn zurück, der unter der Maske starb. Mit ihr, seinem Erbe, wurde er in dem Land verscharrt, das nun seinem Vater gehörte – wie er es befohlen hatte. Was lernen wir daraus?

Als Antworten lässt er diese oder ähnliche gelten:

- Das Schicksal zu verneinen heißt nur, vom Schicksal auf die vorgesehenen Pfade gezwungen zu werden, anstatt es anzunehmen.
- Wie dein Herrscher und Vater befiehlt, so sollst du handeln. Ungehorsam bringt Leid und Chaos.
- Geschenke können tödlich sein und ebenso die Gier: Die Macht liegt im Geben, im Dienst an Größerem, nicht im Horten für sich selbst.

Der Riese

Ein Riese suchte eine Stadt heim. Alle None erschlug er ein Dutzend junger Männer, riss einen Teil der Mauer ein und fraß alles Vieh, dessen er habhaft wurde. Jede None suchten die Bewohner der Stadt, ihn zu beschwichtigen. Zunächst gaben sie ihm mehr Vieh und er schlang es lachend herunter, bevor er weiter mordete. Dann gaben sie ihm Wein und Köstlichkeiten und auch mit diesen füllte er seinen Wanst, ohne sich von anderem abhalten zu lassen. Sie versprachen ihm Reichtümer, die Herrschaft über die Stadt, alles was sie ihm bieten konnten – und nichts hielt ihn von seinen Taten ab.

In seiner Verzweiflung schließlich ging der Herrscher der Stadt mitsamt seinen Kindern und Enkeln zu den Toren und wartete auf den Riesen. Als dieser angestapft kam, bereit zu weiteren Bluttaten, zückte der Herrscher seinen Dolch und schnitt seiner Tochter die Kehle durch, dann seinem Sohn. Er mordete jeden seiner Familie und schließlich trat er vor den verwirrten Riesen.

„Sieh her", sprach er. „Was ich dir nehme. All dies soll einem anderen Herrn gehören, es ist nicht dein zu rauben. Dies ist mein Blut und ich vergieße es, dies ist meine heilige Tat. So hart du mir das Leben gemacht hast, ich habe dich übertroffen. Nichts Schlimmeres kannst du mir antun."

Eine große Angst überkam da den Riesen und er floh und wurde nie mehr gesehen.

Was lernen wir daraus?

Folgende Antworten oder ähnliche lässt er gelten:

- Entschlossenheit und Opferbereitschaft sind die größte Stärke.
- Nur ein Opfer, dessen Schmerz dem Wahnsinn nahe kommt, ist ein wahres Opfer.
- Wer seinen Feind in Grausamkeit übertrifft – auch sich selbst gegenüber – wird den Sieg davontragen.

Der Krieger und die Zeit

Ein junger Krieger wurde schon als Held gefeiert, denn er hatte viele Feinde besiegt und Schlachten geschlagen. Eines Tages kam ein Priester zu ihm und sagte: „Ich werde dich schlagen. Nicht hier und nicht jetzt, aber der Tag wird kommen."

Der Krieger lachte, schlug den Priester nieder und ließ ihn nur eben leben, um auch weiterhin einen Witz zu haben.

Jahre später saß der Krieger an einem Königshof, übersät von Narben und mit grauem Bart, und ihm gegenüber saß der Priester. Dieser reichte ihm eine Schale Wein und sagte: „Auch heute werde ich nicht siegen, aber der Tag wird kommen."

Der Krieger stieß die Schale beiseite, sprang auf und erklärte dem König, seine Ehre sei verletzt. Er schlug vor den Augen aller am Hofe den Priester erneut fast tot.

Der Krieger lebte bis er mit siebzig Jahren auf dem Lager mit dem Tod rang. Er hatte immer alle Kämpfe gewonnen und so war es ihm nicht vergönnt, durch eine Waffe zu fallen. An seinem letzten Tag kam der Priester zu Besuch und brachte einen Spiegel mit sich.

„Sieh", sprach er, „du bist besiegt."

Und im Spiegel sah der Krieger, dass sein Gesicht kaum mehr als ein Schädel war.

Was lernen wir daraus?

Diese oder ähnliche Antworten lässt er gelten:

- Nichts ist ewig außer dem Tod und dem Gott der Schädel.
- Geduld und Zeit bedeuten Sieg über alle Gefahren und Gegner.
- Lebe immer mit dem Gedanken, was dein Tod sein soll.

Das Ende des Traums

Sollten alle Fragen zur Zufriedenstellung dieser Version von Carophyrdes beantwortet sein, berührt er den bisherigen Maskenträger an der Stirn (sollte er nicht in den Traum gegangen sein, dann die Person, die sich bei der Beantwortung der Fragen besonders hervorgetan hat) und weist sie an, nach dem Erwachen die Maske wieder aufzusetzen, um zum nächsten Ort der Reise geführt zu werden.

Die Vinshina

Einer der Vinshina, Ter Kasiru (jung, leichtes Stottern, schlaksig) hat sich in die Tunnel verirrt und erlebt immer und immer wieder den Angriff der Tharamnos – er verbirgt sich in einer Kammer, in der ein Ghul angekettet ist, hat die Hände auf die Ohren gepresst und murmelt auf seiner Muttersprache vor sich hin – wer diese versteht kann ‚Nur ein Traum nur ein Traum nur ein Traum ...' verstehen. Wollen die Helden ihn mitnehmen, wird er sich zunächst heftig erschrecken, dann lieber bleiben wollen, wo er ist. Unter Druck folgt er den Helden allerdings, jedoch unter ständigem Protest und Schreckenslauten.
Der andere Gefangene, Avin Miransaru (aufmerksam, schlau, gebildet), irrt durch die Savanne. Er wird die Helden zunächst beobachten und vor ihnen zurückweichen, aber nach einer Weile näher kommen oder ihnen Zeichen geben. Er will aus der Traumwelt fliehen und ist bereit, dafür alles Nötige zu tun – was auch einfach heißen kann, dass er sich um Ter Kasiru kümmert.
Beide können aus dem Traum befreit werden, indem die Helden Carophyrdes' Seher-Ich nach bestandener Befragung darum bitten.

Orte des Traums

Der Wilde Garten (Anfangsraum)

Ausgänge nach: Die Ruinen, Die Savanne, Der Tunnel
Der Wilde Garten ist ein Irrgarten aus blühenden, dicht belaubten Büschen, die in zweieinhalb Schritt Höhe gestutzt sind – sehr große Helden wie Minotauren oder Baramunen können also durchaus über die grünen Wände hinweg schauen und fliegende Charaktere können ohnehin mühelos ihren Weg finden. Wer einen solchen Ausblick hat, bekommt den Eindruck, dass sich der Irrgarten in alle Richtungen endlos erstreckt. Steigt ein fliegender Charakter hoch auf, wird sogar klar, dass weit, weit oben sich ein zweiter Boden wölbt – der Garten ist eine in sich geschlossene Hohlkugel. Allerdings ändern sich die Wege beständig, wenn sie gerade nicht im Blick sind. Allein eine Handvoll Pfade rings um die wichtigsten Erinnerungsorte bleiben fest, die restlichen Wege führen immer wieder zu diesen Plätzen zurück. Behandeln Sie die Karte nicht als hundertprozentig festen Fakt, sondern als einen Vorschlag. Sie zeigt die übliche Anordnung dieses Traumortes, die sich aber jederzeit den Absichten der Charaktere oder Ihren Plänen als Spielleiter anpassen können.
Die Helden können schon vor Betreten dieses Ortes die Stimmen der Figuren hören, die hier in Szenen auftreten: Carophyrdes, Isphirmene und ihre vesayische Wächterin Nirime. Sehen können sie sie jedoch zunächst nicht, sondern nur dann wenn eine der Szenen sich tatsächlich abspielt.

Gefahren
Der Traumwächter kann hier Ranken um die Helden wachsen lassen, um sie festzuhalten, die Blüten giftige Pollen abgeben lassen und nahe des Teiches den Boden aufweichen. Auch strukturiert er bei Gelegenheit Gänge um – noch heftiger als es an diesem Ort üblich ist – und kann Helden in dornigen Gefängnissen einschließen und von rasch wachsenden Pflanzen würgen lassen. Darüber hinaus wird der Wächter bei Gelegenheit die Gestalt Nirimes übernehmen. Ansonsten tarnt er sich als große Libelle oder als Fisch im Teich – hierbei sind jedoch seine goldenen Augen verräterisch. Innerhalb von einer KR kann er jedoch die Gestalt eines Sadurs annehmen und angreifen. Solchen direkten Aktionen zieht er jedoch ein Verwirrspiel vor und wird lieber die Gestalt öfters wechseln, Nirime übernehmen und wieder verlassen, den Irrgarten gegen die Helden arbeiten lassen etc..

Hauptszene: Auf der Lichtung mit dem Teich

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Mehrere niedrige Bäume wölben ihre flachen Kronen über das Ufer eines Teichs und spenden zwei Kindern Schatten, die dort im Gras sitzen. Beide – ein Junge und ein Mädchen – tragen schlichte weiße Tuniken, aber auffällige goldene Armbänder. Ihre blonden Haare sind sorgfältig im Nacken zusammengebunden und das Mädchen hat ein kindlich rundes Gesicht, das jedoch recht ernst dreinschaut, und trägt auf ihrer Stirn ein drittes, halb geschlossenes Auge mit schwarzem Augapfel. Aber so sehr ihr euch anstrengt, ihr könnt das Gesicht des Jungen nicht klar erkennen – es scheint immer irgendwie im Schatten zu liegen oder verschwommen zu sein. Das einzige, was ihr deutlich sehen könnt, ist ein weiteres drittes Auge auf seiner Stirn.
> Die beiden sind in ein Spiel vertieft, das an den Zeitvertreib zahlloser Kinder zu allen Zeiten und überall erinnert: Sie werfen sich über die Entfernung von vielleicht einem Schritt mehrere kleine Bälle zu und versuchen sie alle möglichst in der Luft zu halten. Allerdings ist ihr Spielzeug keine getrocknete und luftgefüllte Varkenblase, sondern reines, blauweißes Licht, das zwischen ihnen tanzt und hüpft.

Diese Version von Carophyrdes ist ungefähr sechs Jahre alt. Er und Isphirmene reagieren durchaus misstrauisch auf die Helden, die in dieser Erinnerung fehl am Platz sind, aber nicht ängstlich. Trotz ihrer Jugend haben beide schon an Riten des Widersachers teilgenommen, die anderen Alpträume verursachen würden – ein paar Fremde, sollten sie noch so bedrohlich auftreten und seltsam aussehen, erschrecken die zwei nicht im Geringsten. Außerdem sind beide von klein auf hofiert und verhätschelt worden als die begabtesten Kinder ihrer Generation und gehen davon aus, ohnehin mit allem fertig zu werden, wenn sie nur wollen.
Tatsächlich sind die beiden aber durchaus bereit, mit den Helden zu reden. Sie werden zwar kein Wort über den Kult ihrer Familie verlieren, soviel ist ihnen eingeprägt worden, aber über sich selbst und was sie zu sein glauben erzählen sie gerne und geben mit ihrer Macht, ihren Fähigkeiten und mit ihrem en-



gen Band als Zwillinge an. Beide sehen sich als ein zukünftiges Erlöserpaar aus Bruder und Schwester, deren Macht das Haus Chrysothéos zu einem der mächtigsten im Imperium machen und ihre Feinde auslöschen wird. Folgende Aussagen können die Helden den beiden entlocken:

- Wenn die Helden ihnen etwas tun wollen, wird jemand namens ‚Nirime' sie töten. Und zwar bevor sie selber sie zerreißen können. Schließlich sind sie sehr mächtige Magier, das sagen ihnen alle.
- Sie sind zugleich von derselben Mutter geboren, Idramane na Chrysothéos. Sie teilen ein Band, das kein anderer verstehen kann.
- Sie sehen anders als der Rest – sie können in die Helden hineinschauen und nicht alles, was sie sehen, ist besonders hübsch.
- Sie wären lieber alleine. Die meisten anderen sind dumm und das langweilt sie.

Nachdem die Helden eine Weile mit den Kindern geredet haben, erscheint praktisch lautlos die erwähnte Nirime. Es handelt sich dabei um das Kindermädchen der beiden, eine Vesayu, die ihr rotes Haar elegant aufgetürmt hat und trotz der Ähnlichkeit zu den meisten Menschen mit ihrer bleichen Haut deutlich fremdartig wirkt, was auch an ihren spitz gefeilten Zähnen liegt. Sie bedroht die Helden mit einem Akinax, einem mit dem Symbol eines doppelten Kopfs verzierten Dolch. Wenn die Helden auf ihre Aufforderung, sich zu entfernen, nicht von den Kindern zurücktreten, wird sie die beiden hinter sich ziehen und langsam rückwärts im Pflanzenlabyrinth verschwinden.

Natürlich können die Helden hier oder vorher beschließen, die Kinder zu ergreifen, zu bedrohen oder anderweitig näher zu kommen. Beide werden sich mit kleinen, magischen Angriffen wehren – elementarer Schaden der Quelle Luft, der zwar nur 1W6 TP verursacht, aber starke Schmerzen auslöst. Wer nicht eine um 1W6 erschwerte Probe auf *Selbstbeherrschung* besteht, muss die Kinder loslassen, zurücktreten oder anderweitig seine Handlung unterbrechen. Außerdem werden die beiden oder Nirime bei Aggression die Flucht in das Labyrinth antreten. Die Vesayu wird sich darüber hinaus gekonnt und entschlossen mit ihrem Akinax wehren.

Werte von Nirime
Xiphos:

INI 11+W6		**AT** 14	**PA** 10	**TP** 1W6+2	**DK** H
LeP 26	**AuP** 29	**RS** 0	**WS** 6	**MR** 4	**GS** 8

Extraszenen

- In einer Laube aus lebenden Pflanzen sitzt Nirime, mit Kind-Carophyrdes halb eingeschlafen an ihre Seite gelehnt und mit einer etwas gelangweilten Isphirmene zu ihren Füßen. Nirime liest aus einem schmalen Buch vor, ein Märchen um eine wunderschöne Tochter eines reichen Mannes, die von zu Hause flieht, weil sie die Stimme ihres Gottes in die Wildnis lockt, wo sie unglaubliche Macht erhält, sofern sie nie wieder eine Nacht unter einem geschlossenen Dach verbringt. Dabei erklärt sie auf Zwischenfragen der Kinder, was das soll, dass man für alles Opfer zu bringen hat.

Nähern sich die Helden bedrohlich, zieht Nirime erneut ihren Dolch und erklärt, dass zuweilen auch andere die Opfer für einen bringen können, und macht sich kampfbereit. Hier ist sie aber durchaus bereit, mit den Eindringlingen zu reden – sie will wissen, wie sie in den Garten gelangt sind und was sie hier wollen. Auf Nachfrage nennt sie auch ihren Namen und ihre Funktion.

- Die Helden stolpern über zwei verschleierte Gestalten mit geschwärzten Kurzschwertern, die zunächst überrascht reagieren, dann die Flucht antreten. Sie werden kurz danach – ob die Helden sie verfolgen oder nicht – von Nirime aufgespürt und mit wenigen, gezielten Stichen getötet. Entweder können die Helden die kalte Gnadenlosigkeit des ‚Kindermädchens' miterleben oder sie über den Leichen stehend finden, während sie ihren Akinax reinigt. Auf Fragen hin, warum sie die beiden getötet hat, erklärt sie, dass sie das Leben der ihr anvertrauten Kinder mit allen Mitteln schützen wird.
- An einer sonnigen Stelle haben Carophyrdes und Isphirmene ein Nest von glänzenden schwarzen Käfern ausgehoben. Sie tötet eines der Tiere nach dem anderen und Carophyrdes lässt sie mit einem dunkelblauen Funken Energie wieder aufstehen und als untote Insektenarmee um ihn herum marschieren.

Die Ruinen

Ausgänge nach: Der Wilde Garten, Die Zinnen, Der Botschafter

Gefahren
Der Traumwächter lässt hier lockere Steine wegbrechen, um die Helden zum Straucheln zu bringen, oder löst kleinere Steinschläge auf den lockeren Mauerkronen aus. Begeben sich die Helden nach unten in die Ausgrabungsbereiche, verengen sich auch Durchgänge, bis ein Vorankommen nur noch durch Inkaufnahme von schmerzhaften Schürfwunden (1W6-2 TP) möglich ist.

Szenerie
Die Ruinen sind Überreste einer alten Wehranlage, vielleicht eines Tempels. Abgebrochene Säulen und Mauerreste ragen aus trockenem Gebüsch hervor, das an einem einsamen Hang dem Wind trotzt. Einige Treppen und kleine Räume, teils halb unterirdisch, sind jedoch noch erhalten und stellen auch die Übergänge zu anderen Traumorten dar.
Zu Füßen des Berges erstreckt sich eine durch die Entfernung dunstverschleierte Hochebene und vage lässt sich eine Stadt dort ausmachen, die an die Kante einer Schlucht gebaut wurde – die Ruinen müssen sich irgendwo in den Bergen nahe Xarxaras befinden, dessen Grundfesten die Helden hier sehen können. Allerdings ist die Stadt nicht erreichbar, jede Bewegung von den Ruinen fort führt am Ende zu ihnen zurück – zu Fuß verirren sich die Helden, in der Luft hält immer stärker werdender Wind zurück.

Mögliche Szenen
In einem ehemaligen Hof, auf drei Seiten zerfallene Mauern und auf einer der Ausblick auf die Hochebene.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Zwei Jugendliche mit geflochtenen hellen Haaren, silberdurchwirkten Roben und verzierten Triademen auf ihren Stirnen stehen nahe an einer bis auf wenige Steine gänzlich zerfallenen Mauer. Hinter ihnen liegt eine Hochebene in Hitzedunst und bildet den Hintergrund für ein Gespräch, das den wütenden Gesten nach eher ein Streit ist. Die Stimme der Frau erhebt sich dann über das Zirpen von Zikaden und die Hintergrundgeräusche von Schaufeln und Hacken irgendwo jenseits der Mauern.
> „Ich will nur sagen, dass sie vielleicht mehr wussten als wir, ein anderes Gesicht für denselben Herrscher!“, ruft sie aus.

Was die Helden hier miterleben können ist ein Streit zwischen den Zwillingen über Interpretationen ihrer Religion – während Carophyrdes der Tradition seiner Familie anhängt und wie sie dazu tendiert, sich dem Schädelkult der Draydal anzuschließen, sucht Isphirmene nach Alternativen. In den Ruinen, die einen vergessenen Tempel darstellen, glaubt sie Hinweise auf einen Kult zu sehen, der eher ihren Empfindungen entspricht.
Beide reagieren durchaus auf die Helden, werden ihnen gegenüber aber ein wenig vorsichtiger, auch wenn sie mit optimatischer Arroganz gerne ein wenig andeuten, was sie hier tun – sie sprechen von ‚Alten Kulten‘ und ‚Alternativen Verehrungen‘ und zeigen eine allgemeine Geringschätzung des Staatskultes. Beachten Sie, dass das Hintergrundwissen der beiden zu Göttern und der Identität des ‚Widersachers‘ weit über den Standard der anderen Häuser und vor allem der normalen Bevölkerung hinausgeht. Sie sind sich bewusst, dass ein und dieselbe Gottheit verschiedene ‚Gesichter‘ haben kann und befinden sich in einem Streit über die wahre Natur dessen, was sie anbeten oder anbeten sollten.
Vor allem sollte den Helden in dieser gesamten Szenerie klar werden, dass es einen religiösen Streit gibt, der aber noch auf freundschaftliche Art und Weise ausgetragen wird, auf Isphirmenes Seite aber vor allem in einem aufrechten Wunsch nach einer religiösen Erfahrung wurzelt: Sie will in Kontakt mit ihrer Gottheit treten, aber nicht im Rahmen des schwülstig-düsteren Draydal-Kultes.
Das können die Helden auch in einer alternativen Szene erfahren: Begeben sie sich an hart arbeitenden, grabenden Sklaven vorbei über enge Treppen in die unteren Räume des Tempels finden sie dort eine weitere Version von Isphirmene, die vor einer erstaunlich farbigen Wandmalerei sitzt und meditiert. Das Bild zeigt eine Gestalt mit zahlreichen Gesichtern und einem Gewand, auf dem dutzende Szenen in Miniatur abgebildet sind – solche, in denen Gläubige belohnt und Ungläubige brutal bestraft werden.
Isphirmenes Ehrerbietung für das Kunstwerk ist deutlich spürbar, gegenüber Fremden erklärt sie allerdings, dass sie den Ort nur zur Gewinnung von Kenntnissen über die Historie Xarxarons untersucht – man könne die Altertumsforschung ja nicht nur den Onachos überlassen.

Die Zinnen

Ausgänge nach: Die Ruinen, Der Botschafter, Die Dunkle Quelle

Gefahren
Der Traumwächter setzt hier Windböen, überraschend glatte Stufen oder in Winkeln nistende Wespen als Störung ein, für einen heftigeren Angriff kann eine Handvoll Krisra aus den niedrigen Wolken herabgestürzt kommen und einen unrealistischen, aber heftigen kurzen Angriff fliegen. Werte für Krisra finden Sie auf S. 75.

Szenerie
Die Zinnen stellen einen Teil der Stadtmauer von Xarxaras dar – allerdings aus der Zeit, als hier die Chrysothéos herrschten. Die Helden können durchaus den Siebenstern-Grundriss erkennen, der allerdings noch nicht durch Hochstraßen nachgezogen wird, und auch die Lage an der Schlucht des Grünen Orismani ist ganz klar dieselbe. Tatsächlich finden sich auch einige andere Landmarken, so unter anderem die Zisterne, die Isphirmene in **Die Ewige Mada** als Zugang zu geheimen Gängen genannt hat. Die gesamte Szenerie ist eher ruhig, ein leicht windiger Tag mit erträglichen Temperaturen, Carophyrdes und Isphirmene schlendern, begleitet von ein paar Wachen des Hauses und Nirime, über die Mauer und betrachten die Stadt.
Die Helden finden sich dabei überraschend in der Rolle von Wachen wieder, die das Abzeichen der Chrysothéos tragen und von den beiden Optimaten als selbstverständliche Ausstattung der Befestigungsanlage behandelt werden.

Die Zwillinge unterhalten sich ungezwungen – es sind nur ihnen treue Personen anwesend wie sie denken – über mögliche Entwicklungen der Zukunft. Beide sind sich der Tatsache bewusst, dass unter den anderen Häusern des Imperiums der erste Verdacht keimt, dass die Chrysothéos nicht mehr auf der Seite des Thearchen stehen. Sie überlegen, was mit der Stadt, ihrer Familie und den Heiligtümern passieren wird. Ihr Tonfall ist dabei leicht, fast scherzhaft, wenn sie von Niederbrennen reden oder wie ärgerlich eine Belagerung für die Symmetrie der Stadt wäre. Gleichzeitig hängt aber eine Anspannung, eine kommende Bedrohung über der Szene.
Den Abschluss bildet die Ankunft eines Boten, der beide dringend zu einer Besprechung der Familie ruft. Offenbar ist dies der Moment, an dem den Chrysothéos klar wurde, dass sie handeln und vermutlich fliehen müssen.

Die Tunnel

Ausgänge nach: Der Wilde Garten, Das Opfer, Die Dunkle Quelle

Gefahren
Der Traumwächter lässt hier gerne Decken einstürzen und Gänge enger werden, vor allem aber kann er die unfreiwilligen Bewohner der Anlagen unter Xarxaras kontrollieren und auf die Helden hetzen, darunter die untote Chimäre und die Blutghul-Experimente. Orientieren Sie sich hierzu am zweiten Kapitel von **DEM** oder an der Schilderung der Katakomben in diesem Band auf S. 39 ff.

Szenerie und Szenen
Die Tunnel stellen unterirdische Anlagen unter Xarxaras dar – zu dem Zeitpunkt, an dem die Tharamnos die Stadt (zurück) erobern. Die Helden können hier eine alternative Version der Gänge und Fallen erleben, die sie unter Umständen schon in **Die Ewige Mada** teilweise erkunden konnten – was sie auch direkt erkennen können. Die zurückgelassenen Diener und einige Familienmitglieder der Chrysothéos versuchen zu fliehen und ihr Leben zu retten. Carophyrdes hat die Stadt als einer der letzten verlassen, bevor die Zugänge geschlossen wurden.
Hier geht es darum, den Helden vor allem die Verwirrung und Panik dieser Momente klar zu machen. Die Hauptszene ist dabei, wie sich eine schwere Tür schließt und ein Teil der panischen Menschen auf einer Seite zurückbleibt, während ein junger blonder Mann mit einem schlichten Triadem entkommt und zurücksieht – Carophyrdes während seiner Flucht.
Ansonsten schicken Sie die Helden durch enge Gänge, in denen Optimaten und Diener mit dem Wappen der Chrysothéos (goldener Blitz auf purpurnem Grund) fliehen und Truppen mit dem Wappen der Tharamnos anrücken.
Die meisten der Gestalten ignorieren dabei die Helden, es sei denn sie mischen sich in das Geschehen aktiv ein – dann kann es zu Kämpfen kommen, aber in diesem Fall wirken die Treffer als wären die Akteure nur aus Nebel: Die Helden spüren kaum ein Kribbeln, wo die Waffen sie berühren, während neben ihnen stehende Personen aus dem Traum verwundet oder getötet werden.
Als Bonus können die Helden beobachten, wie Carophyrdes von mehreren Dienern seines Hauses regelrecht aus der Anlage gezerrt wird, er sich aber immer wieder suchend umschaut mit einem verwirrten, fast abwesenden Gesichtsausdruck. Sollten sie hier versuchen, ihn in ein Gespräch zu verwickeln oder aufzuhalten, wird er nur andeuten, dass er bereits ‚Sein eigen Fleisch und Blut' vernichtet hat und ein paar Fremde ihm keine schlaflosen Nächte bereiten werden.

Der Vinshina
Ter Kasiru, einer der beiden vermissten Vinshina (siehe S. 63) befindet sich ebenfalls hier. Die Helden können in einem etwas ruhigeren Moment seine Litanei von ‚Nur ein Traum, nur ein Traum, nur ein Traum ...' hören und ihn in einem Seitenraum finden, wo eines der Blutghulexperimente angekettet ist – knapp außer Reichweite der vertrockneten, aber aktiven Leiche hockt der junge Mann und versucht sich den Traum auszureden. Auf die Helden reagiert er erst gar nicht, dann panisch, dann hoffnungsvoll. Außer Vinshinya spricht er nur gebrochenes Gemein-Imperial, kann aber erklären, dass sich Szenen immer und immer wieder wiederholen und dass es verschiedene Orte gibt. Ansonsten ist er eher keine große Hilfe.

Die Savanne

Ausgänge nach: Der Wilde Garten, Der Botschafter, Das Opfer

Gefahren
Die Helden können hier von plötzlich unmöglich lebendigem Savannengras festgehalten werden oder einer der Blutbüffel oder ein anderes Tier verfällt in Panik und droht, über sie hinwegzustampfen. Auch ein Tritt auf eine giftige Schlange ist möglich.

Szenerie
Die Savanne stellt sich als die Landschaft rings um das Haus der Träume dar zu dem Zeitpunkt, als die Chrysothéos auf der Flucht ankamen. Eine kleine Karawane aus einem Dutzend Blutbüffel und einigen Begleittieren zieht auf die Felsnadel zu. Die auf den Tieren in einer Art Sänfte sitzenden Optimaten betrachten nachdenklich durch silberne Masken ihr zukünftiges Heim. Diener und Sklaven begleiten sie zu Fuß.
Generell beachten die Figuren die Helden hier nicht, so lange sie sich ruhig verhalten. Sollten sie aber gezielt auf sich aufmerksam machen, reagieren sie und wollen wissen, um wen es sich handelt: Konkurrenz als Siedler, hilfreiche Einwohner oder imperiale Spione, die im Hinterland nach Abtrünnigen fahnden? Dabei begegnen die Chrysothéos den Fremden mit Misstrauen, aber auch nicht offen feindselig, lassen aber in erster Linie die Sklaven und Diener für sich reden, immerhin sind sie Optimaten und befinden sich nominal noch auf imperialem Boden, auch wenn die Kontrolle des Thearchen über die Region eher als locker zu bezeichnen ist (Anthalia ist zu diesem Zeitpunkt noch in zwei imperiale Provinzen aufgeteilt, in der weitläufigen Savanne ist davon zu einem guten Teil jedoch kaum etwas zu merken).

Mögliche Szenen
Die Helden können hier miterleben, wie Carophyrdes das erste Mal den Ort sieht, an dem er und seine Angehörigen bis zur Ankunft des Draydal-Gesandten ausharren müssen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein junger Mann in schlichter heller Kleidung und mit der silbernen Maske eines Optimaten lässt sich von Dienern aus einer Sänfte herab helfen, die auf dem Rücken eines der Blutbüffel festgeschnallt ist. Er testet den von federndem Savannengras bedeckten Boden, dann richtet er seinen Blick auf die Felsnadel, während sich hinter ihm eine Frau desselben Alters herabhangelt. Sie trägt nur eine Halbmaske und ihr auffällig sinnlicher, fröhlicher Mund lächelt.
„Das ist es also, Caran?", spricht sie den Mann mit einer neckenden Kurzform seines Namens an. „Deine Vision?"
„Eher unser Zwischenlager, wie von überschüssigen Amphoren, für die noch keiner eine Füllung hat", erwidert er trocken, hebt aber den Arm, so dass sie darunter schlüpfen und sich an ihn schmiegen kann.
„Ich finde es nicht so schlimm", erklärt sie gelassen. „Nur beunruhigt mich, dass es noch eine der Provinzen ist. Was, wenn die Tharamnos davon erfahren und mit Mann, Maus und Myriade einmarschieren?"
Er legt den Kopf vorsichtig an ihren und folgt ihrem Blick. „Wir werden uns zu verteidigen wissen. Ansonsten, Siamandre te Chrysothéos, ist dies Euer neues Heim. Besser wir beginnen direkt mit der Einrichtung, nicht dass Gäste kommen und sich über die dreckigen Fußböden beschweren."
Damit tritt er ein letztes Mal gegen eines der Büschel von Savannengras und setzt sich zu Fuß in Bewegung auf die Felsnadel zu, Siamandre immer noch unter seinen Arm geschmiegt.

Außerdem können Sie den Helden in einigen kleinen Zeitsprüngen zeigen, wie die Chrysothéos mit Magie aus dem Boden heraus einfache Behausungen formen und versuchen, sich auf ein Leben vor Ort einzustellen. Allerdings gibt es immer wieder Streit und einzelne Mitglieder der Gemeinschaft wollen sie verlassen – an diesem Punkt ist es in der Regel Carophyrdes, oft begleitet von Siamandre und Nirime, der die Wogen glättet. Ihr Hauptargument dabei ist, dass sie nicht gegen die Bedingungen der Draydal verstoßen dürfen, wollen sie jemals von ihnen vollständig aufgenommen werden.
Vor allem sollten Sie in diesen Szenen klar machen, dass das Exil zwar kein hartes, aber auch kein geliebtes ist, und dass Carophyrdes zu dieser Zeit auf eine liebevolle Lebenspartnerin zählen kann.

Der Vinshina
Avin Miransaru, der ältere der beiden gefangenen Vinshina, befindet sich derzeit in diesem Bereich. Sobald die Helden sich eine Weile in der Savanne aufgehalten haben, macht er mit Rufen und Winken auf sich aufmerksam und zeigt sich erfreut, nicht alleine hier zu sein. Anders als der andere Verschollene, Ter Kasiru, hat er weitere Teile des Traums erkundet und einige seiner Mechanismen verstanden, wodurch er auch für die Helden eine Hilfe sein kann. Er spricht recht gutes Gemein-Imperial, ist freundlich und hofft, sich mit den Fremden für eine Rettung zusammentun zu können. Die Informationen, die er liefern kann, sind:

- Er und Ter Kasiru haben den Spiegel nur eine Weile in der Hand gehabt und sich angetrunken über seine Bedeutung gestritten, bevor sie in dieser seltsamen Traumwelt erwacht sind.
- Es gibt mindestens ein halbes Dutzend Orte, alle enthalten aber irgendwie dieselbe Person, um die sich die Geschehnisse drehen.
- Jeder Ort ist mit mehreren anderen über seltsame Passagen verbunden, die jedes Mal anders ausfallen – es ist aber nicht jeder Ort mit allen anderen verbunden, sondern jeweils nur mit einer Handvoll.
- Etwas mag keine Eindringlinge und er könnte schwören, dass ihn das Pech regelrecht verfolgt – wendet sich der Traum gegen ihn?
- Szenen laufen immer wieder ab, meistens bringt Eingreifen wenig bis gar nichts.
- Es gibt seiner Erfahrung nach einen unterirdischen Ort mit Kämpfen, die Savanne, zwei andere Versionen der Steinnadel und einen Garten mit zwei kleinen Kindern und einer unheimlichen bleichen Frau.

Der Botschafter

Ausgänge nach: Die Savanne, Die Ruinen, Die Zinnen

Gefahren
Da diese Szenerie die Felsnadel mit einer sehr simplen Außentreppe enthält, könnten die Helden von plötzlichen starken Winden erfasst werden. Am Boden wickelt sich Savannengras um ihre Füße oder ein aggressives Volk von daumennagelgroßen Ameisen gräbt sich aus dem Boden und attackiert die Helden.

Szenerie
In dieser Traumszenerie befindet sich der Botschafter der Draydal in der Chrysothéos-Siedlung, um über eine Weihe von Carophyrdes zu verhandeln. Die Forderungen sind zu diesem Zeitpunkt schon gestellt, aber Carophyrdes selbst ringt noch mit sich, da eine der Bedingungen die Opferung seiner Lebensgefährtin Siamandre ist. Er sieht das allerdings in erster Linie als ein Abwägen zwischen den Interessen seiner Familie und seinen persönlichen Wünschen, die Rolle von Siamandre als Opfer ist ihm auf eine egoistische Weise gar nicht wirklich bewusst.
Eben diese Situation – die unmenschlichen Forderungen der Draydal auf der einen Seite, aber auch die moralisch nicht einwandfreien Argumentationen von Carophyrdes – sollten Sie den Spielern gegenüber deutlich machen.
In dieser Szenerie sind die Helden praktisch unsichtbar für andere bis auf Carophyrdes. Der ist jedoch schnell bereit, sie als Visionen und Halluzinationen abzutun, die seinen inneren Konflikt widerspiegeln. So lange sie nicht zu aggressiv auftreten, können die Helden so Teile der Situation durch geschickte Fragen erfahren. Greifen sie jedoch an oder machen klar, dass sie eben nicht nur Einbildungen sind, wird ein irritierter Carophyrdes sie mit nicht-tödlichen Zaubern aufhalten und sie lähmen oder durch telekinetische Barrieren aufhalten, um sich in Ruhe über die Situation klar zu werden.
Die gesamte Szenerie umfasst die Felsnadel, die Höhle darin und einfache, durch elementare Magie aus dem Boden geformte Unterkünfte, in denen die Chrysothéos leben. Vor einem dieser Gebilde, das wie ein Hügel mit Eingang wirkt, befinden sich

sowohl das Banner des verstoßenen imperialen Hauses als auch eines mit einem goldenen doppelten Schädel auf purpurnem Grund, das die Anwesenheit des Draydal-Gesandten verkündet.
Dieser befindet sich in diesem größten der Gebäude und thront regelrecht an der Stirnwand einer längeren, unterirdischen Halle, die nur durch einige wenige Fensteröffnungen in der Decke erhellt wird. Er trägt seinem Rang entsprechend eine schwere purpurne Robe mit Goldstickerei und verbirgt sein – vermutlich ohnehin nicht mehr sichtbares – Gesicht hinter einer goldenen Maske, die das lächelnde Antlitz eines Jungen zeigt. Er hat ein halbes Dutzend Begleiter in schlichteren Roben, die ihr Gesicht bis auf die Augen verschleiert haben.

Mögliche Szenen
Die Helden können hier Carophyrdes' inneren Konflikt miterleben, den er in erster Linie in Selbstgesprächen in der Höhle auslebt. Hier können sie speziell als ‚Einbildungen' in die Diskussion eingreifen und erfahren, was von ihm gefordert wird, damit seine Angehörigen endlich nach Draydalân weiterziehen können: Eine Weihe zum Priester und das Opfer seiner Geliebten.
Auch können die Helden diese Forderungen direkt miterleben, wenn sie die Halle in der Siedlung besuchen und dort dem Gesandten der Draydal von Angesicht zu Angesicht gegenüber stehen. Dieser reagiert, ähnlich wie der Rest der Anwesenden, im Grunde gar nicht auf die Helden, folgt ihnen aber auf unheimliche Weise immer wieder mit dem Blick, als könne er sie doch wahrnehmen – das hat keine Konsequenzen, soll aber zur unheimlichen Bedrückung der Szenerie beitragen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Mann in der lächelnden goldenen Maske und den purpurnen Roben nimmt von einem Diener einen Kelch entgegen, trinkt jedoch nicht daraus und hält ihn schlicht, wie als Symbol der Höflichkeit, in der Hand.
„Wir mögen grausam gewesen sein, euch hier zwischen den Reichen im Niemandsland ausharren zu lassen, aber nicht ohne Grund. Die Hegemonen persönlich haben beraten, was mit dem geborenen Dreiäugigen geschehen soll und ob er Segen oder Gefahr darstellt. Ihr Urteil mag Zeit in Anspruch genommen haben, aber es ist über alle Zweifel erhaben." Er machte eine kleine, förmliche Geste mit dem Kelch in Richtung Carophyrdes.
„Er wird aufgenommen in unseren Reihen, so wie ihr alle. Jedoch muss er die Initiation annehmen und sich weihen lassen im Namen des Herrn der Schädel."
Ein Raunen geht durch den Raum, die meisten Anwesenden wirken erleichtert, aber der Draydal hebt um Ruhe heischend die freie Hand.
„Dies erfordert Opfer, so wie alle Werke zu Seinen Ehren. Er wird seine Träume aufgeben müssen und dem Schlaf entsagen. Und er wird das Blut seiner eigenen Liebe vergießen müssen, um ihr Leben dem Einen darzubringen."
Alle Blicke richten sich nun auf Carophyrdes, der einen Moment vollkommen reglos da sitzt. Dann erhebt er sich ohne ein weiteres Wort und eilt aus der Halle hinaus in die Savanne.

Siamandre ist in dieser Szenerie kaum wahrzunehmen, sie befindet sich in der Halle umgeben von zahlreichen anderen Chrysothéos, die sie aufhalten sollen, falls sie sich gegen ihr mögliches Schicksal wehren will. In erster Linie wirkt sie, als würde sie das Geschehen nicht ganz verstehen. Sollten die Helden auf die Idee kommen, sie befreien zu wollen, reagiert sie als einzige der Anwesenden außer Carophyrdes auf sie, lässt sich auch mitnehmen und flieht in die Savanne – aber kurz darauf beginnt der Ablauf von vorne und sie befindet sich wieder in der Halle. An Aussagen ist ihr wenig zu entlocken, nur ein generisches ‚Wenn es dem Haus hilft', allerdings auch verwirrte Sätze dazu, dass Carophyrdes ihr so etwas doch nicht antun würde.
Nirime ist ebenfalls in der Szenerie enthalten und folgt Carophyrdes meist in einem höflichen Abstand, Sie können aber auch einen kurzen Streit zwischen beiden ablaufen lassen, indem sie ihn bittet, sein eigenes Glück nicht den Forderungen der ‚Schädelanbeter' zu unterwerfen, um die Figur im Gedächtnis der Spieler zu halten.

Das Opfer

Ausgänge nach: Die Dunkle Quelle, Der Tunnel, Die Savanne

Gefahren
Hier bestehen ähnliche Möglichkeiten wie in ‚Die Savanne', allerdings hält sich der Traumwächter hier in der Regel erstaunlich zurück und lässt die Szene immer und immer wieder ablaufen, so als hätte er einen gewissen Respekt davor. Setzen Sie seine Attacken wenn dann nur spärlich ein, um die Helden in Bewegung zu halten.

Szenerie
Diese Szenerie enthält in erster Linie die Höhle in der Felsnadel. Die Frau, die in anderen Szenen an Carophyrdes' Seite gesehen werden kann – Siamandre – kniet mit gefesselten Armen in einem Kreis von Chrysothéos, die ihre Gesichter allesamt hinter silbernen Masken verborgen haben – sie trägt als einzige nichts, um die offensichtliche Angst zu verbergen, mit der sie sich umschaut.
Beim Eingang steht der Draydal-Botschafter mit der lächelnden goldenen Maske, flankiert von zwei verschleierten Dienern. Im Zentrum der Aufmerksamkeit steht Carophyrdes, der in der Hand einen Dolch hält, dessen Stahl einen unnatürlichen, fast öligen purpurnen Schimmer aufweist. Der vergoldete Griff endet in einem doppelten Schädel.
Die Anwesenden ignorieren bei dieser Szene die Helden völlig. Selbst wenn sie versuchen, die Geschehnisse zu stören oder anzuhalten, werden alle wortlos so bald wie möglich wieder zu ihrem Platz zurückkehren, sogar Carophyrdes' Partnerin, die sich auch ruhig wieder hinkniet, damit die Szene weiterlaufen kann. Bei drastischen Unterbrechungen beginnt der Ablauf schlicht wieder von vorne, sobald die Aufmerksamkeit der Helden sich kurz auf etwas anderes richtet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die versammelten Chrysothéos beginnen einen Choral, dessen verzerrte Harmonien unangenehm von den engen Höhlenwänden widerhallen. Entweder Worte in einer unbekannten Sprache oder einfach sinnlose Silben

werden ineinander geflochten, bis ein Brei aus Klängen entsteht, die allesamt gezwungen und schrill aus ihren Kehlen dringen.
In einer komplexen, asymmetrischen Choreographie hebt mal einer, dann ein anderer die Arme wie zu einer Anrufung oder zu einem Gebet. Carophyrdes tritt näher an die kniende Frau und zieht an ihren Haaren langsam ihren Kopf in den Nacken. Sie schaut zu seinem maskierten Gesicht auf mit einer Mischung aus Angst, Resignation und Vertrauen.
Der Choral erreicht einen dissonanten Höhepunkt und der Gesandte der Draydal hebt einen Arm, deutet mit der behandschuhten Hand und das lächelnde goldene Maskengesicht nickt.
Der Gesang bricht ab und mit einer raschen Bewegung rammt Carophyrdes den Dolch abwärts in die Halsgrube der Frau, stemmt dann sein ganzes Gewicht abwärts und treibt die Waffe tiefer in ihren Körper, bis nur der goldene Doppelschädel wie eine Geschwulst auf ihrer Haut ruht. Aus ihrem geöffneten Mund fließt Blut, kurz zuckt sie, dann sackt sie zur Seite.
Andächtig zieht Carophyrdes den Dolch wieder hervor, legt ihn beiseite und schöpft mit beiden Händen aus dem hervorquellenden Blut. Ihre Lippen bewegen sich noch schwach, als er mit der warmen Flüssigkeit in den Händen zum Gesandten der Draydal tritt, der nun einen silbernen Spiegel hoch hält.
Das Blut tropft auf das Silber, der Gesandte taucht seine Finger hinein und malt ein Siegel auf Carophyrdes Maske. Wie ein Echo des gerade geschehenen Mordes dringt zwischen seinen Lippen blasser Nebel hervor und sprüht wie mehr, nur geisterhaftes Blut auf das Artefakt. Einige Momente lang zuckt und windet sich der Chrysothéos, dann scheint das Ritual vorbei. Die ausdruckslose Silbermaske hebt sich und blickt auf zum Gesandten.
Der lässt den Spiegel beiläufig fallen.
„Ein Test", sagt er kaum hörbar mit einer Stimme wie ein Flüstern. „Nun sind wir bereit."
Damit dreht er sich um und verlässt die Höhle, gefolgt von seinen Begleitern und den anderen Chrysothéos. Carophyrdes bleibt mit der Leiche zurück.

Bleiben die Helden auch nach dieser Szene länger, ändert sich nichts an der Ignoranz der Personen ihnen gegenüber, aber sie können beobachten, wie Nirime die Höhle betritt und wortlos versucht, Carophyrdes durch ihre Anwesenheit zu trösten. Anschließend beginnt die Szene nach einem kurzen Flackern erneut.

Die Dunkle Quelle

Ausgänge nach: Der Tunnel, Das Opfer, Die Zinnen

Gefahren
An diesem Ort hat der Traumwächter nicht das Sagen – das Abbild von Carophyrdes kontrolliert ihn hier. Sie können die Helden zum Beispiel sehr effektvoll verfolgt vom Sadur in diesen Part des Traumes stürmen lassen, worauf Carophyrdes ihn mit einer kurzen Geste zu einem Insekt schrumpft, das auf seiner Hand landet. Er entschuldigt sich an dieser Stelle sogar dafür, dass der ‚Wächter seines Vermächtnisses' so übermotiviert sei, das aber seiner unglücklichen Entstehung geschuldet sein dürfte. Haben die Helden das Ritual zur Schaffung des Spiegels bereits erlebt, dürfte ihnen das auch einleuchten.

Szenerie
Der runde Raum erinnert an eine Zisterne mit gewölbter Decke und einem dunklen Wasserbecken in der Mitte. Mehrere Ausgänge führen in die drei angrenzenden Bereiche des Traums, stellen hier aber zu nächst nur Torbögen voll Schwärze dar.
Neben dem Wasserbecken stehen zwei Gestalten: Eine ist die vertraute Statue Isphirmenes, allerdings noch bekleidet mit weiten weißen Roben, die andere ist Carophyrdes mit silberner Maske und purpurnen Roben. Nachdem er unter Umständen zunächst den Traumwächter gebändigt hat, wendet er sich den Helden zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Pilger, so rasch in Folge. Ich dachte bereits, mein Traum wäre der eines einsamen Mannes, aber noch immer sucht ihr meine Fußspuren heim." Der Maskierte bewegt sich mit gemessenen Schritten um die Wasserfläche herum zu der Statue.
„Mag es sein, dass die Prophezeiung zu ihrem Ende kommt? Antwortet nicht, ich bin nur ein Echo und was ihr mir sagt, ist unbedeutend. Ich jedoch habe Fragen für euch und wenn ihr im Geist und Glauben des Pilgers antwortet, werde ich euch den nächsten Schritt offenbaren."
Er wendet die silberne Maske seines Gesichtes euch zu.
„Seid ihr bereit für ein Rätsel?"

Stellen Sie hier die Rätsel von S. 62 und steuern Sie wenn nötig die Helden sanft zu einer Einsicht, was der Gedanke hinter den Lehrstücken ist. Es geht hier nicht darum, richtig oder falsch absolut zu unterscheiden, sondern die Denkweise von Carophyrdes' Religion deutlicher zu machen. Weigern sich die Helden gezielt, die Fragen richtig zu beantworten, lädt sie Carophyrdes sarkastisch dazu ein, den Rest ihres Lebens im Traum herumzuirren und mit dem Wächter Fangen zu spielen. Schlussendlich sollten die Helden, aus welchem Beweggrund auch immer, die Fragen korrekt beantworten.
Anschließend erklärt er dem Maskenträger oder notfalls einem anderen Helden, dass als nächster Schritt die Maske wieder aufgesetzt werden muss – und damit endet die Traumwelt für die Helden.

Die Rückkehr

Mit dem Abschluss der Szene in der Dunklen Quelle erwachen die Helden dort, wo sie den Traum betreten haben – mit etwas steifen Gliedern, je nach Länge des Aufenthaltes. Beachten Sie, dass im Traum erlittener Schaden nur zur Hälfte in die Realität übernommen wird (siehe S. 59).
Auch die Vinshina erwachen wieder, egal ob sie bei der abschließenden Szene dabei waren oder nicht.
Es gibt natürlich abschließend noch einige Fragen zu klären:

● Wie gehen die Helden mit den Angehörigen des Mada-Kultes um, nachdem nun mehr als klar ist, dass sie nicht wirklich Mada anbeten? Auch wenn die Mehrheit des Kultes das nicht weiß?
● Müssen noch Versprechen zwischen Vinshina und Kultisten eingelöst werden?
● Was geschieht jetzt mit dem Spiegel?

Der Speer des Chrysir

Schenken die Helden dem Sarg in der Höhle weitere Aufmerksamkeit? Auf diesem ruht ein Stab, der eine der göttlichen Waffen darstellt. Diese kann durchaus auch später noch geborgen werden, sollten die Helden dann erst die Bedeutung realisieren. In dem steinernen Sarg ruhen die Gebeine des Chrysir-Priesters, den Carophyrdes vor Jahrtausenden hier geopfert hat und dessen Seele seitdem keine Ruhe findet. Die Anhänger des Kults fanden diese Leiche samt seiner Waffe einst hier verscharrt und hielten sie für die Überreste eines hier verstorbenen Priesters, der ebenfalls die Heiligkeit dieses Ortes erkannt hatte und über den Traumspiegel (die „Träne der Mada") gewacht hatte. Sie beschlossen, ihn in der Höhle würdevoll (aber eben nicht göttergefällig) beizusetzen. Die Helden können in dem Stab eine dem Chrysir geweihte Waffe erkennen und, falls sie den Sarg öffnen, die Überreste anhand von Schmuckstücken auch als Geweihten dieses Gottes identifizieren. Eine Untersuchung kann ergeben, dass dem Mann das Fleisch von den Knochen geschabt wurde und er seit Jahrtausenden tot sein muss. Die Helden können Speer und Leiche mitnehmen – in beiden Fällen muss die Entwendung jedoch heimlich oder gewaltsam geschehen. Ignorieren die Charaktere Sarg und Speer kann eine kurze Erinnerung an die Vision aus **DEM** in ihrem Geist aufflackern, die sie darauf lenkt. Zu den göttlichen Waffen finden Sie mehr Informationen im Anhang.

Die zweite Vision

Sobald der Maskenträger oder die Person, die im Traum von Carophyrdes ausgewählt wurde, die Maske aufsetzt, beginnt eine weitere Vision. Erneut ist der Held hierbei ein Zuschauer, über den die Bilder regelrecht hereinbrechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein gefallener Baumriese hat ein Loch in den dichten Wald geschlagen und ein junger Mann arbeitet mit Stechbeitel und Schlägel an seinem Holz. Er hat die Rinde abgezogen, die bluttriefend auf dem niedergedrückten Gras liegt, und formt langsam und liebevoll den Leib eines Menschen, das Haupt liegt bei Bergen, die Brust ist in Nebel gehüllt.
„Sieh her", sagt er und du beobachtest aufmerksam. „Das Göttliche hat uns eine Form gegeben und hinein die Macht gegossen, die Welt zu fressen. Die Frage ist nur, wie groß der Appetit sein mag."

Der Körper ist nun ein Schlachtfeld und windet sich unter Armeen, Streitwägen und metallenen Kolossen, die unter ihren Füßen ganze Einheiten zerstampfen. Der Schnitzer rammt den Beitel in das Herz des Menschen und er liegt nun ruhig. Dann greift er an seinen Kiefer und öffnet den Mund – weiter und weiter, bis Armeen, Pferde, Wägen und Titanen klaglos in die rote, gurgelnde Tiefe stürzen.
Der Schnitzer schließt sanft deinen Mund und in dir sterben Myriaden, ihre letzten Atemzüge füllen deine Lunge, ihre Waffen deine Knochen, ihr Blut deine Adern.
„Ich habe beschlossen, die Welt zu fressen und ihr Leben zu einem Opfer zu machen", sagt er, die kalten Augen der Silbermaske mustern dich. „Und nun beschließe ich für dich, dass du das Opfer der Welt sein wirst."
Er zieht den Beitel aus deiner Brust und goldenes Blut fließt hervor. Er tauchte seine Hand in den pulsierenden Strahl und malt dir ein drittes Auge auf die Stirn. „Du musst nur sehen!"
Er wirft dich gen Himmel und unter dir marschieren die Armeen in den Abgrund, kalt und bleich wie der Nebel, der vom Gebirge herabsinkt und der Rachen, der kalte nasse Rachen schlingt und schlingt und zerkaut sie zwischen metallenen Zähnen. Und dann fällst du und der Grund verschlingt auch dich.
Nach Jahrzehnten in der Dunkelheit wirst du hervorgezerrt und dein Weg nach draußen hinterlässt ein blutiges Loch in dem Leichnam des Schlachtfeldes. In der Ferne rollt Nebel von Tafelbergen herab.
„Dort, wo die Welt durchbrochen wird, bleibt ein Mal", murmelt der Schnitzer mit der silbernen Maske. Die blutige Wunde wird zu einem schwarzen Fleck, gewölbt und tot wie ein giftiges Geschwür. „Und dort wirst du eine Nacht warten, bis der nächste Schritt offenbar wird."

Visionen, Träume und Besessenheit

Nach dieser zweiten Vision lassen Sie den Spieler die Proben wie nach der ersten wiederholen (siehe S. 46). Allerdings zieht die Intensität generell an: Der Held sieht immer wieder Szenen aus beiden Visionen, erlebt im Traum Teile der Traumwelt und bildet sich regelmäßig ein, dass Carophyrdes ihn beobachtet und bei unterschiedlichsten Szenen im Hintergrund steht. Dabei trägt er immer eine silberne Maske, regelmäßig wirkt es jedoch so, als sei er kurz davor sie abzunehmen – er hebt die Hand und löst das Arkanium-Abbild seines Gesichtes. Jedesmal bricht jedoch vorher die Vision ab oder die Einbildung dreht sich um und zeigt dem Helden nur den Rücken, so dass das erwachsene Gesicht von Carophyrdes weiterhin ein Rätsel bleibt.
Belohnen Sie gutes Rollenspiel im Umgang mit dieser Belastung durchaus damit, dass Carophyrdes zuweilen nützliche Hinweise gibt, indem er in eine Richtung deutet oder ein zwei Worte sagt – gerade in der verwirrenden Topographie des Schlachtfeldes in der nächsten Station kann das sehr hilfreich sein.
Denken Sie auch daran, dem Helden immer mal wieder unterbewusstes Wissen über Historie oder Kulte zukommen zu lassen, das er nur von Carophyrdes erlangt haben kann (siehe S. 42).

Das Schlachtfeld von Geddra-Marwa

Die Vision nach der Traumwelt der ersten Station führt die Helden zu einem alten Schlachtfeld im Norden von Anthalia. An diesem strategisch günstig gelegenen Ort fanden über die Äonen verteilt unzählige Schlachten statt, deren Überreste noch immer das Landschaftsbild prägen. Die Helden müssen hier die Stelle finden, an der Carophyrdes eine weitere Wandlung durchgemacht hat, und dort eine Nacht auf dem unheimlichen Schlachtfeld verbringen. Am nächsten Morgen werden sie von den Resten eines antiken Titanen attackiert und können das Grab eines von Carophyrdes ermordeten Geweihten finden. Ihre nächste Vision führt sie anschließend in die verlorene Stadt Saer Arthea.

Was hat Carophyrdes hier gemacht?
Nachdem Carophyrdes von den Draydal anerkannt worden war, betraute man ihn mit der Führung über einen Truppenteil in einem Feldzug gegen die Tharamnos. Beide Parteien trafen beim antiken Schlachtfeld von Geddra-Marwa aufeinander. Die Schlacht lief schlecht für die Draydal, bis Carophyrdes dem Schädelgott seinen Schatten opferte und daraufhin Erleuchtung fand: Das Ea'Myr in seiner Stirn entfaltete seine Macht und die führenden Optimaten der Tharamnos, die ihn gerade niederstrecken wollten, fielen als leere Hüllen zu Boden. Das gleiche Schicksal ereilte die Umstehenden in einem Umkreis von 13 Schritt. Die Tharamnos ergriffen panisch die Flucht. An diesem Tag entdeckte der junge Chrysothéos seine Macht, mittels seines Ea'Myr nicht nur Lebewesen die Lebenskraft, das Secarian zu stehlen, sondern auch, es direkt dem Schädelgott zu opfern.

Was hat er hier für die Pilgerreise vorbereitet und wo ist welcher Geweihte vergraben?
Carophyrdes kehrte an diesen Ort zurück, als er die Pilgerreise zu seinem Heiligtum vordefinierte, da er das Ereignis in seinem Leben markiert, an dem er seine Bestimmung fand. Er opferte hier einen Siminia-Geweihten mitsamt seiner kunstfertig geschmiedeten Waffe. Auf das Grab ließ Carophyrdes die Reste eines alten Titanen wuchten und band die Seele des Geweihten an diesen, um die folgende Prüfung somit etwas interessanter zu machen. Er bereitete exakt an der Stelle, an der er damals stand, eine Prüfung vor, indem er ruhelose Geister vergangener Schlachten in seine Dienste zwang. Nur wer diese Prüfung besteht, erhält die nächste Vision aus der Triopta. Der Prüfling muss eine Nacht an diesem Ort durchstehen und erlebt die Grauen der damaligen Schlacht am eigenen Leib.

Was hat Korysthenes damals getan?
Korysthenes – zu diesen Zeitpunkt noch ein junger, sportlicher Mann – und seine Begleiter suchten damals stunden- und tagelang nach dem entsprechenden Ort im Schlachtfeld und lösten schließlich die Vision aus, woran sich Korysthenes aber nicht mehr erinnert.

Was hat Gylderianius getan?
Auch Gylderianius konnte die richtige Stelle finden und die Vision dank der Matritzen in seinem Hirn auslösen. Dabei aktivierte bereits er versehentlich den zerstörten Titanen, konnte ihm aber entkommen. Der Titan fiel zurück in seinen Schlummer – liegt nun aber nicht mehr direkt auf dem Grab des Siminiageweihten.

Was erwartet die Helden?
Auch die Helden müssen die exakte Stelle finden, an der Carophyrdes stand, als er erstmals seine spezielle Gabe nutzte und die Kräfte seines Ea'Myr auslöste. Dafür müssen sie das labyrinthartige, neblige Schlachtfeld erkunden und am richtigen Ort eine Nacht voller Geisterscheinungen verbringen. Aus diesen lernen sie einiges aus den Ereignissen vor 3000 Jahren. Schließlich erhalten sie die Vision und finden das Grab des Siminiageweihten.

Was machen die Gefährten?
Boschlisch: Möchte nur ungern mit auf diese Mission. Das Schlachtfeld ist ihm zu gruselig.
Shaonorr: Könnte in den Hinterlassenschaften auf dem Schlachtfeld Hinweise auf den Ruhm seiner Ahnen finden und würde sich im Kampf gegen den Titanen hervortun.
Carana: Fühlt sich als Scharfschützin in dem Nebel herzlich nutzlos und bietet an, die Wache an Bord zu übernehmen und notfalls kurzfristig als Rettung angesegelt zu kommen.
Isquenion: Ist an möglichen Funden interessiert und begleitet gerne die Helden – aber nur wenn sie ihn fragen.
Alliadana: wäre trotz des Nebels eine ausgezeichnete Späherin bei der Suche nach dem richtigen Weg durch den Sumpf.
Korysthenes: Kann als Geschichtslehrer fungieren und über die Schlachten berichten, die hier bereits stattfanden.
Lynathea: Hegt zwar Hoffnung auf eine Spur von Gylderianius, lässt sich aber lieber nach dem Geschehen berichten und bleibt an Bord des Schiffs.

Wie finden?
Die spezielle Lage mit den Bergen und dem Nebel wird in der Vision betont. Entweder kann hier Shaonorr aushelfen, die Helden können allerdings auch in verschiedenen Orten Anthalias nachfragen und werden im nördlichen Part dabei Erfolg haben. Die beste Informationsquelle stellen aber die Vinshina vor Ort dar: Sie kennen Geddra-Marwa nur zu gut, da es praktisch am Eingang zu ihrer Heimat in den Tafelbergen liegt.



Hintergrund: Das Schlachtfeld von Geddra-Marwa

Entweder seine geographische Lage oder das Schicksal selbst haben das Schlachtfeld von Geddra-Marwa – gelegen in der Nähe der Mündung des Blauen Orismani im Hochland, das die östlichen Vorläufer der Berge von Vinshinya ausmacht – zu einem Ort auserkoren, an dem im Verlauf der Äonen immer wieder große Schlachten geschlagen wurden. Egal ob in den Chimärenkriegen, gegen die Draydal, die Leonir oder in längst vergessenen Zeiten. Die letzte Schlacht an diesem Ort liegt zwar bereits wieder Jahrhunderte zurück, dennoch zeugen die Überreste tausender Rüstungen und Kampfmaschinen von den Gewalten, die hier einst aufeinandergetroffen sein müssen. Die Region ist teilweise zu einer Sumpflandschaft geworden, die von einer dichten Nebelschicht bedeckt ist. Dieser Nebel strömt unablässig aus den Bergen in die Ebene und verhindert ein Auskundschaften des Schlachtfelds aus der Luft. Neben dem unsicheren Untergrund erschweren zahllose Hindernisse das Vorankommen: Die Schlachten der Vergangenheit haben bröckelige Wallanlagen, morsche Holzforts, halb versunkene Titanen, Knochenberge und die Reste von Luftschiffen übrig gelassen, die nun in Kombination ein Labyrinth aus vielen Schichten von Überresten bilden, in dem die Helden sich schwer orientieren können.

Relevante Schlachten, die an diesem Ort stattgefunden haben (*Geschichtswissen*-Probe, alternativ kann Korysthenes davon berichten):

Ca. 10.000 vor IZ: Eine Armee von Echsen gegen ein Heer von an Chrattac erinnernden Insekten.

Ca. 2000 vor IZ: Nach der Niederlage des Blutkönigs Draydalos zogen sich seine Getreuen unter anderem auf einer Route zurück, die durch das Schlachtfeld führte. Eine Streitmacht der künftigen Draydal blieb zurück, um Verfolgern hier aufzulauern. Die entbrennende Schlacht verschaffte den Anhängern des Draydalos die nötige Zeit, um den Ghulenwall zu erreichen.

1350 IZ: Die Titanen des Ersten Imperiums lieferten sich mit Truppen Te'Sumurrus unter Heerführer Geddra verbissene Gefechte.

Um 1700: Auch während der Chimärenkriege tobten hier Schlachten.

1959 IZ: Als die Tharamnos sich daran machten, den draydalânischen Einfluss aus der Region zu tilgen, stellte sich ein Heer der Draydal ihnen hier entgegen. Dies ist die für dieses Abenteuer relevante Schlacht, bei der sich Carophyrdes besonders hervortun konnte.

3470 IZ: Als Vergeltung für die Einflüsse der Draydal im Senatskrieg zog der Thearch erfolglos gegen Draydalân, ein Teil seiner Armee wurde jedoch bereits hier gebunden und ausgelöscht.

3988 IZ: Eine Strafexpedition gegen aufständische Leonir fand hier ihr unrühmliches Ende in einer blutigen Schlacht, in der die Löwenmenschen triumphierten.

4525 IZ: Die Draydal versuchten ganz Anthalia einzunehmen, wurden aber von den Tharamnos mithilfe des Tyakaar-Horns aufgehalten. Auch in Geddra-Marwa fand eine Schlacht statt. Von den extremen Verheerungen durch das Horn, die sich um Xithros zentrieren, blieb das Schlachtfeld aber verschont. Damals löste der Hohe Magokrat ein Magnum Opus der Domäne des Tyakaar aus, das fast die ganze Ebene in einer „reinigenden Feuersbrust" versengte.

Neben diesen größeren Schlachten fanden hier noch unzählige kleine Gefechte statt, die es niemals in irgendein Geschichtsbuch geschafft haben.

Die Ankunft auf dem Schlachtfeld

Schon aus der Luft können die Helden an den Bergmassiven im Norden und dem Lauf des Orismani erkennen, dass sie hier richtig sind. In ihren Gedankenbildern haben sie hier einen Ort gesehen, der auf einer Fläche von dreizehn Schritt schwarz und leblos war – inmitten eines Schlachtfelds. Wollen die Helden nun das Feld überfliegen und nach solch einem Ort Ausschau halten, werden sie enttäuscht: Der dichte Nebel gibt den Blick auf den Boden nicht frei. Wenn die Helden sich magischer Mittel bedienen wollen, können Sie mächtige Elementarmagie zulassen, um einzelne kleine Bereiche des Schlachtfelds „aufzudecken". Würfeln Sie in diesem Fall mit 2W20: Bei einem Ergebnis von 2 oder 40 haben die Helden die richtige Stelle durch Glück gefunden. Andernfalls müssen sie in der Nähe des Ortes landen und zu Fuß auf die Suche gehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im Nebel verschwindet zunächst der gesamte Hintergrund, die beeindruckenden Berge im Norden, die Umrandung aus Hügeln. Er begrenzt die Sicht auf das, was unmittelbar ringsum liegt – und das ist Sumpf. Der Boden ist durchsetzt von Binsen, blassen Blüten und Moos und nichts garantiert, dass sich darunter fester Grund und nicht trügerischer Schlamm verbirgt.
Ein leicht fauliger, abgestandener Geruch liegt über dem Schlachtfeld und scheint fest mit dem allgegenwärtigen Nebel verbunden, der alle Farben dämpft. Die einzigen leuchtenden Tupfen in dem eintönigen Graubraun sind Flechten, die türkis, rot oder gelb über Felsen und andere Erhebungen kriechen.
Sie sitzen dabei auf verrostetem Metall, auf Resten von Waffen, auf einem zerbrochenen Wagenrad und auch auf Knochen, die wie verstreutes Spielzeug im Moor liegen; dann krönen sie wieder eine Mauer, die in einer fernen Vergangenheit Angreifer abhalten sollte. Es wirkt, als würde das Moor all das behalten und ausstellen, was der Rest der Welt vergessen hat: Die Toten und ihre Werkzeuge.

Die Suche nach dem Toten Ort

Die Helden müssen sich nun den Weg durch Nebel, Trümmer, Ruinen und Morast bahnen, um die Stelle zu finden, an der Carophyrdes sein Wunder wirkte. Ist sie erst einmal gefunden, ist sie leicht zu erkennen: Es handelt sich um eine kreisrunde, geschwärzte Stelle auf einer Anhöhe, auf der nichts wächst. Zuvor müssen sich die Helden jedoch einen Weg durch diesen „Freiluft-Dungeon" bahnen und sich seiner Gefahren erwehren. Bedenken Sie dabei, dass die Helden wegen des Nebels selten mehr als 20 Schritt Sichtweite haben werden. Zur Vereinfachung können Sie davon ausgehen, dass ein Hexfeld auf der Karte dem Sichtradius der Helden entspricht. Sie werden selten über ein Hindernis hinwegsehen können und oft auch nicht beurteilen können, wie es auf der anderen Seite einer Wasserfläche weitergeht. Helle Flächen stehen für Trümmerfelder und schroffe Felsen, die nicht ohne weiteres zu überklettern sind, schwarze Flächen für Gewässer. Machen Sie den Charakteren klar, dass es extrem gefährlich ist, sich einfach querfeldein über Trümmer und durch Gewässer den Weg bahnen zu wollen, indem Sie sie dort mit allen Gefahren des Sumpfs konfrontieren (siehe Extrakasten). Auch die gangbaren grauen Flächen bestehen natürlich aus unsicherem Sumpfland, durch das sich immer wieder kleine Rinnsale schlängeln, in dem der Matsch einem die Stiefel ausziehen kann und die Relikte der Vergangenheit als Stolperfallen dienen.

Mögliche Gefahren und Erscheinungen auf dem Weg

Damit Sie ihren Spielern auf dem Schlachtfeld noch ein paar Steine in den Weg legen können, haben wir uns untypischerweise für eine Zufallstabelle entschieden. Würfeln Sie jede zweite Spielrunde oder beim Betreten eines jeden zweiten Hex-Felds. Oder besser: Würfeln Sie gar nicht, sondern suchen Sie sich etwas Passendes aus der Liste aus. Bei den Werten gilt: Passen Sie sie der Stufe ihrer Helden an. Nehmen Sie für niedrig stufige Helden entschärfte (z.B. halbierte) Werte an. Experten können Sie ruhig einen Aufschlag zumuten.

An Land
Würfeln Sie mit einem W20.

1-4: Nichts passiert

5: Sumpflöcher: Unter einem Helden gibt der Boden plötzlich nach und er droht, bei einer gescheiterten GE-Probe +3 im Sumpf zu versinken. Seine Gefährten können ihn mit einer schlichten KK-Probe befreien, misslingt diese, müssen sie jedoch selbst eine GE-Probe ablegen. Scheitert auch diese, stolpern sie selbst ins Sumpfloch. Nach 5W20+20 Kampfrunden ist das Opfer im Sumpf verschwunden und nach weiteren KO*2 Kampfrunden erstickt. Natürlich können Sie alle möglichen kreativen Hilfsmittel erlauben, damit die Helden sich selbst oder einen Kameraden wieder befreien.

6: Irrlichter und Geistererscheinungen: Über einer Wasserfläche erscheint ein tänzelndes Licht oder der durchscheinende Schemen einer diffusen Gestalt und versucht die Helden auf das unsichere Gelände zu locken. Wer an einer KL- und einer IN-Probe scheitert, verspürt den Drang, dem Licht zu folgen. Die Erscheinung ist die Manifestation einer hier gebundenen Seele oder der Nebeneffekt eines vor langer Zeit gewirkten Zaubers. Sie können Irrlichter auch benutzen, um Ihre Helden durch umgekehrte Psychologie auf den richtigen Pfad zu lenken: Sie werden bestimmt nicht dorthin gehen, wohin sie das Licht führt.

7-10: Untoter: Nicht alle Opfer vergangener Schlachten haben ihre Ruhe gefunden. In diversen Soldaten – gerade wenn sie im Gefolge eines Optimaten hier waren oder gegen einen solchen Magier fochten – schlummert noch immer das Unleben. Skelette in antiken Myrmidonenrüstungen sollten die Helden also nicht wirklich schockieren. Erfahrenere Gruppen können Sie auch mit einem kleinen Truppenverband dieser Wesen konfrontieren. Bedenken Sie, dass hier auftauchende Untote durchaus einer längst untergegangenen Kultur oder Rasse angehören können – jedoch ist auch umso weniger von ihnen übrig. Würfeln Sie erneut mit 1W20, um zu entscheiden, mit was die Helden es genau zu tun haben:
1-10: Untoter Myrmidone, 11-12: Untoter Leonir oder Pardir, 13-14: Untotes Echsenwesen, 15: Untotes Insektenwesen, 16-20: Unbewaffneter Untoter

Werte untoter Myrmidonen
rostige alte Hiebwaffe:

INI 10+W6	**AT** 13	**PA** 12	**TP** 1W+2	**DK** N
LeP 23	**AuP** Unendlich	**RS** 4	**WS** 7 **MR** 13	**GS** 6

Diese Untoten werden vor allem durch die Rüstung zusammengehalten.

Werte untoter Leonir oder Pardir
Klauen:
INI 11+W6 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 1W+4 **DK** H
LeP 33 **AuP** Unendlich **RS** 2 **WS** 8 **MR** 12 **GS** 6
Die Katzenwesen sind ganz oder teilweise skelettiert.

Werte untoter Echsenwesen
rostige alte Hiebwaffe:
INI 10+W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W+2 **DK** N
LeP 21 **AuP** Unendlich **RS** 4 **WS** 6 **MR** 14 **GS** 6
Sie können aussehen wie Shinoqi, Mholuren oder Shingwa – oder aufrecht gehende Krokodile. Ihre Schuppenhaut lässt sie relativ gut erhalten wirken, jedoch stark eingefallen – aber innerlich verfaulen auch diese Wesen und wer eine Wunde in die Haut reißt, dem strömen widerliche Faulgase entgegen.

Werte des untoten Insektenwesens
Klauen:
INI 9+W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W+6 **DK** N
LeP 30 **AuP** Unendlich **RS** 7 **WS** 9 **MR** 15 **GS** 6
Ähnlich wie bei den Echsen sind die untoten Insekten äußerlich noch recht intakt – von fehlenden Beinen, Augen und Fühlern abgesehen. Ihr Chitin sieht jedoch blass und staubig aus und innen sind sie sogar gänzlich hohl. Sie können aussehen wir Chrattac oder aufrecht gehende Flöhe.

Werte Unbewaffneter Untoter
Hände:
INI 10+W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W+1 **DK** H
LeP 23 **AuP** Unendlich **RS** 3 **WS** 7 **MR** 13 **GS** 6

11: Umstürzende Trümmerteile: Bizarre Metallkonstruktionen – Reste zerstörter Kampfmaschinen ragen aus dem Sumpf hervor und lehnen windschief aneinander. Die meisten davon finden sich auf der Karte bei 18, doch auch an anderen Stellen im Sumpf können den Helden diese Überreste auffallen. Schon die leichteste Erschütterung könnte die Metallteile dazu bringen, zu Boden zu stürzen. Berührt ein Held die Trümmer und scheitert bei einer FF-Probe, stürzt eine der Streben und trifft bei einer misslungenen GE-Probe -6 einen der Helden. Dieser erleidet in diesem Fall 1W+7 Schadenspunkte.



12: Sichelkäfer: Aus der nahen Steppe haben sich 1W-1 Sichelkäfer auf das Schlachtfeld verirrt, um geeignete Eiablageplätze zu finden. Treffen die Helden tiefer im Schlachtfeld auf die Käfer, wirken sie desorientiert. Am Rand des Sumpfes sind sie aggressiv.

Werte der Sichelkäfer
Biss:
INI 12+W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP** 1W+3 **DK** H
Klauen:
INI 12+W6 **AT** 14 **PA** 8 **TP** 2W+2 **DK** N/S
LeP 30 **AuP** 45 **RS** 3 **WS** 7 **MR** 12 **GS** 13

13: 1W-1 Hetzratten: Diese Züchtung der Draydal ist so gut wie nie als echtes Wildtier anzutreffen. Ob die Ratten auf dem Schlachtfeld die Nachfahren versprengter Reste vergangener Schlachten sind oder die Vorhut einer nahenden Patrouille, das lässt sich nicht sagen.

Werte der Hetzratten
Biss:
INI 12+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6+6 **DK** H
LeP 30 **AuP** 70 **RS** 0 **WS** 5 **MR** 0 **GS** 25
Ein Biss, der Schaden erzeugt, überträgt das Gift der Ratte – die Wirkung kann so auch mehrfach einsetzen:
Stufe: 8
Wirkung: AT/PA je –2 pro KR/ AT/PA je –1 pro KR
Beginn: sofort
Dauer: 3W6/1W6+1 KR
Sind beide Werte auf 0 gesunken, bleibt das Opfer bis zu einer magischen Heilung regungslos liegen.

14: 1W-2 Khemosi: Die massiven Raubaffen durchwühlen das Schlachtfeld nach genießbarem Aas.

Werte der Khemosi
Biss:
INI 11+1W6 **AT** 17 **PA** 10 **TP** 1W6+7 **DK** H
Klauen:
INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+4 **DK** H/N
LeP 45 **AuP** 50 **RS** 2 **WS** 7 **MR** 4 **GS** 12

15: Halbwüchsiger Todeswurm: Die bis zu vier Schritt langen, roten Würmer mit dem gewaltigen Schlund voller scharfer Reißzähne graben sich durchs Erdreich und können plötzlich vor den Helden auftauchen.

Werte des Todeswurms
Biss:
INI 10+1W6 **AT** 16 **PA** 4 **TP** 2W6+2 **DK** H
Speien:
INI 10+1W6 **FK** 12 **PA** 4 **TP** 1W6 + Gift
LeP 70 **AuP** 100 **RS** 2 **WS** 15 **MR** 3 **GS** 10

Todeswurm

16: 1W-1 Krisra: Die degenerierten Flugechsen kann man fast überall in Xarxaron antreffen. Auch in den höheren Hügeln des Schlachtfelds haben sie sich Nester eingerichtet.

Werte der Krisra
Klauen:
INI 8+1W6 **AT** 12/8* **PA** 12/5* **TP** 1W6+2 **DK** H
Schnabel:
INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 4 **TP** 1W6+1 **DK** H/N
Speer: INI 7+1W6 **AT** 12/8* **PA** 12/5* **TP** 1W6+6 **DK** NS
LeP 40 **AuP** 30 **RS** 0 **WS** 5 **MR** 7 **GS** 10/7*
Besondere Kampfregeln: Ein aus der Luft geworfener Speer richtet 1W+10TP an.
*) in der Luft / am Boden

17: 2W6 Lurine: Die um die zwei Schritt langen Echsen greifen nur in Gruppen von mehr als drei Tieren an. Ansonsten beäugen sie die Helden nur misstrauisch und ziehen sich bei Gefahr ins Wasser zurück. Dies gilt nicht, falls die Helden stark angeschlagen sind ...

Werte der Lurine
Biss:
INI 8+1W6 **AT** 12 **PA** 4 **TP** 1W6+3 **DK** H
Schwanzschlag:
INI 8+1W6 **AT** 7 **PA** 4 **TP** 1W6+1 **DK** N
LeP 12 **AuP** 25 **RS** 1 **WS** 5 **MR** 6 **GS** 8

18: Die Helden stolpern über noch verwertbare Überreste, die noch gut erhalten sind und bei den richtigen Händlern einiges wert wären. Würfeln Sie erneut mit W20: 1: Fernrohr (25 Au), 2: Uhr (5 Au), 3: Pfanne (2 Ag), 4: Kristallkugel (10 Au), 5: Hornkamm (1 PK), 6: Rosa Jade (16 Au), 7: Rubin (50 Au), 8: Vinshinisher Nigrit (100 Au),9: Kriegsfanfare (4 Au), 10: Kompass (8 Au), 11: Stirnreif mit Edelsteinen (10 Au), 12: Rostiger Metallspaten (2 Ag), 13: Edle, goldverzierte Schwertscheide (5 Au), 14-15: noch nutzbare Kentema, 16: Noch nutzbare Xyele, 17: Chitin-Thorax, 18-19: Myrmidonen-Thorax, 20: Myrmidonen-Helm

19-20: Die Helden vernehmen seltsame Geräusche. Sie können wie ein fernes Wehklagen, ein verzerrtes Säuglingskreischen, eine räudige Katze oder die schrillen Schreie einer Wesenheit aus einer anderen Welt klingen. Die Geräusche entstehen durch die Stahlstreben (18) – durch die allerdings kein fühlbarer Wind zu strömen scheint.

Im Wasser
Die Wasserflächen sollen – abgesehen von den passierbaren Furten, die auf der Karte schraffiert dargestellt sind – massive Hindernisse für die Helden darstellen, die sie nicht einfach eben so durchschwimmen. Hetzen Sie ihnen daher massiv Gegner auf den Hals oder erschweren Sie ihnen das Vorankommen anderweitig, wenn Sie sich dennoch ins Wasser wagen. Sie können die Tabelle als Anregung benutzen oder tatsächlich auswürfeln.

Würfeln sie mit 2W6:

2-4: Nichts passiert

5-6: Ein Todeswurm in einer aquatischen Abart, der sich durch das brackige Wasser schlängelt
Werte: Siehe Tabelle „An Land“

7: 1W6-2 Moorleichen
Werte: Siehe Unbewaffnete Untote in der Tabelle „An Land“

8-9: Riesenegel: Ein besonders garstiger Sumpfbewohner von über 2 Schritt Länge und erheblicher Muskelkraft, der einen Helden umschlingt und sich dann entweder festsaugt oder versucht, dessen gesamten Kopf mit seinem zähnebewehrten Trichterrüssel zum umhüllen, und ihn so zu ersticken.

Werte des Riesenegels
Umschlingen:
INI 13+1W6 **AT** 13 **PA** 3 **TP** 2W6+2 **DK** H
Biss:
INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 3 **TP** 1W6+2 **DK** H
Kopf umhüllen:
INI: 10+1W6 **AT** 11 **PA** 3 **TP** 2W6 **DK** H
LeP 50 **AuP** 70 **RS** 0 **WS** 5 **MR** 3 **GS** 8
Zunächst wird der Egel seinen „Umschlingen“-Angriff benutzen. Gelingt dieser, ist der Held umschlungen, bis der Egel besiegt ist. In den weiteren KR wird er durch diese Form der Attacke keinen Schaden mehr hinnehmen müssen, aber sein AT und PA-Werte sind um je 4 gesenkt. Der Egel wird dann versuchen, sich zu verbeißen oder den Kopf des Opfers zu umhüllen. Gelingt dies, nimmt der Charakter in jeder Runde den angegeben Schaden, bis der Egel mindestens 10 TP hinnimmt und diesen Angriff unterbricht. Die Umklammerung löst er dabei aber nicht.

10: 2W6 Lurine
Werte: Siehe Tabelle „An Land“

11: Die Helden stolpern über noch verwertbare Überreste
Werte: Siehe Tabelle „An Land“

12: Sumpflöcher: Unter einem Helden gibt der Boden plötzlich nach und er droht, im Sumpf zu versinken
Regeln: Sie Tabelle „An Land“

Auf Anhöhen
Generell gilt: Auch die Anhöhen, die aus überwucherten Luftschiffen, zerstörten Titanen, verfallenen Wallanlagen und Leichenbergen bestehen, sollen für die Helden echte Hindernisse darstellen. Schrecken Sie sie daher nicht nur mit einer simplen Klettern-Probe +5 ab, sondern werfen Sie ihnen Krisra und andere Scheußlichkeiten aus den obigen Tabellen entgegen, lassen Sie den Untergrund durch einen plötzlichen Erdrutsch einstürzen, der den Helden nur bei einer gelungenen GE-Probe +5 keine 2W Schaden zufügt. So sollte schnell klarwerden: Die Anhöhen (markiert mit 2 auf der Karte) sind keine gangbaren Wege. Am Boden sind die Helden sicherer dran.

Örtlichkeiten auf dem Schlachtfeld

1. Möglicher Zugang (mehrere): Von dieser Stelle aus können die Helden am leichtesten das Schlachtfeld betreten, hier treffen sie auf keine geographischen Hindernisse.

2. Schlachtfeldbegrenzung: Das Schlachtfeld ist von schroffen Hügeln, toten Bäumen und halb zerstörten Wallanlagen (Steinmauern, Holzpalisaden) umgeben. Diese Hindernisse lassen sich teils nur schwer überwinden (Klettern-Probe+ 5), außerdem droht die Gefahr eines Erdrutsches oder Krisra-Angriffs. Wesentlich einfacher ist es jedoch, die ebenerdigen Zugänge zu benutzen. Wie Sie die Helden effektiv dazu bringen können, diese Anhöhen zu umgehen, lesen Sie im Extrakasten.

3. Tümpel/Ausläufer des Flusses: Diese Wassserflächen lassen sich durchwaten oder durchschwimmen. Die einfarbigen Flächen sind nicht flach genug, um durchwatet zu werden, die schraffierten hingegen schon. Sollten die Helden das Durchschwimmen jedoch versuchen, erschweren Sie ihnen das Unterfangen in jedem Fall durch das Auftauchen einer der passenden, besonders garstigen Monstrositäten aus der obigen Angreifer-Liste.

4. Der leblose Ort: Die Stelle, die sich Helden suchen. Haben sie diesen Ort erreicht, geht das Abenteuer weiter bei „Nacht der Alpträume".

5. Reste eines Heerlagers der Tharamnos: Auf dieser offenen Fläche auf einer leichten Anhöhe hatte einst eine Steitmacht der Tharamnos ihre Zelte aufgeschlagen und ringsum Palisaden errichtet. Von den Zelten der Myrmidonen lassen sich heute nur noch die Gestänge aus leichtem Metall ausmachen, die rußgeschwärzt teilweise noch aus dem Boden ragen, was im Nebel so wirkt, als würden bizarre Knochenfinger sich durch den Morast bohren. Wie lange diese Überreste hier schon liegen, ist fast unmöglich auszumachen. Ebenfalls teilweise aus dem Boden ragen verrostete Helme und Schilde der Truppen und gelegentlich ein Totenschädel. Nach wie vor intakt ist ein simples Bodenmosaik, das einen Beschwörungscircel darstellt und alle Beschwörungsproben auf dämonische Quellen innerhalb des Heerlagers um 5 erleichtert.

6. Geschleiftes Draydal-Fort: Grob aus einem großen Felsen gehauen, der als einer der wenigen festen Körper dem Sumpf trotzt, ragt eine graue Burg der Draydal mehrere Schritt über das Umland auf. Dass es sich um ein Fort der Schädeldiener handelt, ist an der fratzenhaften Form des Eingangsbereichs zu erkennen: Das Tor gleicht einem geöffneten Maul, Schießscharten darüber sind wie Augen und Nasenlöcher angeordnet. Ansonsten besteht das Fort aus einem runden Wehrgang und ebenfalls in den Fels gehauenen Verschlägen. Bearbeitungsspuren zeigen, dass die Festung durch Menschenhand und nicht durch Dschinnenwirken entstanden ist. In den Verschlägen sind noch halb zerfallene Ghule angekettet, die den sinnlosen Auftrag haben, dort lagernde Versorgungsgüter zu bewachen, die natürlich längst nur noch aus Staub bestehen. Für die Werte der Ghule: Siehe Anhang.

7. Abgestürztes Luftschiff: Halb in einem Tümpel, halb ans Land ragend liegt hier ein zerschmettertes Luftschiff, das offenbar zu den „neueren Funden" hier zählt: Die Hülle ist natürlich zersprungen, die Masten gebrochen, doch von den Segeln sind noch ein paar wenige Stoffteile übrig. Das gesamt Schiff scheint von einem seltsamen Moos oder feinem Pilz überwuchert zu sein. Auch dieses Luftschiff liegt bereits knapp 1000 Jahre hier. Die Helden können das Wrack betreten und untersuchen. Ornamente, die einen roten Schweifstern auf Schwarz zeigen, deuten auf das vernichtete Haus Melarythor als Besitzer hin. In der Kapitänskajüte lässt sich zwar ein Logbuch finden, dieses ist jedoch durchnässt und zum größten Teil unleserlich. Dass es überhaupt die lange Zeit überdauert hat, dürfte auf eine magische Präparierung des ehemaligen Besitzers hindeuten. Mit viel Mühe lassen sich die Worte „Krieg um den Senat", „Kurs auf Xaxaron" und „Unterschlupf" entziffern. Das Unterdeck steht fast komplett unter Wasser und bei genauerem Hinsehen ergibt sich, dass das Schiff nicht von einem seltsamen Gewächs überzogen ist, sondern aus einem fremdartigen Material besteht. Ein einzelnes Skelett scheint mit dem Hauptmast verwachsen zu sein – und im brackigen Wasser finden sich zwei Triopten, die eindeutig dem Haus Tharamnos zuzuordnen sind. Eine Analyse ergibt, dass das gesamte Wrack eine dämonische Aura umgibt. Dennoch: Das Wrack bietet sich an, um gegen Feinde einen taktischen Vorteil zu erzielen, jedoch haust auch im brackigen Wasser im Unterdeck ein Riesenegel (siehe Tabelle im Extrakasten).

8. Halb-versunkener Titan: Aus einem unkrautüberwachsenen Hügel aus Geröll, Holz und Metallplatten ragen ein einzelner, metallener Arm von über drei Schritt Länge sowie Teile eines Kopfes, der einem Riesen gehören könnte, jedoch ebenfalls komplett aus Metall besteht. Leere Augenhöhlen glotzen tot in die Ferne. Dies sind die Überreste eines Titanen aus dem Ersten Imperium. Wird er näher untersucht wird deutlich, dass er einst tiefer im Schlick gesteckt haben muss, denn nur die obersten Teile seines Armes sind korrodiert, der Rest ist besser erhalten. Offenbar hat jemand versucht, das Konstrukt zu bergen, musste schließlich aber aufgeben. Wollen die Helden die Arbeit fortsetzen, sollten sie entweder magische Wege nutzen oder 40 Mannstunden Arbeit einkalkulieren. Schließlich können sie einen Titanen ohne Beine dem Erdreich entreißen und den Torso ausschlachten, um z.B. Tyriarchus seine gesuchten Teile zu bringen. Reparieren lässt sich der Titan nicht mehr.
Bei einer Analyse des Titans kann ein Magier folgende Informationen erhalten:

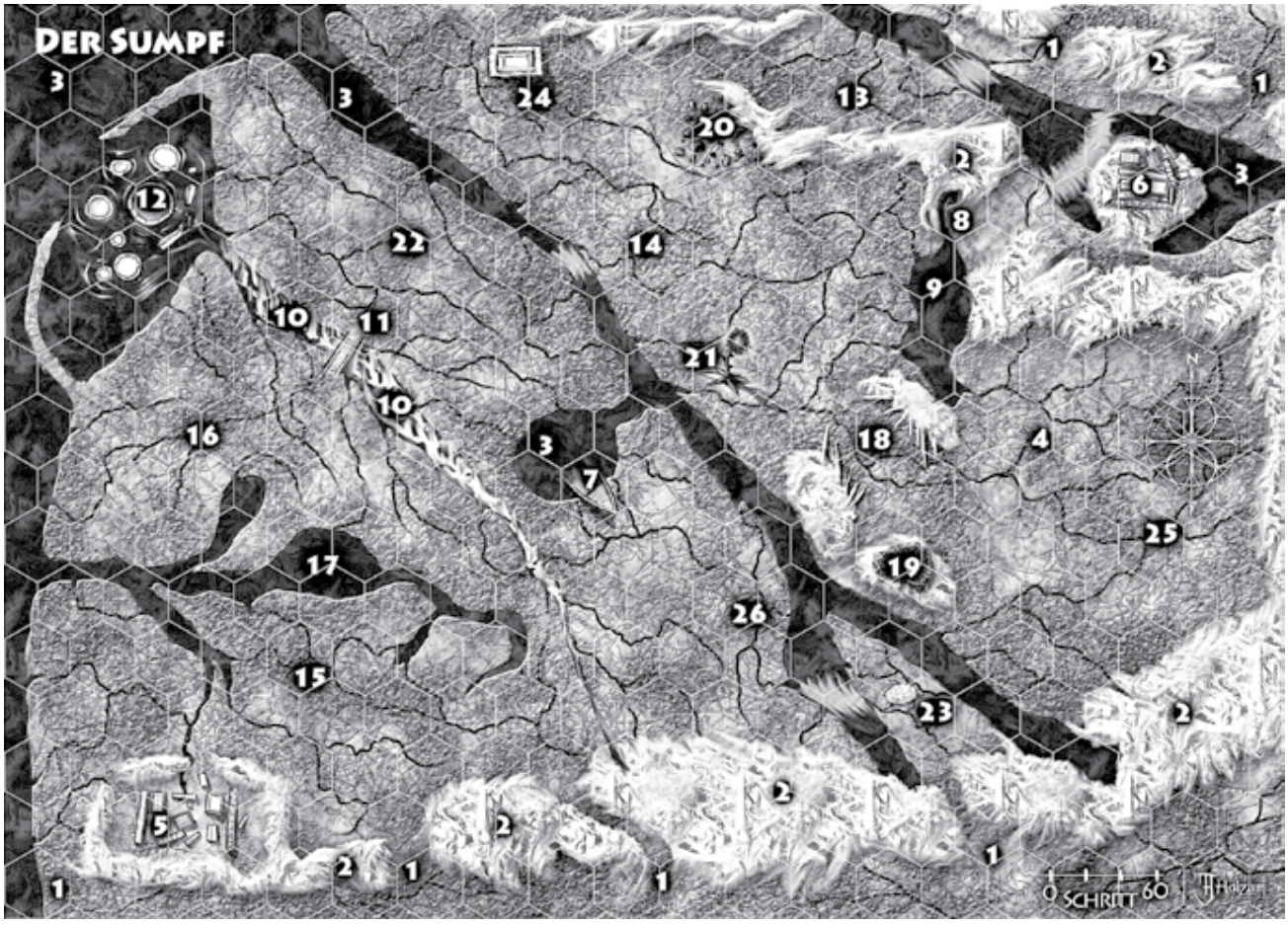
0 – 3 ZfP*: Es liegen mehrere sehr alte und mächtige Zauber auf dem Titanen, die sich mit Belebung beschäftigen.

4 – 7 ZfP*: Die Zauber sind optimatischer Tradition, sehr komplex und wurden zu unterschiedlichen Zeiten angewandt. Verwendet wurden Erz, Kraft, eine dämonische Quelle und offenbar ist ein Geisterwesen mit eingebunden worden.

8 – 12 ZfP*: Es besteht ein deutlicher zeitlicher Unterschied zwischen den beiden Phasen der Verzauberung. Die erste ist ein Geflecht aus verschiedenen Wirkungen, in erster Linie Erz und Aggari, mit den Instruktionen Beseelung und Bewegung. In der zweiten wurde ein Geisterwesen an den Titanen gebunden.

13 – 18 ZfP*: Das erste ist ein Werk des Hauses Quoran und vernetzt den Körper des Titanen mit mehreren kristallinen Strukturen im Inneren, die als Kraftquelle funktionieren. Zweiteres ist eine menschliche Seele, die gezwungen ist, eine feste Handlung zu vollziehen, so lange die Bindung zu dem Titanen weiter besteht.

19 ZfP* +: Der Held könnte mit ausreichend Zeit und Materialien selber die Formeln für eine arcanomechanische Kampfkreatur entwickeln, allerdings auf einem deutlich niedrigeren Niveau als die Vorbilder.



9. Tümpel des enormen Gestanks: Um den Hügel des Titanen herum hat sich im Lauf der Jahrtausende dieser Tümpel gebildet, der von den Alchemika, die aus der Kampfmaschine ausgetreten sind, verseucht wurde. Die Mischung aus Sumpfwasser, Chemikalien und darin verendeten Tieren ergibt eine solch widerliche Duftnote, dass geruchsempfindliche Helden sich dem Tümpel nicht mehr als 20 Schritt nähern können, ohne Gefahr zu laufen, das Bewusstsein zu verlieren. Auch alle anderen müssen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe pro Spielrunde ablegen. Wer mit dem „Wasser" in Kontakt kommt, wird den Gestank die nächsten Wochen auf herkömmlichem Wege nicht mehr los. Der Tümpel ist allerdings nicht besonders tief und es lässt sich daher leicht ein Weg darüber improvisieren. Verlangen Sie aber in einem solchen Fall GE-Proben.

10. Brennender Fluss: Dieses Gewässer dringt nicht offensichtlich aus einer alten Kriegsmaschine aus, sondern ist das Ergebnis eines fehlgeschlagenen Elementarzaubers. Die Flammen auf diesem Flüsschen lassen sich nicht löschen, egal mit welchen Mitteln. Wer hinein stürzt, muss 2W6+4 Feuerschaden hinnehmen. Eine Analyse ergibt eine sehr langlebige Form elementarer Feuermagie, die sich irgendwie aus einer Quelle der Umgebung speist.

11. Zerstörte Brücke über brennenden Fluss: Der einzig sinnvolle Weg, den brennenden Fluss zu überqueren, ist diese extrem morsche Seil-/Holzbrücke, die nicht aus viel mehr besteht, als zwei uralten Seilen, die zwischen zwei knorrigen, toten Bäumen gespannt wurden und einigen wenigen Holzbrettern, die noch nicht in den Fluss gestürzt sind. Dass sie überhaupt noch existiert liegt daran, dass alles, auch ihre beweglichen Teile, versteinert zu sein scheinen. Allerdings kann die Konstruktion nun kaum mehr als ihr eigenes Gewicht halten. Wird die Brücke mit mehr als 90 Stein belastet und dem fraglichen Helden gelingt keine GE-Probe, so stürzt er ab.

12. Versunkener Rest einer uralten Festung: Aus einem besonders großen Gewässer ragen einige windschiefe, zerfallene Türme aus Stein und Metall hervor. Sie scheinen zu einer Festung zu gehören, die mehrere Dutzend Schritt messen muss. Ob das Bauwerk hier angelegt wurde oder hier abgestürzt ist, lässt sich nicht sagen. Wer die Türme erklettert, kann über Luken in die Anlage eindringen, wird aber bald auf von Morast verstopfte Gänge stoßen, in denen einzelne Moorleichen feststecken. Tauchend lässt sich die Größe der Festung auch nur bis zu einem gewissen Maß erkunden, dann wird der Schlamm zu dicht. Es steht Ihnen natürlich frei, diesen Teil des Schlachtfelds weiter auszuarbeiten, um zusätzliche Entdeckungen und Gefahren für Ihre Helden einzubauen.

13. Gräberfeld: Auf einer größeren Fläche hat sich offenbar jemand die Mühe gemacht, die Toten einer Schlacht ordentlich zu bestatten und jedes Grab mit einem größeren Findling oder einem Ast und einem Helm zu markieren. Dieses Feld von grob 200 Mal 100 Schritt Größe beherbergt tausende Gräber, die jedoch auch zum Teil wieder eingesunken sind oder von Flussarmen weggespült wurden. So liegen teilweise Knochen und Rüstungsteile wieder frei. An den Überresten können die Helden Mitglieder einer Myriade der Tharamnos erkennen, die hier seit über 1000 Jahren liegen muss. Das Gräberfeld hat eine Schar aus Anzahl Helden +2 Khemosi (Werte: Siehe Tabelle) angelockt, die sich an den Knochen gütlich tun und nach und

nach die restlichen Gräber freilegen. Machen die Helden sie nicht auf sich aufmerksam, werden sie nicht attackieren.

14. Zone mit bizarren magischen Erscheinungen: In dieser kreisrunden Zone von 40 Schritt Durchmesser ist ein weiterer Zauber auf bizarre Art und Weise missglückt, was bis heute zu unvorhergesehenen Ereignissen führt. Dieser Bereich des Schlachtfelds wurde nicht ganz vollständig in eine Globule entrückt. Betreten die Helden diese Zone, wirken alle Geräusche plötzlich komplett gedämpft. Der Nebel ist verschwunden, der Sternenhimmel scheint jedoch ein anderer zu sein und ist von grünen Schlieren durchzogen, die Sumpflandschaft außerhalb der Zone wirkt jedoch völlig verschwommen und weit weg. Pro Spielrunde in dieser Zone regenerieren magische Helden einen ASP. Allerdings kann es in jeder Runde zu einem der folgenden Ereignisse kommen (Wurf mit 2W6):

2-6: Nichts passiert

7: Inmitten der Zone bildet sich eine schwebende Wasserkugel, in der jeder der Helden sich als seine eigene Leiche spiegelt

8: Eine Barke, besetzt mit mehreren grauberobten Gestalten und einem dürren, bärtigen, unglücklich aussehenden Mann in Schwarz-Rot schwebt etwas über Kopfhöhe vorbei und verschwindet komplett, als sie den Rand der Zone erreicht hat. Die Robengestalten reagieren nicht, der Magier winkt den Helden traurig zu, wenn er angesprochen wird.

9: Die Helden bekommen den Eindruck, dass ihre Kameraden kleiner werden, je näher sie sich begeben, und größer, wenn sie sich entfernen.

10: Einer oder mehrere der NSC-Begleiter verschwinden plötzlich, sind aber noch zu hören. Im Gespräch ergibt sich, dass er oder sie in dem Glauben lebt, seit jeher nur als Stimme zu existieren. Beim Verlassen der Zone kann sich der Betreffende an nichts mehr erinnern

11: Eine Art Satyar sitzt plötzlich mitten in der Zone und lädt die Helden zum Essen ein. Über einem offenen Feuer brät er an Holzstöckchen kleine Maden, die die Gesichter der Helden tragen. Das Wesen ist jedoch harmlos

12: In der Mitte der Zone erscheint ein echsischer Magier, der hochkonzentriert eine Formel in einer fremden Sprache spricht, während mehrere Soldaten bedrohlich auf ihn zu gehen. Plötzlich hält der Magier inne und schaut erschrocken zu den Helden. „Ihr habt mich in meiner Konzentration gestört. Seid ver-“ können sie in ihren Köpfen vernehmen. Dann explodiert der Echsenmann in Tausend Farben und mit ihm die Soldaten. Dies ist ein Einblick in den Ursprung dieser Zone. Eine Illusion – oder hat der Magier eine Zeitreiseformel gewoben und die Helden versehentlich miteinbezogen?

13: Eine kleine graue Eule erscheint auf einem Ast, beäugt die Helden misstrauisch und verschwindet plötzlich mit einem fremdartigen Geräusch

Sollten die Helden auf die Idee kommen, hier zu kampieren, reduzieren Sie die Frequenz der Ereignisse, denken Sie sich neue aus, aber wiederholen Sie die bereits benutzten nicht.

15. Rüstungsfeld: Auf dieser großen, ebenen Fläche hat sich eine der größeren Schlachten zugetragen. Davon zeugen noch immer hunderte bis tausende verrosteter Rüstungen, Helme, Kurzschwerter, Kentemen und erstaunlich viele Ketten, die aus dem relativ festen Erdreich ragen und gegen die die Helden bei jedem Schritt stoßen können.

16. Feldzeichen: Mehrere vergoldete Feldzeichen sind fast im Sumpf verschwunden, aber immer blank wie frisch poliert. Sie zeigen eine Sonne und ein Auge mit Schlitzpupillen, das von Adlerflügeln eingerahmt wird.

17. Sterbendes Hügeltier: In einem mittelgroßen Tümpel steckt ein ausgemergeltes Hügeltier offenbar schon längere Zeit fest und kämpft gegen das endgültige Versinken an. Das Tier ist halb wahnsinnig und versucht die Helden kraftlos zu attackieren, wenn sie sich nähern. Es blockiert eine Passage im Sumpf und kann entweder überklettert oder mit viel Mühe gerettet werden. Ob es bei einer Befreiung tatsächlich überlebt, ist höchst unsicher. Ohne die Hilfe der Helden tut es das vermutlich nicht.

18. Stahlstreben: Hier ist eine antike Kriegsmaschine offenbar in Tausend Teile geborsten. Metallstreben und -platten liegen hier kreuz und quer herum, Vitriolspritzer haben tiefe, gleichmäßge Löcher in den Boden gefressen. Viele Metallpfosten haben sich senkrecht in den Boden gebohrt und bilden einen bizarren Wald, größere Stahlstreben liegen teils wie ein Dach darüber oder behindern auf dem Boden das vorankommen. Wer gegen die Metallteile stößt (passiert bei misslungener Schleichen-Probe), löst ein seltsam vibrierendes Geräusch aus, das auch die anderen Metallteile zum Schwingen bringt. Eine schnelle Analyse ergibt, dass das Metall von Magie der Domäne Thesephai erfüllt ist. Die Schwingungen übertragen sich mit der Zeit auf die anderen Metallteile, so dass bald der ganze Bereich von einer immer lauter werdenden Kakophonie erfüllt ist, die die Verständigung unmöglich macht. Passieren die Helden den Bereich in dieser Situation, lösen die Schwingungen eine Bewegung in den lockeren Streben aus, so dass diese auf sie herabrutschen und eine regelrechte Lawine auslösen können. Bei einer misslungenen GE-Probe -2 erwischt sie einen Helden. Dieser erleidet in diesem Fall 1W+7 Schadenspunkte und wird zu Boden geworfen. Wird er nicht direkt in den nächsten beiden KR befreit (KK-Probe des Helden oder eines Gefährten), regnen weitere Trümmerteile (1W+5 TP) auf ihn herab. Der Effekt legt sich nach etwa einer Spielrunde wieder.

19. Krisra-Nest: Auf einem besonders steilen Hügel aus Trümmern und Geröll haben einige zerfledderte Krisra sich aus alten Lanzen und Knochen ein Nest gebaut, in das sie leichtere Helden gerne entführen würden. Die Werte für die Krisra finden Sie in der Zufallstabelle. Der Lärm, den die Helden bei den Stahlstreben auslösen können, kann leicht die Krisra aufschrecken und zum Angriff verleiten und andersherum können wütende Krisra auch Helden attackieren, die sich gerade erfolgreich vorsichtig einen Weg durch das Trümmerfeld bahnen und so den oben beschriebenen Effekt verschulden.

20. Haufen toter Rieseninsekten: Hier hat irgendjemand oder irgendetwas aus den leeren Exoskeletten lange toter, flohartiger, ca. leonirgroßer Rieseninsekten einen Hügel aufgehäuft. Bei Berührung kann dieser leicht in sich zusammenfallen und einzelne Helden können von herabrutschenden Panzern erwischt werden (GE-Probe oder 1W+4 Schaden). Anderseits eignen sich die Panzer hervorragend als Rohmaterial für Rüstungen und sind auch schwimmfähig, können also wasserscheuen Helden als Schwimmhilfe dienen.

21. Riesendistel: Über das Schlachtfeld ragt diese sicherlich 30 Schritt hohe Distel auf. Keine andere Pflanze außer den Moosen wächst hier. Die Stacheln sind giftig und verursachen 1W6+3 TP. Außerdem beherbergen sie ein Gift, das das Opfer für die Dauer eines Tages zwar hellwach, dabei aber komplett unkonzentriert und nervös macht (Nachteil Unstet für diese Zeit, KL und IN je -2, MU +2). Eine Analyse ergibt, dass die Distel durch dämonische Einflüsse der Domäne Khalyanar entstanden und vermutlich teil eines Rituals der Tharamnos ist.



22. Das versteinerte Heer: Teilweise im Morast versunken, teilweise noch komplett daraus herausragend steht mitten im Sumpf eine regungslose Armee. Die gut 100 Krieger wurden lebendig versteinert. Weder ihre prunkvollen Rüstungen noch ihre langen Bärte oder kahlen Köpfe geben den Helden irgendeinen Hinweis auf ihre Zugehörigkeit. Es ist nicht möglich, den Zauber aufzuheben, dafür hält er schon viel zu lange an.

23. Riesenschildkrötenpanzer: Vor den Helden ragt ein gleichmäßiger Hügel auf, der mit knorrigen Bäumen bewachsen ist und sich bei näherer Betrachtung als Panzer einer Riesenschildkröte herausstellt. Mehr noch: Er ist sogar noch bewohnt. Die Schildkröte reagiert jedoch sehr langsam auf die Neuankömmlinge – sie ist nicht nur alt und eben eine Schildkröte, sondern auch noch untot. Allerdings kann sie sich auf die Hinterbeine stellen und mit ihren vorderen Gliedmaßen tote Bäume als Waffen führen. Wenn die Helden es nicht auf einen Kampf anlegen, sollten sie aber leicht entkommen können. Viel wichtiger ist der Schockmoment, wenn aus der Schwärze des vermeintlich hohlen Panzers plötzlich ein gewaltiger, verwester Kopf auftaucht.

Werte der Untoten Riesenschildkröte

Biss :

INI 8+W6	**AT** 12	**PA** 8	**TP** 2W6	**DK** N	
LeP 70	**AuP** Unendlich	**RS** 7	**WS** 9	**MR** 15	**GS** 3

24. Tempel des Schädelgötzen: Dieser hastig aus einem Felsen geschlagene Tempel wurde zwar geschleift, es lässt sich jedoch immer noch erkennen, dass er einst aus einem schlichten Standbild des Schädelgottes und einem Opferblock bestanden haben muss. Der Fels ist durch zahllose Blutopfer braun verfärbt und purpurne Rattenpilze gedeihen prächtig an diesem Ort – sonst jedoch nichts.

25. Das Grab des Siminiageweihten: Siehe der Abschnitt: Der zweite Geweihte

26. Halber Titan: Dieser Titan liegt unscheinbar im Gras, wo dieser die Verfolgung von Gylderianius aufgegeben hat. Die Helden werden ihn vermutlich nicht bemerken, bis er sie später angreift. So oder so: Er liegt auf dem Rücken und lässt sich kaum bewegen oder zerstören.

Die Nacht der Alpträume

Haben die Helden diesen Ort erreicht, ist es ein Leichtes, ihn als den gesuchten Platz zu identifizieren.

Auf einem Durchmesser von 13 Schritt wächst auf diesem Hügel nichts mehr, nicht einmal das allgegenwärtige Moos. Stattdessen prangt auf der Anhöhe ein geschwärztes Rund. Der Felsboden ist vom Wind glatt geschliffen und wesentlich kälter, als er sein dürfte. Alles Leben scheint diesen Ort zu meiden. Farne wachsen davon weg, Vögel fliegen einen Bogen. Kein Insekt verirrt sich in die Zone. Die Helden überkommt ein ungutes Gefühl, wenn sie sich hier aufhalten.

Genau inmitten der Zone hat Carophyrdes gestanden, als er erstmals mittels seines Ea'Myr Lebenskraft direkt an dem Schädelgott opferte, dabei Dutzende Menschenleben auslöschte und seinen Truppen zu einem knappen Sieg verhalf. Wie in der vorigen Vision verlangt müssen die Helden nun eine Nacht an diesem Ort überstehen und sollten hier ihr Lager aufschlagen. Nach den Schrecken des Schlachtfeldes werden die Gefahren der Nacht rein psychischer Natur sein – eine Regeneration ist an diesem Ort jedoch ebenfalls nicht möglich. Geben Sie den Helden Zeit, ihr Lager aufzubauen und eventuelle Sicherheitsvorkehrungen zu treffen, bevor die Nacht hereinbricht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Nebel wird zusehends düsterer, als würde er langsam mit Tinte eingefärbt – jenseits des Dunstes muss die Sonne wohl untergehen. Der Übergang erfolgt überraschend schnell und bald ist die Sicht nicht mehr durch die Nebelbänke, sondern schlicht durch Finsternis begrenzt. Verschiedenste, kaum identifizierbare Geräusche dringen aus dem Dunkel – ein Frosch? Eine platzende Gasblase?

Dann erhebt sich ein sachter Lichtschein und es wirkt, als habe sich der Nebel still und heimlich in der Nacht zurückgezogen, denn der Blick ist frei bis zu der Erscheinung eines gerüsteten Myrmidonen in altertümlicher Rüstung, der ein Banner des Hauses Tharamnos hält. Neben ihm schält sich in geisterhaftem Licht ein Zelt aus der Dunkelheit, dann noch ein Myrmidone. Immer schnell pflanzt sich der Effekt fort, bis eine ganze Armee Bewaffneter unter dem Banner des Thearchen und der Tharamnos um euch Aufstellung bezieht. Zuletzt nähern sich die Lichter dem Hügel und langsam entsteht auch um euch ein Lager – nur zeigt die Flagge über euch den doppelten Schädel Draydalâns.

Aus dem Boden erheben sich langsam aber unaufhaltsam durchscheinende Gestalten: Menschen, Tiere, Armeezelte. Um die Helden herum entsteht fast unmerklich langsam ein geisterhaftes Heerlager der Draydal komplett mit Hetzrattenpferchen und dem Zelt des Heerführers. Attackieren die Helden diese Erscheinungen in irgendeiner Form, bleiben diese davon völlig unbeeindruckt – im Grunde handelt es sich nur um eine Vision, ausgelöst von den der Maske innewohnenden Formeln, die Carophyrdes einst mit diesem Ort verknüpft hat.
Wer auch immer die Maske zuletzt getragen hat, verspürt das starke Bedürfnis, die Triopta erneut aufzusetzen. Dieses Verlangen wird im Verlauf der Szene immer intensiver.
Als sämtliche Erscheinungen vollständig anwesend sind, zählen die Krieger auf dem Feldherrenhügel über 100 Mann – durchgehend Draydal-Offiziere in prunkvollen Rüstungen (Details zu deren Aussehen finden Sie im Anhang) sowie einige Hetzratten. Sie alle ignorieren die Charaktere und sind damit beschäftigt, ihre Schwerter zu wetzen, Späherberichte auszutauschen oder sind im Gebet an den Schädelgötzen versunken.
Nachdem die Helden sich an die Situation gewöhnt haben, werden sie dann aber doch wahrgenommen. Aus dem Zelt tritt ein Draydal in besonders prächtigen Roben unter dessen Helm jedoch – soweit das bei den verschwommenen Schemen der Geister zu erkennen ist – nur ein grinsender Totenschädel hervorlugt. Die Augen des Totenschädels richten sich auf den Maskenträger.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Carophyrdes, Sohn der Chrysothéos", bellt er in Befehlston, aber seine Stimme erscheint nur wie ein Echo der Realität. „Ich erwarte von Euch nicht weniger als ein Wunder. Nachdem Ihr aus einem sicheren Sieg ebenso wundersamerweise eine sichere Niederlage gemacht habt."
Eine dürre, behandschuhte Hand macht eine abwertende Geste und der Totenschädel wird in den Nacken gelegt, als sehe er auf die Person gegenüber herab. „Ihr habt ganze hundert Soldaten. Und eine letzte Chance, Euren Namen wenigstens mit einem verzweifelten letzten Widerstand und nicht nur mit absolutem Versagen in Verbindung zu bringen. Ich erwarte Euch in der ersten Reihe."
Damit dreht er sich um und wird sofort von zwei Wachen flankiert – offenbar ist sein Platz nicht in der ersten Reihe.

Nach diesen harschen Worten lässt der Heerführer die Helden alleine. Missgünstige Blicke der Offiziere treffen den Maskenträger. In der Ferne im Süden können die Helden erkennen, wie die Armee der Tharamnos sich in Bewegung setzt. Langsam stapfen die fackeltragenden Myrmidonen-Geister durch den Sumpf, unerbittlich auf den Hügel der Helden zu. Die Draydal begeben sich in Formation und machen ihre Hetzratten scharf.
Die Helden können sich natürlich entscheiden, wie sie reagieren. Ob sie sich mit den Draydal zum Kampf stellen, gar nichts tun – oder die Flucht ergreifen. Sollten sie letzteres tun, bricht die Vision ab und muss in der nächsten Nacht neu begonnen werden. Bleiben sie, dauert es noch knapp eine Stunde, bis die Myrmidonen in Reichweite sind. Zermürbend langsam bahnen sie sich ihren Weg durch den Sumpf. Dann bricht das Gefecht umso plötzlicher los.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Schlacht gegen das Haus Tharamnos wird nicht nur mit Soldaten geführt, die Magie der Optimaten fordert mindestens ebenso viele Opfer. Geisterhafte Feuerbälle schlagen ringsum ein, zerreißen die Draydal und sprühen Fontänen von Staub und illusorischen Körperteilen. Elementare aus Feuer und Fels erheben sich und reißen Befestigungen nieder, stecken Zelte und Menschen in Brand. Die Draydal schicken ihre Hetzratten, die den Myrmidonen geifernd an den Hals springen, Priester beten und aus ihren Händen schlagen Strahlen aus absoluter Finsternis in die angreifenden Reihen oder auf ihre Gesten hin wenden sich die Myrmidonen gegen ihre eigenen Waffenbrüder. Aus dem Schlamm stoßen untote Hände in die Höhe und greifen mit lederartigen Fingern nach den Knöcheln der Soldaten. Es ist ein Schlachten und Morden, aber eines ist klar: die Draydal werden unterliegen.

Den Helden kann hierbei nichts passieren, da es sich wie gesagt um eine Vision handelt, die einfach weiterläuft, solange sie – bzw. die Triopta samt Träger – sich auf dem Hügel befinden. Mit der Zeit werden die Draydal immer weiter zurückgedrängt, der Hauptteil ihrer verbleibenden Streitmächte samt dem Heerführer in einem Bereich hinter dem Hügel. Einige wenige Draydal werden jedoch auf dem Hügel umzingelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein herrisch wirkender Optimat tritt vor und befiehlt den Myrmidonen innezuhalten: „Der Thearch will diesen dort lebend. Haltet euch zurück." Der Magier zeigt auf [Held, der die Triopta trägt oder zuletzt trug].
Um dich entsteht mit einem Mal eine weitere Geistergestalt in Form eines Mannes, der ebenfalls draydalânische Rüstung trägt – und eine silberne Maske, die er nun langsam abnimmt. Auch wenn der Rest seines Gesichtes im Schatten bleibt, so ist doch das schwarze Dritte Auge auf seiner Stirn klar erkennbar. Langsam geht er vor den Tharamnos in die Knie. Der Optimat scheint erfreut und macht eine weite, herrische Geste. „Seht ihr! So leicht wechseln diese Chrysothéos-Hunde ihre Herren!"

Die Gefährten des Helden sehen, wie die Geistergestalt mit dem Maskenträger verschmilzt: Der Held und der Geist scheinen die gleichen Bewegungen auszuführen und mit der gleichen Stimme zu sprechen. Auch der betroffene Held bekommt das Gefühl, von einem fremden Bewusstsein gesteuert zu werden. Lassen Sie dem Spieler Zeit, seinen Charakter etwas Passendes sagen zu lassen. Geschieht dies nicht, „übernimmt" Carophyrdes mit. *„Ich kenne nur einen Herren und nur vor ihm knie ich! Himmelswächter! Herr der goldenen Schädel! Ich opfere dir mein Bildnis in dieser Sphäre! Steh mir bei in dieser Stunde und lass diese Mörder mit mir in den Abgrund fahren!"*
Der Schatten des Helden/Geistes, plötzlich auch in der nächtlichen geisterhaften Szene klar erkennbar, scheint nun von dem Helden selbst absorbiert zu werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schmerzerfüllt fasst sich Carophyrdes und mit ihm [der Held] an die Stirn. Das Ea'Myr scheint in einem purpurnen Glanz zu pulsieren und dann alles andere Licht um es herum schlucken zu wollen. Die Geisterschemen verlieren an Kontur, als ihre Auren schreiend in Richtung des Steins gezogen werden. Ein schwarzes Un-Licht geht von diesem aus und breitet sich immer weiter aus, fällt dann fast wieder in sich zusammen und explodiert schließlich mit einem Knall, der euch das Bewusstsein raubt.

Die Vision

Unmittelbar nach dieser Szene – also während des Ohnmächtigwerdens – ereilt den Helden, der die Triopta trägt, folgende Vision. Trägt kein Held die Maske, ereignet sich das, sobald jemand sie wieder aufsetzt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Hunderte schwarze Bullen stürmen über das Savannengras. Sie schlagen einen Zirkel um dich und treten den Boden flach, treten Gras und Busch und Baum hinein bis eine ebene Fläche entsteht. Dann erstarren sie und werden zu Fels. Der Wind schleift ihre Oberfläche, die Hitze lässt sie zerspringen, bis sie keine Köpfe oder Glieder mehr haben und nur hunderte schwarze Steinquader auf fest gestampftem Boden liegen.
Ein Schwarm Singvögel, gefangen gehalten in silbernen Ketten, lässt sich nieder, dann tragen sie an ihren Ketten die Quader und errichten ein Gebäude, eine schwarze Pyramide. Zuletzt bleibt nur eine einzelne Öffnung, als die Singvögel ein letztes Mal hinein fliegen und den letzten Felsen tragen.
Dann kommen sie mit einem Schrei hervorgestoben, nur noch Knochen, die leicht wie Daunen auf dich herabregnen. Ihre Ketten fallen vor dir in den Staub.
Sanfte Knochenhände schieben dich vorwärts, eine Treppe hinan und in die Pyramide.

An einem Tisch sitzt der Mann mit der silbernen Maske, ihm gegenüber eine Frau, deren schönes Gesicht nur noch aus Gold besteht und die stumm weint. Alle Wände sind bedeckt mit der abgezogenen Haut fremder Gesichter, die lautlos die Lippen bewegen und flehen. Sie bleiben ungehört.
„Ich will dir etwas zeigen", sagt der Mann mit der silbernen Maske und führt dich mit einer Hand an der Schulter zu einem Fenster, das auf die Landschaft hinaus zeigt, die unter schweren Gewitterwolken da liegt. Im Garten zu euren Füßen wächst ein Baum aus Skeletten.
„Ich habe eine Stadt gebaut, in der die Meinen leben sollten. Saer Arthea: Im Westen der Ghulenwall, zum Norden die Chrattac, fünf rote Hügel im Süden und ein See voll anmutiger Kraniche im Osten. Und auch wenn ich Gift geatmet habe, diese Stadt war Frieden für mich und meine Kinder."
Der Skelettbaum ist empor gewachsen. An seinen Armen erblühen Knospen aus winzigen Knochenfingern.
„Aber ich hätte wissen sollen, dass in meiner Stadt am Ende nur der Tod tanzen wird."
Er schiebt dich zum Fenster hinaus und übergibt dich dem kalten Griff des Knochenbaumes, der dich hoch über die Pyramide hebt, so dass du mit eigenen Augen den Ghulenwall als graues Bollwerk sehen kannst.
„Nur wenn du wahrhaft glaubst, wirst du mit dem Tod tanzen und leben", murmeln zahllose blanke Kiefer an den Ästen des Baumes. „Ansonsten erstickt dich der giftige Atem." Und damit schließen sich dutzende Hände um deine Kehle.

Die Folgen
Erneut gelten die Würfe und Wirkungen, wie sie auf S. 45/46 und 212 beschrieben sind. Verschärfen Sie in der Folge weiter die Halluzinationen – immer öfter steht Carophyrdes am Rande des Blickfeldes, Pflanzen werden zu Gebilden aus Knochen und schwarze Stiere aus Fels stürmen dem gesuchten Ort entgegen. Vergessen Sie auch nicht, Einfluss auf die Träume der Helden zu nehmen und zur Not Szenen aus dem Traumspiegel nachzureichen.

Titanen am Morgen

Als die Helden wieder zu sich kommen, ist das Schlachtfeld in rötliches Zwielicht getaucht. Im Osten sehen sie die ersten Strahlen der Sonne, die über die toten Bäume wandern. Der Nebel ist verflogen. Vögel ziehen am Horizont vorbei. Sie haben durch die Vision ihre Besinnung verloren, körperlich ist ihnen jedoch kein Schaden entstanden. Noch nicht. Sollte allerdings niemand bisher die Maske aufgesetzt haben, wäre jetzt noch ein guter Zeitpunkt. Geben Sie den Helden ansonsten kurz Zeit, sich zu sammeln und ein wenig über das Erlebte zu sprechen, unterbrechen sie diese ruhige Szene dann aber jäh durch einen vermutlich unvorhergesehenen Angriff.
Hinter dem Rand des Hügels greift plötzlich eine gewaltige, metallene Hand hervor und donnert mit Urgewalt gegen den Fels. Die Helden haben einen kurzen Augenblick Zeit, zu reagieren, dann erkennen sie, dass an der Hand auch ein Arm

hängt, und dieser wuchtet nun den Rest des Konstrukts auf den Hügel: Ein vage menschenähnliches Wesen aus Metall, Chitin und verrotteten Knochen – ein scheinbar funktionsfähiger Titan, der die Helden aus toten Augen mustert.
Der Titan ist jedoch nicht vollständig. Es handelt sich lediglich um den Torso samt Kopf und der beiden Arme. Der Rest der Kriegsmaschine ist verkohlt und fehlt. Aber auch dieser halbe Titan ist gut vier Schritt hoch und bewegt sich etwa so schnell auf die Helden zu wie ein Mensch im Marschtempo. Die Kreatur greift direkt an, so dass den Helden nichts anderes übrigbleibt als auszuweichen. Dabei schreit sie etwas in einer metallisch verzerrten, krächzenden Stimme. Es handelt sich übrigens nicht um den Titanen, den die Helden zuvor teilweise ausgraben konnten, sondern um jenen bei (26).
Der Titan ist an die Seele des bei (25) begrabenen Siminiageweihten Faberos gebunden. Carophyrdes machte sich bei den Vorbereitungen seiner Pilgerstrecke den Spaß, den Götterdiener hier zu verscharren und durch ein Ritual dafür zu sorgen, dass seine Seele keinen Frieden finden würde, bis der Titan nicht zerstört sei. Die inzwischen wahnsinnig gewordene Seele von Faberos versucht über die Maschine mit den Helden zu kommunizieren, was ihr aber nur bedingt gelingt. Nur Helden, denen eine Sinnenschärfeprobe +5 gelingt, oder die besonders sprachbegabt sind, können einzelne Wortfetzen in dem Gekreische verstehen: „Helft“, „Frieden“ oder „verscharrt“, „Siminia“ und „Opfer“.

Kampf gegen den Titanen

Werte des Titanen-Wracks
Metallhände:

INI 9+W6	**AT** 11	**PA** 6	**TP** 2W+6		**DK** N
LeP 90	**AuP** Unendlich	**RS** 9	**WS** 20	**MR** 15	**GS** 7

Sonderregeln: Augen und Gelenke des Titanen sind empfindlicher und besitzen nur RS3. Um diese Stellen zu treffen, muss eine AT um 6 erschwert sein.

Der Titan ist mit herkömmlichen Waffen nur sehr schwer zu besiegen. Jedoch ist es möglich, das Monstrum zu „entern“ und zu beschädigen, indem man auf seinen Rücken springt, eine Klappe dort öffnet, und in das Innere eindringt. In diesem beengten Raum befinden sich einige verrottete arcanomechanische „Anschlüsse“, mit deren Hilfe Mechanik und Fleisch verbunden wurden, aber auch einige Hebel und Zahnräder, über die die Gliedmaßen des Titanen mit viel Anstrengung (sie sind verrostet und das Gerüttel und die Enge im Titanten sind auch keine Hilfe) manipuliert werden können. Eine echte Verschmelzung mit der Maschine ist nicht mehr möglich. So kann der Titan aber von den anderen Helden abgehalten werden und auch dazu gebracht werden, sich selbst Schaden zuzufügen. Nötig sind eine *Akrobatik*-Probe +2 (Scheitern: Absturz, 1W+4TP), eine *Mechanik-* oder *Magiekunde*probe + 3 (Scheitern: Klappe wird nicht gefunden oder geöffnet, bevor der Titan den Helden abwirft) und eine *Körperbeherrschungs*-Probe, um der Erschütterung zu widerstehen (in jeder Runde wiederholbar, aber 1 TP Schaden durch Abschürfungen). Mit einer *Mechanik*-Probe +7 können sogar die richtigen Hebel gefunden werden, um den Titanen auszuschalten.



Der Titan wird jedoch die Verfolgung aufgeben, wenn die Helden ein angemessenes Hindernis zwischen ihn und sich gebracht haben, das er nicht überwinden kann. Dann bricht er den Kampf ab und kriecht zurück zu dem Ort, an dem er die letzten 3000 Jahre gelegen hat. Auch auf diesem Wege können die Helden das Grab des Siminiageweihten finden. Bringen die Helden die LeP des Titanen auf Null, kriecht er ebenfalls zurück zum Grab, wo er zerfällt und die Seele von Faberos aus ihm entweicht und mit einem nun verständlicher gekrächzten „Freiheit!“ Frieden findet. Die magischen und karmalen Energien, die dabei aus dem Titanen entweichen, strömen zunächst in das Stück des Bodens, wo Faberos verscharrt ist, und wühlen dabei auch etwas Erde auf, sodass die Helden neugierig werden sollten. Geweihte Helden können einen positiven Strom karmaler Energien spüren. Wer für so etwas empfänglich ist, spürt, dass gerade eine Seele gen Totenreich gefahren ist, die lange auf Erlösung gewartet hat. Wird der Titan hingegen nur deaktiviert, zerfällt er nicht und auch Faberos' Seele wird nicht erlöst. Die Helden können allerdings auch der Spur folgen, die das mechanische Monstrum auf dem Schlachtfeld hinterlassen hat, und so über einen Umweg zu (26) das Grab des Geweihten entdecken.

Der zweite Geweihte

An einer unscheinbaren Stelle im Sumpf lag fast 3000 Jahre ununterbrochen der Titan, weshalb hier eine titanenförmie Lücke in der Vegetation und eine Mulde in der Landschaft

besteht. Hier liegt außerdem der Siminia-Geweihte Faberos begraben, was jedoch ohne Hinweis durch den Titanen nicht wirklich ersichtlich ist. Nachdem sie einige Schritt in die Tiefe gegraben haben (was an dieser Stelle leicht von der Hand geht), finden die Helden die eingewickelte Leiche des Siminia-Geweihten samt seiner rituellen Waffe: Einem rostigen Metallhammer. In das schmucklose Tuch sind Symbole eingewoben, die leicht als dem Schädelgötzen zugehörig zugeordnet werden können – wiederum andere erinnern an die Darstellung eines Titanen. Wenn keiner der Helden auf die Idee kommt, kann eine Meisterperson sie auf die offensichtlichen Zusammenhänge hinweisen – und auch darauf pochen, Waffen wie Leichnam mitzunehmen und letzteren ordentlich zu bestatten. Bereits auf dem Schiff kann den Helden auffallen, dass auch diese Waffen eigentlich recht gut erhalten sind und dass sich ihr Zustand sogar wundersamerweise zu bessern scheint, sobald sie im Besitz der Gruppe sind.
Faberos' Seele wird durch eine göttergefällige Begräbniszeremonie und/oder die Zerstörung des Titanen erlöst. Sein Grab kann durch die Spuren des Titanen gefunden werden, oder indem man diesem zu dieser Stelle folgt. Was es mit dem Hammer auf sich hat, entnehmen Sie bitte dem *Anhang 5: Artfakte*, wo er unter „Die Göttlichen Waffen" aufgeführt wird.

Hinweis: Auf dieses düstere Szenario folgt ein nicht weniger dunkles. Es würde sich daher empfehlen, zwischen Station 2 und 3 einen erholsamen Zwischenstopp bei einer der Nebenmissionen durchzuführen.

Die verlassene Stadt Saer Arthea

Ihrer dritten Vision folgend können die Helden die Ruinenstadt Saer Arthea im Schatten des Ghulenwalls erreichen. Dies ist die westlichste Etappe ihrer Reise, die die Helden näher an Draydalân heranführt als jemals zuvor. Entsprechend können sie hier auch mehr über die Kultur der Schädeldiener erfahren, als ihnen lieb ist – oder wenigstens über die Kultur der Draydal unter Carophyrdes vor 3000 Jahren. Das eigentliche Ziel der Helden ist es aber, in die zentrale Pyramide der Stadt einzudringen und dort die nächste Vision zu empfangen. Erschwert wird dies durch die nach wie vor tödliche Aura dieses Ortes und die Hinterlassenschaften des Mannes, auf dessen Spuren sie wandeln: Carophyrdes hat dutzenden Ghulen befohlen, das Leben in der Stadt nachzustellen, nachdem diese von den Tharamnos geschleift worden war und hat so ein untotes Museum erschaffen.

Was hat Carophyrdes hier gemacht?
Nachdem Carophyrdes nach seinem Sieg über die Tharamnos als Auserwählter des Schädelgottes erkannt worden war, wurde ihm die Stadt Saer Arthea übergeben – ein Vorposten in Anthalia, über den er herrschen sollte. Einige Jahrzehnte lang übte er hier sein Amt als Ephore (Statthalter und Strategus) aus und sein Ansehen und seine Macht wuchsen; er opferte schließlich dem Schädelgott sein Gesicht. Während er jedoch auf Reisen in Draydalân selbst war, griff der Feind – in diesem Fall Streiter aus einer Stadt am Ostufer des Orismani – die Siedlung an und tötete die meisten Bewohner, darunter Carophyrdes' Frau und einige seiner Kinder. Der Chrysothéos kehrte jedoch noch rechtzeitig zurück, um die Stadt quasi im Alleingang zurückzuerobern – dabei wurde er jedoch von den Feinden mit einer dämonischen und tödlichen Krankheit infiziert, für die auch sein Volk keine Heilung kannte. Er schwor Rache.

Was hat er hier für die Pilgerreise vorbereitet ?
Carophyrdes erlebte hier zuerst den Höhepunkt seiner Macht und danach den Tiefpunkt seines Lebens. Von künftigen Pilgern verlangt er, dass sie beides nachempfinden können. Also vereinte er Pracht und Leid zu einer Art untotem Museum: Er zwang einige Dutzend Ghule in eine ungewöhnliche, immerwährende Aufgabe: Sie sollten bis zum Ende der Ewigkeit den Alltag in Saer Arthea nachstellen. Doch dies ist nicht das eigentliche Problem, das die Helden erwartet: Von der tödlichen Macht, die Carophyrdes zu Lebzeiten ausstrahlte, ist noch immer ein Schatten an diesem Ort geblieben, an dem er so lange residierte. Schon als die Stadt noch belebt war, konnte niemand ohne ernste gesundheitliche Schäden die zentrale Pyramide betreten – und dieser Effekt besteht noch immer. Einem hochrangigen Draydal würde dieser Effekt nichts ausmachen – den Helden durchaus.
Weiterhin opferte Carophyrdes hier einen Geweihten des FeQesh (bzw. Phex), den er ebenfalls zum Ghul machte und in der Stadt ankettete – er hat die Aufgabe, einen Hund darzustellen, wodurch sein Geweihtenstatus in den Dreck gezogen werden soll.

Was hat Korysthenes damals getan?
Korysthenes und seine Begleiter griffen damals direkt die Ghule an und zerstörten einige mit Schwert und Feuermagie, bevor sie erkannten, dass keine Gefahr von ihnen ausging. Danach drangen sie in die Pyramide ein – ohne Sicherheitsvorkehrungen zu treffen, woran einer der Begleiter starb. Korysthenes selbst wurde damals nur körperlich geschwächt, da er sich vor der Queste im Brajan-Tempel hatte segnen lassen, was aber indirekt für seine heutige Fettleibigkeit und körperliche Schwäche verantwortlich ist. Nach wie vor erinnert er sich nicht, jedoch hat er vor dem Betreten der Pyramide ein sehr ungutes Gefühl.

Was hat Gylderianius getan?
Gylderianius und seine Begleiterin ShiaRaiDan schlichen sich an den Ghulen vorbei und die Amauna erreichte die Todeszone in der Mitte als erste – blieb aber von der Wirkung verschont. Daraufhin folgte ihr Gylderianius, der beinahe direkt von heftigen Bauchkrämpfen und Ohnmachtsanfällen geplagt wurde – und wenig später begann, sichtlich zu altern. Die Wirkung der Zone traf ihn jedoch nicht mit voller Wucht: Seine zahllosen Schutzamultette schwächten sie ab. Es gelang ihm daher, die Vision auszulösen und aus der Pyramide zu entkommen. Seitdem ist Gylderianius stark kränkelnd und körperlich verletzlich. Vom Wirken der beiden sind nur wenige Spuren zu sehen.

Was erwartet die Helden?
Die Helden müssen im Grunde nur in die Pyramide gehen, um die nächste Vision auszulösen. Die Türen stehen offen, bewacht wird der Ort nicht. Doch die Aura, die von Carophyrdes' Wirken geblieben ist, wird ihnen Lebenskraft entziehen, sobald sie sich dorthin begeben – ein Nebeneffekt, der bewirkt, dass nur hochrangige Draydal den Ort der Vision erreichen können. Es gilt also, sich irgendwie zu schützen. Und tatsächlich kann hier der untote FeQesh-Priester eine Hilfe darstellen, denn um diesen noch im Tode zu quälen, hat Carophyrdes seine geweihte Schleuder gerade außerhalb seiner Reichweite an einer Mauer angebracht – und diese wiederum kann benutzt werden, um sich vor der Aura in der Pyramide zu wappnen.

Was machen die Gefährten?
Bhoshlish: Findet es eigentlich auch hier wieder zu gruselig. Möchte aber dennoch mit, um zu sehen, wie der Feind gelebt hat. Kann dabei einige Schätze finden – oder ein Gebäude zum Einsturz bringen.
Shaonorr: Wusste schon immer, dass die Draydal im Grunde dekadent sind. Greift die harmlosen Ghule an, bis ihm Einhalt geboten wird.
Carana: Begleitet die Helden mit der Bela im Anschlag und schießt erst, bevor sie fragt, ob sich schießen lohnt.
Isquenion: Lehnt einen Ausflug ab – die ganze Ausstrahlung der Stadt ist ihm zuwider.
Alliadana: Könnte beim Überfliegen der Stadt schmerzliche Bekanntschaft mit der Todeszone machen und abstürzen, muss danach zurück auf die *Drachenschwinge* gebracht werden.
Korysthenes: Sollte auf jeden Fall dabei sein, immerhin kommen seine Erinnerungen langsam wieder zurück (siehe auch: „Korysthenes dreht wieder durch")
Lynathea: Hofft nach der langen Reise in der Stadt auf eine Möglichkeit, sich frisch zu machen, wird aber bald von ihrem Vater zurück aufs Schiff geschickt.

Wie finden?
Die Angaben aus der Vision sind bis heute noch recht genau – die Stadt liegt nicht weit östlich vom Ghulenwall. Die fünf roten Hügel sind aus der Savanne aufsteigende, auffällige Felsformationen und der Kranich-See hat bis heute diesen Namen, auch wenn kaum noch solche Vögel dort gesichtet werden und Dünen den See zu einer Tränenform zusammengeschoben haben. Die letzten beiden Landmarken sind in Nordanthalia bekannt, aber auch Shaonorr hat mindestens von einer davon gehört.

Hintergrund: Saer Arthea

Vor ca. 3000 Jahren war Saer Arthea ein Vorposten Draydalâns am Fuße des Ghulenwalls, eine Stadt mit ca. 10.000 Einwohnern, was für eine Draydal-Stadt eine beeindruckende Zahl ist, auch wenn zwei Drittel dieser Menschen aus Sklaven bestanden und natürlich zusätzlich zahlreiche Soldaten, Söldner und Ghule in der Siedlung untergebracht waren. Wie man sich das Leben in der Draydal-Kultur vorstellen kann – zumindest in der damaligen Zeit und unter Carophyrdes –, entnehmen Sie bitte dem Anhang auf Seite 206. Saer Arthea wurde Carophyrdes sozusagen als Lehen für seine militärischen Erfolge übergeben und er herrschte mehrere Jahrzehnte darüber. Hier lebte auch seine Familie, hier wuchsen seine Kinder auf und wurden in den Ritus des Draydal-Kultes initiiert. Schon zu Lebzeiten galt Carophyrdes wegen seiner außergewöhnlichen Gabe als Auserwählter oder gar Heiliger des Schädelgottes, so dass er in seiner Pyramide oft Priester aus Draydalân empfing, selbst in der fernen Hauptstadt weilte und als militärischer Berater für alle Operationen in Anthalia tätig war – wenn er sie nicht sogar selbst anführte. Den Feinden im Osten galt er als größte Geißel ihrer Zeit. Während einer längeren Abwesenheit des Heiligen fiel durch Verrat die Verteidigung der Stadt und die Truppen machten fast alles Leben in Saer Arthea nieder – darunter Carophyrdes' Kinder. Bei seiner Rückkehr fand dieser seine Stadt brennend und halb zerstört vor. Er konnte jedoch immerhin dank seiner Macht als Geweihter des Schädelgottes und dreiäugiger Optimat die immer noch anwesenden Angreifer töten oder in die Flucht schlagen. Heute ist die Stadt nur noch von seinen Ghulen „belebt" und ein unheimliches Denkmal ihres früheren Glanzes. Wer nicht auf Carophyrdes Pilgerfahrt ist, wird die Stadt in den Hängen des Ghulenwalls wohl kaum entdecken – und diese Pilgerreise ist auch ihr einziger Zweck. Die Stadt liegt in Ruinen und Staub aus der Wüste Dharrac liegt schwer in der Luft.
Saer Arthea ist um eine zentrale Pyramide herum gebaut, in der der Ephore residierte und die vom Rest der Stadt durch eine Wallanlage abgetrennt ist. Unmittelbar daran schließen die Gebäude der Herrscherkaste an: Draydal-Offiziere, Priester, Sklavenmeister, Rattenbändiger und Tempeldiener sowie ihre Familien lebten hier. Weiter außen finden sich die Quartiere der normalen Soldaten, die noch darauf hofften, irgendwann in den Offiziersrang aufzusteigen. Insgesamt handelte es sich um nicht mehr als 600 „echte" Draydal. Die Außenbezirke der Stadt boten den Kasernen für Söldner und ärmlichen Sklavenbehausungen Platz – durchmischt mit Ghulen- und Hetzrattenzwingern. Eine normale „Bürgerschaft", „freie Draydal",

gab es nicht. Die Stadtmauer war hingegen wieder prunkvoll und mit goldverzierten Säulen gesäumt. Heute liegt sie natürlich in Trümmern. Damit man sich noch ewig an Saer Arthea erinnert, hat Carophyrdes einen aufwändigen Zauber gewirkt, der Satinavs Hörnern ein wenig Einhalt gebietet. Aus diesem Grund sind die Überreste noch recht gut erhalten, auch nach 3000 Jahren. Und auch die Ghule, die längst vom Wind zu Skeletten abgewetzt sein müssten, sind noch halbwegs mit Fleisch besetzt.

Die Ankunft in der Ruinenstadt

Folgen die Helden den Landmarken aus der Vision, überfliegen sie für sie bislang unbekanntes Gebiet, in dem überall Truppen der Draydal lagern könnten. Für die Dynamik des Abenteuers wäre es wünschenswert, dass sie nicht behelligt werden – aber natürlich können Sie als Meister anders entscheiden. Die Route führt die Helden immer nach Südwesten, über den Blauen Orismani und die Wüste Dharrac hinweg, bis irgendwann vor ihnen tatsächlich der Ghulenwall auftaucht. Schließlich erreicht die *Drachenschwinge* ein weites Tal, in dem die Helden an den Hängen des gigantischen Gebirges tatsächlich eine Ruinenstadt ausmachen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Ghulenwall scheint auf Hitzedunst zu schweben, eine finstergraue Gewitterfront aus kargem Fels, die über der Ebene aufragt. Im Schatten des Gebirges wirkt die Stadt fast klein, ihre zusammengefallenen Mauern gedrängt und eng. Kaum ein Dach ist verblieben, aber zwischen den zerfallenen kleineren Häusern erheben sich manche Gebäude nahezu unversehrt auf steinernen Säulen. Staub und Sand ziehen unaufhaltsam von der Wüste heran und haben im Norden der Stadt erste Dünen an die Mauern gehäuft.
Das Herz der Stadt ist jedoch von all dem Verfall verschont geblieben: Eine Pyramide aus schwarzem Fels erhebt sich weit über die anderen Gebäude und liegt wie ein Berg zwischen Hügeln da, schwer, dunkel und bedrückend.
Kein Lebewesen kriecht durch die engen Passagen, keine Pflanze hat ihre Wurzeln in den bröckelnden Mauern verankert. Die Stadt ist tot. Selbst wenn zwischen den Ruinen Raum zum Landen wäre, so wirkt Saer Arthea alles andere als einladend für Gäste.

Falls die Helden sich trotz der Warnung aus der Vision direkt über der Pyramide per Strickleiter herablassen wollen, halten Sie sie davon ab, indem Sie ihnen eine Kostprobe der Aura des Stadtzentrums servieren – indem zum Beispiel der Steuermann und andere Teile der Crew durch den Einfluss ohnmächtig werden und das Luftschiff ins Trudeln gerät. Natürlich ist es grundsätzlich möglich, sich direkt über der Pyramide absetzen zu lassen – doch dann muss die volle Wirkung der Aura in Kauf genommen werden – Korysthenes rät jedenfalls wegen eines intensiven unguten Vorgefühls stark davon ab.

Die Ghule von Saer Arthea

Die ca. 100 Ghule, die heute in der Stadt existieren, waren allesamt einst Sklaven Carophyrdes' und wurden mit der immerwährenden Aufgabe betraut, das Leben in der Siedlung nachzustellen und so für die Ewigkeit festzuhalten. Sie wurden auf einen immer gleichen Tagesablauf programmiert und greifen die Helden daher nicht an. Neben dem karmalen Einfluss, der auf ihnen liegt, wirkt hier auch ein temporaler Zauber, der ihren Verfall verlangsamt. Dennoch sind die meisten Ghule nur noch Skelette mit einigen stark verwesten Fleischfetzen am Leib. Sie lassen sich allesamt irritierend leicht und ohne Gegenwehr vernichten. In den Ghulen sind noch immer die Seelen der einstigen Sklaven gebunden, so dass die Helden zuweilen vermeinen, flehende Worte aus ihren toten Mündern zu hören, die um Erlösung betteln und von ihrem ewigen Leid sprechen.



Die äußeren Bereiche der Stadt

Analyse

Wundern sich die Helden über den guten Zustand der Fundstücke, der Ghule und des Ortes allgemein, bringt ein Analysezauber mit 12 ZfP*+ zu Tage, dass hierfür Magie mit einer gewöhnlich unbekannten und als Zeit identifizierbaren Quelle gewirkt wurde. Jemand wollte, dass dieser Ort möglichst lange erhalten bleibt. Jemand sehr Mächtiges.

Das Mahnmal

Vor der Stadtmauer ragt eine Pyramide aus schwarzem Gestein etwa sieben Schritt in die Luft. Sie scheint unbeschädigt zu sein und will nicht so recht ins Gesamtbild passen. Beim Näherkommen erkennen die Helden, dass die Pyramide auf allen Seiten die gleiche hinein gemeißelte Inschrift in Hiero-Imperial trägt. Sie lautet:

Vor euch liegt die einst stolze Stadt Saer Arthea – ein Vorposten des Glanzes Draydalâns in Anthalia. Zerstört von den Hunden der falschen Götzen des Imperiums. Heimat meiner ermordeten Kinder und meiner ermordeten Frau und von Tausenden Dienern des einen Gottes. Ihr Andenken soll ewig leben.
Carophyrdes san Chrysothéos, Ephore im Dienste Draydalâns

Die Todes-Aura

Mit dem Wissen, das die Helden bislang haben, und einer erfolgreichen Probe auf *Götter/Kulte* oder Informationen aus dem Munde von Korysthenes, können die Helden sich folgendes zusammenreimen:
Carophyrdes hatte die Macht, seinem Umfeld im ganz großen Stil Secarian zu entziehen und direkt dem Schädelgott zu opfern. Die Größenordnung ist ungewöhnlich, doch der Entzug der Lebenskraft von Personen, der Natur oder ganzen Landstrichen ist im Grunde nichts Besonderes für die Draydal. Es heißt, dass die Anwesenheit besonders mächtiger Draydal-Priester bereits genug sei, um alle, die in der Hierarchie des Kultes nicht so hoch stehen, zu schwächen oder gar zu töten. Und diese Macht kann auch nach dem Tod dieses Priesters noch als ein Schatten spürbar sein, auf Gebäude oder Gegenstände übergehen. Auch aus diesem Grund dürfen oft nur andere Priester direkten Kontakt zu solchen Würdenträgern haben, in deren Nähe alles Leben verdorrt. Und selbst die resistenteren, die jahrzehntelang einem solchen Hohepriester dienen, müssen mit Krankheiten und fortschreitender Degeneration rechnen. Draydal-Siedlungen – zumindest jene aus dieser Zeit – sind daher oft konzentrisch aufgebaut. In der Pyramide in der Mitte residiert der Hohepriester, abgeschottet von den geringeren Dienern des Schädelgottes. Auch Carophyrdes schütze so seine Untertanen vor allzu raschem „Verwelken". Zudem empfing er außergewöhnlich oft andere hochrangige Priester in seinem Domizil und teste dort die Wirkung seines Ea'Myr fast täglich aus, wenn er nicht andere Dienste der Domäne Abgrund in Anspruch nahm. Jahrzehntelang ging es so zu in Saer Arthea – und die Aura der zahlreichen Schädelpriester liegt immer noch wie eine Giftwolke in der Luft in der Pyramide und um sie herum.

Regeltechnische Auswirkungen der Aura
Wer die Todeszone betritt, in der die Aura wirkt, muss mit folgenden Konsequenzen leben:
Unmittelbar bei Überschreiten der Schwelle: Die Person wird von heftigen Bauchkrämpfen geplagt, die nach einer SR zu Ohnmachtsanfällen führen, gegen die mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe angekämpft werden muss. Die Person erleidet 3 direkte Schadenspunkte.
Eine SR später: Die Person beginnt aus mehreren Körperöffnungen zu bluten und erleidet alle 20 Kampfrunden einen weiteren direkten Schadenspunkt
Zwei SR nach Überschreiten: Die Person beginnt merklich zu altern: Haare verfärben sich langsam grau, Fingernägel werden länger, die Haut wird fahler. Ab jetzt erleidet sie alle 10 KR einen direkten Schadenspunkt.
Drei SR nach Überschreiten: Die Person erleidet alle 4 Kampfrunden einen direkten Schadenspunkt und beginnt noch stärker zu zerfallen: Fingernägel und Haare fallen ihr aus. Hustenanfälle hinterlassen Pfützen von Blut und Gewebe auf dem Boden. Die Sinne versagen. Die Person ist den Rest ihres Lebens nur noch ein Schatten ihrer selbst, extrem kränklich und ohne brauchbare Kondition. So – nur leicht abgeschwächt durch seine Schutzamulette – ist es auch Gylderianius ergangen. Sollte den Helden dies widerfahren, reduzieren Sie ihre LeP, KO und AU um je ein Drittel.
Vier SR: Sollte die Person noch leben und es wieder aus der Todeszone hinausgeschafft haben, wird sie die nächsten Wochen vermutlich nicht überleben und an einer seltsamen Krankheit zugrunde gehen, die sie lebendig verwesen lässt.
Fünf SR: Die Person fällt tot zu Boden und es bleibt nur eine graue, staubige Hülle.

Diese Effekte lassen sich natürlich durch karmales Wirken vermindern oder aufheben. Haben die Helden einen Geweihten bei sich, kann dieser mit einem Heilungssegen dagegen ankämpfen, nach einem Aufenthalt in der Todeszone mit den Zatura-Liturgien Erneuerung des Verlorenen oder Herbeirufung der Erdkraft für Linderung sorgen.
Andernfalls bietet es sich an, die Schleuder des FeQesh-Geweihten (Siehe Seite 89 und 213) zu benutzen. Wird diese mitgeführt, nehmen Sie für die Zeitangaben stets den dreifachen Wert an. Wird sie gar benutzt, nehmen Sie den sechsfachen Wert an und überspringen Sie den ersten Effekt. Benutzen bedeutet in diesem Fall: Ein Held kann sie über seinem Kopf rotieren lassen und die anderen dabei an die Hand nehmen (oder pauschal: Die Schutzzone hat einen Radius von 5 Schritt). Auf diese Nutzung kann sie der Ghul des Geweihten bringen, der die Schleudergeste nachahmt, sobald die Helden die Waffe an sich genommen haben.
Sollten die Helden tatsächlich mit verminderten Werten aus dieser Szene hervorgehen, gestatten Sie ihnen, in einem Tempel die meisten dieser negativen Effekte wieder aufheben zu können. Dies sollte natürlich mit einer entsprechenden Spende oder einer Queste für diesen Tempel einhergehen.

Szenen hier: Wenn Sie wollen – oder bei einer 1-4 auf einem W20 – ist gerade ein halb skelettierter Ghul dabei, die Pyramide mit bloßen Händen vom herübergewehten Wüstensand zu befreien. Eine andere Aufgabe hat das Wesen nicht. Das schabende Geräusch, das es verursacht, wenn es zunächst von der Pyramide verdeckt ist, sollte den Helden aber einen Schauer einjagen.
Wollen Sie den Helden etwas mehr Druck machen, können Sie ab hier im Nordosten erkennen, dass sich in der Wüste ein Sandsturm zusammenzieht und Kurs auf die Stadt nimmt. Mehr als zwei Stunden bleibt den Helden nicht.

Die Stadtmauer

Auf die Stadtmauer zu führt eine verfallene Pflasterstraße, die irgendwann im Wüstensand untergeht, der aus der Dharrac herüberweht. Sie wird von Marmorsäulen gesäumt, bzw. wurde es, denn die meisten sind umgestürzt oder schief, und auch durch die Straße ziehen sich breite Risse. Das erste, was den Helden von der Stadt selbst auffallen dürfte, ist die wehrhafte Stadtmauer von Saer Arthea, die über zwanzig Schritt aufragt und regelmäßig von goldverzierten Säulen gesäumt wird, aus denen zahllose Gesichter auf sie herabschauen. Nach Osten ausgerichtet öffnet sich ein breites Stadttor, das von den Statuen zweier geflügelter, zweiköpfiger Löwen geziert wird, die sich gegenseitig wütend anschauen und gleichzeitig gebieterisch nach Osten blicken. Nichts davon ist aber noch intakt: In der Stadtmauer prangen große Löcher, durch die die Helden einfach in die Stadt marschieren können, und auch die Säulen hier sind teilweise geborsten. Den Löwen fehlen Teile der Flügel und Tatzen.
Szenen hier: Passieren die Helden das Stadttor, erheben sich zwei Ghule in Draydal-Rüstung, die zuvor regungslos unter den Statuen saßen, und salutieren vor ihnen. Sind die Helden vorbei, setzen sie sich wieder hin. Sechs weitere Ghule liegen verkohlt und gespalten am Boden und zucken nur, können sich aber nicht erheben. Diese Ghule hat Korysthenes damals „erschlagen", bis er realisierte, dass keine Gefahr von ihnen ausgeht.

Die Hauptstraße

Betreten die Helden die Stadt durch das Haupttor, müssen sie sich ihren Weg um umgestürzte Säulen und große Felsbrocken herum bahnen, die auf der Hauptstraße liegen. Teils müssen sie auch darüber klettern. Die Hauptstraße teilt sich schon bald in ein Gewirr von kleineren Straßen auf, geradeaus führt der Weg irgendwann über einen Wassergraben zu einem weiteren, etwas kleineren Löwentor im inneren Wall, das aber komplett eingestürzt ist und überklettert werden müsste. Einfacher ist es, einer Nebenstraße um den Wall herum zu folgen und ihn an einer Stelle zu passieren, wo er ohnehin eine Lücke aufweist. Hin und wieder ist von fern ein metallenes Klappern zu hören, als würde jemand auf Töpfen herumtrommeln. Das Geräusch entfernt sich und kommt dann wieder näher.
Szenen hier: Die Helden können hier hin und wieder Ghulen begegnen, die durch die Straßen tanzen und auf verrosteten Metallinstrumenten herumtrommeln. Dazu versuchen sie einen Lobgesang an den Schädelgott anzustimmen, was ob des Mangels an Zungen aber nur ein wenig melodiöses Stöhnen ergibt.

Die Söldnerkasernen

Direkt an die Stadtmauer schließen die Unterkünfte für die Söldner an, die in Carophyrdes' Diensten standen. Von diesen einfachen, zweigeschossigen Steingebäuden sind zum größten Teil nur noch geschwärzte Trümmerhaufen übrig. Nur wenige Gebäude sind noch so weit intakt, dass sie ihre frühere Funktion erahnen lassen, und beherbergen jeweils einen Schlafsaal oder einen Aufenthaltsraum auf einer der Ebenen. Auch diese Kasernen sind aber akut einsturzgefährdet. Unter den Trümmern lassen sich die verkohlten Skelette von Menschen, Pardir und auch einigen Echsenwesen ausmachen. Wer gründlich sucht (Sinnenschärfe-Probe und 4 SR Suche), kann einige noch recht gut erhaltene Ximitare (siehe **MyA**r) und 2W20 Aureal in verschiedenen Münzen in den Trümmern finden. Begeben sich die Helden aber in eines der Häuser, lassen sie bei jedem Schritt eines schwergewichtigen Recken die Decke erbeben und Staub herabrieseln. Bei einer 20 auf einem W20 jede SR kann das Gebäude tatsächlich einstürzen, wenn die Helden keine Vorsichtsmaßnahmen ergreifen.
Szenen hier: In einem Aufenthaltsraum in einer der Kasernen sitzen zehn Ghule um einen Steintisch herum (einer von ihnen ein Pardir) und sind in eine niemals endendes Kartenspiel vertieft – jedoch ohne Karten, denn diese sind längst zerfallen. Dennoch mischt einer der Ghule die imaginären Spielkarten jede Runde, obwohl seine Hände durch die ständige Ausübung dieser Tätigkeit nicht mehr vorhanden sind.

Die Sklavenbehausungen

Zwischen den Trümmern der Steinhäuser finden sich in den äußeren Bereichen der Stadt immer wieder größere freie Flächen ohne Trümmer, dafür aber mit verbogenen Metallstreben oder teils noch intakten Gitterwänden und Resten verrottenden Holzes. Hier standen einst die Holzhütten der Sklaven, die Zwinger für die Ghule und die Hetzratten. Carophyrdes machte zwischen diesen drei Kategorien keine große Unterscheidung. Hier lassen sich besonders viele Skelette von Menschen und den großen Ratten finden, die teils regelrecht mit dem Boden verbacken sind – dank der Feuermagie der Angreifer.
Szenen hier: Angekettet zwischen zwei Kasernen stehen sechs Ghule und starren leer vor sich hin. Nähern sich die Helden, werden sie angegriffen. Diese Ghule sind tatsächliche Überlende des Angriffs und noch älter als die „Denkmal"-Ghule. Werte finden Sie auf Seite 205.

Quartiere der Draydal-Soldaten

Etwas weiter stadteinwärts befinden sich einige wenige zwei- bis dreigeschossige Häuserruinen, die an Wohnhäuser von Freien erinnern, wie man sie auch aus dem Imperium kennt. Jedoch handelt es sich um maximal 100 dieser Gebäude, die allesamt entweder zerstört oder stark einsturzgefährdet sind. Auch diese Ruinen sind rußgeschwärzt. Wer hier sucht, findet vor allem menschliche Skelette in den verrosteten Uniformen einfacher Draydal-Soldaten oder völlig ohne Metall am Körper – auch Skelette von Kindern. Wer hier nach Wertstücken sucht, kann in 5 SR 3W100 Aureal in Edelsteinen, goldbesetzte Rüstungen (mit schicken Schädelmotiven) im Wert von je 50 Aureal (falls sich ein Käufer findet) und typische Draydalwaffen (Xyphen, Xystare und Xystone, siehe MyAr ab S. 77) finden. In den Gebäuden zeugen verblichene Fresken und Mosaike sowie die Res-

te bequemer Möbel durchaus von einem gewissen Wohlstand.
Szenen hier: In ein paar der Wohnhäuser hat Carophyrdes ein simples, idealisiertes Abbild des Familienlebens seiner Untertanen für die Nachwelt festgehalten.

- Eine Ghul-Familie mit Kindern, Vater und Mutter in goldenen Rüstungen, knien vor einem kleinen Altar des Schädelgottes und sind in ein verzerrtes, murmelndes Gebet versunken, das von der Straße aus zu hören ist.
- Einige Ghul-Soldaten sitzen an einem Steintisch im Eingangsbereich eines Hauses und „trinken" Wein aus leeren Bechern, während Ghul-Sklaven um sie herum schwirren und sie mit leeren Tabletts bedienen.

Das Warenhaus

Dieses gewaltige Gebäude an der Hauptstraße diente zum Lagern aller Lebensmittel, Wertgegenstände und Waren, die die Draydal und ihre Söldner erbeuteten. Hier wurden Essen und Verbrauchsgegenstände sortiert und regelmäßig unter dem Volk verteilt. Das Steingebäude misst 50 mal 100 Schritt und war etwa 8 Schritt hoch. Die Decke ist heute jedoch eingestürzt und hat alle Schätze unter sich begraben, nur die Außenwände stehen noch an Ort und Stelle. Theoretisch können die Helden hier aber alles finden, was Sie als Meister für angemessen erachten. Anregungen finden Sie z.B. in der Tabelle, die dem Myranischen Meisterschirm beiliegt.
Szenen hier: Vor dem Warenhaus steht tagsüber ein einzelner Ghul, der Kisten aus dem Haus auf die Straße stellt, während zwei Soldaten-Ghule über diese wachen. Ab und an kommen einzelne andere Ghule vorbei und greifen in die leeren Kisten, um dann wieder zu verschwinden.

Die inneren Bereiche der Stadt

Ein Graben mit einigen – zum größten Teil eingestürzten Brücken – trennt die Außenbezirke von den Wohnstätten der Elite im Inneren der Stadt. Der einstige Wassergraben enthält heute nur noch eine schwarze, zähflüssige Masse, in der einzelne Ghule und Trümmerstücke feststecken. Hier lebten die Offiziere, Priester, Sklavenmeister und Rattenbändiger sowie ihre Familien. Hier befindet sich auch der zentrale Tempel des Schädelgottes.

Die Häuser der Elite

Zwischen dem Wassergraben und dem inneren Wall befinden sich ca. 50 größere Villen, teils mit umgebenden Parks, teils drei- oder mehrgeschossig, oft mit Balkon und Atrium. Auch diese Häuser sind natürlich Ruinen und genauso einsturzgefährdet wie die anderen. Wer hier nach Schätzen sucht, wird aber bereits nach einer Spielrunde und einer Sinnenschärfe-Probe fündig. In den Villen können in Steintruhen oder unter Trümmern komplett aus Gold bestehende Statuetten des Schädelgottes, goldene Pokale, Juwelen und vergoldete Prunkuniformen gefunden werden. Je Spielrunde Suche können sich die Helden hier Schätze im Wert von 50 Aureal notieren. Doch bedenken Sie, dass es sich dabei oft um Kultgegenstände des Widersachers handelt, die den Helden kein Glück bringen werden – und für die sie nicht so leicht Käufer finden werden. Bereichern sich die Helden allzu sehr, statt ihrer Mission zu folgen, merken Sie sich das, falls sie später göttlichen Beistand nötig haben.

Szenen hier:

- Ein Gruppe Ghule „vergnügt sich" in einem Wasserbecken (eher: Schlammbecken) im Innenhof einer der Villen während Sklaven imaginäre Badetücher, leere goldene Pokale und leere Tabletts bereithalten.
- Auf einer offenen Fläche vor einer Villa führen dreizehn Ghule in Prunkrüstungen im Einklang Kampfübungen durch, während ein hochrangiger anderer Soldaten-Ghul sie mustert.
- In einem kleinen Park hetzt eine Gruppe untoter Offiziere einen unbekleideten Ghul mit einer untoten Riesenratte zu Grunde. Alle zwei Spielrunden von Neuem.

Der Tempel des Schädelgottes

Kurz vor dem Inneren Wall lag einst der Tempel des Schädelgottes, der bis auf die Grundmauern niedergebrannt wurde. Heute ist nur noch eine geschwärzte Stelle im Boden zu sehen, aus der einige Säulenansätze hervorragen. Vor dem Tempel thront eine gewaltige Statue eines Mannes in Prunkrüstung, die herausfordernd nach Osten schaut. Ihr Gesicht wurde entweder sehr säuberlich herausgemeißelt oder vom Wind abgeschliffen. Eine verwitterte Metallplakette weist den Dargestellten als Carophyrdes san Chrysothéos aus.
Szenen hier: Zu jeder Zeit sind hier dreizehn Ghule in einen Gottesdienst vertieft. Ein Ghul-Hohepriester mit einer goldenen Schädelmaske gestikuliert vor den anderen zwölf Untoten, die besonders laut Seufzen und Stöhnen und am Boden knien.

Der innere Wall

In der Mitte der Stadt ragt die Pyramide des Carophyrdes 30 Schritt in den Himmel. Sie scheint von den Angriffen unversehrt. Sie und einige Nebengebäude sind von einem dreizehn Schritt hohen Wall umgeben, der an vielen Stellen eingestürzt ist und eine Fläche von einem Durchmesser von ca. 200 Schritt umgibt. In direkter Linie zum Stadttor führte einst auch ein Löwenportal durch diesen Wall, doch dieses ist eingestürzt. Natürlich kann der Wall auch überklettert werden, doch hinter der Mauer beginnt die Todeszone, in der die von der Macht des Widersachers gespeiste Aura jeden überwältigt, der kein hochrangiger Draydal oder anderer Diener des Widersachers ist. Diverse Warntafeln am Wall weisen alle 40 Schritt mit folgendem Wortlaut darauf hin:
Achtung: Nur wer dem Schädel ins Auge gesehen hat, mag hier bestehen. Unwürdige geben ihr Leben mit dem Überschreiten der Schwelle und mehren den Ruhm des Goldenen mit ihrem Opfer.
Auf dem Wall wächst, wie schon auf dem Schlachtfeld in der toten Zone, nichts, nicht einmal Unkraut, und alle Villen wenden ihm nur ihre Rückseite zu.

Der FeQesh-Geweihte

Schon von Weitem können die Helden ein verzerrtes Bellen hören.
An einer für Sie genehmen Stelle, jedoch sollte es sich um einen engen, düsteren Durchgang handeln, zwischen dem Wall und den Villen ist der Ghul des FeQesh-Geweihten Sindorean angekettet – ein weiteres Opfer an den Schädelgott durch Carophyrdes. Es handelte sich um einen menschlichen Priester, der den Gott der Amaunir in einem Mysterienkult unter dem Namen Phex verehrte. Er wird durch seine Ketten in einer Position gehalten, die ihn kniend in eine steinerne Hundehütte zwingt. Die Helden

können das Rasseln der Ketten von Weitem hören und auch ein kehliges „Bellen“ aus dem untoten Mund des Priesters. In der Hundehütte sind die Worte „Der Hund des FeQesh“ eingraviert. Der Geweihte bellt unablässig in Richtung Pyramide – genauer gesagt zu einer Stelle im Wall. Dort wurde seine heilige Waffe – eine Schleuder – auf einem Sims befestigt, gerade außerhalb seiner Reichweite. Den Helden kann auffallen, dass die Stelle um die Mauer herum die einzige ist, an der noch ein wenig Moos oder Unkraut wächst – und so, dass diese spezielle Schleuder einer der wenigen Wege ist, sich gegen die Aura zu schützen. FeQesh ist traditionell einer der erbittertsten Feinde des Widersachers und speziell dieser Geweihte, Sindorean, war im Kampf gegen das Böse am aktivsten. Auch in diesem Ghul lebt noch die – inzwischen natürlich wahnsinnige – Seele des Geweihten fort. Erlöst werden kann sie durch die völlige Vernichtung des Körpers oder andere, karmale Wege.



Die Todeszone

Innerhalb der Mauern existieren so gut wie keine Ghule. Die Gebäude scheinen unversehrt. In der Mitte erhebt sich die Pyramide, daneben findet sich die relativ schlichte Privatvilla des Carophyrdes. Eine rechteckige Öffnung führt auf Bodenniveau in die Pyramide. Beachten Sie hier die Wirkung der Todes-Aura.

Carophyrdes' Villa

Diese verhältnismäßig schlichte Villa unterscheidet sich kaum von jenen außerhalb des Walls und wirkt seltsam deplaziert. Sie ist noch relativ intakt. Die Villa besitzt kein Atrium und nur zwei Stockwerke. Betreten die Helden sie, finden sie sich in einer relativ schmucklosen Empfangshalle wieder. Erforschen sie die Villa weiter, finden sie jedoch Spuren von Carophyrdes' Tragödie. Alle weiteren Zimmer im Erdgeschoss sind ebenfalls leer, doch in einem größeren Nebenzimmer ist die gesamten Wand von einem immer noch farbenprächtigen Fresko geziert, das ein gutes Dutzend Personen zeigt, jeweils mit kurzen Inschriften. Hervorgehoben steht ein blonder Mann, dessen Gesicht heraus gemeißelt wurde. Die Inschrift weißt ihn als Carophyrdes san Chrysothéos aus. Etwas abseits neben ihm, seltsam räumlich entrückt und in eine andere Richtung schauend, steht eine junge Frau, ebenfalls blond mit geöffnetem Ea'Myr. Die Helden können hier Isphirmene erkennen, und auch die Plakette weist sie als solche aus. Auf der anderen Seite von Carophyrdes stehen weitere Männer und Frauen in verschiedenen Lebensstadien, die den Namen Chrysothéos tragen, darunter zwei Kinder um die zehn Jahre, ein Mädchen und ein Junge, ebenfalls mit angedeutetem dritten Stirnauge, die mit zwei Amaunir-Kindersklaven spielen. Carophyrdes nahe steht auch eine ältere Frau mit spitzen Zähnen und der Haartracht der Vesai. Die Helden können sie aus ihren Träumen als die Amme Nirime erkennen.

Interessant sind die Datierungen des Bildes. Es ist durch eine Inschrift unten recht auf das Jahr 1993 IZ datiert. Unter den Namen der Personen sind jedoch zusätzlich in der gleichen Schrift Lebensdaten verzeichnet:
Carophyrdes: 1924-1994
Isphirmene: 1924-1950
Auricantea (Carophyrdes' Frau): 1941-1992
Aricrania und Inosphenios (Carophyrdes' Kinder): 1982-1992
Nirime : 1905-1992,
1992 – zum Ende der Zeit
Bei den anderen Namen, offenbar handelt es sich um Geschwister, Onkel und Neffen des Carophyrdes, steht als Todesdatum entweder 1992 oder 1994. 1994 ist das Jahr, in dem Carophyrdes seine komplette Familie dem Widersacher opfern wollte, was er 1993, als er das Bild in der zerstörten Stadt anfertigen ließ, bereits plante. Interessant sollten auch die Daten bei der Amme Nirime sein, die als besonderes untotes Konstrukt wiederauferstanden ist.

Auf der gegenüberliegenden Wand findet sich eine Steinplatte mit einer eingravierten Inschrift.
„Hier seht Ihr die Familie Chrysothéos, Zweig Xarxaron. Zu Tode gehetzt und entzweit von den Götzendienern der Tharamnos, ins Exil getrieben und geschunden. Selbst hier, fernab des Imperiums, war ihnen kein Frieden vergönnt. Die Myriaden von jenseits des Orismani schleiften diese goldene Stadt in ihrem Jahre 1992 und ermordeten Auricantea, Aricrania und Inosphenios aus dem Haus Chrysothéos und viele weitere. Die Rache wird unser sein.“

Das Obergeschoss

Auch hier sieht es ähnlich karg und leer aus, wie im Rest des Hauses. Aus einem Zimmer können die Helden jedoch Geräusche vernehmen. Es handelt sich um das ehemalige Spielzimmer der Kinder von Carophyrdes. Betreten die Helden es, erwartet sie ein bizarrer und verstörender Anblick:
Die Fresken an den Wänden stellen steile Berghänge, Einhörner und Regenbögen dar: Eine xarxarische Bilderbuchlandschaft. Auf dem Boden liegen metallene Modelle von Luftschiffen und

Streitwagen, ein grauer Klumpen in einer Ecke mag einmal ein Stofftier gewesen sein. Zwei Kinder sitzen in der Mitte des Raumes und wenden den Helden den Rücken zu, während sie mit steinernen Würfeln spielen. Als die Helden das Zimmer betreten, wenden die Kinder ihre Köpfe zur Tür und es wird deutlich, dass sie Metallmasken aus Gold tragen. Die Gesichter sind den beiden Kindern aus dem Fresko im Erdgeschoss nachempfunden. Darunter handelt es sich aber um stark verweste Ghule zweier Amaunir-Kinder.
Carophyrdes hat hier die Leichen der Sklaven seiner Kinder benutzt, um ihnen ein Denkmal zu schaffen. Die Kinder selbst wurden beim Angriff der Myrmidonen zu schwer verletzt, um für diesen Zweck noch eingesetzt zu werden. Außerdem opferte er auch ihre Leichname zwei Jahre später dem Widersacher.
Wenn Sie es den Helden nicht zu einfach machen wollen, kann die Vision der Triopta des Carophyrdes auch erst hier ausgelöst werden.

Die Pyramide

Die zentrale Pyramide war der Ort, an dem Carophyrdes seine Schlachtpläne entwarf, zum Schädelgott betete und andere Hohepriester des Kultes empfing. Im Inneren der Pyramide ist es stockdunkel. Mitgebrachtes Licht offenbart ein gewaltiges Standbild des Schädelgottes über einem steinernen Altar. In der Mitte des Raumes befindet sich ein großer Marmortisch, an dem der Ephore seine strategischen Besprechungen abhielt. Mosaike an den Wänden zeugen von seinen militärischen Erfolgen und stellen Schlachten gegen die Tharamnos und andere Feinde nach. Vor dem Altar liegt die eingefallene Leiche eines Optimaten, die bei Berührung zu Staub zerfällt. Sollte Korysthenes das zu sehen bekommen, ist die Chance sehr hoch, dass er eine Panikattacke bekommt (siehe unten). Standardmäßig ereilt einen Helden, der die Triopta trägt, in diesem Raum die nächste Vision.

Die Vision

Wie bereits bei den anderen Stationen ereilt den Träger der Triopta eine Vision, die Regeln zu den Folgen finden Sie auf S. 46 und 212.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In einem Garten, hoch umgrenzt von steinernen Mauern, hegt der Mann mit der silbernen Maske einen Baum. Seine Äste sind schwer, jedoch nicht von Blättern oder Früchten. Stattdessen hängen Puppen an seinen Zweigen, aus Stroh und Leinenfetzen gebunden.
Er prüft sie alle sorgfältig zwischen seinen Fingern auf ihre Reife, dann schneidet er sie ab und lässt sie zu Boden fallen. Wie Federn sinken sie herab und glühen, das Stroh und Leinen verkohlt, bis nur noch zierliche Knöchel zurückbleiben.
Über dem Garten dräut ein Himmel in Schwarz und Gold. Die Sterne sind unbekannt, sie formen eine Gestalt, die sich im Dunkel windet. Befreit von ihrem Puppengewicht recken sich die ersten Äste des Baumes diesem Abbild entgegen, beginnen eine Treppe zu formen.
„Nur der wahrhaft freie Mann kann alles geben", spricht die silberne Maske und schneidet eine Frau und zwei Kinder von einem Ast, der sich sinnlich aufwärts ringelt und die Hand der Sternenperson berührt. Und hier, in diesem Moment, besitze ich nur noch eines. Meine Rache."
Er schreitet langsam um den Baum und seine Fußstapfen füllen sich mit Wasser, das leise glucksend ineinander fließt und langsam einen trägen Strom bildet.
Der Mann mit der silbernen Maske lässt das Messer fallen und ein Schwarm Stare landet auf seinen Armen. Ihr Gefieder jedoch ist aus Gold und Purpur, als wären sie aus edlem Metall und Edelstein geschnitzt. Ihre onyxschwarzen Augen begutachten den Baum, dann beginnt die Ernte.
Ihre scharfen Schnäbel zerpicken die Puppen und schleudern ihre Knochen neben den Fluss, wo sie sich auftürmen. Eine über die nächste, immer höher. Ein Berg aus Tod.
Immer mehr Äste werden frei und streben zum Himmel, die goldene Figur windet sich, tanzt, ein kaum erkennbarer Mund öffnet sich zum Schrei oder zum Lachen. Sie setzt einen ersten Fuß auf die Treppe aus nacktem Holz und kommt herab.
Der Mann in der silbernen Maske winkt dich heran und du stellst dich vor ihn, betrachtest die Karte, die aus Wasser und Knochen entstanden ist. Ein Grab auf einer Erhöhung an einem mächtigen Strom, die Weiten der Savanne angedeutet durch die gepflegten Gräser des Gartens.
„Im Herzen des sterbenden Landes habe ich meine Rache gefunden", wispert er dir ins Ohr und legt langsam, liebevoll die Arme um dich. Und du musst das Spiegelbild im Fluss nicht sehen, um zu wissen, dass der goldene Tänzer den Baum herabgestiegen ist und ihn ebenso umarmt, dass seine langen Finger aus Sternenlicht sich nun auch um deine Schultern schließen.

Die Folgen
Zusätzlich zu den Visionen und Träumen, die der Maskenträger bis hierhin schon ertragen muss, kommt nun immer stärker das Gefühl, dass eine unsichtbare Präsenz ihre Hände auf seinen oder ihren Schultern ruhen lässt und so die Handlungen – und vielleicht sogar Gedanken? – des Helden steuert.

Korysthenes dreht wieder durch

Langsam bahnen sich längst verdrängte Erinnerungen den Weg aus Korysthenes' Unterbewusstsein zurück an die Oberfläche. Je länger die Helden Saer Arthea durchforsten, desto nervöser wird er. Er kann bereits beim Anblick der Warnhinweise in Panik verfallen – spätestens aber, wenn er die Leiche des Optimaten in der Pyramide erkennt. Hierbei ist auch sein Dämon nicht hilfreich, der ihm ständig Dinge ins Ohr flüstert, die die Helden nicht hören können, die ihn aber offenbar gegen das ganze Vorhaben aufbringen. Den Helden kann bei Korysthenes' zunehmendem Unwohlsein klar werden, dass seine Erinnerungen teilweise zurückkommen, und sie können ihn auch aktiv danach fragen – die Warntafeln implizieren ja eine Gefahr, und dass Korysthenes noch lebend vor den Helden steht bedeutet wiederum, dass er sie überwunden hat. Schemenhaft kann der Optimat sich nun auch an eine Brajan-Segnung erinnern, die er

vor seiner Mission erhalten hat – und dass er dennoch schreckliche Erfahrungen jenseits des Walls gemacht hat. Später auf die Leiche angesprochen, erinnert er sich an den Namen des Toten: Enezios te Tharamnos, einen Jugendfreund und Optimaten. Wenn die Panik ihn übermannt, flieht er mit den Worten „Ich weiß jetzt wieder, wo all das hinführt! Wir müssen abbrechen!“ kopflos aus der Pyramide oder vor den Helden und versucht dabei auch, die Triopta zu entwenden (was je nach Situation sehr unpraktisch werden kann). Die Helden sollten ihn nach einer Jagd durch die Trümmerstadt wieder einfangen beziehungsweise vor den Gefahren der Stadt retten und ihn wieder zur Vernunft bringen können. Bei der Flucht wird Korysthenes sich auch magischer Ablenkungen bedienen und eventuell seinen Dämon auf die Helden hetzen. Es kann auch durchaus ein Gebäude unter der Last des Optimaten einstürzen. An das „Ende des Weges“ erinnert er sich dennoch nicht mehr.

Der Weg aus Saer Arthea

Die Helden haben nun den nächsten Wegpunkt auf ihrer Suche: Ein Massengrab auf einem Plateau am Ostufer des Blauen Orismani – heute liegt an dieser Stelle Myriadopolis.

Beim Verlassen salutieren abermals die beiden verbleibenden Torwachen. Wenn Sie wollen, könnte natürlich genau in diesem Moment ein Luftschiff von Tacarus am Horizont auftauchen – oder während die Helden Korysthenes durch die Stadt jagen. Falls Sie eine ähnliche Szene jedoch bereits in Imachora beschrieben haben, wäre das zu viel des Guten.

Alternativ kann auch der eingangs erwähnte Sandsturm nun die Stadt erreichen, den Helden die Sicht nehmen und drohen, sie und die Ruinen unter dem Wüstensand der Dharrac zu begraben. In diesem Fall liefern Sie den Charakteren ein Wettrennen gegen die Naturgewalten und beschreiben Sie, wie die baufälligen Gebäude unter dem Ansturm beben und schließlich einstürzen und Ghule vom Sturm hinfortgerissen werden, während die Helden hinter größeren Trümmerbrocken Schutz suchen müssen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch höher als der Ghulenwall im Osten erhebt sich nun eine goldbraune Wand im Norden, die in sich kocht und brodelt. Das Licht wird schwächer, als der Sturm sein Haupt über die Stadt neigt, dann fegen die ersten Böen durch die Straßen und bringen mit sich Sand, der wie Nadelstiche über die Haut zieht.

Die Körner, die auf Stein und Staub treffen, geben ein Zischen und Rascheln von sich wie wütende Schlangen, das sich immer weiter steigert bis zu einem Brüllen.

Die Wüste holt sich Saer Arthea, ihr Sturm trägt die Dünen bis zur schwarzen Pyramide. Sand fegt den Ghulen das letzte trockene Fleisch von den Knochen und schleift die Mauern, offenbar entschlossen, alle Beweise für die Existenz der Stadt zu tilgen.

Die Helden können entweder knapp mit der *Drachenschwinge* entkommen und mitansehen, wie Saer Arthea von den Sandmassen begraben wird – oder sie finden einen sicheren Unterschlupf, aus dem sie sich nach dem Sturm wieder befreien können.

Wer dem Sandsturm ausgesetzt ist, erleidet für jedes nicht bedeckte Körperteil (Gesicht und Hals, Arme, Beine, Torso zählt doppelt) in jeder KR einen Schadenspunkt. Außerdem besteht die Gefahr, vom Sturm erfasst und gegen Wände geschmettert zu werden. Um dies zu verhindern, muss eine KK-Probe bestanden werden. Andernfalls erleidet der betreffende Held 2W Schaden.

Zwischenspiel: Gegenmaßnahmen gegen die Todes-Aura

Nach den Erfahrungen in Saer Arthea werden die Helden vermutlich Wege finden wollen, sich gegen die Wirkung der vom Ea'Myr ausgelösten Todeszone zu schützen. In der Ruinenstadt haben sie (hoffentlich) herausgefunden, dass geweihte Artefakte Schutz bieten – ansonsten kann Korysthenes diesen Hinweis geben. Die Helden sollten damit rechnen, dass sie diesem Effekt erneut begegnen werden, denn auch die Waffe, die sie suchen, ist Zentrum einer solchen Aura. Es ist also denkbar, dass die Charaktere sich auf den Weg zum nächsten Tempel machen, um sich segnen zu lassen oder Schutzartefakte zu kaufen. Besonders clever wäre es, ein Kästchen aus Materialien zu erstehen, die der Oktade oder anderen Feinden des Schädelgottes zugesprochen werden: Bernstein oder Mondsilber beispielsweise. Denken die Helden an solch eine Lösung, belohnen Sie sie mit 50 Extra-EP. Passende Tempel und Handwerker können Sie in Viralis oder Xithros und natürlich in Xarxaras selbst finden. Sollten die Helden kein entsprechendes Kästchen kaufen, ist das auch nicht schlimm. In diesem Fall hat Gylderianius vorgesorgt.



Station 4: Myriadopolis

Die Vision aus der toten Stadt Saer Arhtea führt die Helden in die von einem Shinxir-Kult regierte Stadt Myriadopolis. Dort werden die Helden nicht nur den nächsten Hinweis finden, den Carophyrdes für seine Pilger hinterlassen hat, sondern auch wieder in „engeren Kontakt" mit Isphirmene und ihren Schergen treten: Die falsche Magokratin hat die Stadt inzwischen durch Heimtücke eingenommen und betreibt hier fernab von Xarxaras eine Anlage, um ihre mörderischen Daimoniden, die Tharandrokai, zu erschaffen. Die Shinxir-Krieger der Stadt bieten dafür ausgezeichnetes Ausgangsmaterial. Die Vision auszulösen wird für die Helden relativ leicht – entscheiden sie sich jedoch dafür, dem Treiben Isphirmenes ein Ende zu bereiten, wird das wesentlich schwieriger.

Möglicherweise kommen die Helden nicht von Westen her sondern von Süden – falls sie beispielsweise vorher in Viralis einkaufen waren, um sich gegen die Todesaura des Carophyrdes zu schützen. Es ist aber genauso denkbar, dass sie Myriadopolis als die „imperiale Stadt", die am nächsten liegt, direkt nach Saer Arthea anfliegen, um beispielsweise im Shinxir-Tempel Heilung von den Auswirkungen der Todesaura zu finden.

Was hat Carophyrdes hier gemacht?

Im Jahr 1992 IZ wurde Carophyrdes' Stadt Saer Arthea von Streitern aus dem heutigen Myriadopolis (damals lag hier eine imperiale Garnisonsstadt) angegriffen und fast vollständig zerstört, der Großteil der Bevölkerung getötet, darunter Carophyrdes' Frau und Kinder. Der Draydal-Magier zögerte nicht lange und blies zur Rache – jedoch waren seine Truppen stark dezimiert. Von seinen Vorgesetzten bekam er zwar neue Soldaten zugeteilt und den Angriff bewilligt, jedoch musste er dafür erneut ein Opfer bringen: So wurde Carophyrdes zum „Knochenmann" ohne sichtbares Fleisch. Mit einer Armee aus Ghulen und Elite-Soldaten stand er wenige Tage später vor den Toren der feindlichen Stadt. Damals bedeutete dies einen direkten Angriff auf einen übermächtigen Feind, denn legte man sich mit einer Festung an, dann mit dem ganzen Imperium. Außerdem lag sie recht tief im Feindesland. Dennoch nahm er die Stadt im Handstreich, ließ sie niederbrennen und die meisten Einwohner gefangen nehmen. Sie wurden wenig später kalt und mitleidlos auf den Vorbereitungen der Pilgerreise geopfert – an exakt der Stelle, an der ihre Siedlung gestanden hatte. Jahrhunderte später wurde an dieser Stelle Myriadopolis gegründet.

Was hat Carophyrdes für die Pilgerfahrt vorbereitet?

Ein Jahr nach der Eroberung des heutigen Myriadopolis kehrte Carophyrdes zurück – dies war seine letzte Station vor dem Orakel. Er opferte hier alle Sklaven, die er zuvor aus dieser Stadt erbeutet hatte, darunter einen Geweihten, dessen Überreste die Helden heute noch finden können. All diese Menschen – vermutlich Hunderte – verscharrte er gemeinsam in einem Massengrab, das den heutigen Einwohnern von Myriadopolis als Mahnmal dient. Normalerweise hätte Carophyrdes mit diesen Menschen seine Ghulenarmee erweitert, doch weltliche Macht war für ihn zu diesem Zeitpunkt nicht mehr relevant, so dass er die Sklaven als Ballast sah – er brauchte nicht dermaßen viele für den Bau seines Heiligtums.

Was hat Korysthenes hier gemacht?

Als Korysthenes vor 30 Jahren durch die Stadt kam, fand er relativ problemlos den gesuchten Ort und verließ Myriadopolis unbehelligt wieder.

Was hat Gylderianius hier gemacht?

Gylderianius war erst vor Kurzem hier – die Leute in der Stadt werden sich teils noch an ihn erinnern. Er war bereits schwer angeschlagen, fand aber ebenfalls relativ schnell die gesuchte Stelle. Wenig später kam Caia Termon durch Myriadopolis und konnte ermitteln, in welche Richtung (Südsüdost) der Optimat weitergezogen war. Sie teilte diese Information den anwesenden Myrmidonen mit und versprach, eine Botschaft zu schicken, sobald sie weitere Informationen hätte. Dies tat sie natürlich im besten Interesse ihres Auftraggebers Korysthenes. Tatsächlich brachte sie damit aber Tacarus auf die Spur von Gylderianius.

Was erwartet die Helden?

Die eigentliche Aufgabe der Helden in Myriadopolis ist überraschend simpel: Sie müssen den Ort finden, an dem Carophyrdes seine Sklaven (die vorigen Einwohner der Stadt) verscharrt hat. Da die heutigen Myriadopoler diesen Ort längst entdeckt und zur Gedenkstelle umgewandelt haben, ist dies kein großes Problem. Hingegen könnte folgender Umstand zu einem solchen werden: Isphirmene hat die Stadt inzwischen durch eine List eingenommen und nutzt sie und ihr Rohmaterial (disziplinierte Krieger) zum Erschaffen ihrer Tharandrokai. Etwas abseits der Siedlung hat sie eine Anlage errichten lassen, die sie „Ertüchtigungslager 13" nennt. Dorthin werden ausgewählte Shinxir-Krieger gebracht. Danach hört man nie wieder von ihnen, aber die Armee der Tharandrokai wächst um einen der grauenvollen Kämpfer. Die Helden können diese Umstände aufdecken und Isphirmene hier einen kleinen Schlag versetzen. Auch erhalten sie die Gelegenheit, Neuigkeiten aus Xarxaras zu erfahren. Vor allem dient dieser Abschnitt aber dazu, die eigentliche Bedrohung durch Isphirmene nicht aus den Augen zu verlieren.

Verhalten der Meisterpersonen?
Bhoshlish: Ist erst interessiert an der Stadt, zieht sich dann aber angesichts des allgemeinen Militarismus wieder auf das Schiff zurück.
Shaonorr: Der Leonir ist neugierig, was sich Menschen unter einer „Kriegerstadt" vorstellen.
Carana: Fühlt sich ein wenig an den Rand gedrängt von den vielen Elitekriegern und wird regelrecht boshaft in ihren Kommentaren gegenüber den ‚Brusttrommlern'.
Isquenion: Isquenion war vor Jahren schon einmal hier und will einen alten Freund besuchen – der aber tot ist.
Alliadana: Genießt den etwas widerwilligen Respekt, den die Shinxir-Anbeter einer Ashariel-Kriegerin zollen, und ergeht sich in einigen Waffenübungen mit Freiwilligen, die gegen einen fliegenden Gegner antreten wollen.
Korysthenes: Er erinnert sich, dass sein letzter Besuch hier eher kurz war, weiß aber nicht mehr, warum. Er warnt davor, dass Isphirmenes Einfluss inzwischen bis hierher reichen könnte.
Lynathea: Ist nach Saer Arthea recht verstört und hätte gerne regelmäßig Gesellschaft, mit der sie sich über ihre Gefühlslage (traurig, verwirrt, etwas wütend über Gylderianius' unsinnige Reise) unterhalten kann.

Wie finden?
Erneut ist die Lage, die in der Vision geschildert wird, recht eindeutig. Gesucht wird ein Grab auf einem Hochplateau an einem Strom im Herzen Anthalias. Fast jeder in Anthalia weiß, dass das heutige Myriadopolis auf genau solch einem Hügel liegt, direkt am Blauen Orismani. Dass die Stadt ein Mahnmal in Form eines Grabes besitzt, ist ebenfalls relativ bekannt. Die relativ kurze Existenz von Myriadopolis ist der einzige Stolperstein beim Identifizieren des richtigen Ortes, sollte aber kein großes Problem darstellen. Shaonorr, aber auch Carana, Korysthenes und Lynathea können hier alle ihr Wissen über Geschichte und Geographie einbringen und den Helden auf die Sprünge helfen.

Geschichte von Myriadopolis

Schon zu Zeiten des Carophyrdes vor 3000 Jahren lag an der Stelle des heutigen Myriadopolis eine Garnisonsstadt, deren Name offenbar aus den Geschichtsbüchern getilgt wurde. Sie beherbergte vier Kohorten Myrmidonen des Thearchen. Der Kommandeur beschloss damals, gegen den Vorposten der Draydal in Anthalia vorzugehen, und zog gegen Saer Arthea, als Carophyrdes auf Reisen war. Er erschlug die meisten Einwohner und legte die Stadt am Ghulenwall weitgehend in Schutt und Asche. Carophyrdes rächte sich mit einem Gegenschlag: Er vernichtete die Myrmidonen, nahm die restlichen Einwohner der Stadt als Sklaven und ließ alle Gebäude niederbrennen. Ein Jahr dienten ihm diese Sklaven, bis sie gebrochen waren. Dann kehrte Carophyrdes auf der Vorbereitung seiner Pilgerfahrt an diesen Ort zurück und ließ sie alle grausam opfern und in einem Massengrab verscharren. Er hatte zu diesem Zeitpunkt keinen Bedarf mehr an Ghulen und genug andere Sklaven. Jahrhundertelang blieb der Ort ungenutzt, doch dann nahmen die Draydal vor 250 Jahren die als Bollwerk gedachte Stadt Nyranthapolis ein. Als neues Verteidigungswerk entstand die freie Stadt Myriadopolis, nachdem die Myrmidonen den blauen Orismani dergestalt umgeleitet hatten, dass sein Lauf an dieser Stelle etwas weiter östlich verlief und so der neuen Siedlung Leben spenden konnte. Nyranthapolis hingegen war ab diesem Moment von einem brackigen Sumpfland umgeben.
Myriadopolis wurde von Anfang an von einem fanatischen Shinxir-Kult beherrscht. Die Kriegerschule der Stadt bildet auch die Truppen anderer Stadtstaaten aus und lässt sich dafür unter anderem von Viralis versorgen. Während des Ausbaus der Stadt entdeckten ihre Gründer das Massengrab, das Carophyrdes angelegt hatte. Sie beschlossen, es im Namen Shinxirs einzusegnen, weswegen der Geist des hier ermordeten Geweihten bereits Ruhe gefunden hat. Das eigentliche Knochenmeer ließen sie jedoch als Mahnmal bestehen: Es soll die in der Stadt im Sinne Shinxirs ausgebildeten Krieger beständig an die Grausamkeit des Feindes erinnern und liegt direkt auf dem Hof der Kriegerschule.
Heute sehen sich die Bewohner der Stadt als die äußerste Bastion der imperialen Ordnung und Kultur – obwohl sie faktisch weder zum Imperium noch zu den Myrmidonen gehören. Von der Kindheit an werden alle, Männer wie Frauen, im Kampf ausgebildet und durch lange Märsche, Kriegsübungen und Entbehrungen in der Wildnis abgehärtet.

Isphirmenes Einfluss

Vor einigen Nonen fiel Myriadopolis jedoch – unbemerkt von der Bevölkerung – unter neue Herrschaft: Nach der Konferenz der Anthalischen Allianz überraschte die „Hohe Magokratin" die Shinxir-Anhänger von Myriadopolis mit dem Entsenden von vier Kohorten Myrmidonen „zur Unterstützung gegen die Draydal-Bedrohung". Was zunächst äußerst willkommen war, wirkt nun beinahe wir eine Invasion: Immerhin sind nun mehr Myrmidonen als Krieger des Shinxir-Kults in der Stadt – auch wenn diese sich optisch nur leicht unterscheiden. Als Gegenleistung für die Anwesenheit ihrer Truppen bat sich Isphirmene nur einen kleinen Gefallen aus, der ihr auch gewährt wurde: Sie durfte in einem Gebäude einige Meilen vor der Stadt das „Ertüchtigungslager 13" errichten. Dort sollten ausgewählte Myrmidonen und Shinxir-Krieger eine Spezialausbildung erhalten und dann direkt an die Front geschickt werden. Tatsächlich sieht man diese Krieger danach nie wieder: Sie werden in Tharandrokai umgewandelt und direkt nach Xarxaras abtransportiert. So konnten auch einige unbequeme Shinxir-Geweihte in den Untergang geschickt werden.
Schließlich fiel es Isphirmene leicht, die Stadt vollständig unter ihre Kontrolle zu bringen: Sie ließ ihre Myrmidonen den Vorsteher des örtlichen Kults und Herrscher der Stadt, Apocriton, ermorden und durch einen Doppelgänger namens Scopolos ersetzen, dessen Gesicht und Stimme sie angepasst hatte. Inzwischen ahnen einige in der Oberschicht der Stadt, dass etwas faul ist, doch die Befehlsergebenheit ihres Glaubens hindert sie daran, die Dinge zu hinterfragen.

Fakten über Myriadopolis
Einwohner: ca. 10.000 (3000 ausgebildete Krieger, ca. 1000 Rekruten aus ganz Anthalia, ansonsten Familien, Bedienstete und Sklaven)
Regierung: Der Shinxir-Kult herrscht über die Stadt. Der oberste Geweihte ist Apocriton, der durch einen Doppelgänger ersetzt wurde.
Versorgung: Nicht autark. Die anderen Stadtstaaten beliefern Myriadopolis mit Waren im Austausch für die Ausbildung ihrer Jugendlichen.
Optische Erscheinung: Die Stadt liegt auf einer Anhöhe direkt am Blauen Orismani und ist auf allen Seiten von hohen, abweisenden Mauern umgeben. Zentral befinden sich der Shinxir-Tempel und direkt gegenüber die Kriegerakademie. Auf dem Hof dieser Schule liegt das uralte Massengrab. Ca. 70 Meilen im Westen befindet sich die Draydal-Stadt Nyranthapolis, deren Opferpyramide an klaren Tagen in der Ferne in der Sonne glitzert.
Wichtige Orte: Shinxir-Tempel, Kriegerschule, Xarxarische Botschaft (Villa des Hauses Tharamnos), Massengrab, Markthalle, Gästehäuser, Beobachtungsposten und Katapulte auf der westlichen Mauer



Stimmung in der Stadt
Ähnlich Xarxaras wirkt Myriadopolis aufgeräumt und ordentlich. Die Häuser erinnern eher an Militärunterkünfte, was die meisten auch tatsächlich sind. Für unnötigen Zierrat ist kein Platz in dieser Siedlung, der Ton auf der Straße ist militärisch knapp, allerorten führen Truppenteile Übungen durch und laufen im Eilschritt durch die recht breiten Gassen. Auffällig ist dabei, dass oft auch Trupps von Kindern durch die Straßen gehetzt werden oder bei Manövern auf den Plätzen der Stadt zu beobachten sind. Die Ausbildung in Myriadopolis beginnt früh. Gehorsam und Disziplin sind die wichtigsten Tugenden und ein Gemeinschaftsgefühl durchdringt alle Schichten der Stadt, ganz im Sinne des Shinxir-Kults. Momentan ist Myriadopolis wegen der imperialen Truppen aus Xarxaras überfüllt, doch die Myrmidonen fühlen sich hier wohl und es kommt zu keinen größeren Konflikten. Personen, die keine Soldaten sind oder Angehörige oder Bedienstete der Truppen der Stadt werden distanziert behandelt und bekommen sehr schnell das Gefühl Außenseiter zu sein. Für sie sind verschiedene Gästehäuser nahe der Markthalle reserviert. Man erwartet, dass sich Nicht-Krieger auch nicht weit von dort entfernen.

Der Kult des Shinxir
Shinxir ist ganz klar der wichtigste Gott der Stadt, auch wenn die Einwohner dem Rest der Oktade durchaus Respekt zollen. Jedoch sehen sie im Herrn der Myriaden die eine große Macht, die das Imperium verteidigt und ohne den die anderen Götter und ihre Diener verloren wären zwischen all ihren Feinden. Die Priester ergehen sich jedoch nicht in großen Opferfesten, stattdessen werden kurze Gebete und Kampfübungen als weit göttergefälliger angesehen.
Die gesamten Begriffe in der Stadt erinnern an den Kult, so werden Gruppen von Menschen, speziell von Soldaten als Schwärme bezeichnet, eine Waffe ist umgangssprachlich ein Stachel, droht man jemandem, will man ihm ‚Das Gold und Schwarz (der Hornisse)' zeigen. Hornissen und andere Wespenarten sind zugleich heilige Tiere und Herausforderung – so ist es Teil des Erwachsenwerdens (neben zeremoniellen Kämpfen und Fasten) in der Savanne ein Nest aufzuspüren und mit der bloßen Hand hineinzugreifen, um von Shinxirs Soldaten persönlich gezeichnet zu werden. Stiche sind generell ein Zeichen von Segen durch den Gott.

Die Ankunft der Helden

Auch in Myriadopolis ist eine direkte Landung keine gute Idee. Die Stadt gilt sowieso als Verbündete Xarxarons und dass dieser Bund inzwischen verstärkt wurde und Myrmidonen in der Stadt lagern, können z.B. Korysthenes oder Alliadana berichten. Die Helden tun also wieder einmal gut daran, die *Drachenschwinge* abseits zu landen und zu Fuß und inkognito in die Stadt zu gelangen.
Für den Anflug auf die Region am Orismani an der Myriadopolis und Nyranthapolis liegen, können Sie folgenden Stimmungstext verwenden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Myriadopolis lagert wie ein wachsamer Späher auf einer steilen Anhöhe, die direkt bis zu den trägen Fluten des Blauen Orismani reicht und dort in einer Klippe abbricht. Dieser natürliche Schutz wurde durch Mauern, Türme und in die Steilwand gerammte Gitter mit geschliffenen Spitzen verstärkt, so dass die Front der Stadt nach Westen wehrhafter wirkt als eine Phalanx mit eingelegten Lanzen.
Dahinter erstreckt sich die Stadt selber in perfekter Ordnung, wie sie ein Brajan-Priester nicht besser predigen könnte. Alle Winkel sind perfekt, die Straßen gerade und sauber und selbst die Menschen darin bewegen sich mit geordneter Entschlossenheit – niemand hält hier zu einem unnötigen Plausch an oder genießt einen kühlen Schatten. Wie ein Vorposten ist weiter draußen ein würfelförmiges, gedrungenes Gebäude errichtet worden und auch dort lassen sich die Gestalten von Wachen ausmachen.
Die ganze Stadt als Idealbild der imperialen Festung richtet ihre stachelige Fassade gegen etwas, das nur dunstig am Horizont erkennbar ist: Unter dräuenden, fast schwarzen Wolken ist eine Stadt auszumachen, deren Mauern vage in ein kränkliches, gelbes Licht getaucht sind. Weit drinnen ragt eine Pyramide über den Rest der Gebäude und berührt mit ihrer Spitze die dunklen Wolken. Mit jeder Windböe aus Westen kommt von dort ein fauliger, toter Gestank.

Örtlichkeiten und Ablauf der Ereignisse

Was genau in Myriadopolis geschieht, ist recht offen. Im Grunde muss nur der Held mit der Triopta das Massengrab erreichen. Dies ist eine recht simple Aufgabe und alles andere ist optional. Es gibt aber in dieser Stadt noch einiges mehr zu tun: Die Helden können dem Geheimnis um die Tharandrokai auf die Spur kommen und deren Produktion vielleicht gar einen Rückschlag versetzen oder die Einwohner der Stadt gegen die Magokratin aufbringen. Vielleicht sind sie auch wegen Besorgungen oder göttlicher Heilung hier. Wichtig ist ansonsten nur noch eine Szene, die sie an ihre wahre Gegnerin Isphirmene erinnert. Auch wäre es von Vorteil, wenn die Helden von Caia Termon und ihrer Jagd auf Gylderianius hören würden. Daher ist die Station Myriadopolis wieder besonders modular aufgebaut. Wir schildern Ihnen zuerst alle relevanten Orte, dann einige relevante Szenen und machen schließlich Vorschläge, wie Sie auf Ideen Ihrer Helden reagieren können.

Die Stadtmauer

Myriadopolis liegt auf einer recht steilen Anhöhe und ist komplett von einer ca. zehn Schritt hohen Mauer umgeben, die so an den noch einmal 15 Schritt hohen Hügel gebaut wurde, dass sie wie eine natürliche Verlängerung der Steilwände wirkt. Die Mauer ist im xarxarischen Stil weißgetüncht und glatt geschmirgelt. Sie bietet so gut wie keine Angriffsfläche für Kletterversuche, so dass eine Probe um 10 Punkte erschwert ist. Zu jeder Zeit stehen 200 Shinxir-Krieger und Myrmidonen auf den breiten Wehrgängen. Das einzige Tor befindet sich in der Ostwand.

Das Tor

Das einzige Tor ist drei Schritt breit und ebenso hoch, damit eine Versorgungskutsche gerade eben hindurch passt. Es ist rund um die Uhr von acht Shinxir-Gardisten bewacht, von denen vier in den in die Wände eingelassenen Wachhäuschen mit Schießscharten stehen. Sie haben Weisung, nur jene passieren zu lassen, die entsprechende Dokumente vorzuweisen haben – und sind auch absolut unbestechlich. Das Tor ist in der Regel geöffnet. Im Angriffsfall schließen die Gardisten die massiven Stahlflügel, die winzige Schießscharten besitzen.
Szenen hier: Die Helden können beobachten, wie eine kleine, von Gardisten eskortierte Karawane das Tor passiert und recht problemlos durchgewunken wird. Offenbar hat sie nicht verderbliche Lebensmittel, Kleidung und Waffen geladen. Eine weitere Karawane ist bereits auf dem Weg aus Viralis und noch eine Tagesreise entfernt, wie ein Späherbericht ergeben kann. Sie besteht aus zwei von Brassach-Büffeln gezogenen Wagen und sechs Söldnern aus Viralis.
Informationen hier: Auch wenn die Helden abgewiesen werden sollten, können die Torwachen theoretisch fast alle Informationen vermitteln, die auf Seite 101 und 102 aufgelistet sind.

Werte der Shinxir-Krieger
(diese Werte können sie für alle Soldaten benutzen)
Hornissenstachel:

INI 11+1W6	**AT** 15	**PA** 11	**TP** 1W6+3		**DK** N
LeP 32 **AuP** 40	**RS** 4	**WS** 8	**MR** 2	**GS** 8	

Der westliche Wall

Richtung Westen ist die Stadtmauer nicht nur wesentlich dicker und gespickt mit Katapulten und Pechnasen, sondern auch noch einmal fünf Schritt höher, was das Erklettern so gut wie unmöglich macht. Die massiven Wehrtürme auf dieser Seite der Stadt bieten einen Blick über das Orismani-Tal. Fern im Westen ist die in Feindeshand gefallene Stadt Nyranthapolis zu erkennen. 20 Shinxirgardisten haben die Order, die Stadt nie aus den Augen zu lassen. Die acht Katapulte sind allzeit einsatzbereit, bemannt und auf eine Furt im Orismani gerichtet.
Szene hier: Sollten die Helden sich unbehelligt auf dem Wall aufhalten, kann es vorkommen, dass einer der Gardisten Alarm schlägt, weil er glaubt, eine Bewegung – wie von sich in Marsch setzenden Truppen – in Nyranthapolis ausgemacht zu haben. In Windeseile werden die Katapulte neu ausgerichtet und weitere Gardisten stürmen auf die Mauer. Letztlich handelt es sich aber nur um eine Luftspiegelung – in der dunklen Stadt auf der anderen Seite des Orismani ist kein Leben auszumachen (außer, Sie entscheiden anders).
Informationen hier: Die Krieger hier können einiges über die Geschichte der Stadt und den Gegner im Westen berichten.

Die Straßen von Myriadopolis

Die breiten Gassen der Stadt wirken aufgeräumt und sauber. Niemand lungert hier herum, um die Truppen nicht zu behindern. Die Häuser sind samt und sonders extrem schlicht gehalten und erinnern eher an Kasernen. Selten kann man Kleinkinder in Hinterhöfen spielen sehen. Ansonsten huschen nur demütige Sklaven durch die Straßen und versuchen, Blickkontakt mit den Helden zu vermeiden. An einigen Ecken können Steckbriefe hängen, die auch die Helden zeigen. Das Stadtbild macht klar: Hier leben nur Krieger und jene, die Kriegern direkt dienen.

Informationen hier: Im Grunde können die Helden hier alle wichtigen Informationen aus den kurzen Gesprächen erfahren, die für die Einwohner der Stadt schon das Maximum an Klatsch darstellen (siehe Seite 101 und 102).

Die Gästehäuser

Direkt hinter dem Stadttor befindet sich ein 100 mal 140 Schritt großer Platz, der meist zum Exerzieren genutzt wird. Hier liegen die Gästehäuser und die Markthalle. Dieser Teil der Stadt dient ortsfremden Händlern als vorübergehende Bleibe: Die Myriadopoler sind ausschließlich Krieger oder Angehörige oder Diener derselben. Händler kommen meist aus Viralis und anderen Stadtstaaten und liefern ihre Waren in der Markthalle ab. Während sie ihre Geschäfte tätigen, bleiben sie in einem der Gästehäuser. Eine Taberna für Reisende gibt es nicht und jene für die Soldaten sind Ortsfremden nicht zugänglich. Die zwölf Gästehäuser an diesem Platz sind identisch und schlicht aufgebaut: Es handelt sich um einstöckige Gebäude mit jeweils einem Badezimmer und zehn Betten sowie einem Stall und einem Stellplatz für Wagen. Jedes Haus wird von einem Sklaven sauber gehalten, der auch für die Bewirtung der Gäste zuständig ist. Es gibt keine Türen oder Fensterläden in diesen Gebäuden. Niemand in Myriadopolis sollte vor anderen Geheimnisse haben – schon gar nicht fremde Reisende.

Szenen hier: Sollten die Helden hier unterkommen, werden sie höflich aber distanziert behandelt und sollten darauf achten, nicht aufzufallen. Auf dem großen Platz können zu jeder Tages- und Nachtzeit Übungen von Truppen allen Alters stattfinden.

Informationen hier: Die Sklaven, die sich um die Gäste kümmern, plappern auch ungefragt über die letzten Durchreisenden und können so leicht das Wissen um Caia und Gylderianius vermitteln.

Die Markthalle

Inmitten der Gästehäuser erhebt sich die Markthalle der Stadt. Der Name ist irreführend: Jeder Einwohner der Stadt erhält hier wöchentlich eine bestimmte Menge an Nahrungsmitteln und Gebrauchsgegenständen je nach Rang zugeteilt. In dieser Hinsicht sind sich Myriadopoler und Draydal recht ähnlich, ihre Gesellschaften funktionieren teils nach demselben Prinzip. Die Ausgabe der Waren überwachen schlecht gelaunte Shinxir-Geweihte fortgeschrittenen Alters.

Szenen hier: Wollen die Helden hier einkaufen, werden sie herbe enttäuscht. Die Waren sind nur für die Bewohner der Stadt bestimmt. Spezielle Güter sind hier ohnehin nicht zu finden. Neben Nahrungsmitteln, schlichter Kleidung und Gebrauchsgegenständen gibt es hier nichts. Waffen und Rüstungsteile gehen direkt an die Quartiermeister unter den Geweihten.

Der Shinxir-Tempel

Das höchste Gebäude der Stadt ist der – ebenfalls schlicht und effektiv gehaltene – Shinxir-Tempel, dessen Schatten abends auf den großen Platz am Stadttor fällt. Der Gott der Myrmidonen und Athleten hat hier wohl seine treuesten Anhänger in Myranor und sie haben es nicht nötig, ihm mit überflüssigem Pomp zu huldigen. Der Tempel ist ein achteckiges Gebäude, das eher an eine sehr hohe Arena erinnert, die durch eine Plane vor dem seltenen Regen geschützt wird. In der Mitte dieser Arena erhebt sich eine fünf Schritt hohe Statue des Shinxir, dargestellt als junger Athlet in archaischer Myrmidonenrüstung, entschlossen nach Westen blickend und mit einer großen Hornisse auf der Schulter. Unter den Augen der Statue wird Shinxir in Form vollendeter Übungsmanöver gehuldigt – durchgehend von morgens bis abends. Ein Gottesdienst an Shinxir ist ein Spektakel und keine Angelegenheit vieler Worte. In dem den Kampfplatz umgebenden Gebäude befinden sich die Verwaltungsbüros, denn der Tempel ist gleichzeitig der Sitz der Regierung von Myriadopolis. Der Kult-Vorsteher Apocriton residiert hier (bzw. heute sein Doppelgänger), aber auch seine direkten Untergebenen in der Kultordnung, die sich um die Einteilung von Schichten, Spähtrupps ins Feindesland, diplomatische Beziehungen und die Verteilung von Waffen und Rüstungen kümmern. Theoretisch residiert hier auch der Geweihte Vescarius, den die Helden vielleicht von der Konferenz aus **DEM** kennen. Er ist jedoch seit einigen Wochen abwesend, angeblich hat er sich ins Ertüchtigungslager 13 begeben, um dort eine spezielle Fortbildung zu erhalten. Tatsächlich liegt er im Kerker der Villa der Tharamnos.

Szenen hier: Die Helden können jederzeit ein Manöver im Tempel zu Ehren des Gottes beobachten – an dem der Kult-Vorsteher jedoch nicht teilnimmt. Stattdessen gibt sein Stellvertreter Dolichos Serr Shinxiros die Befehle.

Erhoffen sich die Helden Heilung von den Auswirkungen der Todesaura aus Saer Arthea, können sie hier erfolgreich sein: Der Geweihte Dolichos vermag die schlimmsten Effekte wieder aufzuheben. Dennoch ist der betreffende Held noch einige Tage stark geschwächt, ob er den Rest seines Lebens unter verminderter KO leiden wird – je nachdem, wie lange er der Aura ausgesetzt war – entscheiden Sie anhängig von der Gegenleistung, die der Held zu bieten bereit ist. So oder so wird der Geweihte noch einige Fragen stellen.

Dolichos Serr Shinxiros

Der Geweihte Dolichos kann sich nach der Enttarnung des falschen Kult-Vorstehers als Verbündeter der Helden erweisen – ähnlich wie Vescarius, dessen Werte Sie auch für ihn übernehmen können (siehe Seite 98). Er wird jedoch zunächst zu vorsichtigem Vorgehen raten, um einen Bürgerkrieg zu vermeiden.

Das Büro des Kult-Vorstehers Apocriton

Ein schlichtes Büro mit Schreibtisch, Wandschrank und Bett (das Büro ist zugleich das Schlafgemach des Tempelvorstehers) im ersten Stock des Tempels. Der Vorsteher wird die Helden vermutlich eher nicht empfangen, es sei denn, sie haben dringende Informationen oder werden wegen eines Vergehens zu ihm gebracht. Im Büro riecht es muffig und abgestanden.

Informationen hier: Theoretisch kennt Scopolos alle Zusammenhänge. Solange er nicht enttarnt wurde, kann er auf jeden Fall alle Informationen zu Caia und Gylderianius geben – wenn er den Helden vertraut oder sie durchschaut hat, dann sogar das Wissen um Caias Mission – vor allem, wenn Korysthenes bei den Helden weilt.

Apocriton beziehungweise Scopolos

Der Kult-Vorsteher Apocriton ist schon seit einigen Wochen tot. Isphirmenes Agent Scopolos hat seinen Rang eingenommen und gleicht ihm durch die Magie seiner Herrin bis aufs Haar – nur dass ihm sein kleiner rechter Finger fehlt. Scopolos ist ein Priester des Vielgesichtigen, den Tacarus' Männer in Xar Eunaris aufgegabelt haben (Isphirmene hatte Weisung erteilt, solche Subjekte zwecks spezieller Verhandlungen direkt zu ihr zu bringen). Isphirmene machte ihm das Angebot, als ihr Agent zu arbeiten oder in der Arena zu landen. Scopolos kann sich nun schon seit einigen Wochen als Herrscher von Myriadopolis ausleben, den echten Apocriton hat er im Schlaf gemeuchelt und seine Leiche in einem Wandschrank versteckt, was er mit Balsamierungsöl zu übertünchen versucht. Er sucht nach wie vor einen Weg, die Leiche verschwinden zu lassen, die langsam in einem fortgeschrittenen Zustand der Verwesung ist. Scopolos hat die Weisung, Myriadopolis langsam im Sinne Isphirmenes umzuformen. Das bedeutet vor allem: Möglichst viele Shinxir-Krieger sollen in Tharandrokai umgewandelt werden. Sind alle vielversprechenden Kandidaten verbraucht, sollen die restlichen Truppen gegen Nyranthapolis marschieren und beide Parteien sollten sich idealerweise auslöschen. Da Scopolos zwar ein ganz brauchbarer Schauspieler ist, jedoch kein perfekter, hat er als erste Amtshandlung die meisten seiner direkten Untergeben ins Ertüchtigungslager 13 geschickt. Er selbst zeigt sich selten in der Öffentlichkeit und überlässt die meisten Amtsgeschäfte seinem Stellvertreter Dolichos. Bislang hat noch niemand Verdacht geschöpft. Die Myridadopoliser sind ein obrigkeitshöriges und im Grunde naives Volk.

Werte von Scopolos

Schwert:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N

LeP 30 **AuP** 37 **RS** 3 **WS** 6 **MR** 5 **GS** 8

Die Kriegerschule

Direkt gegenüber dem Tempel liegt hinter vier Schritt hohen Mauern das Gelände der eigentlichen Kriegerschule. Im Grunde kann die ganze Stadt als solche gelten, doch hier schlägt ihr Herz. Hier werden die Rekruten der Bündnis-Städte und jene aus Myriadopolis selbst in engen Kasernen untergebracht und lernen, ein Leben voller Entbehrungen zu leben. Die Unterrichtsstunden finden an der frischen Luft statt, egal bei welchem Wetter. Neben der körperlichen Ertüchtigung, dem Üben von Manövern, dem persönlichen Unterricht in Schwert- und Speerkampf und dem Umgang mit zahlreichen anderen Waffen, lernen die künftigen Soldaten auch Taktik und Strategie, die Regeln diverser Brettspiele, sowie medizinische und philosophische Grundkenntnisse. Auch auf die Geschichte des Imperiums und der Draydal wird dabei natürlich eingegangen. Außer den Kasernen gibt es auf der Anlage keine Gebäude. Die Lehrkräfte, also die Geweihten, schlafen im Tempel.

Wie schwierig Sie den Helden das Betreten der Schule gestalten, überlassen wir Ihnen. Machen Sie es davon abhängig, wie ausgelastet die Gruppe zu diesem Zeitpunkt ist. Myriadopolis kann eine letzte Erholungsphase für die Helden auf dem Weg in die Dunkelheit sein – oder genauso hart wie der Rest der Kampagne. Je nachdem ist das Betreten der Anlage grundsätzlich nur Schülern oder Geweihten erlaubt und das Tor schwer bewacht, oder jeder darf sich frei in der Stadt bewegen, sobald die Wachen am Tor ihn akzeptiert haben.

Szenen hier: Ein Geweihter unterrichtet eine Gruppe von Jugendlichen, die reglos auf dem blanken Boden sitzen. Ein weiterer junger Mann dient als sein Beispielexemplar, während er mit einem kurzen Zeigestock die Stellen am Körper durchgeht, an denen ein Stich oder Schnitt besonders wirkungsvoll ist. Natürlich der Hals, aber auch unter der Achselhöhle, wo meist keine Rüstung die Waffe aufhält, am Unterleib wenn dort ein Brustpanzer endet, die Oberschenkel mit ihren großen Blutgefäßen, aber auch die Innenseite der Arme oder Kniekehlen, um ein Glied nutzlos zu machen. Die Schüler sehen aufmerksam zu und das ‚Ansichtsexemplar' scheint stolz darauf, mit leichten Stockschlägen auf die entsprechenden Stellen traktiert zu werden.

Informationen hier: Im Grunde die gleichen wie auf dem Wall.

Das Massengrab

Auf dem Gelände der Kriegerschule befindet sich ein 40 mal 30 Schritt großes Loch im Boden, das von einer kleinen Mauer umgeben ist. Darin ruhen in einer Tiefe von drei Schritt hunderte von Skeletten, die offenbar magisch vom Dreck der Jahrhunderte befreit wurden. Sie alle tragen keine Rüstungen sondern höchstens Ketten oder Sklavenhalsbänder. Neben der Grube befindet sich eine Marmortafel im Boden, auf der Folgendes zu lesen ist:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„In diesem Massengrab fand man bei der Gründung von Myriadopolis die skelettierten Leichen von mehreren Hundert Menschen und Menschenkindern. Sie alle tragen Sklavenhalsbänder und wurden offenbar enthauptet. Wir gehen heute davon aus, dass bereits um das Jahr 2000 IZ eine imperiale Siedlung auf diesem Plateau lag, die jedoch von den Draydal zerstört wurde. Alle Einwohner wurden offenbar versklavt und später hier hingerichtet und verscharrt, die Stadt wurde bis auf die Grundmauern geschleift. Die Gründer von Myriadopolis werteten diesen Fund als göttlichen Hinweis darauf, dass dies die richtige Stelle für die Gründung eines Bollwerks gegen die Schädeldiener sei. Als stetes Mahnmal soll dieses Massengrab dienen und uns an die Grausamkeit unseres Feindes erinnern. Das Grab wurde durch die Geweihten des Shinxir eingesegnet, so dass die Seelen der Ermordeten endlich Ruhe gefunden haben."

Szenen hier: Sobald der Träger der Triopta diesen Ort erreicht, ereilt ihn die nächste Vision des Carophyrdes. Wie diese gestaltet ist, entnehmen Sie bitte dem entsprechend benannten Abschnitt.
Möglicherweise sind die Helden unbefugt hier und werden von Wachen entdeckt, während einer ihrer Gefährten gerade durch die Vision außer Gefecht gesetzt ist. In diesem Fall gilt es, den Bewusstlosen so lange zu verteidigen bzw. Zeit zu schinden, bis die Vision vorüber ist.

Die Villa der Tharamnos

An der Nordseite der Stadt liegt die Villa der Tharamnos, ihre Botschaft hier in Myriadopolis. Es handelt sich dabei um ein typisch xarxarisches Stadthaus mit zwei Etagen, das deutlich luxuriöser ausgefallen ist als die Gebäude der Stadtbewohner. Es wird zu jeder Zeit von vier Myrmidonen bewacht. Als Botschafter Isphirmenes fungiert der Tribun Hylomis ti Tharamnos, der auch die vier Kohorten (die zur Myriade IIXX Tharamnia gehören) anführt. Der junge und ehrgeizige Optimat ist wie viele seines Standes in die Pläne um die Tharandrokai eingeweiht und überwacht gemeinsam mit Scopolos den reibungslosen Ablauf der Erschaffung dieser Wesen. Im Keller dieses Gebäudes liegt gefesselt der myriadopolische Botschafter Vescarius (sofern er **DEM** überlebt hat). Dieser schöpfte bisher als einziger Verdacht und bemerkte ein seltsames Verhalten an seinem Vorgesetzten Apocriton. Er bestand darauf, sich das Ertüchtigungslager 13 anschauen zu dürfen, wurde aber niedergeschlagen und gefangen gesetzt. Hylomis ist sich nicht sicher, wie er mit seinem Gefangenen verfahren soll, und hat daher einen Boten mit dieser Frage nach Xarxaras geschickt. Er will sich nicht die Hände mit Geweihtenmord schmutzig machen, weshalb Vescarius im Gegensatz zu seinem Anführer noch am Leben ist. Ein Myrmidone bewacht jederzeit den Vorratsraum, in dem der Geweihte eingesperrt ist.
Szenen hier: Die Helden können hier selbst vorstellig werden oder bei Verdacht eingeladen oder gar hierher gezerrt werden. Dabei können sie auf den gefangenen Vescarius aufmerksam werden. Sollte Vescarius befreit werden, kann er den Helden gegenüber seinen Verdacht äußern, der ja nun durch seine Gefangennahme bestätigt wurde. Sind die Helden aus irgendwelchen Gründen in das Gebäude gelangt, können sie die unterdrückten Hilferufe des Geweihten aus dem Keller vernehmen.
Informationen hier: Hylomis weiß alles über die Mission der Caia Termon – die ehemalige Myrmidonin hat ihn über ihre Suche, Gylderianius und dessen Reise in bester Absicht informiert – und erwartet weitere Berichte, die er Tacarus weiterleiten kann. Selbst wenn Hylomis gestürzt werden sollte, werden diese Berichte Tacarus aber über Umwege erreichen. Natürlich kennt Hylomis auch den Hintergrund des Lagers vor der Stadt, wird darüber aber nur sprechen, wenn die Helden ihn besiegt haben oder er sie besiegt zu haben glaubt.

Tribun Hylomis ti Tharamnos
Ein Optimat Anfang dreißig, der eine pragmatische Halbmaske mit einer abgewandelten Myrmidonen-Uniform in weiß kombiniert, um auf seinen Rang als Optimat und Offizier aufmerksam zu machen. Er ist aalglatt, entschlossen und heißt Isphirmenes Pläne gut, solange sie ihm selbst einen Vorteil auf der Karriereleiter verschaffen.

Werte des Hylomis
Sagaris:
INI 7+1W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 28 **AuP** 29 **RS** 3 **AsP** 35 **WS** 6 **MR** 6 **GS** 8
Zauber: Essenzbeschwörung der Quellen Erz (6), Feuer (9), Tyakaar (12)
Instruktionen: Bann der Quelle, Beseelung, Dämonische Manifestation, Explosion, Infektion, Schadenszauber
Formeln: Dreifaches Gewicht 5, Feuerball 7, Feuerhand 4, Dämonisches Feuer 9

Vescarius
Der Shinxir-Geweihte in schlichter Rüstung war der Anführer der Gesandten der Stadt auf der Konferenz in Xarxaras in **DEM**. Einziges Abzeichen seines Ranges und priesterlichen Amtes ist die Fibel, die seinen einfachen Militärmantel zusammenhält und die Form einer handtellergroßen Hornisse hat. Mehr zu ihm finden Sie in **DEM** auf Seite 29. Gibt man ihm die vom Wächter aufbewahrte Machira zurück, greift er auf Seiten der Helden gerne in einen Kampf ein.

Werte des Vescarius
Machira:
INI 11+1W6 **AT** 18 **PA** 16 **TP** 1W6+3 **DK** H/N
LeP 31 **AuP** 32 **RS** 3 **KaP** 18 **WS** 7 **MR** 4 **GS** 8
Liturgiekunde 11 (16/12/13)
Liturgien: Objektweihe, Sühneopfer, Chitinhaut, Hornissenangriff, Mannschaftssegen

Ertüchtigungslager 13

Einige Meilen nordöstlich der Stadt liegt dieser Neubau, der von außen eher an eine Fertigungshalle als an ein „Ertüchtigungslager" erinnert. Es gibt keine Fenster in diesem 60 mal 30 Schritt messenden grauen Block. Nur eine kleine Metalltür führt hinein, die ständig von vier Myrmidonen bewacht wird. Eine vier Schritt hohe Mauer schirmt das Gebäude zusätzlich ab. Die Rückseite enthält eine Geheimtür. Alle paar Tage holt ein Transporter aus Xarxaras hier die neuesten Tharandrokai ab. Im Inneren bietet sich ein grausiges Bild: Vier Operationstische und vier Tische voller Alchemika sind jeweils durch Holzwände voneinander getrennt. Beschwörungskreise wurden um die ersten gezeichnet, Bannkreise um letztere. Die Holzwände sind größtenteils mit braunem, verkrustetem Blut bedeckt. Am hinteren und vorderen Ende der Halle befinden sich Feldbetten für die Myrmidonen und Optimaten, die hier arbeiten. Insgesamt wachen hier drin zwei weitere Myrmidonen über die Gefangenen, zwei Optimaten arbeiten an der Erschaffung der Tharandrokai, die für sie inzwischen bereits Routine ist. Hierfür werden Shinxir-Krieger mit Dämonen der Domäne Abgrund verschmolzen. Die Optimaten haben in den letzten Wochen hunderte dieser Wesen produziert und nach Xarxaras abtransportieren lassen. Ihnen hat die Magokratin gesagt, die Versuchsobjekte würden sich freiwillig für das größere Wohl des Imperiums hier opfern, was der menschenverachtenden Arbeit ein wenig den Schrecken genommen hat. Dass die Beschwörungsformeln, die sie von der Magokratin erhalten und genau erklärt bekommen haben, mit der Domäne Abgrund assoziiert sind,

ist ihnen nicht klar bewusst, nur dass sie sich auf eine ihnen bislang noch nicht zugängliche Domäne einstimmen mussten. Werden sie überwältigt, sind sie bereit, ihr Wissen zu teilen, das aus nicht mehr besteht als dem gerade Beschriebenen.
Man kann sich (oder die Optimaten) nun fragen, warum Isphirmene ihre Daimoniden an diesem Ort herstellen lässt: Zum einen ist er abgelegen genug, um im Falle einer Panne nicht direkt eine Katastrophe auszulösen, und die Shinxir-Anhänger sind gutes „Rohmaterial", zum anderen MUSS das Geheimnis um die Anlage so nah an Myriadopolis irgendwann einfach auffliegen. Dies wird dem Ruf des Hauses Tharamnos nachhaltig schaden, wenn es nicht gar vom Thearchen geächtet werden wird. Sollten die Helden also diesem Treiben keinen Einhalt gebieten, empfiehlt es sich dringend, dies nach der finalen Schlacht nachzuholen.

Werte der erschöpften Optimaten

Dolch:

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

LeP 26 **AuP** 20 **RS** 0 **AsP** 22 **WS** 5 **MR** 6 **GS** 8

Zauber: Essenzbeschwörung der Quellen Luft (6), Kraft (8), Erkenntnis (9), Iryabaar (7), Khalyanar (11)

Wesensbeschwörung der Quellen Iryabaar (10), Abgrund (6)

Instruktionen: Analyse, Antimagie, Bann der Quelle, Beseelung durch Quelle, Dämonische Manifestation, Hellsicht, Illusion, Kontrolle von Gefühlen, Infektion, Verwandlung

relevante Formeln: Ablenkung, Einfache Telekinese, Blick durch Illusion, Verwirrung des Geistes, Doppelgänger, Khalyanars Angriffe

Szenen hier:

● Beobachten die Helden die Anlage nachts heimlich, können sie sehen, wie eine Transportkutsche vier noch „junge" Tharandrokai auflädt und nach Osten davonfährt. Die frisch erschaffenen Monster sind noch zu träge zum Kämpfen. Genauso können sie aber auch beobachten, wie vier junge Männer aus der Stadt in die Anlage gebracht werden und nicht wieder herauskommen.

● Dringen die Helden in das Gebäude ein, machen Sie es von der Tageszeit (und der Verfassung der Helden) abhängig, ob die Optimaten gerade mit der Erschaffung eines Tharandrokai beschäftigt sind, schlafen oder tatsächlich eine Pause machen. Die Optimaten selbst sind auf Chimärologie spezialisiert und keine echte Bedrohung. Die Tharandrokai so kurz nach der Erschaffung ebenfalls nicht. Die insgesamt sechs Myrmidonen, die über das Lager wachen, sind allerdings eine Gefahr.

Sollten die Helden Zeuge der „Umwandlung" werden, präsentieren Sie ihnen folgenden Text:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Tisch ist ein junger Mann mit der kräftigen Statur eines Soldaten festgebunden – die schmalen Lederbänder sind jedoch eher eine Vorsichtsmaßnahme angesichts seiner unnatürlichen Ruhe, die von Magie oder Drogen herrühren dürfte. Ein Optimat, der über seinen Roben einen blutigen Kittel trägt, prüft leicht vorgebeugt die Linien des Kreises auf dem Boden, dann richtet er sich auf und hebt die Hände in einer beschwörenden Geste.

Unter der Halbmaske bewegt sich sein Mund in leise gemurmelten Worten, seine ganze Haltung verrät zugleich höchste Konzentration und Erschöpfung.

Jetzt kommt Bewegung in den Soldaten auf dem Tisch, sein Rückgrat biegt sich durch wie eine Weidenrute, dann beginnt er zu zucken wie ein gefangener Aal. Unter seiner Haut kriecht etwas entlang, etwas Dunkles, das erst Adern, dann breite Bahnen bildet. Dann beginnt es, durch sein Fleisch hervorzubrechen, längliche Finger aus einem schwarz glänzenden Material, die sich lösen und dann fest zugreifen, um seinen Brustkorb krachend zusammen zu pressen und seinen Hals zu packen.

Hastig greift der Optimat zu und löst die Lederbänder, bevor sie reißen können, als sich der ganze Körper in einem Krampf aufbäumt und dann vom Tisch wälzt. In einer Explosion von Blut und Gewebe zerreißen sich Arme und Beine von innen, Elle wird von Speiche getrennt, Schienbein von Wadenbein, und die Langknochen werden krachend längst gespalten, bis der Körper auf vier Beinen aus tropfendem Fleisch steht und vier zerfetzte Arme herabhängen.

Langsam bilden sich dunkle Schuppen in dem misshandelten Fleisch und bedecken es Stück für Stück, verlängern die Gliedmaßen mit einem Schaben und Knistern, rücken sie an dem zusammengepressten Brustkorb zurecht. Zuletzt ziehen sie den Hals in die Länge, schieben mit dem Geräusch brechender Wirbel den Schädel aufwärts. Kurz zeigt sich noch der Ausdruck von hilflosem, abgrundtiefen Entsetzten auf dem Gesicht des Opfers, dann wird die Haut grau und faltig und alles, was an den jungen Soldaten erinnert, ist nun die grobe Form des menschlichen Schädels auf dem grotesk dünnen Hals des Monstrums.

Der Optimat wischt sich versprühtes Blut von seiner Maske – die Geste ist so beiläufig, als müsse er sie tagtäglich dutzendmal ausführen.

Wichtige Szenen in Myriadopolis

Die folgenden Ereignisse sollten sich während des Aufenthalts der Helden in der Stadt auf jeden Fall zutragen.

Die Vision am Grab

Erreicht der Träger der Triopta das Massengrab, erhält er eine weitere Vision, die Folgen beruhen auf der Beschreibung auf S. 46 und 212. Beachten Sie dabei auch die Umstände, wie unter „Das Massengrab" beschrieben – Sie können jeden Absatz im Text als 3 KR behandeln, um den zeitlichen Ablauf zu synchronisieren. Nach dieser Vision ist der Höhepunkt der geistigen Beeinflussung erreicht. Zusätzlich zu den Träumen und Einbildungen, die Bruchstücke aus den Visionen und der Traumwelt der ersten Station enthalten, können Sie die Aussagen des Spielers im Charakter für die anderen abändern und korrigieren, dass er immer öfter statt Carophyrdes ‚Mein Lehrer' oder sogar ‚ich' sagt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Mann mit der silbernen Maske steht in einem Raum voll Spiegel. Mit dem Rücken zu dir nimmt er sein Gesicht aus Silber ab und er könnte sicherlich sein eigenes Antlitz in aberdutzender Form sehen, wären die Spiegel nicht allesamt mit Teppichen aus abgezogenen Gesichtshäuten überzogen, die mit zitternden Lippen lautlos versuchen, dir etwas von ihrem Leben und ihrem Sterben zu erzählen. Viele mögen Soldaten sein, vernarbte Frauen und Männer, aber es sind auch jüngere, zartere Formen dazwischen, mit grobem, purpurnem Faden aneinander genäht.
„Macht der Mensch sein Schicksal, oder macht das Schicksal den Menschen?", fragt der Träger der silbernen Maske die Spiegel. „Ich bin weit gereist, von den Spielen meiner Kindheit bis zum Tag der Erkenntnis."
Die Spiegel zerfallen mit einem kaum hörbaren Glockenklang in zahllose Splitter, die Gesichter aber bleiben schweben, hängen in der Luft. Langsam lösen sie sich voneinander und erhalten Schatten als Körper, sie ziehen als lange Prozession an dir und dem Mann vorbei. Dieser setzt die Maske andächtig wieder auf und schreitet die Reihen der Toten ab, deren augenlosen Blicke ihm hoffnungsvoll und ängstlich folgen, ihre zahllosen, leeren Münder formen stumme Ohs und Ahs.
Der Mann öffnet ein goldenes Tor und betritt eine weite Halle, nur mäßig erhellt von wenigen, tief hängenden Lampen. Im Dämmerlicht tanzen blanke Skelette mit zarten Schleiern, in ihrer absoluten Nacktheit seltsam ehrlich und dennoch schön. Sie wiegen sich in kunstvollen, weichen Bewegungen, drehen sich in Pirouetten und verneigen sich schließlich vor dir und dem Mann, als ihr sie abschreitet. Schließlich zerfallen sie mit einem Seufzen zu Staub, als ihr die nächste Tür erreicht.
Auf einem Altar liegt ein weißes Kalb, mit goldenen Seilen gefesselt. Es herrscht ringsum Nacht, kühler Wind umarmt die Bergspitze, von der herab du tausende und abertausende Feuer sehen kannst.
„Sie alle suchen", sagt der Mann mit der silbernen Maske, „aber nur die wenigsten erhalten einen Einblick in ihr Schicksal. Jetzt sind sie müde, machen Rast. Nicht wir. Wir werden Fragen stellen und Antworten erhalten. Nimm dies."
Er reicht dir ein Opfermesser mit einem Griff aus Bein, der unglaublich fein zu zahllosen Gesichtern geschnitzt ist, die weinen, lachen, staunen oder mit geschlossenen Augen träumen. In dem blanken Stahl der Klinge siehst du dich selbst, dein Gesicht ebenfalls von einer silbernen Maske bedeckt.
Mit sicherer Hand stößt du das Messer in den Hals des Rindes und lässt das Blut fließen, dann öffnest du seinen Bauch. Es ist nicht einfach, mit den blutglitschigen Händen hineinzugreifen und die schwere Leber hervorzuziehen, aber dir gelingt es und ohne Zögern legst du das warme Organ in die Hände deines Lehrers.
Er faltet die Leber auf wie ein Buch und sie entfaltet sich weiter, wird zu einer Karte. Im letzten Puls des Lebens quillt etwas Blut hervor als Flussläufe und du siehst den Grünen Orismani, die weiten Fleischflächen Anthalias und die Berge ringsum. Auf einem im Süden ist eine Zyste gewachsen, eine mit Flüssigkeit gefüllte Blase, in der sich ein dünner, purpurroter Wurm windet.
Die Finger des Manns mit der Silbermaske ergreifen die Blase, zerquetschen sie und ziehen die Larve hervor. „So dünn mag der Faden eines Schicksals sein, wenn man ihn erst einmal gefunden hat."
Vorsichtig legt er ihn in deine Handfläche. Jetzt erst siehst du, dass deine Hände mit goldenem Seil gefesselt sind. Als du an dir herabschaust, erblickst du eine klaffende Wunde von Brustbein bis Schambein. Aus deiner Kehle quillt plötzlich Blut hervor, wo Adern, Speise- und Luftröhre mit einem entschlossenen Schnitt durchtrennt wurden. Auch wenn du den Blick nicht von deinen eigenen Gedärmen abwenden kannst, weißt du, dass der Mann die Maske abgenommen hat. Sanft, wie bei einem geliebten Kind vor dem Einschlafen, presst er einen Kuss auf deinen Scheitel und umarmt dich, während du verblutest.

Der Geweihte im Massengrab

Im Massengrab können Sie die Gebeine des vierten Geweihten positionieren, der Carophyrdes damals zum Opfer fiel. Diesen können Sie aus der Liste im Anhang frei wählen. Seine Seele wurde durch die Einsegnung des Grabes längst erlöst, weshalb seine Gottheit sich nicht so massiv in den Konflikt eingeschaltet hat. Seine Waffe (siehe ebenfalls die Liste im Anhang) ist jedoch noch immer zu finden und die Helden können sie erbeuten. Dies ist allerdings nicht besonders leicht: Immerhin müssen sie sich dafür durch haufenweise andere Knochen wühlen – sofern sie die Waffe überhaupt wahrnehmen. Hier wäre eine *Sinnenschärfe*-Probe angemessen, so die Charaktere inzwischen nicht ohnehin aktiv suchen. Hinzu kommt noch der Faktor, dass die Shinxir-Anhänger es weniger lustig finden werden, wenn jemand in ihrem Mahnmal herumwühlt. Sie können es den Spielern also schwer machen, oder ihnen die Waffe auf dem Silbertablett präsentieren, wenn sie durch ein plötzliches Erdbeben nach oben geschoben wird, ein einzelner Lichtstrahl durch die dicke Wolkendecke hindurch darauf zeigt (das wäre dann für sich schon ein göttliches Zeichen) oder – wenn Sie (und Ihre Spieler auch) es wirklich übertrieben theatralisch mögen – eine Skeletthand den Helden die Waffe entgegen reckt.

Eine Nachricht von Isphirmene

Diese Szene kann jederzeit tagsüber stattfinden. Ein Gong ertönt in der ganzen Stadt, die sich daraufhin schlagartig zu leeren scheint. Tatsächlich versammeln sich alle vor dem Shinxir-Tempel, wie Nachzügler den Helden auch berichten können. Erreichen die Helden den Platz, werden sie Zeuge folgender Szene: Der Kult-Vorsteher Apocriton (bzw. sein Doppelgänger) und der junge Tribun Hylomis ti Tharamnos haben sich vor der Menschenmenge aufgebaut und einige Myrmidonen schieben ein arcanomechanisches Konstrukt, das aus Zahnrädern, Kurbeln und Linsen zu bestehen scheint, auf einem Podest auf den Platz.

Verwenden Sie in der folgenden Szene die Namen oder Beschreibungen dieser beiden Charaktere, je nachdem, ob die Helden sie bereits kennen oder nicht.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Menschenmenge hat sich um einige Myrmidonen und Shinxir-Geweihte versammelt, in deren Mitte der Kult-Vorsteher Apocriton (ein streng blickender Mann mittleren Alters in der Tracht eines Shinxir-Hochgeweihte) und Tribun Hylomis (ein junger Optimat in der Uniform eines Tribuns des Hauses Tharamnos) stehen. Ersterer wendet sich mit weit tragender Stimme an die Menge:
„Bürger von Myriadopolis, Streiter des Shinxir. Einige Nonen ist es jetzt her, dass die Hohe Magokratin von Xarxaron unserem Ersuch nachkam und 4000 Myrmidonen als Unterstützung gegen die verhassten Draydal zu uns gesandt hat. Im Austausch verlangt sie nur, dass eine Auswahl unserer besten Krieger an ihrer neuartigen Ausbildung teilnimmt. Damit wir uns gemeinsam gestärkt gegen den Feind im Westen stellen können. Zur Feier dieser Kooperation haben wir heute eine Nachricht für euch – von unserer Verbündeten, der Hohen Magokratin Arsinoa te Tharamnos!“
Der Tribun kurbelt an dem Apparat und aus der Luft formt sich das durchscheinende, überdimensionale Gesicht Arsinoas – nein, ihr wisst es besser:

Das Gesicht Isphirmenes. Als es spricht, erreicht seine Stimme jeden Winkel der Stadt:
„Gegrüßt seid ihr, Bürger von Myriadopolis und meine treuen Myrmidonen. Bald wird es soweit sein: Dann werden unseren gemeinsamen Truppen stark genug sein und wir werden Nyranthapolis endlich zurückerobern! Der erste Schritt in einer großen Säuberung Anthalias!“
Beifall brandet auf, durchsetzt von einigen „Für Shinxir!“-Rufen.
„Doch noch müssen einige Vorbereitungen getroffen werden. Wir suchen noch immer Freiwillige, die der guten Sache und der Oktade dienen wollen und sich in Ertüchtigungslager 13 einfinden, um dort eine Spezialausbildung zu erhalten. Vorsteher Apocriton und Tribun Hylomis werden nach dieser Kundgebung weitere Rekrutierungen durchführen. Abgesehen davon bitten wir euch, unsere Verbündeten, um eine weitere Sache: Vor einiger Zeit wurde ein Anschlag auf den Kristallpalast verübt. Die Schuldigen sind nach wie vor auf freiem Fuß und vermutlich Agenten der Draydal. Unsere Männer werden gleich mit Steckbriefen der Gesuchten herumgehen. Jegliche Hilfe wird unser Wohlgefallen auf eure Stadt scheinen lassen.“
Erneuter Applaus. Tatsächlich gehen nach diesen Worten Myrmdionen mit Steckbriefen durch die Menge.

Informationen in der Stadt

Wichtige Information: Die letzten Durchreisenden

Wenn die Helden sich nach anderen Reisenden, zum Beispiel Gylderianius, erkundigen, sollten sie auf jeden Fall folgende Informationen erhalten – entweder durch einen der Sklaven, der die Helden bewirtet, oder durch ein beiläufig mitgehörtes Gespräch. Natürlich verfügen auch der Tribun und der falsche Kult-Vorsteher über all diese Informationen, im Grunde kann sie aber jeder in der Stadt besitzen. Vermitteln Sie sie den Helden am besten bröckchenweise über mehrere Quellen, wenn möglich.

Gylderianius:
- Vor etwa zwei bis drei Nonen kam ein junger Optimat aus Xarxaras durch die Stadt. Er gab an, die Villa seines Hauses aufsuchen zu wollen, jedoch blieb er nur sehr kurz.
- Er war in Begleitung einer wild aussehenden und irgendwie unheimlichen Amauna, die über und über mit Tierknöchelchen behangen war.
- Der Optimat mit Namen Gyldanius oder so blieb nur eine Nacht in der Stadt – und er nächtigte nicht im Gästehaus der Tharamnos.
- Nach einem kurzen Besuch in der Kriegerschule war er wieder verschwunden.
- Der Anblick des Mahnmals scheint ihm nicht gut bekommen zu sein. Offenbar fiel er dort kurz in Ohnmacht.
- Es wurde beobachtet, wie er die Stadt Richtung Süden, grob nach Viralis, verließ.

Caia Termon:

● Wenige Tage später kam eine Myrmidonen-Offizierin in die Stadt, die ebenfalls nicht lange blieb. Sie war auf der Suche nach etwas und wirkte gehetzt. Außerdem war sie schwer bewaffnet.

● Sie ritt auf einem ziemlich mitgenommenen aussehenden Monocorn.

● Die Frau nannte sich Caia Termon und war auf der Suche nach diesem Gylderianius, dem Optimaten.

● Sie sah nicht so aus, als wolle sie dem Optimaten seinen verlorenen Geldbeutel nachtragen. Eher, als wäre sie hinter ihm her, um ihn zur Strecke zu bringen.

● Folgendes wissen nur die Offiziere und der Kult-Vorsteher: Caia soll den jungen Optimaten im Auftrag eines hochrangingen Tharamnos zur Strecke bringen. Sie hat dem Tribun Hylomis mitgeteilt, dass sie dem Ziel dicht auf den Fersen war und erbeten, ihren Stand nach Imachora durchzugeben. Sie vermutete den Dieb Gylderianius im Süden und gab an, weitere Botschaften schicken zu wollen.

● Kurz darauf verließ auch sie Myriadopolis nach Süden.

Allgemeine Informationen in Myriadopolis

Dieses Wissen kann praktisch jeder in der Stadt vermitteln:

● Seit einigen Nonen sind vier Kohorten Myrmidonen aus Xarxaron in der Stadt. Seitdem ist es hier so voll.

● Die Hohe Magokratin will mit dieser Unterstützung ihren guten Willen zeigen und den Bund gegen die Draydal vorantreiben. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis man gegen das verhasste Nyranthapolis zieht.

● Nyranthapolis ist die Stadt auf der anderen Seite des Orismani. Sie wird seit gut 250 Jahren von den Draydal beherrscht.

● Myriadopolis wurde erst vor 250 Jahren gegründet, als Bollwerk gegen die Draydal. Doch auf diesem Plateau stand schon viel früher eine Stadt, die offenbar von den Draydal geschleift wurde. Das Massengrab in der Kriegerschule zeugt noch davon.

● Der Anführer der Myrmidonen ist ein junger Tribun namens Hylomis ti Tharamnos. Er residiert in der Villa der Tharamnos im Norden der Stadt und versteht sich gut mit dem Kult-Vorsteher Apocriton.

● Apocriton ist schon viele Jahre Anführer von Myriadopolis. Doch in den letzten Nonen wurde er scheu und zeigt sich nur noch selten in der Öffentlichkeit. Sein Stellvertreter Dolichos erledigt die meisten Amtsgeschäfte.

● Ja, ein wenig seltsam ist das schon.

● Apocriton und Hylomis haben gemeinsam das Ertüchtigungslager 13 vor der Stadt errichten lassen. Hier sollen den besten Kriegern besondere Kenntnisse vermittelt werden, weshalb bisher unter anderem auch die höchsten Shinxir-Geweihten dorthin geschickt wurden.

● Noch ist niemand aus dem Lager zurückgekehrt. So eine strenge Ausbildung braucht nun mal Zeit.

● Nein, wir finden das nicht seltsam. Warum auch? (Myriadopoler sind naiv)

● Arsinoa te Tharamnos hat in den letzten Monden einige weise Entscheidungen gefällt und ihre Politik ist auf dem richtigen Weg.

● Wenn nach ihm gefragt wird: Vescarius? Den habe ich seit Nonen nicht mehr gesehen. Ihr habt recht, das ist merkwürdig. Er verpasst sonst nie einen Gottesdienst. Ob er auch ins Lager gegangen ist?

Vorschläge für das Eindringen in die Stadt

Nach Imachora zu gelangen war einfach. Myriadopolis ist eine ganz andere Größenordnung. Es mag zunächst fast unmöglich wirken, die Stadt zu betreten, dennoch gibt es Mittel und Wege. Einige listen wir hier auf:

● Was von vorne herein ausscheidet, ist Bestechung der Torwachen oder ähnliche Versuche, sich an diesen vorbeizumogeln. Auch die Stadt einfach zu erstürmen, wäre eher weniger ratsam.

● Es ist jedoch möglich, über den Umweg der Versorgungskarawanen in die Stadt zu gelangen. Kurz nach der Ankunft der Helden kommt eine solche aus Viralis an. Ein Späher kann dies rechtzeitig bemerken (und auch aus Eigeninitiative vermelden). Die kleine Karawane besteht aus zwei von Brassachbüffeln gezogenen Wagen und sechs Söldnern. Sie wird geführt von dem Händler Roxenes (um die 30, hager und hochgewachsen, schiefes Grinsen). Die Helden können entweder selbst als Söldner anheuern (wofür es eventuell nötig sein kann, die vorhandenen Söldner subtil auszuschalten), die gesamte Karawane kapern, die Papiere des Händlers stehlen oder mit ihm einen Handel schließen und sich in den Wagen verstecken. Die Wachen am Tor kennen Roxenes und werden nicht allzu gründlich suchen.

● Statten die Helden erst der „Ertüchtigungsanlage“ einen Besuch ab, können sie auch in den Uniformen und mit den Papieren der Myrmidonen die Stadt betreten.

● Sollten sich sowieso Myrmidonen oder Shinxir-Geweihte unter den Helden befinden, werden sie am Tor nur mit einigen kurzen Fragen behelligt.

● Es ist auch möglich, sich andernorts Uniformen und gefälschte Papiere zu besorgen.

● Ein Erklettern der Mauer ist schwierig, aber nicht völlig unmöglich. Jedoch wird die Mauer schwer bewacht und die Chancen einer Entdeckung sind hoch (4-20 auf W20). Natürlich kann auch hier wieder entsprechende Tarnung weiterhelfen.

● Es ist außerdem denkbar, dass sich einige Helden im Schutze der Nacht fliegend oder in den Armen von Alliadana in die Stadt tragen lassen.

● Mit welchen magischen Mitteln die Charaktere noch aufwarten können, ist nicht abzusehen.

Vorschlag für einen Ablauf in der Stadt

Sind die Helden erst einmal im Myriadopolis, liegt es an Ihnen, wie einfach Sie es ihnen machen wollen.

Es ist denkbar, dass sie einfach in die Kriegerschule marschieren – diesen Weg sollten Sie aber mit so vielen spannenden Szenen wie möglich würzen.

Kommen die Helden getarnt in die Stadt, können sie in den Gästehäusern die wichtigsten Informationen sammeln. Ansonsten können Sie ihnen diese vermitteln, indem sie Gespräche auf offener Straße mitanhören. Auf dem Weg zur Kriegerschule sollte auf jeden Fall Isphirmenes Nachricht zum Einsatz kommen. Vielleicht lockt dieses Ereignis auch eventuell störende Wachposten vom Eingang der Kriegerschule weg oder macht sie zumindest unaufmerksam, so dass die Helden eine Gelegenheit bekommen, dort einzudringen – den Wortlaut der Nachricht werden sie ohnehin in der ganzen Stadt vernehmen können. Wenn der Maskenträger dann während der Vision weggetreten ist, können die Wachen zurückkehren, was die restlichen Helden in die Bredouille bringen sollte.

Es gibt in Myriadopolis jedoch noch weit mehr zu tun. Wie die Ereignisse um die Herstellung der Tharandrokai sich entwickeln können, lesen Sie im folgenden Abschnitt.

Das Geheimnis der Tharandrokai wird gelüftet

Die Szenen und Informationsbrocken, die den Helden in Myriadopolis geboten werden, sollten ausreichen, um ihre Neugierde zu wecken. Wenn sie selbst ermitteln, was es mit dem „scheuen" Kult-Vorsteher, der Präsenz der Myrmidonen und der ominösen Anlage vor der Stadt auf sich hat, können die Helden hier noch einen bedeutenden Teilsieg erringen. Wenn Sie glauben, dass Ihre Helden auf jeden Fall auf diesen Handlungsstrang anspringen, können Sie dessen erfolgreiche Absolvierung auch zur Bedingung für einen Besuch in der Kriegerschule machen. Dann ist der Zugang strengstens untersagt und nur Schüler und Shinxir-Geweihte aus Myriadopolis dürfen die Anlage betreten. Durch die Rettung der Stadt erarbeiten sich die Helden aber eine Sonderstellung.

Folgendermaßen könnten die Ereignisse ablaufen:

- Die Helden hören vom seltsamen Verhalten des Vorstehers und statten ihm einen Besuch ab.
- In seinem Büro kann den Helden die Nervosität des Geweihten auffallen. Aber auch der schwere Geruch nach Balsamierungsöl aus dem Wandschrank (*Menschenkenntnis*/*Sinnenschärfe*).
- Sprechen die Helden hingegen bei Hylomis vor, können sie aus dem Keller unterdrückte Hilferufe vernehmen.
- Sind die Helden nicht getarnt und wollen das Risiko nicht eingehen, mit den Offiziellen zu sprechen, kann es auch passieren, dass sie aufgegriffen und vor einen der beiden Anführer geschleppt werden – oder viel subtiler: Eine Einladung von einem der beiden erhalten. Dann können ihnen die gleichen Dinge auffallen.
- Werden die Helden gefangen genommen, können ihre Gegenspieler die üblichen Klischees auspacken und ihre Pläne verraten. Anschließend schicken sie die Helden ins Lager 13, wo es ihnen möglich sein sollte, sich zu befreien und die Optimaten zu überwältigen.
- Sollten die Helden einen der beiden Drahtzieher überwältigen können (was im offenen Kampf dank der jeweiligen nahen Unterstützung – beide können leicht Shinxir-Krieger und Myrmidonen zu Hilfe rufen – nicht einfach sein sollte), werden beide Anführer auch kooperativ sein und die Zusammenhänge erklären. Der falsche Apocriton stellt sich als Scopolos, Agent der Arsinoa, vor. Die echten Shinxir-Geweihten können so von der Redlichkeit der Helden überzeugt werden.
- Es ist aber genauso denkbar, dass die Helden heimlich ins Büro oder die Villa eindringen, um den Spuren nachzugehen und so die Leiche von Apocriton oder den gefangenen Vescarius finden. Letzterer kann von seinem Verdacht berichten.
- Schließlich werden die Helden – allein oder mit Unterstützung durch Vescarius oder andere Shinxir-Geweihte – in das Ertüchtigungslager 13 eindringen und die Wahrheit herausfinden. Auch die dortigen Optimaten sind in solch einem Fall geständig.
- Wird die Wahrheit ans Tageslicht gebracht, kann es leicht passieren, dass ein offener Kampf zwischen Shinxir-Kriegern und Myrmidonen ausbricht. Hier sollten die Helden klug vorgehen. Auch die Myrmidonen sind größtenteils über das Vorgehen ihrer Offiziere entsetzt. Werden sowohl der falsche Apocriton als auch Hylomis ausgeschaltet oder mundtot gemacht, bringen eindeutige Beweise den Großteil der Myrmidonen dazu, sich gegen „Arsinoa" zu wenden. Die Shinxir-Krieger sind schnell von der Rechtschaffenheit der Helden überzeugt, was in der finalen Schlacht noch von Bedeutung sein kann. Reduzieren Sie vor allem von hier an die Zahl von auftretenden Tharandrokai, falls hier der Nachschub der Monster abbricht.

Das Orakel von Iskarath

Nachdem die Helden nun alle Lebensstationen von Carophyrdes nacherlebt haben, geht es dem Finale zu. Der Draydal-Magier suchte zum Ende seines Lebens hin einen Weg, seine Macht in den Tod hinüberzuretten und suchte das sagenumwobene Orakel von Iskarath auf. Dieses nannte ihm einen Weg, verlangte dafür aber auch eine epochale Gegenleistung. Hier wurde der Gedanke der Pilgerreise geboren und dass sie den Pilger auch hierher führen würde, wo er dem Orakel ein Opfer zu bringen hatte. Die Helden laufen also im Grunde geradewegs in eine Falle, auch wenn sie ihnen, so sie sich als würdig erweisen, den Weg zu dem Ort weisen kann, an dem „die Waffe" gegen Isphirmene lagert.

Hintergrund: Das Orakel

Woher das Orakel von Iskarath stammt oder wie alt es ist, weiß heute nicht einmal mehr es selbst. Es wird jedoch in anthalischen und draydalânischen Legenden immer wieder erwähnt – und die wenigsten davon gehen gut aus. Auch Korysthenes hat von dem Orakel gehört und verbannt es aber in die Welt der Märchen. Er kann vom großen anthalischen Helden Aspositos berichten, der das Orakel im Pardirdschungel aufsuchte, um herauszufinden, wohin seine Feinde seine Geliebte verschleppt hatten. Er fand sie schließlich, doch das Orakel hatte ihm als Preis für die Informationen sein schönes Gesicht genommen, so dass sie ihn schließlich verstieß.

Tatsächlich ist dies wörtlich zu nehmen, denn das Orakel verlangt als Gegenleistung für sein Wissen die Gesichter der Bittsteller. Oder mehrere Gesichter Unbeteiligter. Der so Behandelte lebt weiter, jedoch ohne Gesicht, ohne Stimme, Augen, Geruchssinn. Ohne Charakterzüge und Emotionen. Das Gesicht des Opfers wird in den Körper des Orakels integriert, der im Wesentlichen einer gigantischen Spinne gleicht, deren warziges Abdomen mit einer Vielzahl wimmernder Fratzen aus den letzten Äonen übersät ist, die allesamt unablässig wehklagen, solange die Spinne ihnen nicht die Münder verbietet.

Was bisher geschah

Was hat Carophyrdes hier gemacht?
Als Carophyrdes mit Myriadopolis abgerechnet hatte, merkte er, wie ihn langsam dank seiner tödlichen, dämonischen Krankheit die letzten Kräfte verließen – diese höhlte langsam seine Knochen aus und es gab nichts, was er dagegen tun konnte. Eigentlich hätte er aber als Ephore noch einige Jahrhunderte im Dienste des Schädelgötzen vor sich gehabt. Er suchte also nach einem Weg, wie er die seltene Macht seines Ea'Myr für die Nachwelt würde erhalten können. Daher suchte er das Orakel von Iskarath am Rande des Pardirdschungels auf. Dieses verlangte als Gegenleistung für den Rat das Gesicht Carophyrdes' – leider hatte er bereits keines mehr. Also wurde ein Handel geschlossen: Das Orakel sollte in Zukunft beständig mit Opfern gefüttert werden und in Kürze eine Reihe Gesichter durch die Dienerschaft des Draydal-Optimaten erhalten. Dafür nannte das Orakel ihm den Weg, um sein Ea'Myr auch für künftige Generationen nutzbar zu machen und somit unsterblichen Ruhm zu erreichen. Die Spinne nannte Carophyrdes einen Ort, an dem er ein Heiligtum errichten, seine komplette Blutlinie dem Widersacher opfern, sein drittes Auge magisch verwandeln und sich selbst zur letzten Ruhe betten sollte. Pilger, die auf der Suche nach diesem Heiligtum waren, sollten die Lebensstationen ihres Heiligen durchlaufen und so letztlich zum Orakel geführt werden, wo sie entweder geopfert würden – oder den richtigen Weg zum Grab und dem dort ruhenden Ea'Myr gewiesen bekämen. An jeder Wegstation sollte Carophyrdes einen Geweihten opfern und über seine Triopta sollte ein würdiger Pilger Anweisungen erhalten, die ihn jeweils zur nächsten Station führten. Doch nur jemand, der wahrhaft auserwählt wäre, würde das Ea'Myr und Carophyrdes' Macht wirklich erlangen können.
Um was für einen Geweihten es sich übrigens bei diesem Opfer handelte, wollen wir erneut Ihnen als Meister überlassen. Auch die Entscheidung, welche Waffe er führte, ist die Ihre. Entnehmen Sie eine passende aus dem Kasten auf Seite 213 und wählen Sie eine Gottheit, die zu einem Ihrer Helden passt, der bisher leer ausging. Sind alle Gruppenmitglieder bereits versorgt, können Sie die Waffe auch weglassen.

Was hat Carophyrdes hier für die Pilgerreise vorbereitet?
Nachdem Carophyrdes die anderen Stationen vorbereitet, seine Familie und alle Sklaven versammelt und bereits vier Geweihte geopfert hatte, kehrte er hierher zurück, um dem Orakel einen fünften Geweihten und einige seiner Sklaven zu opfern, die Triopta auf diesen Ort auszurichten und die Sache so zu besiegeln.

Was hat Korysthenes damals getan?
Als Korysthenes hier vor 30 Jahren ankam, war er bereits schwer angeschlagen und hatte seinen Optimatenfreund Enezios verloren. Es blieben ihm aber noch andere Reisegefährten und Sklaven, die er der Spinne opferte, um ihr die Position des Heiligtums zu entlocken.

Was hat Gylderianius getan?
Gylderianius und seine Begleiterin ShiaRaiDan waren erst vor einigen Tagen hier. Der junge Optimat war nach den Ereignissen in Saer Arthea schwer angeschlagen und ShiaRaiDan plagte ein schlechtes Gewissen – dennoch gelang es ihr auf dem Weg hierher eine Nachricht an ihre Draydal-Herren abzusetzen und sie über Gylderianius' Ziele und Position zu informieren. Gylderianius bestand die Prüfungen des Orakels und kam so um eine Opferung herum. Er verließ das Orakel gen Heiligtum und die Draydal hefteten sich an seine Fersen. Einige wenige blieben jedoch zurück, um das Orakel auf Weisung von Parthras Turam zu untersuchen und eventuell nutzbar zu machen.

Was erwartet die Helden?
Auch die Helden müssen dem Orakel den Ort des Heiligtums entlocken, an dem das Ea'Myr zu finden ist. Dafür müssen sie entweder ein oder mehrere (je nach Verhandlungsgeschick) Gesichter opfern oder die Prüfungen des Orakels bestehen – oder sie bringen Korysthenes endlich dazu, sich zu erinnern. Ein weiterer Faktor sind die Draydal, die hier stationiert sind, um das Orakel einzufangen. Sie müssen umgangen oder besiegt werden.

Was machen die Gefährten?
Bhoshlish: Ist sehr am Dschungel interessiert, will sich aber von dem eigentlichen Gebäude fernhalten.
Shaonorr: Ist bei dem Gedanken, in einer engen, geschlossenen Anlage kämpfen zu müssen, nervös, kommt aber auf Bitten der Helden mit.
Carana: Hält das Luftschiff während der Mission sicher an Ort und Stelle.
Isquenion: Würde gern ein paar Samen der Dschungelpflanzen einsammeln.
Alliadana: Wird auf keinen Fall mit in das enge Gewölbe steigen.
Korysthenes: Wird hier seine letzten Erinnerungen zurückerhalten und in eine Krise stürzen – spätestens wenn er von dem Gesicht eines alten Weggefährten mit seiner Tat konfrontiert wird.
Lynathea: Hat langsam verstanden, dass die Suche nach Gylderianius bald beendet ist, und will das Orakel selbst etwas fragen ...

Wie finden?
Die letzte Vision war ausgesprochen genau mit ihrer Karte – der gesuchte Berg im Dschungel lässt sich mit einer weiteren Karte und guter Orientierung mühelos finden, so sauber hat sich die Erinnerung in den Geist des Maskenträgers eingebrannt. Dass in der Region ein legendäres Orakel hausen soll, können mehrere Personen aus dem Umfeld der Helden in die Diskussion einbringen (s.u.).

Alternativ stellt das Orakel den Bittsteller vor eine Prüfung, bei der dessen Mut getestet wird. Verliert der „Kunde“, verliert er auch sein Gesicht, erhält aber keine Antwort auf seine Fragen. Zusätzlich zu Gesichtern hat das Orakel nämlich noch eine andere Leidenschaft und lebt von der Angst der Sterblichen.

Die gewaltige Spinne stammt vermutlich aus dem Äon der Vielgliedrigen und war bereits damals dem Widersacher verfallen. Der Rest ihres Körpers ist aber nicht einfach der einer Spinne. Ihre acht Beine sind zusammengesetzt aus Gliedmaßen, die eher an die von Tighrir erinnern – auch ihre Cheliceren, ihre Mundwerkzeuge, sehen aus, als würden sie aus den Armen dieser Wesen bestehen. Ihr Vorderleib, aus dem diese Beine sprießen, ist mit Hornplatten wie bei großen Echsen geschützt. Dies sind Dinge, die das Orakel in vergangenen Äonen gesammelt hat. Nur der Kopf des Wesens gleicht wirklich einer Spinne. Zusätzlich zu seinem eigenen Körper kann das Orakel über Spinnen- und Insektenschwärme gebieten und sich so zu einem noch größeren Monstrum aufblähen. Heute lebt es aber in einem verlassenen Tempel in den Hängen des Pardirdschungels, den es auch in einem überaus vorzeigbaren Zustand hält: Marmorböden, Wandmalereien von wunderschönen Landschaften, leise im Wind flatternde Tücher – all das um Gäste erst einmal in Sicherheit zu wiegen. Tatsächlich handelt es sich aber um eine Illusion und der wahre Tempel ist eine düstere, verdreckte Ruine voller Skelette – ehemalige Opfer, die ohne Gesicht nicht mehr den Antrieb hatten, diese Hallen wieder zu verlassen. Der Schock sollte dann umso größer sein, wenn eine gigantische Spinne im Altarraum auftaucht. Wem der Tempel einst geweiht war, ist heute nicht mehr zu sagen.



Die Ankunft beim Orakel

Folgen die Helden den Hinweisen aus der Vision, führt sie das immer weiter nach Südosten bis zum Rand des Pardirdschungels. Hier schlägt das Wetter schlagartig um und eine gewaltige Regenfront erschwert das Manövrieren der *Drachenschwinge*. Schließlich können die Helden auf der Spitze eines überwucherten Berges eine Plattform aus Marmor ausmachen, hinter der sich ein von Säulen gezierter, prunkvoller Eingang öffnet. Die Plattform ist zu klein, um dort zu landen und auch der umgebende Dschungel bietet keine Möglichkeit dafür, aber die Helden können sich hier per Strickleiter absetzen lassen. Die *Drachenschwinge* kreist solange in der Nähe. Würfeln Sie verdeckt eine *Sinnesschärfe*-Probe für die Helden, um zu bestimmen, ob jemand von ihnen eine Bewegung hinter dem Tor erkennt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Zyklus des Regenwaldes, der aus Nebel, Gewitter und erneutem Nebel zum Abend hin besteht, hüllt den Berghang in blassen Dunst. Märchenhaft erhebt sich daraus ein luftiges Gebäude aus weißen Säulen und hohen Bogengängen, in denen eine sanfte Brise Seidenschleier flattern lässt. Es muss eine unglaubliche Arbeit gewesen sein, den Marmor an diesen Ort zu bringen – nur ein schmaler, frisch geräumter Dschungelpfad führt den Berg hinauf.

Die fein gemeißelten Verzierungen eleganter Gestalten in fließenden Gewändern sind klar zu erkennen, die Böden sauber gefegt und die Seidenschleier glatt und unversehrt. Jemand muss diesen Tempel liebevoll pflegen, um ihn an diesem abgelegenen, wilden Ort zu einer solchen Oase der Kunst und Schönheit zu machen.

Der Eingang: Draydal-Wachen

Die etwa 15 Schritt breite Plattform ragt deplatziert aus dem Berghang hervor. Ein überwucherter Dschungelpfad führt hier hoch, der aber offenbar vor Kurzem mit Macheten freigemacht wurde. Das von Säulen flankierte Tor ist reich mit Ornamenten und Reliefs verziert, die offenbar Gruppen von Menschen, Echsen und Amaunir zeigen, die einer jungen, hübschen Frau Opfergaben darbringen. Bei einigen der Reliefs hat jemand die Gesichter der Bittsteller weggeschlagen, wie den Helden mit einer *Sinnenschärfe*-Probe auffallen kann.

Hinter dem Tor befindet sich eine Art Empfangshalle mit Steinbänken, die wiederum zu einem Gang führt, in den der Einblick mit im Wind flatternden, hauchdünnen Stofftüchern verhängt ist. Es weht allerdings von nirgendwo her Wind.

In dieser etwa 20 mal 20 Schritt messenden Eingangshalle haben (je nach Stärke der Helden) zwei bis vier Draydal-Soldaten (erneut Vasallen, keine echten Draydal) und ein bis zwei Pardir-Söldner Schutz vor dem laut prasselnden Regen gesucht. Gehen

die Helden auch nur halbwegs leise und unauffällig vor, ist es gut möglich, dass sie die Draydal leicht überwältigen können – oder in der Lage sind, sie bei einem Gespräch zu belauschen. Wenn die Helden sich anschicken, die Feinde aus dem Hinterhalt anzugreifen, lassen Sie sie Zeugen folgender Unterhaltung werden:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Einer der Pardir, gegen den Nebel unter einen Lederüberwurf geduckt, gibt ein missmutiges Fauchen von sich. Mit dem schweren Akzent eines Katzenartigen, der Gemein-Imperial nicht von klein auf gelernt hat, macht er seiner Frustration Luft: „Unsinn. Beleidigung. Was hier braucht ein Pardir? Meine Klauen sind verschwendet an das Orakel. Nur Nebel, immer Nebel und Regen und kein Angriff."
> Eine der anderen, menschlichen Wachen spuckt aus. „Keine Angst, Kater. Das kann noch gefährlich genug werden und dich dein Leben kosten, wenn du dumm genug bist. Also halt dein Maul und die Augen offen. Und jetzt Bewegung, nur vom Rumlungern hier draußen wird der Befehl nicht erfüllt. Wir haben ein Orakel zu fangen."
> Damit raffen sich alle auf und bewegen sich, wenn auch zögerlich, auf den Eingang am Ende der Halle zu.

Es ist an den Helden, ob sie noch direkt angreifen oder abwarten.

Der lange Gang

Von der Halle aus führt dieser lange Gang, der ebenfalls komplett mit Reliefs aus Marmor verziert ist, tiefer in den Berg und leicht nach unten. Alle paar Schritte behindern die wehenden Stofftücher den Blick auf den weiteren Weg und es lässt sich nur sehr schwer abschätzen, wie lang der Gang denn nun ist. Auch die gleichbleibende, helle Beleuchtung wie von Tageslicht sollte die Helden stutzig machen. Ein Wind weht ihnen angenehm frisch entgegen und trägt kaum hörbar einen wunderschönen Frauengesang mit sich.
Tatsächlich ist all dies Teil der Illusion: Wer die Illusionsmagie durchschaut (Realitätsdichte 12) erblickt statt des himmlischen Marmorganges heruntergekommene Felswände voller Schimmel, an denen die Skelette von Menschen, Echsen und Amaunir lehnen, die wirken, als wären sie einfach hier entschlafen. Ihre Schädel weisen einen bestechenden Mangel an Gesichtszügen auf und auch die Augenhöhlen sind zugewuchert.



Das Spinnennetz

Nach einer geraumen Zeit führt der Gang zu einer Kreuzung. In allen Richtungen sieht es komplett gleich aus. Auch all dies ist Teil der Illusion des Orakels. Wer geradeaus geht, stößt auf drei weitere Kreuzungen und schließlich auf die zentrale Kammer. Die Gänge sind wie ein Spinnennetz mit nur einer Speiche angeordnet, die Wege, die nach links und rechts führen, bilden also jeweils ein großes Rund. Diese Biegung ist für die Helden jedoch wegen der Illusion nicht wahrzunehmen, was die Orientierung weiter erschweren sollte. Verlangen Sie bei jeder Kreuzung *Orientierungs*-Proben von demjenigen Helden, der die Gruppe anführt – oder bei möglichen Streitereien innerhalb der Gruppe würfeln Sie diese verdeckt und teilen jedem Spieler seine Meinung mit, ohne anzudeuten, welche die richtige ist. Gehen die Helden einfach immer geradeaus in die Richtung, aus der der Wind kommt, geraten sie jedoch nicht in Schwierigkeiten.
Was die Draydal angeht, können Sie selbst entscheiden, ob sich beide Gruppen einfach nicht mehr über den Weg laufen oder ob es zu einem Kampf im Irrgarten kommt. Wir gehen im Folgenden nicht davon aus, denn die Soldaten haben eventuell noch einen Auftritt zu absolvieren.

Die Begegnung mit dem Orakel

Schließlich erreichen die Helden den zentralen Raum: Der Gang mündet in einem kreisrunden Saal von über 50 Schritt Durchmesser mit einer etwa sechs Schritt hohen Decke. Sowohl im Boden als auch in der Decke prangt im hinteren Bereich des Raumes eine Öffnung, die wie der Rest des Gewölbes mit Reliefs verziert ist. Aus der im Boden steigen langsam Nebelschwaden auf, die sich im Deckenloch verlieren, und in der Mitte des Raumes steht ein fast mannsgroßer Altar, auf dem diverse Früchte, Weinkaraffen und einfacher Schmuck liegen. Wer die Illusion durchschaut (lassen Sie dazu ruhig erneut Proben ablegen), erkennt hingegen eine feuchte Höhle voller Ratten und Knochen. Altar und Öffnungen sind nach wie vor da, nur ohne Opfergaben oder Verzierungen. Es klafft einfach ein Loch in der Felswand oben und unten.

Sobald die Helden sich ein wenig umgesehen haben und wenn sie es am wenigsten erwarten, senkt sich langsam die Spinne aus dem Loch in der Decke ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
An einem Ort wie diesem mit seinem makellosen Marmor und den eleganten Friesen würde man eine junge Frau oder einen weisen Mann als Orakel erwarten, oder einen ganzen Chor. Während ihr euch vergeblich nach etwas Ähnlichem umschaut, fällt jedoch ein Schatten über den Raum. Etwas zwängt sich durch die Öffnung in der Decke, etwas mit einem schweren, runden Leib und vielen, behaarten Gliedmaßen: Eine gigantische Spinne.
Doch dies ist keine gewöhnliche Riesenspinne. Statt den borstigen Beinen ihrer Verwandten scheinen die ihren aus den Extremitäten von Raubkatzen zusammengesetzt zu sein. Auch ihre Mundwerkzeuge gleichen den Pranken eines Tighrir, ihr Leib wird von Hornplatten wie bei Echsenwesen bedeckt. Und ihr obszön aufgedunsener Hinterleib ist überzogen mit zahllosen Fratzen. Nur der Kopf des Wesens scheint wirklich der einer Spinne zu sein.
„Erneut! Sie suchen das Orakel, suchen ihren Schicksalsweg. Welch Wonne!“ Mit diesen Worten wendet sich die Kreatur schrill an euch und kommt federnd auf dem Boden zum Stehen. Dann mustert sie schnell jeden in der Gruppe und putzt sich mit ihren prankenförmigen Mundwerkzeugen den Kopf. „Welcher Dienst ist es, den sie vom Orakel erwünschen?“

Setzen die Helden nun hier die Triopta auf, hat dies keinerlei Effekt. Die Funktion der Maske hat sich erschöpft. Der finale Hinweis muss von der Spinne kommen.
Die Spinne wird durch einen weiteren Faktor noch unheimlicher: Sobald sie den Boden berührt hat, krabbelt eine Vielzahl kleiner Insekten und Spinnentiere aus dem Loch im Boden heraus und teilweise an ihr herauf. Diese Krabbeltiere klettern unablässig auf ihr herum, scheinen aber auch ihrem Willen zu folgen, bilden ihren Schatten nach und verlängern ihre Arme, wenn die Spinne Gesten macht. Hin und wieder wiederholt ein Quieken des Schwarms halbwegs verständlich etwas, das die große Spinne gesagt hat, um es besonders zu unterstreichen. Machen Sie den Helden so klar, dass die Spinne über diesen Schwarm gebieten kann. Sollte es zum Kampf kommen, wird dies ein wichtiger Faktor. Er kann aber auch in der finalen Schlacht um Xarxaras relevant werden.
Die nachfolgende Unterhaltung (so die Helden sich denn auf diese einlassen) wird durch Zwischenrufe einiger der Gesichter auf dem Abdomen der Spinne erschwert. Wenn die Helden sich dieses genauer ansehen, erkennen sie Dutzende von menschlichen, amaunischen und Echsengesichtern, von denen einige leer vor sich hinglotzen, andere unablässig wimmern und einige wenige versuchen, mit den Helden zu kommunizieren. Zwei davon sind relevant und werden unter „Gesichter der Vergangenheit“ behandelt.
Sollten die Helden allzu vorsichtig sein, wird die Spinne sie ermutigen, einige grundlegende Informationen seien gratis. Lassen Sie die Spinne gestelzt und mehrdeutig reden, so als sei jede ihrer Antworten bereits eine Weissagung – sie spricht nahezu alle Sprachen, da sie die ihrer gesichtslosen Opfer beherrscht – verwendet sie aber, als seien sie nur eine direkte Übersetzung ihrer eigentlichen, fremdartigen Kommunikation.
Das Orakel wird nur wenige Fragen beantworten, ohne eine Gegenleistung zu erhalten – diese gehören dazu:

- „Bist du wirklich das Orakel von Iskarath oder hast du das echte gefressen?“ Antwort: „Ja, ich bin es und ich war es schon immer. Ich lebe hier seit Äonen und ich werde hier noch leben, wenn sich niemand mehr auch nur an eure Namen erinnert. “
- „Was sind das für Gesichter auf deinem Leib?“ Antwort: „Das ist meine Sammlung, mein Tribut. Sie gaben sich mir selbst, in Anmut und Andenken. Es ist mein Preis, der Preis für Schicksal und Weisheit, und er muss bezahlt werden – sonst wäre das Orakel ohne Wert.“
- „Wir sind dem Pfad des Carophyrdes gefolgt. Kennst du ihn?“ Antwort: „Oh ja. Dieser eine – wir versprachen einander einen Handel, wie Wirt und Wurm, wie Pilz und Baum. Er suchte einen Weg auf dem er auch nach dem letzten Tor noch zum Ruhm des Sternenwächters beitragen könnte. Und er versprach mir dafür viele Gesichter für meinen Tribut. Es kamen nicht so viele, wie ich erhofft hatte. Aber in letzter Zeit einige. Und er bekam, was er wollte.“
- „Wie genau bist du Teil von Carophyrdes' Pilgerreise?“ Antwort: „Nur ich weiß, wohin euch der Weg führen wird und muss. Ich darf darüber bestimmen, ob ihr würdig seid. Das war die Abmachung.“
- „Du sagtest, du hättest in letzter Zeit häufiger Gäste. Wen genau meinst du?“ Antwort: „Wenig Zeit ist vergangen seit der Letzte seinen Weg suchte und ihn hier fand. Er war würdig. Doch auch dieses Gesicht sah ich bereits“ – sie blickt zu Korysthenes – „auch er war des Propheten würdig, durch seine Heimtücke. Delikat in seiner Angst. Wieso kommt er wieder, frage ich mich.“ Beide Antworten sollten die Helden stutzig machen. Gylderianius' Gesicht ist auf dem Körper der Spinne nicht auszumachen. Und inwiefern war Korysthenes heimtückisch? Der Optimat verweigert eine Aussage, fühlt sich aber zusehends unwohler.
- „Was müssen wir tun, damit du uns eine Frage beantwortest?“ oder irgendeine Frage, für die Tribut verlangt wird. Antwort: „Auf meinem Körper seht ihr den Tribut, der mir bereits gezollt wurde. Das ist alles, was ich für eine Auskunft verlange: Das Gesicht eines Sterblichen. Irgendeines. Es muss nicht das Eure sein, aber wenn es nicht das Gesicht des Fragestellers ist, verlange ich mehrere. Ein gerechter Handel, ein Handel von Nutzen, oder?“
- „Was passiert mit einem Menschen, der sein Gesicht auf diese Weise einbüßt?“ Antwort: „Er lebt weiter. Seine Augen fehlen ihm nun, kein Licht dringt in den Schädel. Seine Zähne sind verwachsen, die Stimme bleibt gefangen. Alle Regung der Seele kommt zur Ruhe. Dennoch: Der Leib lebt. Wenige verlassen meinen Tempel hiernach, aber ihre Regungen, ihre Gesichter leben in mir weiter. Ich bin ein Gefäß der Seelen.“

Mehr Einblicke oder Hinweise auf die nächste Station gibt es nicht gratis. Die bisherigen Antworten können die Helden jedoch dazu bringen, eine Frage wie diese zu stellen:

- „Gibt es keine andere Möglichkeit, dich zu bezahlen?“ Antwort: „Angst und Aufruhr sind die süßeste Speise. Wahre Angst habe ich schon lange nicht mehr gekostet. Ich könnte euch auf diese Weise prüfen. Besteht ihr die Prüfung und schmeckt mir, was ich sehe, sei euch geholfen. Besteht ihr nicht, sind eure Gesichter mein und ihr seid nicht klüger als zuvor.“

Was nun?

Die Helden haben also die Wahl, ob sie wirklich ein Gesicht – oder mehrere – opfern, sich der Prüfung stellen, unverrichteter Dinge gehen und vielleicht versuchen, den Draydal zu folgen oder angreifen. In letzterem Fall zieht die Spinne sich in ihr Loch in der Decke zurück, sobald sie die Hälfte ihrer LeP verloren hat. Gewonnen hat dadurch niemand etwas – außer den Draydal, die beim Einfangen der Spinne später leichtes Spiel haben werden. Danach müssen die Helden sich einen anderen Weg überlegen, das Heiligtum zu finden. In diesem Fall fällt der Angriff der Draydal hier aus, sondern die Helden sollten die Chance bekommen, einige der Söldner noch zu erwischen und nach der Route ihrer Kameraden oder Gylderianius im Allgemeinen zu verhören. Die Söldner sind hierbei natürlich eher durch Gewaltandrohung zum Reden zu bringen. Sollte sich wirklich ein Held opfern, verliert er tatsächlich sein Gesicht. Er kann aber von den anderen Helden nach draußen eskortiert werden. Der Spieler sollte sich einen anderen Charakter für den Rest der Kampagne suchen und vielleicht eine Meisterperson übernehmen. In der Endschlacht kann der gesichtslose Held eventuell erlöst werden.

Werte des Orakels von Iskarath

Biss:

INI 13+1W6 **AT** 12 **PA** 14 **TP** 2W6+4 **DK** H

Beine:

INI 13+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6 +5 **DK** NS

LeP 150 **AuP** 200 **RS** 5 **WS** 16 **MR** 18 **GS** 15

Spezielle Kampfregeln: Das Orakel hat vier Aktionen pro Kampfrunde und kann zudem über einen Schwarm Ungeziefer gebieten, den wir der Einfachheit halber als eigene Wesenheit behandeln.

Werte Ungezieferschwarm

Biss:

INI 9+1W6 **AT** 12 **PA** 0 **TP** 1W6+4 **DK** H

LeP 100 **AuP** unendlich **RS** 0 **WS** – **MR** 4 **GS** 13

Gesichter der Vergangenheit

Der Geweihte

Das Gesicht eines entschlossen wirkenden Menschen erlangt durch Zurufe die Aufmerksamkeit der Helden. Dieses Antlitz ist nicht nur mit Wimmern beschäftigt, sondern spricht die Helden direkt an:

„Ihr! Ich spüre, dass ihr gegen die Diener des Schädelgötzen zieht! Gegen dieses Monstrum hier könnt ihr wenig ausrichten. Glaubt es mir, ich erdulde dies nun seit Jahrtausenden! Ich war ein Geweihter des [fügen Sie hier einen passenden Gott ein] bevor Caropyhrdes Chrysothéos, der Verräter, mich hier opferte! Nehmt meine Waffe, sie liegt hinter euch – wenn ihr die Illusion durchdringt. Nehmt sie und jagt sie den Schädelpriestern durch die Brust. Einer wie ihr war erst vor wenigen Tagen hier. Ein Optimat. Er tritt ebenfalls gegen die Draydal an. Er braucht eure Hilfe. Er ging nach…“ Spätestens hier verbietet die Spinne diesem Gesicht den Mund, indem sie ihr Hinterteil mit Gewalt gegen eine Wand donnert.

Sollten alle anderen Versuche, die Position des Heiligtums herauszubekommen, scheitern, können Sie dieses Gesicht aber noch immer als Joker benutzen. Mit der Information, dass es sich bei dem Raum um eine Illusion handelt, ist diese stark erleichtert (Bonus von 8) zu durchschauen, wodurch die Waffe des Geweihten ausgemacht werden kann.

Der Gefährte des Korysthenes

Ein weiteres Gesicht im Leib der Spinne ist das eines jungen, dunkelhaarigen Mannes mit xarxarischen Zügen. Er blickt Korysthenes die ganze Zeit stumm an, während dieser immer nervöser wird. Irgendwann bricht es aus dem Gesicht hervor: „Korysthenes! Warum hast du uns hier sterben lassen.“ Korysthenes verleugnet das erst, doch dann bricht er schluchzend zusammen. Der alte Mann ist am Ende und gibt unter Tränen zu, dass er sich nun wieder daran erinnern kann, wie er seine verbleibenden Gefährten und Sklaven allesamt der Spinne und somit vermutlich direkt dem Widersacher opferte.

Alternativen: Lynatheas Frage und Korysthenes' Erinnerung

Sollte Lynathea mitgekommen sein, so ist die junge Frau inzwischen sehr daran interessiert, ihren geliebten Gylderianius wiederzusehen und es mag sogar sein, dass sie die Frage nach ihm dem Orakel stellen wird, wenn die Helden sie nicht davon abbringen. Sie glaubt, ihre Triopta sei als Gabe angemessen, es kann ja nicht um ihr eigenes Gesicht gehen – falls doch, könne man sich sicher auf die Triopta einigen. Die Helden können Lynathea entweder vor Dummheiten bewahren oder – wenn alle anderen Wege scheitern sollten – das Geschäft durch Passivität besiegeln, wodurch die Frau der Spinne zum Opfer fällt und Korysthenes dem Wahnsinn verfallen dürfte. Aber auch so erfahren die Helden, was ihre nächste Station ist. Auch Lynathea kann in der finalen Schlacht gerettet werden.

Wenn alle Stricke reißen, können die Helden Korysthenes nun endlich dazu bringen, sich vollends zu erinnern – der Anblick seiner geopferten Gefährten kann dabei helfen, den letzten Ausschlag kann eine Heilkunde Seele-Probe oder gutes Rollenspiel geben.

Die Prüfungen

Wir gehen davon aus, dass die Helden den Weg der Prüfungen wählen – so sie dies tun, sollten Sie als Meister dafür sorgen, dass sie sie auch knapp bestehen. Andernfalls wäre das Abenteuer an dieser Stelle zu Ende. Ihr Job ist es also, die Helden durch diesen Abschnitt zu lotsen, ohne dass sie das Gefühl bekommen, dass sie ohnehin nicht scheitern können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr wollt euch also meinen Prüfungen stellen?“, zischt die enorme Spinne „Das ist den Wenigsten gut bekommen. Aber nun gut. Gebt mir eure Angst. Beweist Mut und ihr besteht oder vergeht wie Feiglinge!“

Mit diesen Worten verändert sich der Raum um euch herum, die weißen Prachtwände machen einer kalten, schimmeligen Höhle Platz, doch auch diese wird bald von einem grauen Wabern abgelöst. Auch eure Gefährten verschwinden in diesem Nebel.

Heldentrennung

Spielen Sie die folgenden Szenen mit jedem Helden einzeln aus. Jeder ist auf sich gestellt und die anderen Spieler sollen nicht mitbekommen, was mit ihren Freunden passiert. Es geht in den Prüfungen des Orakels darum, den Mut und die Willensstärke ihrer Opfer zu testen. Egal wie mutig jemand ist, er verspürt trotzdem Angst und von dieser kann die Spinne zehren. Es geht aber nicht um die Emotionen der Helden, sondern um ihre Taten. Benehmen sie sich wie große, weise Anführer, werden sie bestehen. Natürlich liegt es am Ende an der Spinne und somit an Ihnen, welches das richtige Verhalten ist, so dass Sie im Zweifel noch ein Auge zudrücken können. Jeder Held wird in eine für ihn erschaffene Illusion in einem anderen Umfeld geworfen. Diese Situationen sollten auf den Hintergrund des jeweiligen Charakters zugeschnitten sein, denken Sie sich also gern eigene Prüfungen aus oder bauen Sie die folgenden um. Achten Sie dabei auch auf die Nachteile Ihrer Charaktere. Hat einer davon Totenangst oder Raumangst gewählt, ist es jetzt an der Zeit, ihn dafür leiden zu lassen. Ansonsten entnehmen Sie passende Szenen dem Hintergrund des Charakters. Oder aber Sie haben die Spieler bereits vor einiger Zeit unauffällig nach den Phobien ihrer Helden ausgequetscht.

Lassen Sie jeden Spieler in diesen Szenen eine MU-Probe würfeln. Dies soll jedoch nur dazu dienen, den Spieler zu verunsichern. Das Ergebnis ist irrelevant und sollte den Charakter in seiner Handlungsfreiheit auch nicht einschränken – denn es geht bei der Prüfung einzig und allein um die Entscheidungen, die der Charakter bewusst fällt.

Prüfung 1 für einen Optimaten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Raum ist eiskalt geworden, als würde alle Wärme an einen fernen, fremden Ort entfliehen. Jeinseits der Opferschale und ihrem Rauch siehst du Schwärze, in der unnatürlich klare Sterne schimmern. Zwischen ihnen jedoch bewegt sich etwas, ein Pulsieren der Welt, ein Winden und Zucken, das zugleich Schmerz und Lust verspricht und Sterne und Dunkelheit erzittern lässt wie Stickerei auf dem Kleid einer Tänzerin.

„Ein jeder macht Fehler“, spricht eine Kinderstimme aus dem Rauch und eine Gestalt schält sich aus den aufsteigenden Resten von Harzen, Kräutern und Bernstein, die dich eigentlich schützen sollten. Nackt und mit den gerade erst reifenden Merkmalen beider Geschlechter räkelt sich das perfekte Wesen, seine Haut ein flüssiger Spiegel, das Haupt gekrönt von aus grüner Jade geschnitztem Lotus. „Und dein Fehler hat dich direkt in meine Hand gegeben. Man soll nicht mit den fernen Sphären spielen, wenn man sie nicht beherrschen kann, kleiner Mensch. Oder man soll bereit sein, den Preis zu zahlen.“

In den Augen des Wesens leuchtet eiskalte Boshaftigkeit, als es sich zu dir vor neigt und erwartungsvoll die Hand öffnet. „Sag mir, wie viel ist dir dein Leben wert?“

Der Held wird hier direkt in eine Situation geworfen, in der eine dämonische Beschwörung drastisch fehlgeschlagen ist und ihm die Ungeschaffenen einen Pakt anbieten, um das eigene Leben zu retten. Den Pakt anzunehmen bedeutet, dass die Erscheinung ein langes Leben verspricht, aber das Opfer mit einem Mal in Form einer Lotusblüte in der Handfläche markiert, um die Seele nach dem Tod wiederzuerkennen. Die ‚richtige‘ Entscheidung in dieser Prüfung wäre jedoch, den Pakt abzulehnen. Daraufhin verabschiedet sich die Gestalt bedauernd und aus dem Riss in der Welt kommt ein Dämon hervorgestürmt, der wie eine doppelt gehörnte giftig-grüne Echse erscheint und sich anschickt, den Magier in Stücke zu reißen. Verhindert werden kann dies nur durch eine erneute Kontrollprobe, die ähnlich wie die auf ein Attribut mit einem Würfel abgelegt wird und zwar auf einen Wert, der sich aus den Angaben des Charakters folgendermaßen errechnet:

(MU+KL+IN+CH+5):5 – 3

Ein erfolgreicher Wurf schickt die Wesenheit zurück und schließt das Loch im Sphärengefüge. Mit der Sonderfähigkeit Bannung kann der Held stattdessen darauf eine Probe gegen eine Anrufungsschwierigkeit von 9 ablegen (Erhöhung von +2 bei Entschwörung eingerechnet). Ansonsten scheint ein blutiger Tod zunächst sehr wahrscheinlich, aber die Prüfung bricht an dieser Stelle ohnehin ab.

Prüfung 2 für einen ehrenhaften Krieger

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Kampf hat wohl gerade erst begonnen – oder besser die Hinrichtung. Ein Dutzend Männer mit metallbeschlagenen Knüppeln, Latten, teilweise auch nur aufgehobenen Steinen haben eine kaum erkennbare Person an einer Wand in die Enge getrieben und die Schläge fangen an zu regnen. Das nasse und zugleich raue Geräusch platzender Haut dringt durch den wütenden Mob. Du weißt nicht, warum sie angreifen, wen sie angreifen und ob die fast tierische Wut in den Gesichtern berechtigt ist. Du weißt nur, dass der Angegriffene keine Chance haben wird. Der Boden ist aus gut verlegten Steinen und du weißt, wie ein Tod auf einer solchen Straße aussieht – ein Netzwerk aus mit Blut gefüllten Rinnen, ein zusammengekrümmter Körper an einer Wand, ein zur Unkenntlichkeit verschwollenes Gesicht.

Nur einer der Angreifer beachtet dich überhaupt und hebt seinen Knüppel drohend in deine Richtung. „Hey, was starrst du!“, schreit er und Speicheltropfen fliegen von seinen Lippen, die in Hass verzerrt sind.

Der Held kann hier entweder nichts tun, abwimmeln oder sich gar den Angreifern anschließen – die ‚richtige‘ Entscheidung wäre jedoch, trotz der Übermacht etwas zu Unternehmen. Das kann entweder ein lauter Anruf und eine Drohung kombiniert mit einem Wurf auf *Überreden/Überzeugen* sein, um die Meute zu zerstreuen, oder ein Angriff. Mit jedem Treffer gegen eine Person aus dem Mob (alle PA 7, Ablenkung eingerechnet) weicht ein Angreifer zurück, bis nach fünfen alle in ihrem Tun innehalten und sich zerstreuen. Am Ende sollte das Gesicht des dankbaren Opfers offenbart werden, idealerweise eine Person aus der Ver-

gangenheit des Charakters (jemand, dem er oder sie nicht rechtzeitig helfen konnte) oder eine aktuelle oder verflossene Liebe.

Prüfung 3 für eine Art Streuner

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Diebin ist recht geschickt, musst du zugeben. Eine schmale Hand schlüpft rasch in die Falten einer Tunika, fasst das Lederband und verhindert so, dass das Zupfen des Messers in der anderen Hand bemerkt wird. Schon ist der wohlhabende Kaufmann seine Börse los und das Mädchen drückt sich durch die Menge. Ihr Pech, dass ein Gardist ebenso scharfe Augen hat wie du.
„Diebin!", ruft er, aber erst nachdem er sie sicher an der Schulter gepackt hat. Ein Schlag seines Knüppels in ihre Kniekehle lässt sie einknicken. Ein zweiter Gardist kommt hinzu und legt ihr mit einem hämischen Grinsen ebenfalls die schwere Hand auf die Schulter.
„Auf diesem Platz haben dreckige kleine Diebe kein Glück", sagt er und es klingt wie ein Versprechen. „Jetzt her damit: Was hast du gestohlen und wo hast du es versteckt? Sag es gleich oder wir gehen suchen. Gründlich."
Sie kniet zwischen ihnen, ihr Blick ergeben und wie tot. Dennoch zeigt sie keine Anstalten, die gestohlene Börse hervorzuholen, sondern harrt schlicht dessen, was mit ihr passieren wird. Ihre dünnen Arme hängen kraftlos herab, ihr schmales, hungriges Gesicht bleibt ausdruckslos.

Der Held sollte sich idealerweise dafür entscheiden, der Diebin zu helfen – wenigstens um ihr eine Demütigung, Prügel und Schlimmeres zu ersparen. Er könnte zum Beispiel ihr selbst die Börse abnehmen, von der er gesehen hat, wo sie sie verborgen hat. Besser noch: Er könnte die Gardisten mit *Überreden/Überzeugen* dazu bringen, sie für unschuldig zu halten und jemand anderen zu verdächtigen. Natürlich wäre auch ein Angriff auf die Gardisten möglich (INI 9+1W6, AT 13 PA 9, TP 1W6) – nach drei Kampfrunden hat sich das Mädchen flink aufgerafft und schickt sich an zu fliehen, worauf die Prüfung ebenso endet wie nach einer erfolgreichen List.

Prüfung 4 für einen Wildnischarakter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eigentlich ist dein Tag beendet, in der Dämmerung hast du ein junges Monocorn erlegt, dessen zartes Fleisch dich und die Deinen für die nächste Zeit und getrocknet auch als Notration versorgen wird. Dein unter der Last zu Boden gerichteter Blick erkennt jedoch sofort die Spur, die deinen Weg kreuzt – ein verletztes Tier. Jemand hat seine Beute schlecht getroffen, Blut und Schabstellen an den Bäumen verraten, dass das Opfer sich in Schmerzen orientierungslos durch den Wald bewegt. Keine andere Spur, kein Rascheln weist darauf hin, dass sich der Jäger an eine Verfolgung gemacht hätte. Was du aus den Hinweisen liest, ist eine sinnlose Vergeudung und ein schmerzhafter Tod.

Ein Jäger mit Respekt vor dem Wild sollte sich möglichst auf die Suche nach dem verletzten Tier machen oder den schlechten Schützen zur Rede stellen – beide sind mit einer einfachen Probe auf *Fährtenlesen* aufzuspüren. Der Jäger hat dabei bereits sein Nachtlager aufgeschlagen und bereitet ein anderes Wild zu – wird er harsch oder erklärend angesprochen, macht er sich jedoch reuig auf die Suche nach seinem Opfer.
Wenn der Held entweder alleine oder gemeinsam mit dem anderen Jäger auf das Tier stößt, scheint es zunächst ein normales, kleines Waldmonocorn zu sein, das mit einem abgebrochenen Pfeil in der Flanke zitternd an einem Baumstamm zu liegen gekommen ist. Will der Held jedoch den Todesstoß setzen (im Zweifel ist der andere Jäger zu nervös, um dies sauber durchzuführen) dreht das Wesen ihm den Kopf zu und zeigt ein vertrautes Gesicht aus der Vergangenheit oder eine nahestehende Person, die um ein Ende des Leidens bittet. Egal ob der Held sich weigert oder den Stoß setzt, endet hiermit die Prüfung.

Prüfung 5 für einen schamanistischen Charakter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Feuer wird nicht heilen, Luft wird nicht erstarren und Eis wird dich nicht wärmen – im Tanz mit den Elementen gibt es einfache, natürliche Regeln, die am Anfang der Lehre stehen. Sie zu brechen bedeutet, die Natur zu zwingen, zu verdrehen. So wie es der fast kahle Amaun mit den tätowierten Ohren tut. Er ist sicherlich ein Meister, mit starkem Willen gesegnet – und er nutzt sein Können, um den Elementar der nährenden Erde zum Kämpfen zu zwingen. Es ist ein Schaukampf, ein Messen zwischen zwei Geistertänzern und der Kahle zeigt seine Überlegenheit, indem er gegen Feuer mit dem eigentlich ungeeigneten Fleisch und Leben antritt. Du spürst, wie der Geist widerstrebt, zu entkommen sucht, aber von der eisernen Klammer des fremden Willen gehalten wird.

Einfach nur zuzusehen, wie die Geister sich gegenseitig attackieren, ist hier die feige Option – ein aufrecht handelnder Held sollte versuchen, den Geist dem Amaun zu entreißen und so von seinem Auftrag zu befreien, womit auch die Prüfung endet. Nötig ist eine Kontrollprobe, ein einfacher Wurf gegen den aus den Attributen des Helden ermittelten Wert: (MU+KL+IN+CH+5/einen tatsächlichen Wert von ZfP* aus einer Probe auf die Formel Genius des Humus (mit Anrufungsschwierigkeit +8)):5 – 3. Aber auch ein misslungener Versuch, der den Zorn des Amaun auf sich zieht, wird als Erfolg gewertet und die Prüfung endet.

Prüfung 6 für einen Söldner oder Myrmidonen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schlachtenglück ist viel weniger Glück als das Ergebnis von langer Planung und schnellen Entscheidungen, so viel weißt du. Dennoch könnte es einfach ein blinder Zufall, ein göttliches Zeichen oder wirklich schlicht

Glück sein, dass du den feindlichen General erspähst. Zu Boden gegangen, kurz getrennt von seiner Leibgarde, für einen Moment ebenso verwirrt, schmutzig und auf dem Boden des Schlachtfeldes wie all die einfachen Soldaten rings umher. Ihn hier, jetzt, in der blinden Verwirrung der Schlacht niederzustrecken und der Befehlskette das Genick zu brechen ist sicherlich nicht ehrenvoll. Aber es könnte den Sieg bringen und das schnell.

Egal was der Held tut, es kann als Erfolg gewertet werden – solange er etwas tut. Ob er nun seine ehrenhafte Seite entdeckt oder den General mit einem gezielten Streich (AT +6 erschwert) niedermacht, um die Schlacht schneller zu einem Ende zu bringen. Hauptsache, er handelt und entscheidet damit das Schicksal.

Prüfung 7 für einen Geweihten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Symbole sind die nicht bekannt, die Kultbilder sind dir fremd, aber eines ist sicher: Das schlichte, offene Gebäude aus weißem Stein ist ein Tempel und hier hat eine Gemeinde gebetet, geopfert und der unbekannten Göttin mit zahlreichen Vögeln auf ihren ausgestreckten Armen gehuldigt. Diese Arme werden gerade mit einem Metallbeschlagenen Stab bearbeitet und erst splittern die fein ausgearbeiteten Vögel, dann bricht erst der eine, dann der andere Arm ab. Andere Söldner schlagen auf den Altar ein, bis er bricht, zerstreuen die Asche der Opfergaben. Einer schlägt der Statue den Kopf ab, hält sie sich vor den Schritt und mimt eine anzügliche Handlung mit ihrem sanft lächelnden Mund. Ein weiterer öffnet neben den umgeworfenen Amphoren voll gesegnetem Öl seinen Hosenverschluss und erleichtert sich auf die Stufen des Altars, von lautem Gejohle seiner Kameraden begleitet. Ganz hinten hockt ein Priester, der sich über einen eindeutig gebrochenen Arm zusammenkrümmt, und an ihn schmiegen sich zwei jugendliche Ritualhelfer, ein Junge und ein Mädchen, die unversehrt aber entsetzt und verängstigt erscheinen.

Wird der Held gegen die zugegeben einfach bewaffneten Söldner antreten, die aber immerhin ein ganzes Dutzend stark über den Tempel herfallen, auch wenn die Gottheit ihm fremd ist? Ein extremer Fanatiker könnte durchaus ebenfalls gegen den ‚falschen' Kult vorgehen, aber ein halbwegs aufrechter Priester sollte versuchen, das Heiligtum und seine Pfleger zu verteidigen. Ein gelungenes Mirakel oder eine Liturgie verschüchtert die Angreifer, eine Attacke (PA der Söldner 9) lässt sie aufschrecken und erst vorsichtig zurückweichen. Aber auch ein Ruf an den Priester und seine Helfer, wieder auf die Füße zu kommen und ihre Göttin zu verteidigen (Probe auf *Überzeugen*), gilt als ein erfolgreicher Abschluss der Prüfung.

Prüfung 8 für einen Diplomaten oder Honoraten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kriege werden in stillen Räumen zwischen höflichen Personen entschieden, die Boshaftigkeiten und Komplimente gegen Grenzsteine und Orte einhandeln. Derzeit richten sich die Blicke der Anwesenden auf dich, wach und aufmerksam um jede noch so ungeschickte Nuance aus deiner Eröffnungsrede abzulesen. Es geht hier um Stolz, Land, Reichtum und eine Generationen überspannende Fehde, die in Geschichtslehre, Sprichwörter und Lieder übergegangen ist. Und du bist nur die Vertretung des eigentlichen Schlichters, der dir nur seine Notizen für eine Rede überlassen hat und die strikte Anweisung, nicht von seinem Plan abzuweichen. Als dein nervöser Blick über die Zeilen huscht, erscheint dir jedoch unfasslich, was hier hastig niedergeschrieben wurde. Das eine wäre eine Beleidigung für die Partei zur Linken, das andere Hohn gegenüber denen zur Rechten. Trägst du dies so vor, so können auch die Unterrichtsstunden bei den besten Rednern dir nicht helfen, der Streit und damit eine Fortführung des Krieges – oder eine Ausweitung auf deine Heimat! – scheint vorbestimmt.

Sicher würde auch die Rede so vorzutragen Mut erfordern, die bessere Lösung wäre aber, aus dem Stegreif eine neue Ansprache zu formulieren und höflich, aber ehrlich die Anwesenden zu Friedensverhandlungen aufzufordern. Dazu ist eine Probe auf *Vortrag* oder *Überreden* nötig, beide um 4 erschwert. Eine erfolgreiche Probe führt noch zu angemessenem Applaus, aber es ist der Gedanke, der hier zählt und die Prüfung beendet.

Bestehen die Helden die Prüfungen, finden sie sich im Orakelraum wieder, wie sie ihn bereits zu Anfang kennen gelernt haben. Das Orakel meint, es sei knapp gewesen, aber die Helden hätten bestanden. Sie überlegt, ob sie ihre Begleiter noch überprüfen will, kommt dann aber davon ab. Sie sei satt.

Der Hinweis

Sobald die Helden ihren Teil erfüllt haben, verrät das Orakel ihnen die Position von Caropyhrdes' Grabmal.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein seufzendes Geräusch geht durch den ganzen Raum, bevor die fette Spinne anfängt zu sprechen, immer wieder vom Echo ihres Schwarms begleitet: „Carophyrdes, so kurz sein Leben, so schwach sein Leib, er war ein großer Geist. Er hat sich meinen Rat erkauft durch ein Versprechen: Viele sollten noch kommen, Pilger in seinen Fußstapfen, auf der Suche nach seinem Heiligtum und seiner letzten Heimat. Ich hätte die Macht, mein wäre die Entscheidung, wer würdig sei und wer nicht. Wer die Waffe, wer das Auge finden sollte.
Sein Wort war gut, sein Wort war wahr. Ich vertraute ihm, mit der süßen, scharfen Bitternis zwischen zwei Dienern desselben Vielgesichtigen Gottes." Sie gibt ein schrilles

Geräusch von sich, das wohl eine Art Lachen sein soll. „Seine Frage war, wie er jenseits des letzten Tores dem Tod sein Erbe vorenthalten und es dem Sternenwächter, dem Vielgesichtigen, der Schädelfratze aufbewahren könne. Nicht 80 Jahre maß er, so jung, doch eine Krankheit fraß in Fleisch und Knochen. Ich nannte ihm seine Antwort: Wasche dein Auge in dem Blut all deiner Anverwandten, erbaue aus ihnen dein Grab, setze einen Sternenstein als Licht in dein Auge und dein Vermächtnis wird dort ruhen, bis ein Würdiger kommt.
Er errichtete den Weg, er schuf die Prüfungen. Er schlachtete die Götzendiener dahin. Einen an jedem der Schicksals-Orte. Das Auge ruht im Grab, wie ich es ihm beschrieb. Jenes Auge, vor dem auch die anderen Diener des Schädels sich fürchteten, welches die Welt fressen kann. Doch wenige kamen zu mir und waren würdig oder wurden Teil von mir. Jahrhunderte, lange, trockene und einsame Jahrhunderte. Bis sie wieder kamen und das Auge suchten. Welch Jubel!
Eines fehlt dem Auge noch, bevor es ganz wird, bevor es perfekt ist in den Augen des Sternenwächters. Eine vom Blut des Carophyrdes fehlte. Eine war Stein, als sie Fleisch und Opfer sein sollte. Erst wenn das Auge auch in ihrem Blut gewaschen wird, wird es gänzlich vollendet – und es dürstet nach diesem Blut, es wird sich dieses Blut holen und nicht die Welt und alles in ihr kann es aufhalten, wird sein schwarzer Blick auf die letzte Blutträgerin fallen.
Ihr werdet sein Grabmal finden, am Ghulenwall, gerade wie der Schwalbenflug der untergehenden Sonne entgegen, wenn ihr am Grab seiner Feinde beginnt. Ein giftiger Fluss kommt dort hervor, im Norden führt der Weg zum Knochenpass, im Süden hin zum Ghulenjoch. Dort, in einer Klamm, in einer Spalte im Fels, hat er sein letztes Haus errichtet aus den Gebeinen seiner Anverwandten."

Nun sollten den Helden die letzten Zusammenhänge klar werden und der Grund, warum Isphirmene das Auge unbedingt in ihre Finger bekommen will. Es ist sowohl eine perfekte Waffe gegen sie, als auch für sie. Sollten die Helden diese Informationen nicht von der Spinne erhalten können, müssen Sie sie später über Gylderianius transportieren – oder über Korysthenes, sobald dieser sich wieder an alles erinnert.

Der Angriff der Draydal

Sobald die Helden alles haben, wofür sie kamen, leiten Sie direkt die nächste Szene ein: Ein Trupp Draydal stürmt in den Raum (eventuell die Gruppe, die die Helden schon kennen plus sechs weitere Draydal als Verstärkung). Sie rufen „Sie ist abgelenkt! Jetzt!" und greifen die Spinne mit Speeren und den Schwarm mit Fackeln und Alkoholkrügen an, während zwei von ihnen eine große Ballista auf dem Boden platzieren, aus der schon bald ein riesiges, golden glitzerndes Netz auf die Spinne zuschießt und sie umwickelt. Nach einigem Hin und Her wird es den Draydal gelingen, die Spinne zu überwältigen und gefangen zu nehmen. Die Helden können währenddessen fliehen oder eingreifen. Helfen sie der Spinne, wird diese jedoch kurz darauf taumelnd und noch gefesselt in das Loch im Boden fallen und für die Helden außer Reichweite sein, die dann alleine gegen die Draydal stehen. Helfen sie den Draydal, wird die Spinne umso schneller überwältigt. Zu Kumpels macht das die Helden und die Schädeldiener aber nicht.
Letztlich ist es wahrscheinlicher, dass die Helden die Hallen des Orakels eher fluchtartig verlassen und sich auf den Weg zu ihrer letzten Station machen. Am Ende soll das Orakel den Draydal in die Hände fallen. Ob das hier und jetzt oder später geschieht, spielt keine Rolle. Sollte die Spinne umkommen, wird sie natürlich nicht mehr im Finale auftauchen. Übrigens erhält das Orakel seine Eingebungen direkt vom Widersacher, und dass dieser es hier nicht gewarnt hat, spricht wohl dafür, dass die Draydal in seinem Sinne handeln.



Der Dunkle Brunnen

In diesem Abschnitt erreichen die Helden das Ende der Pilgerfahrt, das Heiligtum mit Carophyrdes' sterblichen Überresten und seinem Ea'Myr. Ab hier nähern wir uns mit großen Schritten dem Abschluss der Kampagne, aber zuvor sollten die Helden noch ein genaueres Bild von ihrem Gegner unter den Draydal erhalten – Parthras Turam ist dem legendären Auge des Propheten nämlich ähnlich nahe wie die Helden und kann einiges mehr an Macht in die Waagschale werfen, um den Stein in seine Gewalt zu bringen.

Die wichtigsten Variablen in der Handlung werden vermutlich der Besitz des Ea'Myr und das Verhalten der Helden gegenüber der Bedrohung durch die Draydal-Armee sein. Wir haben versucht, auf die verschiedenen Möglichkeiten ausführlich einzugehen, aber erfahrungsgemäß wird Ihre Gruppe ein halbes Dutzend unvorhergesehener Wege einschlagen. Dennoch raten wir dazu, ihnen einen plausiblen Weg zum Versteck der Armee zu ermöglichen, ob nun als Gefangene, Diebe oder während eines Überraschungsangriffs, um einen Einblick in die düstere Kultur ihres Gegners zu erhalten.

Das verborgene Heiligtum

Das verborgene Heiligtum, an dem Carophyrdes sich und alle seines Blutes dem Schädelgott überantwortet hat, ist die letzte Station der Reise der Helden auf der Pilgerfahrt. Es liegt in einer Höhle, durch die ein giftiger Fluss fließt, und wird von einigen überwucherten Ruinen gesäumt. Das Tempo wird hiernach so hoch sein, dass für kleine Ausflüge nebenher keine Zeit mehr ist. Was die Helden bisher an Vorarbeit geleistet haben, kann also nicht mehr sehr stark aufgebessert werden. Es liegt in Ihrer Hand als Meister, durch andere Figuren vielleicht noch vorher Umwege einzuschieben, wenn Sie bestimmte Szenen und Abschnitte noch einbauen wollen, für den Spannungsbogen wären jedoch Einkaufsbummel nach dieser Station eher nicht förderlich. Im Heiligtum werden die Helden das Ea'Myr des Carophyrdes an sich bringen – danach könnte sich das Abenteuer in mehrere Richtungen entwickeln.

Was hat Carophyrdes hier gemacht?

Auf Weisung des Spinnenorakels suchte Carophyrdes diesen lebensfeindlichen Ort auf, um als letzten Schritt seines prophezeiten Schicksals als Heiliger des Schädelgottes alle zu opfern, die seines Blutes waren (auch die bereits Verstorbenen; mit Ausnahme von Isphirmene). Nach den alten Traditionen der Chrysothéos und auch des Imperiums generell bedeutete das für ihn alle, die in weiblicher Linie mit ihm verwand waren – also zwar alle seine Kinder, sofern sie noch lebten, von seinen Enkeln jedoch nur diese, die von seinen Töchtern stammten, und nur Urenkel seiner Enkelinnen. Ein Teil dieser Verwandtschaft begleitete ihn freiwillig, einen anderen Teil hat er jedoch von seinen Anhängern aufspüren und gegen ihren Willen mitbringen lassen. Bereits verstorbene und in draydalischen Grüften beigesetzte Kinder ließ er exhumieren und nahm ihre Gebeine mit an seine eigene letzte Ruhestätte.

Ebenfalls Teil seines Trosses waren zu diesem Zeitpunkt einige Dutzend Sklaven sowie natürlich seine treuesten Anhänger und Nirime, seine ehemalige Kinderfrau, die zu diesem Zeitpunkt bereits zu einem guten Teil ein künstliches Wesen war.

Die Sklaven errichteten einfache Gebäude am Eingang der Klamm und schlugen den groben Pfad in den Fels, wo die Schlucht anderweitig nicht zu begehen war. Nachdem dies erledigt war, opferte sie Carophyrdes dem Schädelgott. Ihre Gebeine ließ er jedoch nicht wie in den großen Heiligtümern seines Gottes zum Teil des Baus werden, sondern verbrannte sie – die Mauern seiner letzten Ruhestätte sollten nur aus den Knochen seiner Verwandten und Getreuen erbaut werden.

Die letzten Vorbereitungen wurden von seinen Anhängern getroffen, die teilweise Mauern errichteten oder Rinnen in den Stein schlugen, um den letzten Thron für ihren Anführer zu erschaffen und das bittere Wasser der Höhlenquelle darüber zu leiten. Einen nach dem Anderen ließ Carophyrdes auch sie opfern und Stück für Stück wurden ihre Körper in die Befestigungen eingearbeitet. Zuletzt verblieben so nur er, Nirime und seine Verwandten, von denen die ihm Treuen die unfreiwillig Mitgebrachten bewachten. Er löste in einem Ritual die letzten lebenden Teile von Nirime von ihrem Skelett, überzog es vollständig mit Gold und heftete ihre Seele an die goldene Maske, die schon lange den Platz ihres Gesichtes eingenommen hatte. Dann opferte er in einem 13 Stunden andauernden blutigen Fest einen seiner Nachkommen nach dem anderen und ließ ihre Skelette tanzend zu Mauern werden, während er ihr Blut in einem Opferbecken sammelte und sein Ea'Myr damit benetzte und ihre restlichen Überreste dem bitteren Wasser überantwortet wurden. So bildete sich Körper für Körper der kleine Irrgarten um den Opferplatz, bis sich zuletzt die Gebeine der Exhumierten und in Kisten mitgeführten Toten erhoben und ebenfalls ihren Platz einnahmen.

Als letztes Opfer, nachdem er in einer komplexen magischen Handlung sein drittes Auge mit einem Astrilithen verschmolzen und in einen Stein verwandelt hatte, stieß sich Carophyrdes selbst den Dolch ins Herz – und der Schädelgott erschuf aus ihm die Waffe, die ihm prophezeit wurde. Sein Körper und sein Ea'Myr ruhen nun auf einem Thron, umgeben von den giftigen Wassern des Flusses und werden seither von der unsterblichen Nirime in ihrem künstlichen Körper bewacht. In den 3000 Jahren, die seitdem vergangen sind, ist auch an diesem Ort eine Todeszone wie in Saer Arthea entstanden.

Was hat er hier für die Pilgerreise vorbereitet?
Diese Station stellt das Ende der Pilgerreise dar. Hier wurden keine weiteren Visionen vorbereitet oder Geweihte geopfert. Wer diesen Punkt erreicht, ist offenbar würdig, die Macht des Carophyrdes zu übernehmen – wenn er denn davon auch Nirime überzeugen kann und die Gefahren des Ortes überlebt – denn natürlich herrscht auch hier eine Todesaura, die nur hochrangigen Dienern des Widersachers einen gefahrlosen Zugang erlaubt. Und diese Aura geht vom Ea'Myr selbst aus.

Was hat Korysthenes damals getan?
Korysthenes erreichte das Heiligtum damals alleine und am Ende seiner Kräfte. Er war nicht in der Lage, an der Wächterin vorbeizukommen oder genug Kraft aufzubringen, die Todeszone zu betreten. Er las aber aus der Prophezeiung an der Wand, dass hier ohnehin nur großes Unheil zu finden sei. Mehrere Tage versuchte er, die Wächterin zu besiegen oder in eine Falle zu locken und das Auge an sich zu bringen oder zu neutralisieren, doch am Ende musste er sich eingestehen, dass dies seine Kräfte überstieg. Er beschloss stattdessen, alle Spuren, die an diesen Ort führten, zu tilgen und die Triopta sicher wegzuschließen.

Was hat Gylderianius getan?
Gylderianius hat durch entschlossenes Verfolgen der Hinweise und der Visionen der Triopta das Versteck des Auges kurz vor den Helden erreicht – allerdings nicht alleine. Schon einige Zeit zuvor – direkt nach dem Orakel im Pardirdschungel – hatte sich zunächst unbemerkt eine Späher-Gruppe von Draydal-Kriegern an seine Fersen geheftet. Gylderianius' Begleiterin ShaiRaiDan hatte dem Ephoren Parthras Thuram eine Nachricht geschickt, wohin sie unterwegs sei und er schickte in der Nähe befindliche Einheiten zum Orakel und zum genannten Ort des Heiligtums. Der draydalische Hohepriester rückt aber auch bereits mit größerer Truppenstärke zum Heiligtum vor, derzeit herrscht jedoch eine Art Patt zwischen Gylderianius und seinen Verfolgern. Die gewaltige Distanz vom Orakel zum Heiligtum hätte der junge Optimat in seinem angeschlagenen Zustand niemals zu Fuß zurücklegen können. Also beschwor er einen Luftdschinn, der ihn und ShiaRaiDan dorthin trug. Das Heiligtum selbst wagt Gylderianius nach den Erfahrungen in Saer Arthea nicht zu betreten, da er fürchtet, der Todeszone dieses Mal zu erliegen. Zunächst muss er die Verfolger loswerden und wieder zu Kräften kommen.
Gylderianius hat sich in einem der alten Sklavenquartiere verschanzt und dort Verstärkung von der ehemaligen Myrmidonin Caia Termon erhalten. Zu zweit haben sie eine Reihe Ghule ausschalten können und nun warten sie ab, ob und wie die restlichen Truppen angreifen wollen. Diese zögern wiederum, da sie die amaunische BaLoa ShiaRai-Dan als eine der ihren erkannt haben – die Spionin hat sich außerhalb der Sichtweite von Gylderianius und Caia dadurch verraten, dass sie dank einer Gabe ihres Gottes Ghule befehligen konnte.
Gylderianius selbst ist am Ende seiner Kräfte. Seit Saer Arthea ist er körperlich stark geschwächt und die hastige Reise zum Heiligtum hat ihn auch viele astrale Ressourcen gekostet.

Was erwartet die Helden?
Hier, in diesen unscheinbaren Ruinen, können die Helden auch auf Gylderianius und seine Gruppe stoßen, die von einer kleinen Einheit Draydal bedrängt wird. Sie können sich zu den Dreien durchkämpfen, die Draydal vertreiben und in das Heiligtum eindringen, der Todeszone trotzen und die untote Dienerin Nirime bezwingen, um die letzten Zusammenhänge im Streben und Sterben des Carophyrdes zu verstehen – und hoffentlich sein Ea'Myr an sich zu bringen.

Was machen die Gefährten?
Sorgen Sie hier dafür, dass nur kampfschwache Meisterpersonen auf dem Luftschiff zurückbleiben. Ansonsten wird die Übernahme der *Drachenschwinge* durch die Draydal eher unrealistisch.
Boschlisch: Möchte auf dem Schiff bleiben. Er hat genug gesehen.
Shaonorr: Der Krieger möchte beim Abschluss der Suche nach der Waffe natürlich dabei sein.
Carana: Kommt entweder mit oder liegt betrunken in ihrer Koje. Sie können durchaus gerne vorher einen Streit zwischen einem der Helden und Carana einfädeln, damit sie einen Grund dafür hat.
Isquenion: Will sich um Reparaturen auf dem Schiff kümmern und wird daher abgelenkt sein.
Alliadana: Die Ashariel will weder mit in das Heiligtum noch auf dem Schiff bleiben – sie macht sich auf einen Erkundungsflug und wird dabei möglicherweise von den Draydal abgefangen.
Korysthenes: Ist natürlich begierig Gylderianius wiederzusehen.
Lynathea: Siehe Korysthenes.

Hintergrund: Das Heiligtum des Dunklen Brunnens

Das Heiligtum an sich liegt in einem natürlichen Höhlensystem, das durch die jahrtausendelange Arbeit eines kleinen Gewässers geschaffen wurde. Dieses versickert irgendwo nahe bei Xhuulgatan im Boden, formt die Höhlen und bahnt sich schließlich durch eine gewundene Klamm wieder einen Weg an die Oberfläche. Das bittere und giftige Gewässer ist in der nahen Umgegend (50 Meilen) bekannt und wird generell gemieden. Dort, wo der schmale Fluss (9) ans Tageslicht tritt, verläuft er zunächst durch eine kleine Schlucht mit ebenem Boden (7). Die Berghänge, die die Schlucht bilden, fallen aber nach etwa hundert Schritt ebenerdig ab. Das Gewässer selbst verliert sich bald wieder in der Steppe.
Neben der Höhle, die Carophyrdes auf Weisung des Spinnenorakels für sein Heiligtum wählte, stehen in dieser Schlucht heute noch eine Reihe an zusätzlich errichteten Gebäuden,

die von den Sklaven für die Verwandten und treuen Begleiter Carophyrdes' erbaut wurden, während er die letzte Ruhestätte für sein Erbe vorbereitete (6). Diese aus einfachen, unbehauenen Steinen und schwachem Mörtel errichteten Häuser sind mittlerweile kaum mehr als überwucherte Ruinen und liegen so geschützt zwischen Gestrüpp am Berghang, dass sie nur schwer zu finden sind, es sei denn man weiß genau, wonach man sucht. Es handelt sich um zwei Reihen von ein- oder zweigeschossigen Gebäuden, bestehend aus jeweils sechs Häusern.

Aufbau des eigentlichen Heiligtums

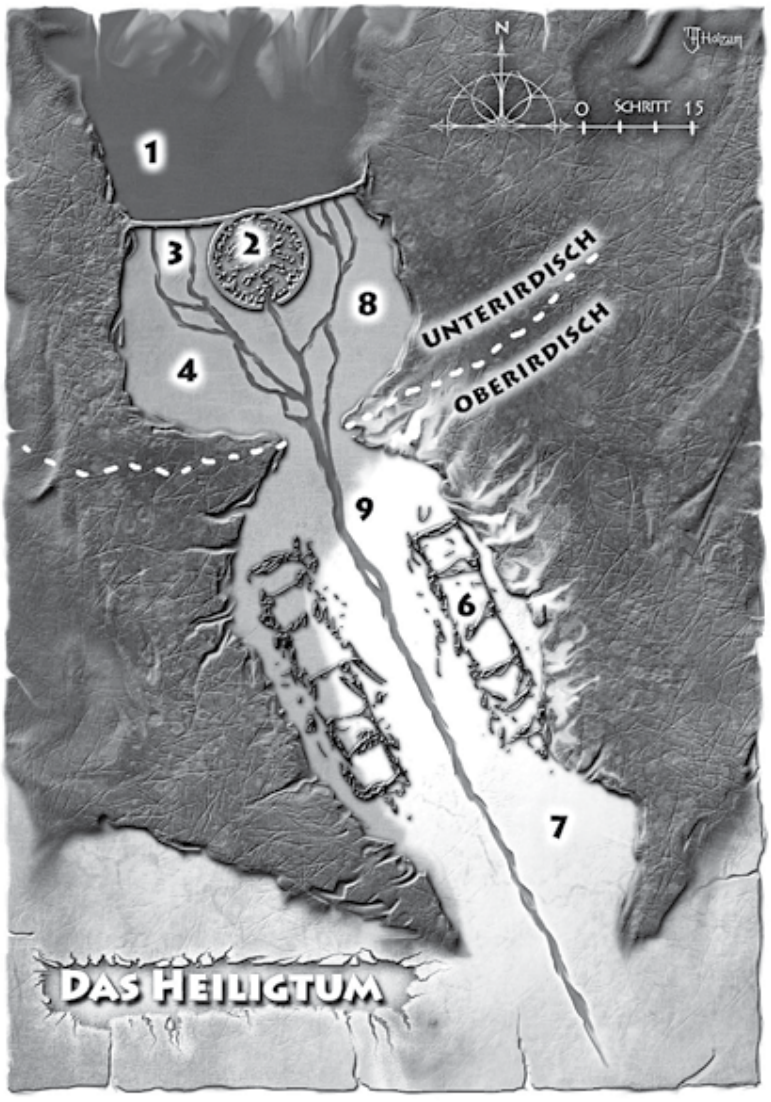
Die Wände sind größtenteils roh belassener Fels, einige Bereiche jedoch wurden geglättet und mit Inschriften versehen, die in Hiero-Imperial die Prophezeiung des Orakels von Iskarath wiederholt (4). Besonders die letzten Verse finden sich dabei immer wieder. (Siehe S. 119)

Der Boden der Höhle wölbt sich in der Mitte leicht auf und dort befindet sich ein Irrgarten (2), dessen drei Schritt hohe Wände gänzlich aus Knochen bestehen, die zu Menschen allen Alters und beider Geschlechter gehören. Im Zentrum dieses Irrgartens sitzt auf einem archaischen Steinthron das halb zerfallene Skelett des Carophyrdes mit über der Brust gefalteten Armen und in den Resten edler Bekleidung. Über dem Thron rinnt ein schmaler Wasserfall herab, trifft die Lehne und fließt dann an beiden Seiten um den Thron herum und in Vertiefungen vorne wieder zu einem kleinen Strom zusammen. Der Schädel des Skeletts hat natürlich nicht nur zwei Augenhöhlen, sondern auch einen augengroßen schwarzen Stein mit schimmernder Oberfläche in der Stirn sitzen – das versteinerte Ea'Myr, das die Helden suchen.

Der Wasserfall tritt aus einem großen, künstlich geschaffenen Becken (1) aus, in dem sich tiefer in der Höhle die Wassermassen des unterirdischen Flusses aufstauen. Das dampfende, stinkende Gewässer brodelt unablässig in dem Becken, das den gesamten hinteren Bereich der Höhle ausmacht. Außer dem Wasserfall über dem Thron tritt an vielen anderen kleinen Stellen Wasser aus kleinen Rissen (3) in dem Becken aus, so dass viele kleine Rinnsale (8) durch das Heiligtum führen.

Erst im Südosten der Anlage zum Ausgang hin sammelt sich das Wasser wieder zum eigentlichen Flusslauf. Der Boden ist um diese Rinnsale herum mit giftig schillernden goldenen Kristallen bedeckt.

Die Todeszone geht vom Thron bzw. vom Ea'Myr aus und erstreckt sich über das Knochenlabyrinth – und somit bei Weitem nicht über die ganze Höhle. Es ist gefahrlos möglich, das Heiligtum zu betreten und die Inschriften an den Wänden zu studieren. Erst nach einigen Dutzend Schritt wird es gefährlich, was deutlich am Moosbewuchs zu erkennen ist, der hier abrupt aufhört.



Die Ankunft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von eurem Ziel ist zunächst kaum etwas wahrzunehmen als das leise Rauschen von Wasser über Fels und ein scheinbar schmaler Riss in den Klippen. Dann jedoch werden überwucherte Umrisse am Eingang des Risses langsam zu zerfallenen Gebäuden, Massen von Ranken zu Wänden und verhangenen Fensteröffnungen. Und der Riss erscheint nur schmal, weil die Dimensionen der Klippe ihn zu einer dunklen Linie degradieren. Tatsächlich führt hier eine Schlucht in dunkle Tiefen, breit genug für mehrere Menschen, und speit den bitter riechenden Fluss zwischen den überwucherten Resten primitiver Gebäude hervor.

Ein kaum hörbarer, greller Schrei erklingt über das Wasserrauschen hinweg und dunkle Lederschwingen gleiten über euch hinweg, dann taumelt die blasse, von blutlosen Wunden überzogene Gestalt eines Ghuls aus der Schlucht und sinkt zu Boden, wo sie nach kurzem Zucken reglos verharrt.

Die Helden geraten mitten in eine Art Belagerungssituation hinein. Gylderianius und Caia haben im hintersten der sechs Gebäude auf der linken Seite Zuflucht gesucht. Die Draydal pirschen sich langsam auf dieses Gebäude zu. Im gegenüberliegenden Haus versteckt sich ShiaRaiDan.

Fliegen sie den Ort direkt mit dem Luftschiff an, spornt das die Draydal zu schnellem Handeln an. Sie wollen Gylderianius schnell zu packen bekommen und ausschalten, bevor das offenbar xarxarische Schiff eingreifen kann – sie attackieren also den Optimaten und Caia, während sich die Amauna noch bedeckt hält.

Nähern sich die Helden jedoch unauffälliger zu Fuß, können sie die Draydal auch durchaus überraschen. Fünf Krieger haben sich in einem lockeren Halbkreis vor den Gebäuden verteilt, in der Mitte der Formation befinden sich vier Ghule, die noch zurückgehalten wurden. Die Aufmerksamkeit der Krieger ist nicht auf das Ende der Schlucht hinter ihnen gerichtet, das heißt nachdem sie durch eine einfache *Sinnenschärfe*-Probe entdeckt wurden, kann man sich mit einer ebenfalls nicht erschwerten Schleichen-Probe auch für einen überraschenden Angriff nähern. Wollen die Helden jedoch ungesehen durch die Reihen schlüpfen, fällt erst eine normale Probe an und dann zwei folgende, zunächst um 5, dann um 10 erschwert, wenn sie die letzten Schritte zu den Gebäuden zurücklegen wollen. Zudem müssen dafür die Ruinen überklettert werden oder die Helden müssen irgendwie von den Steilkanten in die Schlucht hineingelangen.

Wahrscheinlich kommt es dennoch zu einem Kampf mit den Draydal, wobei diese zunächst die Ghule in die erste Reihe schicken und sich zurückziehen, sollten zwei von ihnen fallen – immerhin rechnen sie bald mit Verstärkung. Gylderianius und Caia Termon leisten Hilfe, sobald sie die Auseinandersetzung bemerken. Sogar ShiaRaiDan wird für die Helden eingreifen, um die Situation weiter zu beobachten und ihre Rolle noch nicht zu verraten. Kampfscheue Helden können dementsprechend sogar einfach die Flucht in Gylderianius' Versteck antreten und sich dort mit Caia und ihm verschanzen, worauf ShiaRaiDan einen Tigergeist beschwört und so die Draydal zu einem Rückzug bewegt.

Denken Sie bei einem Kampf daran, auch die Effekte des Flusses miteinzukalkulieren, der durch die Schlucht führt (Siehe Seite 119). Werte für die Draydal finden Sie im Anhang.



Das Treffen mit Gylderianius' Gruppe

Wir empfehlen Ihnen, die ausführlicheren Beschreibungen der drei Figuren auf S. 198 durchzugehen, hier aber in Kürze noch einmal eine Zusammenfassung zu dem jungen Optimaten und seinen Begleitern:

Gylderianius ti Tharamnos ist bei dem Versuch, sich gegenüber seinem Ausbilder Korysthenes zu beweisen – und damit auch vielleicht die Erlaubnis zu erhalten, dessen Tochter zu heiraten – zur Triopta des Draydal-Propheten in Imachora gelangt. Nach den Visionen, die er dort erhalten hat, brach er überstürzt zu einer Reise auf, um die Spuren zum Auge des Carophyrdes zu verfolgen. Anders als sein Lehrer deutet er die Eindrücke so, dass das Auge in naher Zukunft sehr wichtig für Xarxaron werden wird, und will vermeiden, dass es anderen in die Hände fällt. (Diese Geschehnisse können in ‚**Die verbotene Kammer**' nachgespielt werden und unter Umständen haben Spieler dieses Abenteuer, das einen Prolog zu **Wächter des Imperiums** darstellt, auch schon absolviert.)

Caia Termon ist eine ehemalige Myrmidonin, die für ein auf sie abgewälztes Versagen ihres Vorgesetzten Tacarus dyr Tharamnos eigentlich zu Sklaverei verurteilt wurde – Korysthenes hat der erfahrenen Soldatin jedoch angeboten, die Freiheit gegen die ‚Rettung' von Gylderianius einzutauschen. Sie soll den angehenden Optimaten entweder heil zurück nach Xarxaron bringen oder, sollte das unmöglich sein, töten.

ShiaRaiDan ist eine Amauna, die ursprünglich nach Anthalia gekommen ist, um die Draydal zu bekämpfen. In den letzten Jahren ist sie jedoch den Verlockungen des Schädelgottes verfallen, der ihr für eine Rolle als Spionen unter seinen Feinden im Grenzland Macht und langes Leben versprochen hat. Die BaLoa verfügt über starke Magie auf Basis von Natur- und Tiergeistern, aber auch schon über einige Gaben, die sie von ihrem düsteren Gott erhalten hat. Sie hat sich von Gylderianius als Fährtenleserin und Führerin in Anthalia anheuern lassen, um dabei seine Wege zu verfolgen und herauszufinden, wonach genau er sucht und wo dies gefunden werden kann. Vor Kurzem hat sie Parthras Turam heimlich auf Gylderianius' Ziel aufmerksam gemacht, weshalb die Truppe jetzt in diesem Schlamassel sitzt. Im Grunde wäre sie als einzige in der Lage, die Todeszone zu betreten und das Ea'Myr zu bergen. Jedoch wittert sie noch andere Gefahren und will erst abwarten, was ihre Begleiter gegen diese unternehmen können. Wenn die Helden das Heiligtum betreten, wird sie sich absetzen, um die *Drachenschwinge* für die Draydal zu infiltrieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zunächst erscheint aus den Ruinen eine Frau, die die pragmatische leichte Rüstung aus Leder und Leinen trägt, die Myrmidonen für gewöhnlich unter ihrem Thorax anlegen. Ein simples Hornissen-Amulett weist darauf hin, dass sie einst in den Myriaden gedient haben dürfte. Auf ihre Schulter stützt sich ein hochgewachsener, blasser Mann in weißen Roben, deren Saum zerschlissen und verschmutzt von einer langen Reise ist. Auf seiner hohen Stirn ruht ein schlichtes Triadem mit einem aus schwarzem Stein geschliffenen Auge als Zierde – dies muss Gylderianius sein, Korysthenes' Schüler. Beide halten sich auf den Beinen, wirken aber sichtlich abgekämpft und ausgelaugt.

Gylderianius ist nach dem Betreten der Todeszone in Saer Arthea vor einigen Wochen sichtlich mitgenommen und von einer ihn schwächenden Krankheit befallen. Essen schmeckt ihm nicht mehr, ab und an hustet er Blut, in seinen Haaren finden sich einige weiße Strähnen. Dennoch ist er entschlossen, dem Heiligtum seine Geheimnisse zu entreißen. Caia Termon neben ihm wurde eigentlich ausgeschickt, ihn nach Hause zu bringen oder zu töten, und traf vor zwei Tagen hier im Heiligtum auf ihn, nachdem sie wochenlang seiner Spur gefolgt war. Sie rettete ihn vor dem ersten Angriff der Draydal, seitdem sind die beiden hier gefangen und haben sich angefreundet. Ihre Mission ist es nach wie vor, Gylderianius zu Korysthenes zu bringen, aber sie will ihn vorher noch seine Aufgabe erfüllen lassen – mit der Ankunft der Helden wird ihre Queste aber ohnehin obsolet. Gylderianius' Führerin und Anthalia-Expertin ShiaRaiDan, die sich im Gebäude gegenüber versteckt hält, wird zu der Gruppe stoßen, sobald die Luft rein ist und sieht noch am unverbrauchtesten aus.

Ein lang erwartetes Wiedersehen – unter Umständen

Sollte ein Held oder auch die ganze Gruppe ‚**Die verbotene Kammer**' gespielt haben, so kennen sie natürlich Gylderianius bereits und dieser wird sich ausgesprochen erfreut zeigen, den legendären Meisterdieb ‚Die schwarze Eule' wiederzusehen – und vielleicht kann nun auch endlich dieses Missverständnis geklärt werden, wegen dem er den entsprechenden Helden für einen legendären Einbrecher gehalten hat. (Siehe **DVK**.)

In diesem Fall vertraut er den Helden problemlos und nur die anderen beiden Mitglieder der Gruppe wollen klären, wer ihnen da überraschend zu Hilfe gekommen ist. Ist jedoch keiner der Helden bekannt, hegt auch Gylderianius zunächst ein vorsichtiges Misstrauen – so nahe an Draydalân sollte man schließlich niemandem allzu offen begegnen. Er wahrt höfliche Distanz und fragt nach den Gründen der Helden, ausgerechnet an diesem Ort gegen Draydal zu kämpfen. Wenn die Helden die Triopta bei sich haben oder von ihr überzeugend berichten, schlägt er jedoch schnell eine Zusammenarbeit vor: Er weiß, dass das eigentliche Heiligtum im Berg liegt und sich hier nur der Zugang befindet.

Korysthenes, sofern er die Reise begleitet, will auf keinen Fall diesen letzten Abschnitt aussitzen. Wenn er nicht mit Gewalt daran gehindert wird, kommt er mit zum Heiligtum – ob direkt in Begleitung der Helden oder unabhängig von ihnen ist ihm dabei gleich. Zunächst wird er nicht in das Geschehen eingreifen, sondern die Helden einen eigenen Weg an den Draydal vorbei finden lassen und als missbilligender Schatten im Hintergrund bleiben.

Bei der Begegnung mit Gylderianius bleibt er ebenso frostig wie sein Schüler ihm gegenüber. An Caia gewandt gibt er höchstens eine vage Drohung von sich, dass sie sich bei ihrer Aufgabe offenbar nicht gerade angestrengt habe und er immer noch ihre eigentliche Strafe (also Versklavung) wieder in Kraft setzen könne.

Es wird sehr schwierig sein, es sich mit dem besonnenen und freundlichen Gylderianius gänzlich zu verscherzen, aber sollte dies den Helden gelingen, es zu einer Auseinandersetzung kommen oder er schlicht die Hilfe verweigern, so lässt sich im weiteren Verlauf der Klamm bei einer einfachen Untersuchung erkennen, dass dort ein Pfad künstlich in den Fels gehauen worden ist – der Weg zum Heiligtum ist also auch ohne Hilfe recht leicht zu finden.

Die Besprechung mit Gylderianius

Im Gespräch mit dem jungen Optimaten kann dieser folgende Fakten vermitteln:

- Er ist der ungeliebte Schüler des Korysthenes ti Tharamnos und wurde von ihm verstoßen, nachdem er Interesse an dessen Tochter Lynathea to Tharamnos bekundet hatte.
- Gylderianius hält sich für außergewöhnlich begabt und glaubt, dass seine astrale Gabe ihm hin und wieder Einblicke in die Zukunft gewährt. Er ist außerdem in der Lage, das arkane Gewebe verzauberter Gegenstände in seinen eigenen Geist zu übertragen und so auch die Wirkung der Gegenstände selbst zu nutzen. Ein sehr seltenes Talent, das eine Abwandlung der Sonderfertigkeit Engramm darstellt (siehe **MyMa** S. 122/151). - Seit einiger Zeit wird er von schrecklichen Visionen geplagt: Ein suchendes Auge, eine Frau mit einer goldenen Maske als Gesicht, ein totes Land mit endlosen Feldern aus Staub und Asche, ein Mann ohne Gesicht. Zuweilen sah er auch schwarze Pyramiden oder einen Baum aus Knochen. Er deutete dies als einen Hinweis auf eine große Gefahr durch die Draydal, die für Xarxaras heraufzieht. Seine Suche nach Antworten brachte ihn auf die Spur der Triopta des Carophyrdes, was ihm erst Recht Korysthenes' Ablehnung einbrachte. Er wurde aus der Bibliothek des Tychondorias verwiesen.
- In seiner Not brach Gylderianius in die Bibliothek ein (eventuell mit Hilfe der Helden) und er konnte die Triopta aufsetzen. Die Visionen überwältigten ihn, aber es gelang ihm, die in der Maske gebundenen Zauber zu kopieren. Er machte sich auf den Weg, um dem Pilgerpfad zu folgen, der sich ihm so offenbart hatte.
- Um den gefährlichen Weg durch Anthalia zu bestehen, heuerte er die ortskundige Geistertänzerin ShiaRaiDan an, die ihm bisher gute Dienste leistete und ihm half, die Draydal-Patrouillien zu umgehen.
- Im Haus der Träume wachte sie über ihn und beschwichtigte die Kultisten, während er trotz einiger Schwierigkeiten den Weg durch den Traum bewältigen konnte.
- Auf dem Schlachtfeld von Geddra-Marwa gelang es ihm knapp, dem Titanen zu entkommen, auch wenn er ihn durch den halben Sumpf verfolgte.
- In Saer Arthea führte ihn ShiaRaiDan, wo er im Zentrum der Stadt beinahe der Wirkung der Todeszone erlag – jedoch schützten ihn seine geweihten Amulette einige Zeit. ShiaRaiDan konnte ihn bewusstlos nach draußen schleppen. Sollten die Helden nachfragen, warum die BaLoa nicht von der Wirkung betroffen war, meint diese, die Geister ihrer Ahnen hätten sie beschützt.
- In Myriadopolis trafen sie knapp vor Isphirmenes Truppen ein. Dort heftete sich auch Caia Termon an ihre Fersen, die sie hier im Heiligtum schließlich einholte.
- Beim Orakel von Iskarath gelang es Gylderianus, die Prüfungen der Spinne zu bestehen. Den weiten Weg zum Heiligtum legten er und die Amauna schließlich mit einem Luft-Genius zurück. Dennoch hatte er bereits damals das Gefühl, verfolgt zu werden.
- Am Ende seiner Kräfte kam Gylderianius vor einigen Tagen beim Heiligtum an, konnte aber nur einen flüchtigen Blick hineinwerfen. Er wurde recht bald von Ghulen und Draydal-Soldaten attackiert, konnte sich aber dank der überraschenden Hilfe der plötzlich eintreffenden Caia behaupten. Eine Belagerungssituation entstand – bis die Helden erschienen.

● Etwas nervös berichtet er auch davon, dass er die äußeren Ruinen kurz untersuchen konnte und davon ausgeht, dass hier für kurze Zeit eine große Menge Menschen untergebracht war, aber seither niemand mehr die Gebäude genutzt hat.
● Durch die Höhle fließt, teils verteilt auf kleinere Rinnsale, ein giftiger Fluss, dessen Ausdünstungen das Atmen erheblich erschweren. Weiter hinten konnte der Optimat Mauern erkennen, denen er sich aber nicht weiter nähern wollte, da diverse Indizien (kein Bewuchs, aufkeimende Übelkeit) auf eine Todeszone wird in Saer Arthea hinweisen. Im vorderen Bereich der Höhle sind aber einige Inschriften zu erkennen – die ersten Verse der Prophezeiung des Spinnenorakels, siehe S. 119.
● Gylderianius glaubt, dass die sterblichen Überreste des Carophyrdes das Land vor einer großen Gefahr bewahren können – und sei es nur dadurch, dass das Ea'Myr nicht den Draydal in die Hände fällt. Er ist sich jedoch auch der Tatsache bewusst, dass er diese Gefahr eventuell selbst heraufbeschworen haben könnte und seine Visionen eine Falle gewesen sein könnten. Berichten die Helden von den jüngsten Ereignissen in Xarxaras, schöpft er daher neuen Mut.

Caia Termon kann Folgendes beisteuern:
● Sie ist eine Zenturionin der Myrmidonen, ursprünglich in Cantera ausgebildet. Vor Jahren diente sie als unter Tacarus. Tacarus hatte damals die Truppen viel zu tief ins Feindesland der Draydal geführt und auf dem Weg dorthin zahlreiche Kleinstädte brutal geplündert, um seine Truppen zu versorgen. Es entbrannte ein Streit zwischen Tacarus und Caia, die gegen diese Aktion war. Als die Kohorte von den Draydal schließlich fast ausgelöscht wurde, stellte Tacarus dieses militärische Versagen und die Greueltaten gegen Zivilisten als ihre Taten dar. Sie wurde zu lebenslanger Arbeit in den Steinbrüchen verurteilt.
● Caia erhielt von Korysthenes das Angebot, im Tausch gegen ihre Freiheit Gylderianius lebendig oder tot wieder einzufangen, bevor die Draydal ihn in die Finger bekommen könnten, und hat die letzten Nonen damit zugebracht, Anthalia zu durchstreifen, bis sie in Myriadopolis auf eine Spur stieß. Sie folgte dem Optimaten bis zum Orakel und von bis zum Heiligtum. Um diese gewaltige Strecke in so kurzer Zeit zurückzulegen, ritt sie allerdings ihr treues Monocorn Ioshannus zu Tode.
● Caia kann (gern auch nebenbei und ungefragt) folgenden Satz fallen lassen: „Wir sollten uns nicht allzu große Sorgen machen. Ich habe auf dem Weg hierher einem Tribun der Myriade 18 Tharamnia über meine Route und den Sachverhalt in Kenntnis gesetzt. Er sollte vor allem eine Nachricht an Korysthenes überbringen, aber sollte ich mich nicht mehr melden, kann es gut sein, dass man einen Suchtrupp losschickt." Die Helden sollten nun also davon ausgehen, dass Tacarus über ihren derzeitigen Aufenthaltsort Bescheid weiß. Damit der spätere Hinterhalt nicht unglaubwürdig wirkt, sollte Caia diese Information also auf jeden Fall vermitteln.

ShiaRaiDan ist weniger gesprächig:
● Sie bestätigt, von Gylderianius angeworben worden zu sein und Anthalia von zahlreichen Expeditionen recht gut zu kennen. Der Tod, der hier alltäglich ist, fasziniert sie und sie hat geschworen, ihn und die Draydal zu bekämpfen.
● Vor der tödlichen Wirkung der Aura in Saer Arthea haben sie „ihre Ahnen" beschützt. Weiter ins Detail möchte die Geistertänzerin nicht gehen.
● Seit sie hier ist, versucht sie einen alternativen Weg in das Heiligtum zu finden, womit sie ihre häufige Abwesenheit erklärt. Tatsächlich ist sie momentan hin- und hergerissen zwischen ihrer Treue zum Widersacher und ihren aufkeimenden Gefühlen für Gylderianius.

Gylderianius' Zustand

Seit Saer Arthea leidet Gylderianius an einer körperlichen Schwächung, die sich in immer wieder auftretendem Fieber, geringer Konstitution und blutigem Husten niederschlägt. Er ist seit Imachora scheinbar um Jahre gealtert, seine Haut ist teils fleckig und graue Strähnen zieren seine Haare. Letzteres kann kaum rückgängig gemacht werden, die eigentliche Krankheit aber – ein Effekt der Todeszone der Draydal – kann aufgehoben werden, jedoch nur durch karmales Wirken. Dazu wäre ein Heilungssegen mit 8 LkP* nötig oder der Wundsegen oder Anrufung der Erdkraft aus den Liturgien des Zatura-Kultes. In seinem momentanen Zustand wäre es für Gylderianius jedoch tödlich, eine weitere Todeszone zu betreten. Er kann nur in den Eingangsbereich der Höhle vordringen.
Hinzu kommt, dass Gylderianius' Visionen im Verlauf der Reise immer plastischer und schrecklicher wurden. Er leidet unter denselben Wahnvorstellungen, die auch den Träger der Triopta unter den Helden befallen können (siehe Seite 86 und 212).

Schutzmaßnahmen gegen die Aura

Nach den Erfahrungen in Saer Arthea ist es naheliegend, dass die Helden sich auf dem weiteren Weg Mittel beschafft haben, um sich gegen die Aura zu schützen oder wenigstens das Ea'Myr zu transportieren, ohne sich dabei der tödlichen Wirkung auszusetzen. Ein Behälter aus Bernstein oder Mondsilber als heilige Materialien des Brajan oder PheQuesh oder aus äquivalenten Substanzen würde hierfür beispielsweise völlig ausreichen. Haben die Helden sich nicht entsprechend vorbereitet, hat Gylderianius wenigstens an den Behälter gedacht und überreicht den Helden eine etwas kopfgroße Schatulle, die komplett mit Bernstein besetzt ist. In ihr kann das Ea'Myr bequem Platz finden.

In das Heiligtum

In der Folge beschreiben wir das Heiligtum des Carophyrdes (siehe Karte auf Seite 115), so wie es sich den Helden eröffnet, wenn sie es erforschen. Achten Sie darauf, dass ShiaRaiDan nicht mit den Helden das Heiligtum betritt bzw. sich unter der Angabe von Ausreden absetzt. Immerhin muss sie noch die Kontrolle über die *Drachenschwinge* an sich bringen.

Die Ruinen und die Schlucht

In den zerstörten Gebäuden, die in zwei Reihen aus je 6 Gebäuden auf den Höhleneingang zu führen, ist bis auf die Leiche des ein oder anderen Ghuls oder Draydal-Soldaten nichts mehr zu finden. Dies waren Behelfsunterkünfte. Alles von Wert, was die einstigen Einwohner besaßen, wurde dem Widersacher geopfert. Zwischen den Gebäuden verläuft der etwa zwei Schritt breite giftige Fluss, der im Heiligtum entspringt. Er kann natürlich übersprungen und theoretisch auch durchwatet werden, meist ist er nicht mehr als knöcheltief. Auch einige größere Steine im Flussbett erlauben es, das Gewässer mit

einer simplen GE-Probe zu überqueren. Das Wasser ist jedoch nicht nur hochgiftig, die Dämpfe, die daraus aufsteigen, sind es auch. Zudem zersetzt das Wasser jegliches organisches Gewebe (also auch Leder), das damit in Berührung kommt, erstaunlich schnell.
Regeltechnisch behandeln Sie die vom Fluss aufsteigenden Dämpfe als ein Gift der Stufe 4 (1W Schaden je SR). Um den Fluss herum wächst nichts, außer den seltsam golden glimmenden Kristallen. Die Gebäude sind jedoch von Unkraut überwuchert.

Der Höhleneingang

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der bittere Nebel, der vom Wasser aufsteigt, lässt alles in mehr als zehn Schritt Entfernung trüb und unwirklich erscheinen. Jeder Riss in den Felswänden könnte eine Tür sein, jeder Schatten ein Durchgang. Die Echos des giftigen Flusses fangen sich in der Schlucht und klingen mal wie marschierende Truppen, dann wieder wie das Flattern tausender Schwingen. Nichts ist klar erkennbar und eindeutig. Ein Schatten jedoch, voraus, bleibt finster. Über euch schließen sich die Wände des tief in den Boden gefressenen Flussbettes zu einem schwarzen Dach, voraus liegt der Schlund einer Höhle, aus der die bitteren Wasser fließen, gesäumt von goldenen Kristallen. Der Weg führt in die Tiefe.

Der Fluss dringt aus diesem finsteren Höhleneingang, auf den auch die Schlucht zuführt. Der etwa vier Schritt hohe und drei Schritt breite Eingang wird von Dampfschwaden aus dem Fluss eingehüllt, so dass es umso schwerer ist, auszumachen, was sich dahinter verbirgt. Die Höhle erinnert vage an ein schiefes, klaffendes Maul. Mit etwas Phantasie können die Felsen darüber so gedeutet werden, dass sie die Form eines skelettierten Gesichts annehmen – dies entspringt jedoch eher der Phantasie eines paranoiden Geistes, als dass die Schlucht hier entsprechend bearbeitet wäre.
Am Höhleneingang ist der giftige Dampf besonders dicht und es ist ratsam, ihn nicht einzuatmen und das Gesicht zu bedecken.

Die „Empfangshalle“

Nur wenig Licht dringt in die Kaverne, an deren unebenem Boden eine Handvoll Rinnsale zu dem giftigen Fluss zusammenfließen. Sie lassen sich alle leicht überqueren, ihr Wasser besitzt jedoch die gleiche Wirkung wie das des Flusses. Sie alle verschwinden tiefer in der Höhle in der Dunkelheit neben oder unter den Knochenwänden, auf die die Helden nach ca. 30 Schritt stoßen können. Hier beginnt auch die Todeszone.
An den Wänden findet sich immer wieder die Prophezeiung des Spinnenorakels:

Der Wächter im Himmelsriss blinzelt und in dem Moment der Finsternis wird ein Kind geboren.
Sein Spiegelbild begleitet ihn, denn die Welt strebt nach Ausgleich – die Welt will nicht sterben.
Doch alles muss ein Ende finden.



Das erste Ende kommt mit dem Opfer des Spiegelbilds. Von nun an weilt der Blick des Himmelswächters auf ihm. Die Welt will nicht sterben, er aber wird ihr eines der Enden bringen.

Wer herrschen will, muss dem Tod treu sein, und so verheiratet er sich mit dem Sterben. Er erwidert den Blick des Himmelswächters und sein Blick bedeutet Tod.

Ein großes Opfer soll er bringen, dem gesichtslosen Himmelswächter. Er geht auf seinen eigenen Spuren. Bei jedem Schritt schlägt er einen Ketzer nieder und zerbricht Stab und Siegel. Die Erde erbebt und stirbt, wo er auftritt.

Fünf Schritte tut er. Die Welt will nicht sterben und so richtet er alle seinen Blutes. Kind und Kindeskinder müssen fallen, um seinem Opfer Wert zu geben. Nur der Mann, der nichts hat, kann wahrhaft frei sein.

Er wird schlafen. Der Blick des Himmelswächters ruht auf ihm. An jenem Tag, an dem sein Auge sich öffnet und sich mit seinem Spiegelbild vereint, wird die Herrscherin des Kristallturms fallen und seine Welt wird enden.

Alles muss sterben. Alles wird gerächt werden. Der große Schädel am Himmel lächelt, wenn die Herrscherin stürzt und das Opfer vollkommen ist.

Das Knochenlabyrinth

Nach circa 30 Schritt, für die Helden außer durch sehr gute Beleuchtung kaum früher zu erkennen, beginnt das Knochenlabyrinth, das Carophyrdes aus den Gebeinen seiner Familie errichten ließ. Die Wände sind nicht ganz drei Schritt hoch, der Durchmesser beträgt 15 Schritt. Es versperrt den weiteren Weg in die Höhle nicht, die Helden können darum herum gehen. Gleichzeitig markiert das kreisrunde Labyrinth die Todeszone. Außerhalb ist man sicher, wer sich hineinbegibt, muss mit den Konsequenzen (Siehe Seite 86 und 212) klarkommen. Wer am Labyrinth vorbeigeht, stößt irgendwann auf die Rückwand der Höhle: Hier schließt eine Knochenwand mit der dünnen und brüchigen Wand des Wasserbeckens ab, aus dem die Rinnsale austreten. Die Knochenwände bilden tatsächlich ein klassisches Labyrinth und keinen Irrgarten. Das heißt, es gibt nur einen Weg, der verschlungen zum Zentrum bzw. der Rückseite des Labyrinths führt und keine Sackgassen. Das Labyrinth stellt also keinen Dungeon dar, der Unbefugte in die Irre führen soll, sondern soll die Hingabe der Familie des Corysthenes an den Schädelgott verdeutlichen. Ab und an sind Gedenktafeln in die Knochenwände eingelassen. Auf ihnen steht zu lesen: „Dies sind die Gebeine der Getreuen und Geliebten des Carophyrdes san Chrysothéos. Nahezu all jene, die sein Blut teilten und es am Ende für den EINEN gaben. Erschaudert vor ihrer Hingabe und Demut.“ Untersuchen die Helden die Gebeine können sie auch einige sehr kleine Skelette von sehr jungen Kindern ausmachen. Der Weg durchs Labyrinth führt die Helden verschlungen zu dessen Zentrum, je näher die Helden diesem kommen, umso intensiver wird die Aura. Die Knochenwände lassen sich natürlich auch einreißen. Es müssen ihnen 120 Strukturpunkte abgezogen werden, um ein passierbares Loch in die Wand zu reißen. Die hohe Zahl ergibt sich durch die Dicke der Wände und die Tatsache, dass Löcher auch wieder zurutschen können.



Werte der Gebeinmauern

Strukturpunkte 120 **Härte** 13 **Struktur** 16

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Knochen in den Mauern sind nicht sortiert, keine sauberen Reihen von Oberschenkeln und Türme aus Schädeln. Vielmehr sind sie miteinander verflochten, ein Gewirr von Knöchelchen, Ellen, Speichen, Wirbeln, Armen und Beinen. Brüchige Gliedmaßen umschließen zur Höhlendecke schauende Schädel, Beine falten sich umeinander. Erstarrt wie sie sind scheint es, als wären sie im Tanz zusammengesunken und würden sich gegenseitig in der Form von Mauern festhalten.

Durch die Knochen geht ein Wind, bitter und eiskalt – und immer wieder scheint er Stimmen zu enthalten, die in einer unverständlichen Sprache seufzen und singen. Die Toten musizieren auf ihren eigenen Skeletten.

Der Brunnen

An der Rückwand der Anlage stoßen die Helden auf eine recht glatte Felswand. Hinter dieser erstreckt sich ein von den Sklaven von Carophyrdes angelegtes Becken, der Dunkle Brunnen, in dem sich die Wasser des giftigen Flusses sammeln und aus kleinen Löchern im Becken in die Höhle und über den Thron des Carophyrdes im Labyrinth fließen. Die Wand ist etwas höher als das Knochenlabyrinth, also gut dreieinhalb Schritt. Dahinter brodelt es unablässig und giftiger Dampf steigt in Schwaden zur Höhlendecke, wo es einen natürlichen Abzug geben muss. Die Felswand lässt sich mit etwas Mühe und unter Zuhilfenahme der Knochenwände erklettern, woher das Wasser kommt, das in das Becken dringt, und wieso es so stark brodelt, das sollte den Helden jedoch verschlossen bleiben, außer sie wollen in die tödliche Flüssigkeit hinabtauchen. Die Wände des Brunnens sind mittlerweile so dünn, dass sie recht brüchig geworden sind. Einige Hiebe mit einer entsprechenden Waffe könnte große Teile des Dammes hinwegfegen und den Wassermassen den Weg in die Schlucht ebnen, sollte es nötig werden, sich einer Vielzahl von Feinden zu erwehren.

Carophyrdes' Thron

Am Ende des Labyrinth-Ganges liegt die fünf Schritt durchmessende Kammer mit dem Thron des Carophyrdes. Diese Kammer liegt an der Wand des Labyrinths, die an das Becken anschließt. Auf dem archaischen Steinthron sitzt das zerfallene Skelett des Carophyrdes mit über der Brust gefalteten Armen und in den Resten edler Bekleidung. Über dem Thron rinnt ein schmaler Wasserfall herab, trifft die Lehne und fließt dann an beiden Seiten um den Thron herum in Vertiefungen vorne wieder zu einem kleinen Strom zusammen. Der Schädel des

Skeletts hat nicht nur zwei Augenhöhlen, sondern auch einen augengroßen schwarzen Stein mit schimmernder Oberfläche in der Stirn sitzen – das Ea'Myr des Carophyrdes. Von ihm geht die tödliche Aura aus. Aber noch ein zweites Skelett ist in diesem Raum zu finden: das von Nirime.

Nirime – die Wächterin

Nirime, die die Helden schon in Carophyrdes' Träumen und in Aufzeichnungen in seinem Leben kennenlernen konnten, hütet sein Auge in Form ihres eigenen, vergoldeten Skeletts, dessen Schädel eine ebenfalls goldene Maske trägt, die ihrem ursprünglichen Gesicht nachempfunden ist. Ihre Knochen werden von einigen purpurn gefärbten Schleiern geschmückt, die sie ebenfalls als Teil ihres bizarren und unnatürlichen Körpers bewegen und als Ablenkung oder zum Würgen eines Feindes einsetzen kann.
Trotz ihrer langen Wacht, in der sie nur zuweilen verirrte Eindringlinge umgebracht hat, ist die gefangene Seele der Kinderfrau dennoch nicht dem Wahnsinn verfallen. Die gleichförmige Zeit streicht an ihr in ebenso gleichförmiger Melancholie vorbei und sie kümmert sich nicht um Tage, Wochen oder Jahrhunderte, so lange sie ihren Lebenszweck erfüllt und weiterhin Carophyrdes bewacht.
Den Helden und Gylderianius tritt sie zunächst auch als ruhige, aber unaufhaltsame Wache entgegen und wird sie methodisch angreifen und zermürben, es sei denn man kann ein Gespräch mit ihr beginnen.
beachten Sie aber dabei, dass Nirimes jetzige Form ein Artefakt des Schädelgottes darstellt – sie kann nur wirklich durch eine geweihte Waffe verletzt werden, alles andere, auch Magie, vermag höchstens den Zusammenhalt des Skeletts kurzfristig zu stören, der sich aber beständig regeneriert.

Werte von Nirime
Knochenhände:

INI 12+W6	**AT** 14	**PA** 7	**TP** 1W6+3	**DK** H/N

Würgeschleier:

INI 14+W6	**AT** 11	**PA** –	**TP** 2W6	**DK** N/S

LeP 43 **AuP** unendlich **RS** 1 **KO** 24 **MR** 13 **GS** 7

Besondere Kampfregeln und -manöver: Nirime kann nur durch geweihte Waffen verletzt werden. Alle profanen und magischen Angriffe haben keine Auswirkung, es sei denn sie überschreiten die Wundschwelle (es werden also in diesem Fall 13 TP erzielt) – dann reicht die Wucht des Schlages oder die Kraft des Zaubers aus, um Teile ihres Körpers zu lösen und vergoldete Knochen und Knöchelchen durch die Höhle fliegen zu lassen. Jeder dieser Treffer bedeutet einen Malus auf ihre Würfe von 1, der durch die Rückkehr der fehlenden Teile jedoch nach 5 KR wieder aufgehoben wird.
Nirime verwendet keine Waffen außer ihrem ungewöhnlichen Körper und wird sich im Kampf auf den jeweils ihr gegenüber aggressivsten Helden konzentrieren und versuchen, ihn durch pure Körperkraft außer Gefecht zu setzen. Sie verwendet ihre Attacke, um einen festen Griff zu bekommen und anschließend mit ihren Schleiern das Opfer zu würgen. Nur eine zunächst um 4 erschwerte, dann mit jeder Runde um 2 zusätzliche Punkte erschwerte Probe auf KK oder GE ermöglicht es, ihrer Umklammerung zu entkommen. Jede KR richtet sie 1W6+2 Ausdauerschaden bis zur Bewusstlosigkeit des Helden an, den sie anschließend beiläufig fallen lässt. Sollte die Untote sich unbemerkt an die Helden heranschleichen können, ist ihre erste Schleierattacke um 4 Punkte erleichtert.
Wer allerdings mit einer Attacke ihre Wundschwelle überschreitet, zieht ihre Aufmerksamkeit auf sich und kann so das erste Opfer befreien. Sollte ihre Gruppe aus Anfängern bestehen, reduzieren Sie Nirimes TP und LeP etwas.

Allerdings lässt sich ein Kampf mit der Wächterin auch gänzlich vermeiden. Aus den Traumwelten von Carophyrdes sollten die Helden mit ihrem goldenen Maskenantlitz vertraut sein. Wenn sie bereit sind, zu verhandeln anstatt nur die Waffen sprechen zu lassen, reicht das Aussprechen ihres Namens, um sie innehalten zu lassen. Falls Sie die Begegnung ein wenig in diese Richtung steuern wollen oder die Spieler nicht darauf kommen, könnte auch Gylderianius ihren Namen rufen – er hat schließlich auch die Szenen aus ihrer Vergangenheit erlebt.Nirime ist durchaus willens, jemanden, der die Hintergrundgeschichte kennt, in die Nähe des Auges zu lassen. Sie ist zwar die Wächterin von Carophyrdes, aber nur aus freiwilligen Stücken – wenn sie jemanden nicht als Gefahr für ihn, sondern als Teil seines Schicksals sieht, wird sie kooperieren – immerhin ist es auch ihre Aufgabe, einen würdigen Träger des Ea'Myr im Sinne des Widersachers gewähren zu lassen. Doch wer letztlich würdig ist, das kann immer noch sie entscheiden.
Die Helden müssen sie also davon überzeugen, dass sie Teil der Prophezeiung und als Träger des Ea'Myr auserkoren sind. Die Argumente, die sie weiter bringen, wären:

- Isphirmenes Position als letzte Verwandte von Carophyrdes, deren Lebenskraft dem Ea'Myr hinzugefügt werden muss.
- Mögliche Deutungen der Prophezeiung, die jedoch alle auf ein Geschehnis in Xarxaron in der Gegenwart hinweisen.
- Die Aussagen des Spinnenorakels.

Auch ein Appell an ihre nicht mehr ganz zu erkennende Menschlichkeit kann Erfolg haben bei einem Wurf auf Überzeugen, der um 5 erschwert wird.
Entweder durch einen Sieg über Nirime mit Hilfe geweihter Waffen oder durch vollständige Zerstreuung ihres Skelettes (ab einem Malus von 15 durch fehlende Teile) oder durch eine Verhandlung mit ihr können sich die Helden schließlich dem Auge nähern. Eine weitere Version wäre, dass ein Teil der Gruppe Nirime ablenkt, während jemand anderes das Auge stiehlt. In allen Fällen können Sie den folgenden Text verwenden, um die erste Berührung des Artefaktes zu beschreiben. Selbst wenn zum Anfassen des Auges ein Handschuh oder ein anderes Hilfsmittel verwendet wird, die Wirkung tritt dennoch ein.
Sollten die Helden allerdings das Auge ohne Nirimes Zustimmung an sich nehmen können, wird sie ab diesem Moment alle ihre Anstrengungen darauf richten, es dem jeweiligen Helden wieder abzunehmen und sie auch aus dem Heiligtum hinaus verfolgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der schwarz schimmernde Stein lässt sich leicht aus seinem Sockel in der Stirn des Toten entfernen. Kaum hat er ihn verlassen, beginnt das Gerippe auch schon, in sich zusammenzufallen und sich in goldenen Staub aufzulösen. In diesem Moment, flutet eisige Kälte über dich herein. Für einen Moment siehst du nichts als eine unendliche Leere, in der sehr weit entfernt graue Lichter schweben wie Motten. Dumpf hörst du Stimmen, die in Agonie durcheinander reden, verzweifelt etwas zu verlangen scheinen und es wirkt so, als bräuchte es nur einen weiteren Augenblick, bevor du verstehst, was sie sagen – aber dann sind sie fort. Der Eindruck gigantischer, leerer und toter Ausdehnung rings um dich hält noch kurz an, dann erlöschen die blassen Lichter und du bist zurück im Knochenirrgarten.

Korysthenes' Paranoia

Korysthenes ist im Verlauf der Reise immer ruhiger und bedrückter geworden. Ihm sind die Sünden seiner Jugend wieder eingefallen. Nun erinnert er sich aber auch an die Gründe für seine Paranoia. Spätestens, wenn er die in die Wände eingemeißelten Verse der Prophezeiung sieht und sie in einer Debatte mit den Helden erneut so deutet, wie damals: Dass das Ea'Myr den Untergang für Xarxaras bringen kann. Im Heiligtum steht Korysthenes also vor derselben Entscheidung wie bei seiner ersten Reise. Vor allem nagt an ihm der Zweifel, dass die Helden die Richtigen sind, sich um diese Verwicklungen zu kümmern – immerhin war er derjenige, der als erster die gesamte Pilgerfahrt hinter sich gebracht hat. Die wieder aufkeimende Erinnerung hat einiges in ihm gebrochen und er sucht eine Chance, seine Sünden wieder gut zu machen.

Er wird sich auch diesmal nicht in den Kampf oder das Gespräch einmischen, sondern im Hintergrund verbleiben und die Zeilen an den Höhlenwänden studieren.

Je nach Verlauf der Szene – und falls sie es für reizvoll halten und ähnliche Szenen nicht schon zu ausgereizt sind – kann er jedoch seine Chance gekommen sehen und versuchen, das Auge an sich zu nehmen und mit ihm zu fliehen – vielleicht, um den Ruhm für sich zu beanspruchen oder die Helden vor einem Fehler zu bewahren. Das geschieht allerdings nur dann, wenn kein anderes großes Chaos mehr herrscht: Korysthenes' Entscheidung, sich von den Helden zu trennen, fällt in einem Moment der Ruhe. Sollte es also ohnehin eine Verfolgungsjagd aus der Höhle geben, wird er hier nicht zugreifen. Bietet sich ihm jedoch der Moment zur Entscheidung, ist es wiederum er, der flieht und die Helden zu einer Hatz ins Freie führt. Überstrapazieren Sie die „Hatz nach Korysthenes" jedoch nicht – sie soll nicht zum wiederholten Mal stattfinden und zum Running Gag werden. Und sein Verhalten muss natürlich zu der Beziehung passen, die die sich im Lauf der Kampagne zu dem alten Optimaten ergeben hat. Sollten Sie sich für diese Szene entscheiden, bedenken Sie: Sein wichtigstes Werkzeug ist sein dämonischer Berater, der den Träger des Auges mit einer auf der Domäne Iryabaar beruhenden Wirkung attackiert, die heftige Schmerzen erzeugt, jedoch keinen echten Schaden anrichtet – misslingt eine um 6 erschwerte Probe auf Selbstbeherrschung lässt der Held das Artefakt fallen und Korysthenes greift überraschend flink zu. Ansonsten wird er sich sogar auf einen unwürdigen Ringkampf einlassen und so versuchen, den Stein an sich zu bringen. Sollte sich ein längerer Kampf um das Auge entspinnen, hetzt er den Dämon gegen die gesamte Heldengruppe und lässt ihm dabei freie Hand. Die Werte für Korysthenes' Begleiter finden Sie im Anhang auf S. 197.

Der Optimat wird in diesem Fall alles daran setzen, das Auge an sich zu bringen und damit Hals über Kopf durch die Schlucht ins Freue fliehen. Bedenken Sie, dass eine Entscheidung für diese Szene wahrscheinlich zum Tod des Optimaten und zum Verlust des Ea'Myr führen wird.

Wir gehen davon aus, dass die Helden das Ea'Myr in der Bernsteinschatulle oder einem ähnlichen Gefäß verstauen. Damit endet die Auswirkung der tödlichen Aura. Ansonsten führen die Helden die Aura nun mit sich – was ihnen wenig bringt, denn die meisten ihrer Feinde sind dagegen immun, oder reagieren zumindest schwächer. In diesem Fall sind die Auswirkungen der Aura jedoch nur noch halb so drastisch wie auf Seite 86 und 212 beschrieben.

Das Ea'Myr des Carophyrdes

Das dritte Auge des Carophyrdes san Chrysothéos ist ein heiliges Artefakt des Kultes des Schädelgötzen. Der extrem mächtige Optimat wurde zu Lebzeiten mit der Gabe gesegnet, mittels seines Stirnauges die Kräfte der Domäne Abgrund so zu manipulieren, dass seinen Feinden bzw. sogar allen Lebewesen in einem gewissen Radius um ihn herum ihre Lebenskraft entzogen und direkt dem Widersacher geopfert wurde.

Bis zu seinem Ableben verstärkte Carophyrdes diese Kraft immer mehr, aber erst in seinem Tod vervollkommnete er sie durch ein schreckliches Opfer an seinen Gott: Er opferte all seine direkten Verwandten – bis auf seine Schwester Isphirmene, die ihm entglitten war. Um diese Macht vor dem Verfall zu bewahren, verschmolz er das Auge mit einem Astrilithen und verwandelte es selbst in einen unzerstörbaren Stein.

Von dem Ea'Myr geht wie schon zu Lebzeiten des Carophyrdes ständig eine Todesaura aus, die alle Umstehenden schädigt. Sie entspricht der Todesaura in Saer Arthea, solange das Auge im Grab des Carophyrdes verbleibt (siehe Seite 86 und 212). Wird es von dort wegbewegt, sind die Auswirkungen „nur" noch halb so schlimm.

Das Ea'Myr hat zwei Funktionen: Zum einen soll es dem Kult des Schädelgottes als Waffe dienen. Wer es korrekt zu benutzen weiß, kann es nutzen, um das Secarian eines ganzes Landstrichs in einem Radius von mehreren Meilen „aufzusaugen" – dies ist die Funktion, die die Draydal interessiert und auch Isphirmene wird sie sich zu Nutze machen wollen.

Zweitens schlummert darin der Geist des Carophyrdes, der nach wie vor seiner Zwillingsschwester Isphirmene nach dem Leben trachtet. Auch über seinen Tod hinaus sehnt sich der Geist danach, das Ritual von vor 3000 Jahren zu vervollständigen und auch Isphirmenes Secarian dem Widerscher zu opfern. Dies würde die Waffe erst zum ultimativen Vernichtungsinstrument machen.

Es ist äußerst diffizil, eine der beiden Funktionen auszulösen, ohne die andere ebenfalls zu aktivieren.

Die Helden können den Stein während der Reise studieren und so entschlüsseln, was zu tun ist (Magiekunde, Analysezauber), jedoch immer nur für kurze Zeit am Stück – der Grund ist natürlich die auf Dauer tödliche Aura. Was eine Analyse ergibt, entnehmen Sie bitte dem entsprechenden Abschnitt unter Anhang: Artefakte.

Wie die Helden das Auge schließlich benutzen können, erfahren Sie auf Seite 188 unter „Die Aktivierung des Ea'Myr".

Die Draydal-Späher

Haben die Helden die Draydal vor dem Eingang der Höhle nicht erledigt, sondern umgangen, erreichen sie spätestens zu dem Zeitpunkt, zu dem ein Held ungestört das Auge an sich nehmen kann (also wenn nicht gerade noch ein Kampf mit Nirime tobt), das Heiligtum und greifen an. Allerdings werden sie zögern, wenn sie dem gegenwärtigen Träger des Auges gegenüber stehen, und sich lieber einen anderen Gegner suchen. Ghule nähern sich gar nicht erst dem Artefakt, sondern halten mindestens fünf Schritt Abstand. Wenn die Helden dies auszunutzen versuchen und alle Schutz in der Nähe des Auges suchen, werden die Draydal nach einem kurzen Patt dennoch angreifen, auch ohne Ghule.

Nirime, sollte sie nicht besiegt sein, ist von der Ankunft einer zweiten Gruppe sichtlich verwirrt und wird die ersten Kampfrunden nur fragen, wer hier zu wem gehört. Sollten die Draydal für sie von Helden, die sich mit ihr gut gestellt haben, eindeutig als Feinde identifiziert werden, wird sie sich einen der Angreifer vornehmen und langsam zu Tode würgen.

Mehr Visionen: Der Geist des Carophyrdes

Die Helden mögen eventuell erleichtert sein: Sie brauchen die Triopta nicht mehr und müssen sich nicht weiteren Visionen aussetzen. Behalten Sie das Ea'Myr jedoch bis zum Finale weitgehend bei sich, haben sie sich da jedoch getäuscht:

Der Geist des Carophyrdes schlummert zwar im Ea'Myr vor sich hin, bemerkt aber durchaus die Anwesenheit der Helden. Diese Präsenz ersetzt von nun an die Visionen aus der Triopta. Carophyrdes' Geist sucht sich den Helden aus, der bisher am meisten von den Visionen und Träumen beeinflusst wurde, und erscheint ihm in seinen Alpträumen, womit er die bisherigen Szenen noch intensiver fortsetzt. Er verlockt den Helden auch dazu, das Ea'Myr seinem Zweck zuzuführen und versucht ihn von der Lehre des Schädelgottes zu überzeugen. Über diese Alpträume können Sie den Helden aber auch alle bisher verpassten Hintergrundinfos vermitteln. Carophyrdes beantwortet in diesen Träumen sogar einige Fragen. Beachten Sie aber, dass sein Charakter wie bisher enigmatisch wirken sollte und sein Gesicht nie zu sehen ist. Ist ein Held bereits anfällig für Besessenheit durch den toten Optimaten, verstärkt sich dieser Effekt nun extrem. Ist dies nicht der Fall, bzw. haben die Helden diese Wirkung bisher erfolgreich unterbunden, zeigt sich Gylderianius höchst anfällig für die Einflüsterungen des Carophyrdes.

Die Schlacht um das Ea'Myr

Sobald entweder die Helden oder Korysthenes das Ea'Myr an sich gebracht haben und die Gruppe das Heiligtum verlässt – egal ob fluchtartig, kontrolliert oder noch in Verfolgung von Korysthenes – überschlagen sich die Ereignisse.

Tacarus ist den Hinweisen von Caia Termon und ihrer Spur gefolgt, was ihn und seine Streitmacht schließlich zum Heiligtum geführt hat. Die Helden laufen den imperialen Truppen, die sich am Ausgang der Schlucht aufgebaut haben, im schlimmsten Fall direkt in die Arme. Von der *Drachenschwinge* finden sie jedoch keine Spur. Denn ShiaRaiDan konnte sich an Bord schleichen und mit Hilfe weiterer Draydal-Agenten, die entkommen waren oder sich in der Nähe versteckt hielten, die Mannschaft überwältigen.

Diese Ausgangslage kann zu mehreren Ergebnissen führen, die entscheiden, wie die Karten für die finale Schlacht gemischt werden:

Das Ea'Myr: Es könnten sowohl die Draydal als auch Tacarus das Auge erbeuten oder es verbleibt bei den Helden.

Korysthenes könnte durch die Hand der Myrmidonen fallen oder von den Draydal gefangen genommen werden, was bedeuten würde, dass er sich im Lager der Draydal opfert. In der Endschlacht soll er keine Rolle mehr spielen.

Die weitere Reise: Kapitel 3 sieht einen Abstecher in das Kriegslager Parthras Turams vor. Dafür kann es mehrere Gründe geben. Die Helden könnten im Verlauf der folgenden Ereignisse gefangen genommen werden – oder sie müssen „nur" das Ea'Myr und/oder die *Drachenschwinge* samt ihrer Gefährten zurückerobern. In beiden Fällen führt ihr Weg in das geheime Lager des Parthras Turam. Der Ablauf des Abenteuers sieht in dieser Hinsicht vor, dass die Helden den Imperialen Truppen entweder knapp entkommen oder sich durch ein geschicktes Manöver genug Zeit erkaufen, um sich davonzumachen. Die Kontrolle über ihr Luftschiff sollen sie aber in jedem Fall vorübergehend verlieren.

Getrennte Spieler?

Sollten einer der Helden wider Erwarten auf der *Drachenschwinge* Wache geschoben haben, spielen Sie die Ereignisse vor der Höhle getrennt mit ihm aus. Er kann dann erleben, was während der Abwesenheit seiner Freunde passiert, letztlich aber leider nicht viel an der Situation ändern. Gestatten Sie einem solchen Spieler aber einen kleinen Teilerfolg, damit er sich nicht komplett gegängelt fühlt. Er könnte dem Angriff durch die Draydal beispielsweise entkommen, um die anderen Charaktere zu warnen. Das würde ziemlich sicher darauf hinauslaufen, dass die Helden nicht gefangen genommen werden, sondern aus freien Stücken zum Lager der Draydal reisen, um ihre Mannschaft zu retten. Für diesen Fall ein kurzer Ablauf der Ereignisse: ShiaRaiDan wird zur *Drachenschwinge* kommen und sich dort im Zweifel als Verbündete von Gylderianius und der Helden vorstellen. In einem günstigen Zeitpunkt wird sie die Mannschaftmitglieder verführen, mit Namenlosen Zweifeln versehen oder mit Hilfe eines zuvor gerufenen Ahnengeists ihre Kräfte enorm verstärken und dann auf dem Schiff wüten – all das nutzen versteckte Draydal-Agenten als Ablenkung, um die Kontrolle über die *Drachenschwinge* an sich zu reißen.

Auftritt Tacarus

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der bittere Geruch weicht der frischeren Savannenluft und nach dem Dämmerlicht der Schlucht ist die Sonne fast schmerzhaft hell. Vor ihrem Glanz zeichnet sich jedoch ein Umriss ab: Ein Schiff segelt am Himmel mit den Siegeln des Hauses Tharamnos, die auf schimmernder Seide prangen. Allerdings sind die Proportionen falsch, der Rumpf zu groß – von der Drachenschwinge könnt ihr keine Spur ausmachen und es ist Tacarus' Schiff, das seinen Schatten auf euch wirft.
In polierten Panzern, die Kentemen erhoben nähern sich Myrmidonen der Schlucht, zwischen ihren sauberen Reihen tänzeln die langgezogenen Insektenkörper der Daimoniden einher. Tacarus hat euch gefunden, die Truppen von Isphirmene haben euch eingeholt.

Eine Schlacht – viele Optionen
Die Truppen des Tacarus sind noch etwa 150 Schritt von den Helden entfernt, wenn sie aus der Höhle treten. Kampfwerte für die Gegner finden sie auf Seite 201. Es handelt sich um 50 Myrmidonen und 10 Tharandrokai – eine Übermacht, gegen die die Helden im offenen Kampf nicht bestehen können. Nun hängt alles von der Situation ab, sie sich erspielt haben.

Auf der Flucht?
Flüchten die Helden selbst vor Nirime aus der Höhle?
Dann geraten sie direkt vom Regen in die Traufe und müssen sich wohl zum Kampf stellen oder sich schnell einen guten Fluchtplan überlegen. Ein Rückzug in die Höhle ist schwerlich möglich. Wenn die Lage ausweglos erscheint, werden die Helden von der *Drachenschwinge* gerettet.

Auf der Jagd?
Verfolgen sie den dem Wahnsinn verfallenen Korysthenes, der das Ea'Myr an sich gerissen hat? Dieser ist in seiner kopflosen Flucht schon einige Dutzend Schritt in die Schlucht und befindet sich nun mit dem Auge genau zwischen den Helden und den Daimoniden. In diesem Fall ist die Anspannung auf dem Platz deutlich zu spüren und der alte Optimat ist genauso abrupt stehen geblieben wie die Myrmidonen ihm gegenüber. Es gilt, Korysthenes einmal mehr zu retten. Verlangen Sie hier GE-Proben, belohnen sie kreative Ideen, um schneller zu Korysthenes zu gelangen und irgendwie in eine vorübergehende Deckung (z.B. die zerstörten Gebäude) zu bringen. Auf vertrauenserweckende Zurufe mag dieser nun auch reagieren und den Rückweg zu den Helden antreten. Sollten die Helden Korysthenes nicht retten, wird er von den Daimoniden zerfetzt und das Auge geht an Tacarus, der es per Eilboten direkt nach Xarxaras sendet. Reizvoller für den Fortgang des Abenteuers ist es aber vermutlich, wenn dies nicht passiert. So oder so wird diese Option mit dem Umweg über die folgende Option „Belagerung" aber auch zu einem aussichtslosen Gefecht für die Helden führen, aus dem sie von der *Drachenschwinge* vermeintlich gerettet werden.

Belagerung?
Können die Helden sich noch einmal in die Höhle zurückziehen? In diesem Fall mag es gelingen, das Heiligtum noch eine Weile gegen die Angreifer zu halten. Es ist zudem mit einigen kräftigen Axthieben oder durchschlagskräftiger Magie möglich, die Wände des Dunklen Brunnens zum Bersten zu bringen, so dass sich eine Flutwelle giftigen, ätzenden Wassers in die Schlucht ergießt und einen Großteil der Imperialen Truppen hinwegspült – nicht jedoch die Daimoniden, die davon nur kurzzeitig aufgehalten werden. Ein anfänglicher Triumph erweist sich somit letztlich nur als Zeitgewinn für die Charaktere, die bei ihrer Flucht aus der Schlucht von den Resttruppen attackiert werden – so ist es aber immerhin möglich, sich zur *Drachenschwinge* durchzukämpfen, deren (falsche) Crew das Luftschiff beim Anblick der Myrmidonen etwas weg bewegt hat.

Das letzte Gefecht?
Sollten die Helden nicht auf diese oder andere kreative Ideen kommen und irgendwann merken, dass sie so ihr Ende nur hinauszögern und einen letzten Ansturm versuchen, indem sie bereits mit ihrem Leben abgeschlossen haben, können Sie in dieser Situation die *Drachenschwinge* als Kavallerie erscheinen lassen.

Kapitulation?
Sitzen die Helden es aus, werden sie überrannt, aber verschont und gefangen genommen. Das Gleiche gilt natürlich, falls sie sich ergeben. Die (falsche) Besatzung der *Drachenschwinge* rettet sie dann in der Nacht aus Tacarus Lager, eventuell nachdem dieser die Helden noch einmal ausführlich verhört hat. Auch in diesem Fall geht das Auge vermutlich leider an Tacarus, außer es gelingt, es noch einmal von Tacarus' Wachen zurückzustehlen.

Der Kampf gegen die Myrmidonen
Sie können die Zahl der Soldaten natürlich beliebig an Ihre Gruppe und ihre dramaturgischen Vorlieben anpassen. Der Ansturm kann praktisch endlos sein, wenn Sie eine spannende Rettung aus einer ausweglosen Situation dramatischer gestalten wollen. Ist Ihre Gruppe niedrigstufig und wollen Sie ihr ein weiteres Erfolgserlebnis gönnen, können Sie die Zahl der Myrmidonen auch reduzieren, damit sich die Helden selbst zu ihrem Luftschiff durchschlagen, das in diesem Fall etwas abseits der Schlucht liegt. Je nachdem, wo die Helden stehen, können Sie jeden von ihnen dauerhaft mit ein bis drei Gegnern beschäftigen, so dass die Charaktere schnell am Ende ihrer Kräfte sein sollten. Nutzen Sie Caia und Gylderianius, im Zweifel auch Korysthenes, um potentiell tödliche Treffer abzublocken – halbtote Helden können keine Strickleitern zu Luftschiffen erklettern.

Die Rettung, die keine ist

Bevor die Helden von den Myrmidonen besiegt werden, kehrt die *Drachenschwinge* zurück und rettet sie. Oder es gelingt ihnen durch eine kluge Strategie, sich zur abseits „geparkten" *Drachenschwinge* durchzuschlagen. Die vermeintliche Rettung ist jedoch nur eine Falle. Die Draydal wollen die Helden mitsamt der *Drachenschwinge* zum Feldlager Turams bringen. Wenn die Helden Lunte riechen, mag es ihnen möglich sein, der Falle zu entgehen – die Kontrolle über das Luftschiff werden die Helden aber in jedem Fall verlieren.

Rettung aus der Schlacht:
Wenn es für die Helden am düstersten aussieht, kann die Rettung in Form der *Drachenschwinge* nahen, die ihre Strickleiter herunterlässt. An dieser hängt ShiaRaiDan, die den Helden hektisch zuwinkt. Wenn sich die Helden mitten im Kampfgetümmel befinden, verlangen Sie eine GE-Probe, um sich aus dem Gefecht zu lösen und beschreiben Sie, wie die Myrmidonen versuchen, die Helden auch auf die Leiter zu verfolgen. Die Luftschiffe von Tacarus nehmen die *Drachenschwinge* natürlich unter Beschuss und sie wird einige Treffer einstecken, dank ihrer höheren Wendigkeit aber genug Raum zwischen sich und die Angreifer gebracht haben, bevor die Helden die Leiter erklommen haben. Tacarus wird die Verfolgung aufnehmen, jedoch bald abgehängt sein. Wir können aber schon einmal verraten, dass er die Spur wieder aufnehmen wird und das Luftgefecht Myrmidonen gegen Draydal nur aufgeschoben ist.

Rettung außerhalb der Schlacht
Wurden die Helden gefangen genommen, erscheint ShiaRaiDan nachts im Zelt, das als ihr Gefängnis dient und durchschneidet ihre Fesseln, um sie dann zur Strickleiter zu führen. Eventuell kann das Ea'Myr in diesem Fall noch zurück gestohlen werden, so Sie dies für plausibel halten. Haben die Helden sich durch die Reihen der Myrmidonen gekämpft, finden sie die *Drachenschwinge*, die einige hundert Schritt abseits kreist und bei Sichtkontakt ebenfalls eine Strickleiter mit ShiaRaiDan herablässt.
Für alle Varianten können sei den folgenden Text nutzen:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> ShiaRaiDan erreicht das Schiff als erste, erscheint dann aber wieder an der Reling – ein Messer am Hals. Hinter ihr steht ein Mann in den Farben der Draydal. „Lasst eure Waffen fallen/Steckt eure Waffen weg, werft das Auge hoch und ergebt euch. Oder wir schneiden erst ihre Kehle durch und dann die Leiter." Weitere Männer in denselben Uniformen tauchen an der Reling auf. Auch MANNSCHAFTSMITGLIEDER sind offenbar in ihrer Gewalt, sie sind geknebelt, doch [Meisterperson, der die Helden am meisten vertrauen] versucht unter seinem Knebel etwas zu artikulieren. ShiaRaiDan blickt euch flehend an.

Eine *Sinnesschärfe*-Probe ergibt: ShiaRaiDan ist als einzige nicht gefesselt oder geknebelt. Was das Crewmitglied sagen will, klingt wie „Vertraut ihr nicht" (Probe +10).
Während der Abwesenheit der Helden hat ShiaRaiDan die übrigen Agenten der Draydal verständigt und dann die Mannschaft einen nach dem anderen überwältigt. Sollte ein Held anwesend gewesen sein, hat er all dies miterlebt und konnte sich zumindest eine Weile zur Wehr setzen. Sollten die Helden ihn nicht bereits in Teil 1 erledigt haben, ist der Spion Caius unter den Agenten, die das Schiff erobert haben, und reagiert besonders hämisch auf die Gefangennahme. Die Draydal an Bord sind allesamt gekaufte Agenten und unterworfene Vasallen und wie fast immer keine „echten" Draydal.
Die Helden haben in dieser Lage nicht gerade viel Spielraum, um zu verhandeln – vor allem nicht, wenn sie gerade aus der Schlacht gerettet wurden – und sollten vom letzten Kampf noch so oder so stark geschwächt sein. An Bord befinden sich zehn Agenten der Draydal (Werte: Siehe Seite 204), die die Mannschaft komplett überwältigt und das Schiff unter ihre Kontrolle gebracht haben. Die Draydal wollen die Helden in jedem Fall aber lebend. Verharren die Helden auf der Strickleiter, holen die Draydal diese ein. Der Flug dauert mehrere Tage – selbst die Helden dürften ihn an der Leiter nicht überdauern.
Sollte sich natürlich im Spiel eine elegantere Lösung finden, wie ShiaRaiDan den Helden das Auge abluchst, muss die Szene natürlich nicht genau so ablaufen.

Keine Verhandlungen!
Sollten die Helden dennoch versuchen, die *Drachenschwinge* zu stürmen, werden die Draydal versuchen, die Strickleiter durchzuschneiden, um den Leichen der Helden später das Auge abzunehmen. In diesem Fall überleben die Helden den Aufprall durch Glück: Sie landen in einem Fluss, der sie auch außer Reichweite für die Myrmidonen treibt. Gelingt es den Helden, an Bord zu kommen, wird die *Drachenschwinge* im folgenden Gefecht drohen abzustürzen – da auch der Draydal-Steuermann am Kampf teilnehmen wird. Ob die Helden dabei wieder von Bord gehen und das Luftschiff ohne sie seinen Weg zum Lager Turams fortsetzt oder ob sie beim Aufprall bewusstlos werden und im Lager aufwachen – das sei Ihnen überlassen. Das Gleiche gilt für die Frage, ob bei solchen Aktionen Geiseln den Tod finden. Wichtig für den Fortgang des Abenteuers ist nur: Die *Drachenschwinge* landet samt Mannschaft im Lager Turams – und so direkt oder über selbst gewählte Umwege auch die Helden.

Kooperation
Durch ein wenig Verhandlungsgeschick (oder wenn Sie glauben, dass ihre Spieler beim Verlust ihrer Waffen den Meisterschirm und die Chips vom Tisch fegen werden und aus dem Raum stürmen) können die Helden ihre Waffen an Bord retten. Sollten sie das Auge nicht mehr bei sich haben, werden die Draydal sie dennoch zum Lager bringen. Ergeben sie sich, gibt ShiaRaiDan sich spöttisch als Verbündete der Draydal zu erkennen, als der Agent (idealerweise Caius) ihr ihren Dolch zurückgibt. Gylderianius ist zutiefst schockiert. Die Helden werden gefesselt in den Frachtraum gebracht, wo ShiaRaiDan ihnen während der Reise ihre Motivationen darlegen kann (siehe Anhang, Seite 199). Ein wenig hat sie Gylderianius durchaus ins Herz geschlossen und der Verrat fiel ihr alles andere als leicht. Falls die Gruppe während der Fahrt doch Ärger machen und so die kommende Szene zu verhindern droht, können Sie zu mehreren Mitteln greifen: einer überraschend schnellen Fahrt, Schlafgift oder einer Art Narkose durch eine Liturgie des Widersachers, die den Helden auch die Erinnerung an die Reise raubt. Sollte es dennoch zu einem Ausbruchsversuch kommen, lassen Sie die Helden über Bord gehen und einigermaßen lädiert entkommen, wonach es mit „Verfolgung der *Drachenschwinge*" weitergehen kann.
Sollte übrigens Alliadana bei den Helden gewesen sein, als sie von der *Drachenschwinge* aufgelesen wurden, konnte sie sich dank ihrer Flugfähigkeit absetzen und später als Joker eingesetzt werden.

Verfolgung der *Drachenschwinge*

Gelingt es Ihren Helden, der Gefangennahme zu entgehen, ist ihre Lage für uns natürlich schwer abzuschätzen. Fest steht dann nur: Die *Drachenschwinge* ist ihnen abhandengekommen, idealerweise mitsamt der Mannschaft und dem Ea'Myr. Sie könnten schwer verletzt sein oder immer noch von Tacarus' Truppen bedroht. Die Helden können der *Drachenschwinge* zu ihrem Ziel im Osten folgen. Haben die Helden keine eigenen Mittel an der Hand, ist dies beispielsweise mithilfe von Alliadana möglich, die in diesem Fall der Gefangennahme entgehen konnte - oder durch Dschinnendienste (mit Gylderianius Hilfe). Sollten die Helden keine Notwendigkeit sehen, das Schiff zurückzuerobern: Ihr Weg führt ohnehin in dieselbe Richtung und Gylderianius wird darauf drängen, die unschuldige Mannschaft zu retten und herauszufinden, was die Draydal planen.

Allianz mit Tacarus?

Vielleicht entschließen die Helden sich sogar, dem finsteren Tribun eine kurzfristige Allianz anzubieten – je nachdem, wie das Abenteuer bisher verlaufen ist – haben die Draydal das Ea'Myr erbeutet, würde er sogar darauf eingehen. Eine solche Allianz wäre natürlich höchst brüchig und die Helden hätten in ihr ebenfalls den Status von nützlichen Gefangenen.

Falls sie tatsächlich in Begleitung der Myrmidonen reisen, erfolgt die Verfolgung an Bord von Tacarus' Luftschiff und dieser erweist sich als außerordentlich sadistischer Gastgeber, der die Helden ermorden will, sobald er das Ea'Myr in Händen hat oder das Lager der Draydal gefunden hat – was auch immer in diesem Fall seine Motivation ist. An der Felsspalte angekommen, wird er die Helden alleine hineinschicken und wartet mit seinen Truppen am Ausgang. Verstärkung hat er bereits angefordert. Natürlich ahnt Tacarus nichts von dem, was in der Höhle wartet und schätzt die Lage völlig falsch ein.

Der Mühen Lohn 2

Kapitel 2 endet, sobald die Helden entweder von den Draydal gefangen genommen wurden oder sich an die Verfolgung der entwendeten *Drachenschwinge* machen. Entschädigen können Sie ihre Spieler mit 600 bis 1000 AP, je nachdem, wie intensiv sie sich mit dem Hintergrund des Carophyrdes befasst und in welchem Umfang sie Nebenaufgaben bewältigt haben. Spezielle Erfahrungen können Sie für Geschichts- und Magiekunde und Geographie vergeben.

Was wenn die *Drachenschwinge* nicht entführt wird?

Wir gehen zum Ende des Kapitels davon aus, dass das Luftschiff der Helden von ShiaRaiDan entführt wird und sie die Verfolgung aufnehmen, was sie schließlich zum Unendlichen Abgrund führen wird. Natürlich ist es denkbar, dass keine der aufgeführten Varianten funktioniert und die Helden Kapitel 2 mitsamt *Drachenschwinge* abschließen. Was dann?

Kapitel 3 dient dazu, den Helden einen ihrer Gegenspieler vorzustellen und ihnen zu zeigen, was auf dem Spiel steht. Ohne die Informationen aus Kapitel 3 wirkt das Finale auch etwas beliebig und Gylderianius' Schicksal wird im Zweifel nicht erfüllt. Daher ist es für den logischen Ablauf der Kampagne wichtig, dass die Helden einen Abstecher in den ewigen Abgrund machen. Dieser liegt auf dem Heimweg, also sollten sich diverse Möglichkeiten ergeben: ShiRaiDan könnte das Schiff zu einem späteren Zeitpunkt noch kapern und nachts heimlich in den Abgrund lenken. Oder sie entkommt mit dem Ea'Myr oder einem Gefangenen dorthin. Alternativ könnte das Luftschiff über dem Abgrund abgeschossen werden oder eine Vision führt die Helden ins Lager der Draydal. Wenn nichts davon machbar ist, müssen Sie das Kapitel überspringen und eventuelle Versatzstücke anderweitig einbauen.



Kapitel 3: Der Unendliche Abgrund

Übersicht über das Kapitel

Dieses Kapitel ist das kürzeste des Abenteuers. In diesem wird endgültig entschieden, wer das Ea'Myr des Carophyrdes am Ende in die Schlacht führen wird – und eventuell auch, auf welcher Seite die Helden überhaupt in diese Schlacht ziehen werden. Je nachdem, wie Kapitel 2 endete, konnte es passieren, dass Tacarus, die Draydal oder die Helden an das Ea'Myr gelangten; nun kann es auch sein, dass der Besitzer noch einmal wechselt und dass die Helden ihre Loyalität noch einmal ändern – und sei es nur zum Schein. Die letzte Eventualität betrifft die Ankunft der Helden im „Unendlichen Abgrund", dem Heerlager des Parthras Turam. Sie können es als Gefangene erreichen oder aus freien Stücken bei der Verfolgung ihres gestohlenen Luftschiffs. Auf all diese Variablen werden wir im folgenden Kapitel kurz eingehen, davon abgesehen sind die Geschehnisse aber recht linear: Die Helden gelangen in das Heerlager, treffen dort auf den Ephoren Parthras Turam und werden in dessen Pläne eingeweiht, als er ihnen eine Zusammenarbeit anbietet. Im Grunde geht es auf den folgenden Seiten auch darum, dass die Helden die Motivationen und die Macht der Draydal kennen lernen, damit sie auf das vorbereitet werden, was sie in der finalen Schlacht erwartet. Turam sieht in der Gruppe Erwählte seines Gottes. Die Helden schaffen es, ihre Gefährten zu befreien, die *Drachenschwinge* zurückzuerobern und zu entkommen – mit oder ohne Ea'Myr. Oder sie schließen sich (scheinbar) Turam in seinem Feldzug gegen die „Hohe Magokratin" an. Das Kapitel endet mit einer Luftschlacht zwischen den Streitkräften des Tacarus und der Draydal am Ausgang des Schlundes, aus dem die Helden mit knapper Not entkommen können.

Ankunft als Gefangene

Nach einem Flug von nicht ganz drei Tagen erreicht die *Drachenschwinge* eine hügelige Region am östlichen Ufer des Blauen Orismani. Dort lassen die Draydal das Schiff in eine gut getarnte Spalte hinabsinken und durchfliegen für weitere 30 Minuten ein gigantisches Höhlensystem unter der Steppe Anthalias. Hier haben die Draydal unter Turam den Lagerposten ihrer Hauptstreitmacht eingerichtet. Hier residiert Parthras Turam, der in den Helden mögliche Verbündete sieht – und mit ihnen und dem Auge gegen die Hohe Magokratin vorgehen will.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr werdet an Deck gebracht. Unter euch erstreckt sich die endlose Savanne Anthalias, der Blaue Orismani strömt im Westen hindurch. Die Draydal haben den Sinkflug begonnen und scheinen landen zu wollen, obwohl weit und breit nur hügeliges Grasland zu sehen ist – jedoch erfolgt dieses Absinken viel zu schnell. Ihr fürchtet bereits, am Boden zu zerschellen, doch in dem Moment, in dem ihr den Aufprall erwartet, umgibt euch plötzlich ein golden schimmernder Nebel, der wenige Augenblicke später über euch liegt. Ihr sinkt weiter durch eine gigantische Höhle, die spärlich von einzelnen Feuern in der Felswand erhellt wird. Über euch erkennt ihr den goldenen Schimmer, der offenbar eine riesige Spalte im Boden tarnt. Ihr sinkt weiter: Die Höhle frisst sich tiefer und tiefer ins felsige Erdreich. Die Wände sind dutzende, wenn nicht hunderte Schritt entfernt, Treppen wurden hineingeschlagen und hin und wieder sind sie durch bizarre Felsbrücken verbunden, die die Draydal geschickt umfliegen. Immer wieder erkennt ihr an den Wänden Höhlen, die offenbar tief ins Gestein führen, meist Richtung Westen. Nach einiger Zeit – euch fällt es in der dämmrigen Umgebung schwer, sie genau abzuschätzen, endet der Sinkflug und die Drachenschwinge wird in einen großen Seitengang gesteuert, aus dem schwaches Licht dringt. Am Ende des Ganges erreicht ihr eine riesige Höhle und erblickt unter euch ein gewaltiges Heerlager. Neben Hunderten, wenn nicht Tausenden von Zelten erkennt ihr sechs Luftschiffe, dazu mindestens zehn mobile Belagerungstürme und wohl ebenso viele diverse Pferche voller Blutghule. Die Drachenschwinge senkt sich herab und um sie herum werden die Kriegsgeräte auf die fremden Luftschiffe geladen oder daran festgebunden.

Die *Drachenschwinge* landet neben den anderen Luftschiffen und wird direkt von ca. 50 Soldaten umringt. Offenbar hat man das Kommen der Helden erwartet. Wie die Agenten dies vermittelt haben, bleibt zunächst ein Rätsel. Die Werte für die Draydal finden Sie im Anhang.

Ankunft auf freien Füßen

Die Helden können ihr gestohlenes Luftschiff verfolgen und beobachten, wie es zur Landung ansetzt – und plötzlich verschwindet. Erkunden sie den Ort, an dem es offenbar verschwunden ist, gestatten Sie jedem der Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe – 2, um zu erkennen, das etwas mit dem Boden der Savanne an dieser Stelle nicht stimmt. Gelingt keinem der Helden die Probe, so läuft der vorderste Held Gefahr, in die Spalte zu stürzen, kann sich jedoch noch festhalten oder von seinen Gefährten gerettet werden. Gelingt die Probe, erkennen die Helden, dass der Boden an einer halbrunden Stelle von ca. 100 mal 60 Schritt „seltsam wirkt". Das Phänomen lässt sich schwer erfassen, doch die Luft hier scheint zu flirren, die Vegetation wirkt unscharf und teils perspektivisch verzerrt. Eine karmale Illusion bedeckt die Spalte, damit sie aus der Luft nicht entdeckt wird. Aus der

Nähe fällt der Trick jedoch auf. Mittels Magie oder karmalen Wirkens können die Helden die Illusion auflösen oder sie ignorieren und einfach in den Spalt hinabsteigen. Das Loch wirkt seltsam deplatziert an dieser Stelle und in den Fels gehauene , breite Stufen erleichtern den Abstieg deutlich. Klettern-Proben können die Bedrohlichkeit der Situation deutlich machen, aber natürlich sollten hier keine Helden sinnlos durch einen Sturz in die gähnenden Tiefe sterben.

Der Abstieg
Die Helden können weder den Boden der Spalte ausmachen noch die gegenüberliegende Wand. Immerhin sind in regelmäßigen Abständen Lagerfeuer und Laternen aufgebaut – die aber teilweise von Draydal-Soldaten bewacht werden. Immer wieder führen kleinere Höhlen tiefer in den Fels, meistens nach Westen. Diese sind aber gänzlich unbeleuchtet und führen bald in ein unübersichtliches Gewirr von Tunneln. Natürlich kann die *Drachenschwinge* hier nicht entlang gekommen sein – aber die Helden können das Gefühl bekommen, die Draydal hätten halb Anthalia untertunnelt. Nach mehreren hundert Schritt erreichen die Helden den Boden des Schachts und können stärkerem Lichtschein in die gewaltige Seitenhöhle folgen, in der sich das Heerlager der Draydal befindet. Neben Hunderten, wenn nicht Tausenden von Zelten, erkennen sie sechs Luftschiffe und ein Dutzend kleinerer Luftfahrzeuge, dazu zehn mobile Belagerungstürme und diverse Pferche voller Blutghule. Gerade werden die Kriegsgeräte auf die Luftschiffe geladen oder daran festgebunden.

Das Heerlager

Wenn die Helden gut im Schätzen sind, können sie erkennen, dass die Armee, die hier lagert, über 15.000 Köpfe stark ist. Zahllose Lagerfeuer erleuchten den gigantischen Raum.
Das Lager ähnelt vom Aufbau her dem, das die Helden bereits aus **DEM** kennen, jedoch ist es um ein Vielfaches größer und scheint schon viele Nonen an diesem Ort aufgebaut zu sein. Die Höhle, in der es liegt, ist grob kreisförmig, die Wände erheben sich fast senkrecht mehrere hundert Schritt und verschwinden bald in der Dunkelheit. An der Westseite dieses Kessels führt eine breite Treppe zu einer etwa 40 Schritt hohen Nische, die auf breiter Front tief in den Fels geschlagen wurde. Gigantische Statuen des Schädelgottes flankieren die Treppe und zahllose Fackeln erhellen das Zwielicht in der Nische – offenbar eine Tempelanlage. Nahe dem Tempel befinden sich einige hundert große, luxuriöse Zelte, weiter am Rand der Höhle drängen sich unzählige kleinere Zelte an Käfige mit Hetzratten und Ghulen. In den tempelnahen Zelten residieren die wenigen echten Draydal, in den anderen ihre Vasallenkrieger.
Auf einem offenen Platz können die Helden mehrere Luftschiffe ausmachen, darunter auch die *Drachenschwinge*.
Seltsamerweise weht ein muffig riechender Wind durch diese Höhlen. Der Luftstrom kommt aus den zahllosen kleinen und großen Tunneln, die in die große Kaverne münden und niemand kann sich seinen Ursprung erklären.
Werte und Beschreibungen für alle potentiellen Gegner finden Sie, genauso wie vertiefende Hintergründe im Anhang.

Gefangen?
Kommen die Helden als Gefangene an oder werden sie hier gefangen genommen, werden sie zu der großen Nische gebracht – eskortiert von Dutzenden Söldnern, vorbei an unzähligen Draydal-Soldaten, menschlichen und Pardir-Söldnern, Ghulenzwingern und unterwürfig dahinhuschenden Sklaven. Fluchtversuche sind natürlich denkbar, aber zum jetzigen Zeitpunkt aussichtslos. Das sollten zur Not die Meisterpersonen den Helden klar machen, die sie in voller Zahl begleiten, falls sie als Gefangene ankamen.
Die Soldaten verziehen keine Miene, würdigen die Helden kaum eines Blickes und antworten nicht auf ihre Fragen. ShiaRaiDan warnt die Charaktere, jetzt keine Dummheiten zu machen. Es bestünde eine Chance, dass alle dies überleben könnten.

Infiltration?
Die Wahrscheinlichkeit, dass die Helden gefangen genommen werden, wenn sie das Heerlager betreten, ist extrem groß und daher gehen wir auch davon aus, dass dies irgendwann passiert – nur wenn sie wirklich extrem vorsichtig vorgehen, sollte es ihnen glaubhaft gelingen, es ungesehen zu infiltrieren und mit allem was sie brauchen (Gefährten, Luftschiff, eventuell Ea'Myr) wieder zu entkommen. Aus Gesprächen unter den Söldnern oder mit den Sklaven können die Helden erfahren, wo ihre Freunde festgehalten werden und wer der Anführer der Armee ist. Stellen die Charaktere sich extrem geschickt an und nutzen sie alle Schwächen der Draydal perfekt, lassen Sie sie wieder entkommen – ohne offizielle Gefangennahme. Anreize für den Ablauf der Infiltration und der Flucht finden Sie in der Beschreibung des Lagers selbst und unter dem Abschnitt „Flucht aus dem Schlund". Dort wird zwar von der sehr wahrscheinlichen zwischenzeitlichen Gefangennahme ausgegangen – letztlich läuft aber alles auf die gleiche Fluchtmöglichkeiten hinaus, da selbst Helden, die entdeckt wurden, sich nach einem Gespräch mit Turam relativ frei bewegen dürfen.
Sollten die Helden es wirklich schaffen, ungesehen hinein und hinaus zu gelangen, würde das Gespräch mit Parthras Turam wie es hier beschrieben ist entfallen, was die Spieler um tiefere Erkenntnisse um die Hintergründe der Geschichte bringen würde. Daher sollten Sie in diesem Fall daran denken, an einer passenden Stelle im Abenteuer ein ähnliches Gespräch mit dem Ephoren einzubauen. Dieses kann bei der Befreiung der Gefährten im Tempel oder in Turams Gemächern stattfinden und auch dann wird der Draydalpriester einen offenen Kampf vermeiden wollen.

Entdeckt?
Werden die Helden beim Versuch einer Infiltration entdeckt, werden sie zu Parthras Turam gebracht. Fahren Sie dann fort mit der Szene „Gespräch mit dem Ephoren". Eine Entdeckung muss übrigens nicht in Gewalt eskalieren. Werden die Helden entdeckt, wird das gesamte Lager alarmiert. Alle Soldaten strömen aus ihren Zelten. Sie greifen die Helden aber nicht an, sondern bilden – wie es ihnen für diesen Fall befohlen wurde – undurchdringliche Gassen, die direkt zum Tempel führen und eine kleine Eskorte bringt die Helden schweigend dorthin. Nur wenn die Helden gewalttätig werden, werden sie irgendwann überwältigt und danach zum Tempel gebracht. Egal, wie viele Draydal die Helden töten, die Überlebenden werden sie mit

stoischer Ruhe zum Turam eskortieren, möglichst nicht berühren und mit Respekt behandeln. Sollten die Helden das Auge bei sich tragen, wird es ihnen hier auf jeden Fall abgenommen.

Beschreibung des Lagers im Einzelnen

(Werte und Beschreibungen für alle potentiellen Gegner finden Sie, genauso wie vertiefende Hintergründe, im Anhang.)

Die Ghulen-Zwinger

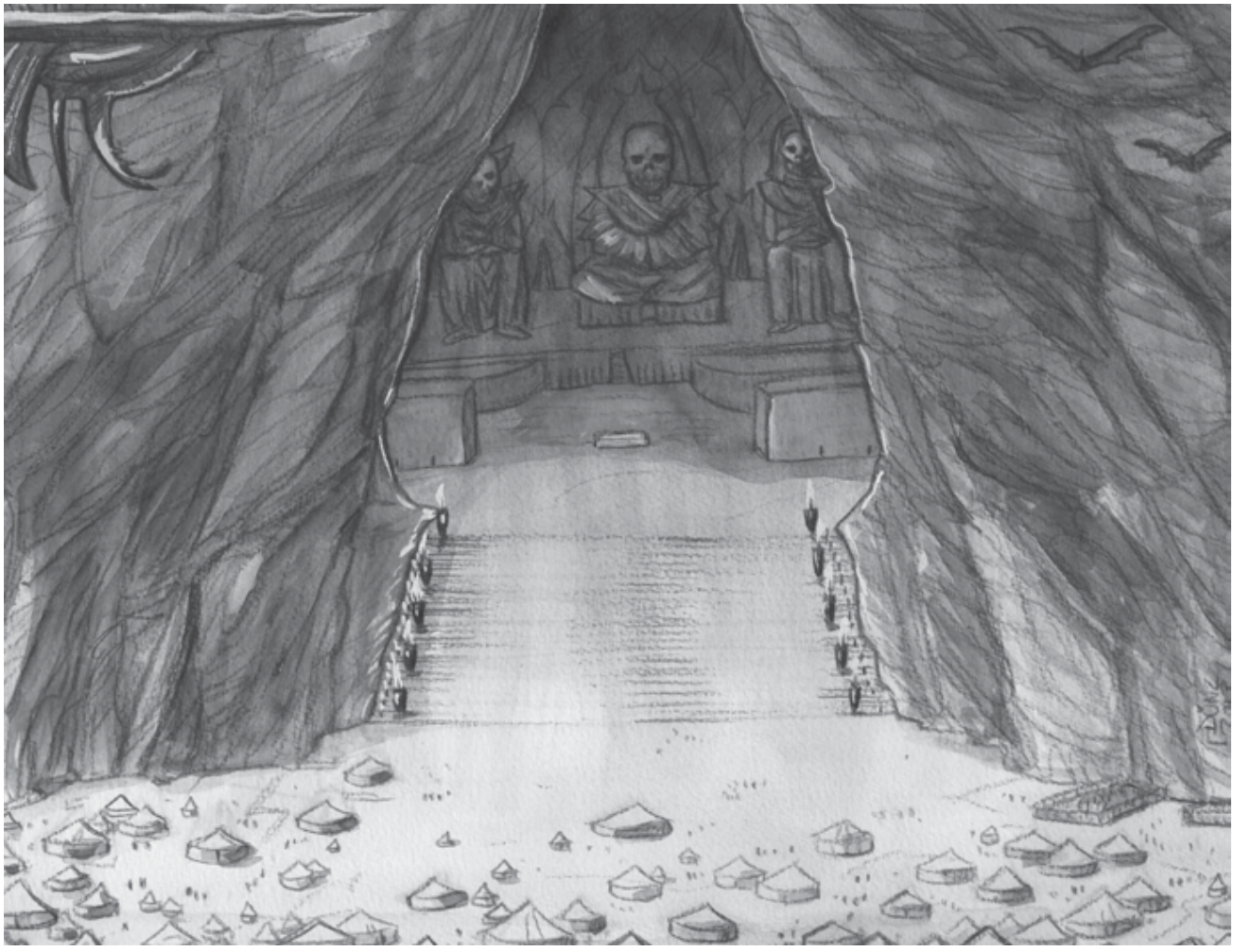
Ca. 8000 Ghule sind hier in 20 Holzkäfigen am Rand des Lagers zusammengepfercht. Beunruhigenderweise machen die Ghule fast die Hälfte aller „Lebewesen" in der Höhle aus. Dies fällt jedoch nicht sofort auf, da sie so wenig Platz einnehmen.
Sie sitzen in einer Art Starre auf dem Boden und reagieren auch nicht darauf, wenn jemand in die Käfige eindringt – solange Abstand gewahrt wird. Sollte jedoch einer der Soldaten, die im Umgang mit ihnen ausgebildet sind, den Befehl geben, sind sie alle innerhalb weniger Augenblicke auf den Beinen und kampfbereit. Ohne Befehl jedoch reagieren sie höchstens auf die unmittelbare Nähe von lebenden Wesen.
Wen sie in die Hände bekommen, den erwürgen sie praktisch lautlos auch durch die Gitterstäbe der Käfige hindurch. Vorher jedoch können sie Eindringlinge unter Umständen durch stöhnende Geräusche, unheimliches, flehendes Wispern und das Zerren an den Gitterstäben verraten. Manche von ihnen wirken fast normal, bis auf ihre Reglosigkeit. Anderen jedoch fallen sowohl die Rüstungen als auch das Fleisch bereits in Fetzen von den Gliedern. Normalerweise werden Ghule nicht so nahe an Lebewesen „gelagert", doch Turam hat eine spezielle Liturgie entdeckt, um sie ruhig zu stellen.

Hetzratten-Zwinger

Im Gegensatz zum Ghulen-Zwinger herrscht in diesen 10 Käfigen mit je 80 Ratten das blanke Chaos. Einige Wärter sind rund um die Uhr damit beschäftigt, die aggressiven Tiere auseinanderzuhalten und zu beruhigen. Die Hetzratten ähneln einer Mischung aus Windhund und Ratte. Die Nagezähne einer normalen Ratte sind zu Reißzähnen verformt und triefen vor giftigem Speichel. Sollten die Wärter überwältigt und die Ratten frei gelassen werden, würde in Teilen des Lagers Chaos ausbrechen. Werte: Siehe Seite 206.

Luftschiffe

Im Norden des Lagers, wo auch die *Drachenschwinge* landet, sind fünf mittelgroße und ein massives Luftschiff verankert. Das große Schiff mit dem Namen *Rohafan* erreicht problemlos die Größe der *Chimaera*. Hier werden gerade Belagerungswaffen verladen (siehe unten), Takelagen überprüft, Übungen mit den Mannschaften durchgeführt. All diese Gefährte sind in den Farben Schwarz und Purpur gehalten, oft mit goldenen Orna-



menten in Skelettoptik. Auf allen prangt das Doppel-Schädel-Wappen der Draydal und jedes Luftschiff besitzt am Bug eine Gallionsfigur in Form eines goldenen Skeletts.
Augenscheinlich sollen zwei gewaltige, 20 Schritt lange, wurstförmige Ballons das große Schiff in der Luft halten. Tatsächlich handelt es sich dabei aber um etwas extrem Seltenes: Zwei ausgewachsene Windwürmer (siehe MyMo Seite 197), die dem Schiff Auftrieb geben. Die Draydal füttern diese Wesen mit Sklaven und haben sie mit goldenen Ketten an den Rumpf gebunden. Turam hat sie vor langer Zeit im fernen Süden erstanden und aufgepäppelt. Damit ist die *Rohafan* in der Lage, schwere Lasten zu tragen, aber dabei extrem langsam. Die kleineren Schiffe fliegen jeweils mittels eines kleineren Windwurms. Über das Ziehen an den Ketten und die Segel werden die Schiffe gesteuert.
Die Werte und die Mannschaftsstärke dieser Schiffe finden Sie im Anhang.

Belagerungswaffen
Momentan werden zehn größere Belagerungswaffen auf die Luftschiffe verladen. Die Sklaven schieben je eines der katapultartigen Konstrukte auf die kleineren Luftschiffe, am Rumpf des Flaggschiffs werden ganze fünf befestigt. Es scheint sich um eine Mischung aus beweglichen Belagerungstürmen und Katapult zu handeln. Aus dem Turm ragt jeweils ein langer, mattschwarzer Metalllöffel. Darum winden sich zahlreiche arkane Vorrichtungen, deren Zweck auch erfahrenen imperialen Arcanomechanikern ohne eingehende Untersuchung ein Rätsel ist. In kunstvollen Einlegearbeiten wurde das gesamte Konstrukt mit goldenen Schädeln und goldenen Skeletten und Ratten verziert, die wie eine bizarre Form der Heraldik wirken.
Der Einfachheit halber nennen wir die Belagerungswaffen in der Folge Draydal-Onager.

Riesen-Fledermäuse
An speziellen, etwa vier Schritt hohen Gerüsten im Nordteil der Höhle hängen immer zwischen dreißig und vierzig Riesenfledermäuse, die darauf abgerichtet sind, Nachrichten zwischen den Lagern zu überbringen oder leichte Soldaten in den Kampf zu tragen. Sie haben eine Spannweite von vier bis sechs Schritt, sind aber selber im Grunde ungefährlich. Turam und seine Vorfahren haben eine spezielle Kriegerkaste aus extrem leichten und kleinwüchsigen Draydal gezüchtet, die die Feldermäuse tatsächlich reiten können. Sie sind mit Lanzen, Harpunen und hin und wieder Belari bewaffnet. Ihre Zelte befinden sich direkt neben den Gerüsten.

Sklavenbereich
Die ca. 300 Sklaven, die die Draydal aus ganz Anthalia verschleppt haben, leben in mehreren Zwingern, die denen der Ghule ähneln. Sie arbeiten in drei Schichten, weshalb immer 100 Sklaven in den Käfigen schlafen. Weitere Sklavenunterkünfte befinden sich im Tempel. Die Draydal gehen extrem hart mit ihren Gefangenen um, da Nachschub nicht besonders schwer zu beschaffen ist. Daher sind die Sklaven – zum größten Teil Menschen, aber auch Amaunir und ein paar Angehörige anderer Rassen – am Ende ihrer Kräfte. Sie fungieren als Bedienstete für die Soldaten und arbeiten an Tunneln und dem Ausbau des Tempels. Sollten die Helden versuchen, auch die Sklaven zu befreien, ist dies nicht gerade eine leichte Aufgabe, da 200 der Gefangenen immer im Lager verteilt sind. Sie sind keine große Hilfe bei Kämpfen, könnten aber wertvolle Ablenkungsmanöver starten. Es kann den Helden gelingen, einige Sklaven auf der *Drachenschwinge* mitzunehmen – die meisten werden jedoch vor dem Aufbruch der Armee dem Schädelgott geopfert werden.

Quelle
In der Mitte des Lagers liegt ein kleiner See, der tatsächlich aussieht, als wäre er natürlichen Ursprungs. Hier sind immer einige Sklaven und Söldner mit Wassereimern zu finden.

Verhalten der Begleiter

Das Verhalten der Meisterpersonen ist natürlich davon abhängig, wer denn nun genau gefangen genommen wurde.
Korysthenes: Sollte der Optimat noch bei den Helden sein, wird er immer stiller. Er gibt sich die Schuld für die Ereignisse. Sollte das Ea'Myr in die Hände der Draydal gefallen sein, will er alles tun, um es wiederzubeschaffen, und ist bereit, hierfür sein Leben zu geben. Er brütet vor sich hin und schmiedet Pläne.
Gylderianius: Der junge Mann ist schockiert über den Verrat „seiner" Amauna und spricht kein Wort mehr mit ihr, was die BaLoa sichtlich traurig stimmt. Gylderianius macht den Helden Vorwürfe, sollten Lynathea in Gefangenschaft geraten sein. Er ist den Draydal gegenüber trotzig und arrogant – nach der Begegnung mit Turam aber pragmatisch eingestellt: Er unterstützt die Helden bei jedem Flucht- oder Befreiungsversuch und ist auch bereit, kurze Zeit Turams Spiel mitzuspielen. Sollte die Helden wirklich überlaufen, will er davon nichts wissen und wird höchst nachdenklich.
Caia Termon: Die Myrmidonin saugt jede Information auf und hält sich zurück. Sie weiß, dass sie alleine gerade nichts ausrichten kann, ist aber jederzeit bereit, sollte sich das ändern.
Die Mannschaft: Die höchstwahrscheinlich gefangene Crew der Helden reagiert nur auf Weisung derselben und ist weitgehend eingeschüchtert.
Lynathea: Sie ist sich offenbar der Dimensionen des Misthaufens nicht bewusst, in dem die Gruppe sitzt. Etwas verschüchtert klammert sie sich an Gylderianius – oder einen der Helden, falls dies mehr Sinn ergibt.
ShiaRaiDan: Sollte sie die gefangenen Helden eskortieren, versucht sie sich ständig zu rechtfertigen und den Helden die Situation so angenehm wie möglich zu machen. Sie wird offensichtlich von Schuldgefühlen geplagt, was wiederum ausgenutzt werden könnte. Eigentlich ist sie verpflichtet, Fluchtversuche, Sabotage oder ähnliches zu melden. Die Helden sollten jedoch bei ihrer späteren Flucht in der Lage sein, sie auszuschalten oder sogar noch einmal auf ihre Seite zu ziehen, wobei sie sich nie sicher sein dürften, ob sie ihr nun wirklich vertrauen können.

Vorratszelte/Viehpferche
Neben dem See befinden sich mehrere Pferche sowie größere Zelte, die immer von einigen Soldaten bewacht werden. Sie beherbergen hunderte Varken und andere Nutztiere sowie Feldrationen für das gesamte Lager für mehrere Nonen.

Draydal-Soldaten-Zelte/Söldnerzelte
Die wenigen wahren Draydal und ihre Elite kampieren in luxuriöseren Zweierzelten in der Nähe des Tempels. Darum herum sind etwas weiter entfernt die Zelte der Pardir und menschlichen Söldner aufgeschlagen. Der weitaus größte Teil des Lagers wird von diesen Zelten der Söldner ausgemacht, die jeweils zehn Kriegern Schutz vor dem stetigen Wind bieten, der beunruhigenderweise aus den vielen kleinen und großen Tunneln dringt. Die Anordnung symbolisiert die Gesellschaftsstruktur der Draydal: Nur die Elite, die echten Draydal, dürfen dem Tempel nahe sein und setzen sich von ihren Dienervölkern ab.

Tempel des Schädelgottes
Siehe die Beschreibungen unter dem Abschnitt „Die Tunnel“ ab Seite 135.

Das Gespräch mit dem Ephoren

Ephore Parthras Turam (siehe detaillierter Hintergrund im Anhang auf Seite 203) ist ein ranghoher Diener des Widersacher und hat ihm bereits seine sichtbare Haut geopfert. Um zu überleben, ist er auf fremdes Secarian angewiesen. Er ist jedoch in der Hierarchie der Draydal ein Außenseiter, der mit seinen Getreuen auf der Suche nach dem Auge des Carophyrdes eigene Wege geht. Im Gegensatz zu den Propheten Draydalâns will er den Krieg lieber gestern als morgen direkt nach Xarxaras tragen und sucht daher bereits seit Jahren nach mächtigen Hilfsmitteln. In den Legenden um das Auge des Carophyrdes glaubt er fündig geworden zu sein. Seit einiger Zeit lässt er seine Truppen (u.a. den Priester Xanaxes, dem die Helden in **DEM** begegnet sind) Anthalia auf der Suche nach dem Auge durchkämmen und spürte auch die Statue Isphirmenes auf. So erhoffte er sich eine Aussage der einzigen bekannten Blutsverwandten des Heiligen – wenn nicht sogar ein ähnlich mächtiges Artefakt in deren Stirn. Die Veränderungen in Xarxaron hat er natürlich mitbekommen und eins und eins zusammengezählt. Er ist sich sicher, dass nun die abtrünnige Chrysothéos-Tochter auf dem Thron sitzt und will die Gelegenheit nutzen, um seine so geschwächten Feinde in die Knie zu zwingen. Sein Marsch nach Xarxaras soll allerdings eine Selbstmordmission werden. Er will die Stadt nicht erobern, sondern vernichten. Ein Zurück ist nicht vorgesehen. In den Helden hofft er, Verbündete zu finden – allein dafür, dass sie und Gylderianius ihn endlich zum Auge geführt haben, ist er ihnen aber auf alle Fälle zu Dank verpflichtet und versucht, sie für sich einzunehmen. Zudem hat er die Helden in seinen Träumen gesehen und glaubt – auch bestärkt durch die Geschehnisse am Heiligtum – dass es sich bei ihnen um Auserwählte des Schädelgottes handeln könnte. Woher diese Träume stammen – ob sie nicht in Wahrheit eine Eingebung Phexens sind – wird wohl niemals jemand erfahren.

Wurden die Helden gefangen genommen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eure Eskorte führt euch zur östlichen Felswand, wo wie eine tiefe Wunde eine fast perfekt rechteckige Nische ins Gebirge gehauen wurde. Darüber bildet die Felswand einen natürlichen Vorsprung, der senkrecht in die Höhe ragt und im Dunkel verschwindet, so dass es wirkt, als würde eine unfassbar große Wesenheit aus Stein und Geröll mit ihrer ganzen bedrohlichen Macht auf das Lager blicken. Stumm führt man euch die gigantische Treppe hinauf, die zu der Nische führt. Bestimmt 70 Schritt legt ihr so zurück, vorbei an Statuen des Schädelgottes, die offenbar bereits seit Jahrtausenden über diesen Ort wachen. Erst als ihr am oberen Ende der Treppe angekommen seid, erkennt ihr, wie gewaltig die Vertiefung im Fels ist. Die ganze Drachenschwinge würde hier problemlos Platz finden. Hier wurden nicht nur ein Tempel samt Statue des Widersachers, Opferaltar und Becken im Boden in den Fels gehauen, sondern ein ganzes Dörfchen, das offenbar als Heimstatt für Priester dienen soll. Eure Wächter führen euch zu einem der größeren Gebäude, die sich direkt aus dem Berg erheben und bedeuten euch, davor zu warten.

Die Statue des Schädelgottes an der Rückwand stützt sich gegen die Decke des Alkovens. Zwischen ihren Beinen führt ein Durchgang zu einer Treppe zum unterirdischen Teil des Tempels. Auch die Blutrinne aus dem zentralen Altar führt dort hinab.
Für den Fall, dass die Helden tatsächlich nie zu Gefangenen werden, sollten Sie Turams Auftritt anderweitig einbauen. Er könnte den Helden kurz vor der Flucht und bei der Befreiung ihrer Kameraden begegnen.

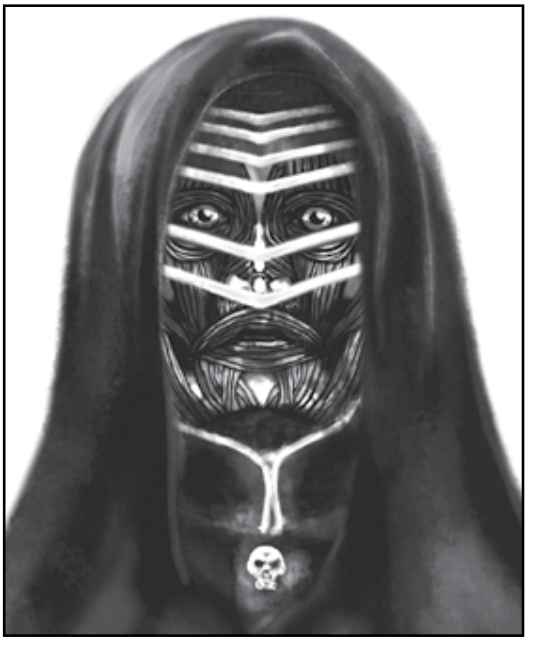
Fluchtversuche auf dem Weg zu Turam

Die Chance, dass die Helden die erstbeste Gelegenheit zur Flucht nutzen, ist relativ groß. Natürlich möchte kein Spieler den Großteil eines Spieleabends als Gefangener verbringen. Daher sollten Sie den Zeitraum zwischen der Gefangennahme und dem Treffen mit Parthras Turam, also den Part, in dem die Helden nicht wirklich handeln können, möglichst kurz, aber intensiv abhandeln. Wagen die Charaktere dennoch die Flucht, lassen Sie sie ein paar kleine Erfolge erringen, ein paar Draydal töten, eventuell eine Geisel nehmen (auf deren Leben die anderen Soldaten nichts geben), doch am Ende werden sie wieder eingefangen. Ihr Ausbruchsversuch hat keine weiteren Konsequenzen. Sie werden exakt gleich behandelt. Sollten die Helden bei dem Fluchtversuch verwundet werden, werden die Verletzungen schnell und effektiv mit einer golden schimmernden Paste aus Pilzextrakt versorgt (2W+4 LeP), die unangenehm brennt, körperlich aber harmlos ist. Ob dieses Heilmittel die Helden anfälliger für Namenlose Zweifel macht, dürfen Sie entscheiden.

Auftritt: Parthras Turam

Vor der Tür zu dem Gebäude bauen einige kränklich aussehende Sklaven in geübten und schnellen Bewegungen eine Tafel und einige Stühle auf. Sie stellen Karaffen und Krüge, sowie einige Teller mit sehr blutigem Varkenfleisch auf den Tisch und sind nach wenigen Augenblicken wieder verschwunden. Die Helden bekommen bedeutet, sich zu setzen und zu essen. Vermutlich werden sie, sollten sie Gerüchte über das verseuchte Wasser und Essen der Draydal gehört haben, zögern, sich zu bedienen, auch wenn ihr Durst und Hunger inzwischen stark ausgeprägt sein müssten. Die Wachen weichen natürlich noch immer nicht von der Seite der Helden.

Geben Sie ihnen kurz Zeit, zu reagieren. Nach einer Minute erscheint ein Mann in einer schwarz-goldenen Robe mit einem purpurnen Kapuzenmantel in der Tür hinter der Tafel. Zwar lässt die Kapuze sein Gesicht frei, doch eine Art Käfig, der ebenfalls aus Gold zu sein scheint, verbirgt bis auf sein Kinn fast all seine Gesichtszüge. So ist nur zu erahnen, dass seine Haut komplett durchsichtig ist und sein Fleisch scheinbar frei liegt. Der Ephore Parthras Turam ist erschienen. Sollten die Helden sich geziert haben, Nahrung zu sich zu nehmen, wird er sie erneut dazu auffordern: „Seid unbesorgt. Wir wissen, dass viele Völker die Nahrung Draydalâns nicht vertragen. Für unsere besonderen Gäste haben wir Quellwasser und Varkenfleisch aus Anthalia gelagert." Abgesehen davon fordert er die Helden auf, ihre gewiss zahlreichen Fragen zu stellen.



Parthras Turam

Parthras Turam ist bereit für ein friedliches, zivilisiertes Gespräch unter potentiellen Verbündeten. Ein Standpunkt, von dem er nicht abweicht, auch wenn die Helden ihm lautstark ihre Verachtung kundtun. Seiner Meinung nach haben sie einen gemeinsamen Feind, der auch nur gemeinsam bezwungen werden kann. Natürlich verläuft das Gespräch anders, je nachdem, wo sich das Auge des Carophyrdes befindet. Sollte es in die Hände Tacarus' gefallen sein, will Turam die Helden beim Sturm auf Xarxaras an seiner Seite haben. Sie sollen sich für ihn in die Stadt schleichen und ihm das Auge bringen. Ist das Auge bereits im Lager der Draydal (sollten die Helden es auf dem Weg hierher über Bord geworfen haben, haben die Agenten Turams es geborgen), trägt Turam es nun bei sich und sieht die Aufgabe der Helden als vollbracht, bietet ihnen aber dennoch an, Seite an Seite zu kämpfen. In beiden Fällen sieht er in den Charakteren und auch in Gylderianius Auserwählte seines Gottes. Besonders aber in jenem, der die Triopta des Heiligen getragen hat und eventuell von ihm besessen ist. Falls das auf keinen Spieler zutrifft, ist dies Gylderianius.

Da aber die Helden zuerst ihre Fragen stellen dürfen, finden Sie hier die möglichen Antworten Turams:

● Wer seid Ihr?

● Mein Name ist Parthras Turam. Ich bin ein Ephore des Draydalânischen Reichs. Ihr würdet mich einen Statthalter oder Strategus nennen. Oder einen Hohepriester. Es gibt keine Übersetzung in eure Sprache. Ich wache mit meiner Armee über diesen heiligen Tempel – zu Ehren des Schädelgottes.

● Was ist dies für ein Ort?

● Wir nennen diese Höhle den Unendlichen Abgrund. Seit Jahrhunderten – seit dem letzten großen Krieg gegen Xarxaras, in dem dieses Land verheert wurde – arbeiten meine Vorfahren an geheimen Tunneln unter Anthalia. Dies ist ein sterbendes Land und gehört von Rechts wegen dem Schädelgott. Eines Tages wird es einstürzen und ihm so geopfert werden. Bis zu jenem Tag wachen wir über diesen Tempel.

● Wie wurde Anthalia verheert?

● Die Tharamnos behaupten, wir seien es gewesen. Tatsächlich war es ihre Dämonenanbetung, die Anthalia zerstörte. In der letzten Schlacht setzen die Magokraten ein mächtiges, dämonisches Artefakt ein: Das Horn des Tyakaar. Unsere Armeen wurden vernichtet – und das Land mit ihnen.

● Was wollt ihr von uns?

● Ihr habt das Auge des heiligen Carophyrdes gefunden. Ihr seid somit die prophezeiten Auserwählten des Schädelgottes. Ich träumte von euch. Es ist mir eine Ehre, euch hier als Gäste begrüßen zu dürfen. Viele meiner Untertanen werden euch mit Ehrfurcht begegnen, seid ihr doch vom göttlichen Funken berührt. Verzeiht ihnen daher ihre Scheu. Und wenn ich mich nicht irre, haben wir einen gemeinsam Feind: Die sogenannte Hohe Magokratin. Oder sollte ich sagen: Isphirmene, Abtrünnige aus dem Haus Chrysothéos. Die Verräterin zweier euer Optimatenhäuser. Ihr wollt sie tot sehen, genauso wie ich. Gemeinsam können wir dieses Ziel erreichen. Dies ist der perfekte Zeitpunkt, um Xarxaras endlich einzunehmen.

(Je nachdem, wo sich das Auge befindet:) Mit dem Auge des Carophyrdes kann uns nichts mehr aufhalten. (Oder:)Ihr habt das Auge beschafft – ihr könnt es noch einmal tun.

● Was hat es mit dem Auge auf sich?

● Das Auge des Carophyrdes ist eine der wichtigsten Reliquien unseres Volkes. Seit Jahrhunderten war sein Aufbewahrungsort in Vergessenheit geraten und fast genauso lange suche ich bereits danach. Das Auge hat die Macht, die Lebenskraft ganzer Landstriche dem EINEN zuzuführen. Ein Hundertfaches der Macht, die es zu Carophyrdes' Lebzeiten besaß. Es verhalf diesem einfachen Überläufer zu einem Leben als Legende. Seine Hingabe an den EINEN war beispiellos und so wurde er in seinem Tod durch diese Gabe für seine Opfer belohnt. Mit dem Auge sollte es ein leichtes sein, Xarxaras zu befrei-

en (damit meint Turam natürlich: Xarxaras zu entvölkern). Wenn wir mit dem Ea'Myr ins Zentrum der Stadt gelangen, den Obersten Turm des Palastes, kann das Auge dort sein volles Potential entfalten!

● Steckt Ihr hinter dem Angriff auf das Orakel vom Himmelsberg?
● Bei meinen Nachforschungen bin ich auf die Geschichten über Carophyrdes' Schwester gestoßen und konnte ihre Statue schließlich auf dem Himmelsberg lokalisieren. Sie hatte sich damals den Ritualen ihres Bruders entzogen. Ihre Statue konnte nirgendwo gefunden werden und hat inzwischen wohl eine regelrechte Irrfahrt hinter sich. Ich schickte einige Agenten, um die Statue hierher zu bringen, Isphirmene zurückzuverwandeln und über Carophyrdes zu befragen. Oder herauszufinden, ob ihr Ea'Myr ähnliches Potential hat. Auch wenn diese Mission scheiterte, hat sich am Ende doch das Schicksal des Auges erfüllt (oder wird es bald, sollte der Stein sich auf dem Weg nach Xarxaras befinden).
● Ihr wisst von der Usurpatorin in Xarxaras?
● Ja, meine Spione sind überall, wie ihr sicher inzwischen wisst. Es brauchte nicht viel, um die Verbindung zum Zwischenfall am Himmelsberg herzustellen.

● Was ist, wenn wir einfach gehen?
● Es ist euer Schicksal, gemeinsam mit mir Xarxaras einzunehmen. Es wäre nicht weise, euch diesem Schicksal zu verweigern. Solltet ihr euch dennoch dafür entscheiden, steht es euch frei, das Tal zu verlassen. Jedoch verbleiben eure Gefährten und euer Luftschiff in diesem Fall hier. Wir brauchen zu diesen Zeiten jedes Opfer und alles an Kriegsgerät, das wir bekommen können. Wir brechen bei Morgengrauen – das ist in acht Stunden – gen Xarxaras auf. Mit oder ohne euch. Bis dahin habt ihr Zeit, euch zu entscheiden.

● Erzählt mir von eurem Schädelgott (Fragen zum Glauben der Draydal allgemein)?
● Der Schädelgott ist der ursprüngliche und damit rechtmäßige Herr über den gesamten Kosmos. Die anderen, geringeren Götter verschworen sich einst gegen ihn und bezwangen ihn mit einer von Mada geschaffenen Waffe. Sie ketteten ihn ans Firmament und seither muss er ihre beständige Folter erdulden, denn die neidischen Götter versuchen ihren Gefangenen durch diese zu töten. Doch er darf nicht sterben! Es ist die Aufgabe der Draydal, dies zu verhindern und zu diesem Zweck opfern sie ihm so viel Secarian (Lebenskraft) wie sie können. Daher verheeren sie Landstrich um Landstrich. Und erst wenn sie die ganze Welt geopfert haben, wird der Widersacher die Kraft finden, sich von seinen Ketten zu befreien, Rache an Mada und den anderen Göttern zu nehmen und den Mond und die Sonne vom Himmel zu schmettern. Nachfolgend wird er für sein erwähltes Volk ein neues Reich erschaffen, das ewig währen wird.

● Wie sieht es in Draydalân aus?
● Seit 6 Jahrtausenden lebt unser Volk in Draydalân und in dieser Zeit hat es all die Lebenskraft des Landes an den Schädelgott geopfert. Nichts lebt dort, außer dem, was wir am Leben erhalten. Kein Strauch, kein Insekt. Nirgendwo ist man dem EINEN so nahe, wie dort. In diesem Land finden sich seine heiligsten Stätten, auf ihm ruht sein Blick. Wer als besonders würdiges Opfer erachtet wird, darf die Ehre erfahren, in den gewaltigen Schlund des Gottes geworfen und von ihm persönlich verspeist zu werden. (Tatsächlich heißt es, der Widersacher hätte sich sein Gesicht vom Kopf gerissen. Es sei in Draydalân gelandet und sein Mund ist heute jener irrsinnig tiefe Schacht). Wir haben alles gegeben, was wir hatten und haben nun keine andere Wahl, als auch den Rest Myranors zu opfern. Mein Volk hat den Osten viel zu lange vernachlässigt, denn der eigentliche Kampf tobt weit im Westen. Ich gedenke, dies zu ändern.

Besessenheit

Sollte einer der Helden von der Maske besessen sein, wird Turam diesen als den Erwählten des Schädelgotts ansprechen, vielleicht sogar als Wiedergeburt des heiligen Carophyrdes. Ansonsten ehrt er Gylderianius auf diese Art. Turam scheint vor einer solchen Person einiges an Ehrfurcht zu besitzen und richtet sich im Gespräch meist an diese. Von ihr erhofft sich Turam vor allem ein Bündnis und im Zweifel führt er das Gespräch auch nur mit einem solchermaßen besessenen Spielercharakter alleine. Weiterhin möchte Turam wissen, wie sich das Teilen des Geists mit dem Heiligen anfühlt oder ob noch mehr Details aus dem Wirken und Leben des Carophyrdes ergründet werden können. Die Triopta selbst zu berühren, wagt er nicht.
Ist Gylderianius der Besessene, kann er während des Gesprächs einen kleinen Anfall erleiden und Turam und er unterhalten sich kurz in einer archaischen, fremdartigen Sprache miteinander, bevor die Besessenheit endet und Gylderianius verwirrt zurücklässt. In diesem Fall ist Turam regelrecht ergriffen und in seinem religiösen Eifer bestätigt. Danach wird der Optimat sich jedoch nicht mehr an diese Vorkommnisse erinnern.

Der Ablauf der Szene

Wenn die Helden diese Fragen nicht stellen, liegt es an Ihnen als Meister, diese Informationen über Turam zu vermitteln und vor allem die Entscheidung von ihnen zu verlangen. Im Verlauf des Gesprächs setzt er sich an den Tisch, wobei er aber durch einigen Abstand und diverse Wachen von den Helden getrennt ist. Von den Speisen und dem Wasser bedient er sich nicht. Achten die Helden darauf (Sinnenschärfe-Probe), können sie sogar erkennen, dass seine Zähne komplett verkümmert sind. Auch seine Zunge scheint vertrocknet und es ist fast ein Wunder, das er in der Lage ist, so flüssig mit den Helden zu sprechen. Allerdings erscheint während des Gesprächs ein Draydalsoldat in einer etwas weniger prunkvollen Uniform. Turam öffnet eine Klappe an seiner Armschiene und der Soldat zückt eine kleine Phiole, die in einer Nadel ausläuft und rammt diese Turam in den Arm. In der Phiole können die Helden eine dunkelrote Flüssigkeit erkennen, die nun auf Druck des Soldaten langsam in Turams Adern rinnt.

Die Entscheidung der Helden

Nach diesem Gespräch erhebt sich Turam und zieht sich in seine Gemächer zurück. Die Gefährten der Helden (ausgenommen Gylderianius, Korysthenes und natürlich ShiaRaiDan) werden in ein weiteres Nebengebäude der Tempelanlage (19 auf der Karte) verfrachtet. Auch die Ausrüstung der Helden landet dort, die Tür wird von zwei Soldaten bewacht. Turam weist ShiaRaiDan noch an, die Helden zu begleiten und für sie zu sorgen. Die Helden selbst können sich nun frei im Lager bewegen und haben etwa acht Stunden Zeit, sich zu entscheiden.

Sollten die Helden sich dafür entscheiden, einfach davonzulaufen und ihre Freunde im Stich zu lassen, ist das Abenteuer für sie an dieser Stelle eigentlich zu Ende. Wir gehen aber davon aus, dass es dazu nicht kommt, oder Sie als Meister Gegenmaßnahmen ergreifen. Folgende Optionen bieten sich an:

- Die Helden nutzen die Zeit, um einen Fluchtplan zu schmieden, ihre Freunde zu befreien und im Zweifel das Auge zurück zu stehlen. Von diesem Weg gehen wir im Abschnitt „Flucht aus dem Schlund“ aus.
- Die Helden gehen auf den Vorschlag Turams ein und ziehen mit der *Drachenschwinge* an Seite der Draydal in die Schlacht, nutzen aber die erstbeste Gelegenheit zur Flucht. In diesem Fall haben die Helden zunächst weniger zu tun – die Gelegenheit kommt aber schon bald. Auf Seite 142 finden sie einen Ablauf der Ereignisse für diesen Fall.
- Die Helden verbünden sich tatsächlich mit den Draydal – wodurch sie jedoch jeglichen göttlichen Beistand verlieren. Dies ist sicherlich die unwahrscheinlichste Option, weswegen wir auch nur in einem Extrakasten auf Seite 143 darauf eingehen.
- Sollten die Helden offen aggressiv reagieren, wird Turam sich zwar seiner Haut erwehren und die Helden überwältigen lassen, von seiner Entscheidung dadurch aber nicht abkommen. Im Zweifel werden die Wunden der Helden versorgt und sie werden im Lager sich selbst überlassen, um über ihre Entscheidung nachzudenken.

Flucht aus dem unendlichen Abgrund

Die Helden können sich frei im Lager bewegen. Nur die Gemächer Turams, die Luftschiffe und der Raum, in den ihre Gefährten gebracht wurden, sowie die Räume des Tempels bleiben ihnen verwehrt. Natürlich setzt eine erfolgreiche Flucht voraus, dass die Helden in diese Bereiche dennoch irgendwie eindringen – und ihr „Kindermädchen“ ShiaRaiDan loswerden oder bekehren. Infiltrieren die Helden die Anlage jedoch aus freien Stücken, haben sie vermutlich keine ShiaRaiDan bei sich und müssen erst einmal in Erfahrung bringen, wo ihre Gefährten untergebracht sind. In diesem Fall können sie entsprechende Gespräche der Soldaten aufschnappen oder Sklaven befragen. Auf die Tunnel, die zur Folterkammer führen, können sie ebenfalls durch solche Gerüchte aufmerksam werden.

Den Aufbau des Lagers entnehmen Sie den Seiten 129.

Das Verhalten der Draydal gegenüber den Helden

Spätestens nach dem Treffen mit Turam weiß jeder einzelne echte Draydal und Draydal-Söldner im Lager über die Anwesenheit der Helden Bescheid. Viele halten sie womöglich für Gesandte des Schädelgottes, andere mögen sie für Schwindler oder Spione halten, doch eines haben alle Draydal gemein: Sie lassen die Helden nicht aus den Augen. Wenn diese vom Tempel ins eigentliche Lager zurückkehren sollten, wird ihnen diese Tatsache sofort bewusst. Ebenso, wenn sie das Lager heimlich betreten haben und entdeckt wurden. Sobald die Helden sich nähern, unterbrechen alle Draydal ihre momentane Tätigkeit oder ihr aktuelles Gespräch, starren die Helden an und folgen ihnen mit ihren Blicken, bis sie außer Reichweite sind.

Dieses Verhalten gilt vor allem für die „echten“ Draydal. Von diesen leben nur 350 in der Höhle, dafür aber in unmittelbarer Nähe des Tempels, weshalb die Helden es vor allem mit ihnen zu tun bekommen werden. Dazu kommen neben den 8000 Ghulen noch 8000 Söldner und versklavte Krieger. Diese sind natürlich ebenfalls entweder zum Kult des Schädelgottes bekehrt worden oder fürchten ihn wenigstens – weshalb sie eine ähnliche Ehrfurcht vor den Helden zeigen wie die Draydal.

So kann für die Charaktere – die sich zu Beginn in den Innenbereichen des Lagers aufhalten werden – der Eindruck entstehen, das gesamte Lager habe seine Augen permanent auf sie gerichtet, während es sich tatsächlich nur um die Soldaten und Söldner handelt, die sich in unmittelbarer Nähe befinden. Für die Helden muss es so wirken, als sei das ganze Lager im Grunde verstummt und nur ein dumpfes Wispern aus den Kehlen der Soldaten in einiger Entfernung ist zu vernehmen. Kein Draydal wird die Helden ansprechen und keiner wird auf ihre Fragen reagieren. Sollten die Helden jemanden anfassen, besteht eine Chance (1-2 auf W20 bei einem Draydal, 1 auf W20 bei einem Söldner), dass dieser in religiösem Wahn hastig in Richtung Tempel davoneilt, um sich dort selbst zu opfern. Turam hat vor der Ankunft der Helden verkündet, diese seien vom Schädelgott gesegnet und sollten entsprechend ehrfürchtig behandelt werden. Einige der Draydal legen dies nun etwas fatalistisch aus. Irritierte Helden können von ShiaRaiDan eine entsprechende Vermutung erfahren. Die Pardir verhalten sich den Helden gegenüber noch am normalsten, werden sie aber grob und distanziert behandeln und versuchen, sie in ihre Schranken zu verweisen. Jedoch können sie auch Quelle einiger Informationen über das Leben bei den Draydal sein (Siehe Anhang, Seite 206).

Schleichen sich die Helden ein, werden die Draydal auf sie reagieren wie auf Seite 128 unter „Entdeckt?“ beschrieben.

Die Mission

Letztlich geht es für die Helden so oder so darum, ihre Freunde zu befreien (was sich natürlich erfreulicherweise erübrigt, sollten die Gefährten bereits alle das Zeitliche gesegnet haben), eventuell das Auge zurückzustehlen und mit der *Drachenschwinge* zu entkommen. Sowohl Korysthenes als auch Gylderianius werden natürlich darauf drängen, Lynathea zu retten. Es bietet sich an, alle drei Aufgaben gleichzeitig anzugehen und sich daher aufzuteilen. Idealerweise werden die Gefährten zuerst befreit, bevor das Ea'Myr gestohlen wird. Oder zweites dient als Ablenkung für ersteres. Da das ganze Lager auf die Aktionen aufmerksam zu werden droht, ist eine gute zeitliche Abstimmung gefragt: Die

Befreiungsaktion könnte wiederum genug Aufmerksamkeit auf sich ziehen, damit ein weiterer Teil der Helden die *Drachenschwinge* erbeuten kann, um den nun in der Klemme sitzenden Helden den Hintern zu retten. Alleine die Absprache der Helden stellt nach einer Entdeckung oder nach der Anreise als Gefangene bereits ein Problem dar: Sie sind nirgendwo unbeobachtet, müssen also kreativ werden, um eine geheime Kommunikation zu ermöglichen. Dies kann über einen Code, Magie, Metaphern oder kleine gekritzelte Nachrichten passieren. Sobald es ans Pläne-Schmieden geht, wird Korysthenes anbieten, dass er sich um die Rückeroberung des Auges kümmert – siehe dazu den Abschnitt „Der Diebstahl des Auges und der Tod des Korysthenes".

Schnelle Szenenwechsel

Meistertipp: Falls Sie mit drei Handlungssträngen gleichzeitig jonglieren müssen, halten Sie die Spannung aufrecht. Spielen Sie die Szenen nicht mit jedem Spieler einzeln aus. Jeder Spieler sollte auch mitbekommen, was die anderen Charaktere tun, auch wenn es sein Held natürlich nicht wissen kann. Brechen Sie jede Szene mit einem einzelnen Helden nach spätestens 15 Minuten ab und wechseln Sie zu einem anderen Spieler. Verkürzen Sie diese Intervalle, wenn es dem Ende der Sequenz zugeht. Idealerweise lassen Sie die Spieler dafür immer kurz in der Luft hängen und brechen an der spannendsten Stelle ab. Achten Sie daher auch darauf, dass die einzelnen Szenen nicht zu einer Würfelorgie verkommen und überbrücken Sie Pausen, in denen die Spieler nicht weiterwissen, indem Sie etwas Unvorhergesehenes passieren lassen. Beachten Sie, welche Auswirkungen der Helden in Szene Eins auf die Parallelhandlung haben kann, indem z.B. Wachen ihren Posten verlassen, wenn sie einen Tumult mitbekommen, für den Spieler Eins verantwortlich ist, was Spieler Zwei den Weg freimacht. Führen Sie am Ende alle Handlungsfäden sinnvoll zusammen, idealerweise, indem die *Drachenschwinge* die erfolgreichen anderen Helden einsammelt. So erzeugen Sie in den Köpfen Ihrer Spieler einen Film, an den sie sich noch lange erinnern werden.

Rettung durch falsche Göttlichkeit/Besessenheit

Die Tatsache, dass der Träger der Triopta des Carophyrdes bzw. Gylderianius von dem toten Chrysothéos besessen sein kann, könnte zu einer unschätzbaren Hilfe für die Helden in dieser Situation werden. Wer mit der Stimme des Carophyrdes spricht, dem gehorchen die umstehenden Draydal fast aufs Wort. Natürlich ist das Ausnutzen dieser Kräfte moralisch bedenklich und höchst gefährlich. Alternativ können die Helden auch so tun, als seien sie vom Geist des Carophyrdes erfüllt und die so gewonnenen Autorität ausnutzen, um sich im Lager freier zu bewegen. Dies wird zwar weniger überzeugend und daher auch weniger von Erfolg gekrönt sein, dennoch kann es die Helden in einer brenzligen Situation retten.

Die Befreiung der Kameraden

Das Gebäude, in dem idealerweise Bhoschlisch, Alliadana, Shaonorr, Isquenion, Carana, Caia und eventuell Lynathea (minus der Verstorbenen, plus eventueller anderer Begleiter) festgehalten werden, gehört zur Tempelanlage und ist von fast jedem Punkt des Lagers aus gut zu sehen. Zwei Draydal-Soldaten bewachen die Tür, die nur von einem Vorhang verdeckt wird. Dieser bewegt sich im Wind und dahinter können die Helden einen reich dekorierten Raum mit Liegen und Stühlen erkennen. Die Gefährten sind nicht zu erspähen (da sie tatsächlich auch nicht hier festgehalten werden). Versuchen die Helden jedoch, in den Raum einzudringen, werden sie wortlos aufgehalten. Überwältigen sie die Wachen, nimmt dies das halbe Lager wahr, die Wachen werden sofort ersetzt, die Helden im Zweifel entwaffnet und in einen entfernten Teil des Lagers geführt. Auch eine List, wie eine vermeintliche Wachablösung wird vermutlich nicht fruchten. Mittels magischer Wege sollte es aber möglich sein, in das Gebäude vorzudringen. Außerdem führt eine geheime Tunnelanlage über Umwege in den Bereich, wo die Gefährten festgehalten werden. ShiaRaiDan kennt diese und kann davon berichten – falls die Helden auf sie eingewirkt haben. Andernfalls erinnern sich Korysthenes oder Gylderianius an Bilder, die sie in der Maske erspäht haben und können so das gleiche Wissen besitzen, wie die verräterische Amauna.

Die Tunnel

Unter der Tempelanlage erstreckt sich ein weitreichendes Tunnelsystem, dass die zahlreichen Höhlen, die die umgebenden Felsmassen durchziehen mit dem Keller des Tempels verbindet. ShiaRaiDan weiß von diesen Tunneln – ansonsten können Gylderianius und Korysthenes diese Information aus den Visionen der Triopta des Carophyrdes erhalten haben. Auch in Bodennähe befinden sich mehrere Zugänge zu den Höhlen im Berg (siehe Karte auf Seite 137). Es sollte den Helden leichter fallen, diese Zugänge zu erreichen, als direkt in das Gefängnis ihrer Kameraden einzudringen. Doch auch hier sollte entweder eine gute Ablenkung oder Magie ein entscheidender Faktor sein. Da die Helden vermutlich nicht bewaffnet sind, geben Sie ihnen die Chance, dass zu ändern, indem sie beim Eindringen in die Tunnel von einer einzelnen, schlecht ausgebildeten, aber üppig bewaffneten Wache überrumpelt werden, die sie schnell ausschalten können.

1-3 Drei Eingänge
Über diese Höhlen können die Helden in das Tunnelsystem gelangen. (1) und (3) befinden sich auf Bodenniveau. Für (2) müssen sie einige Schritt den steilen Fels emporklettern.

4 Kammer mit verirrtem Ghul
In dieser Höhle ist versehentlich ein Ghul zurückgeblieben, der Teil einer Patrouille war. Er ist inaktiv, aber mit einem Säbel bewaffnet. Die Helden können ihn problemlos plündern, er wird lediglich leicht zusammenzucken, wenn er entwaffnet wird – und wie alle Ghule stinkt er entsetzlich und gibt ab und zu wimmernde Laute von sich, die als ferne Hilferufe und gequälte unterdrückte Schreie interpretiert werden können.

5 Höhlenlabyrinth
Nehmen die Helden diesen Weg, befinden sie sich schon bald in dem unermesslichen Irrgarten aus natürlichen Höhlen und den künstlichen Gängen, die die Draydal seit Jahrhunderten unter Anthalia in den Fels schlagen. Eine einfache *Orientierungs*-Probe verrät den Helden aber, dass sie sich hier in die falsche Richtung bewegen, wenn sie den Tempel erreichen wollen.

6 Aussichtspunkt
Die Gänge führen die Helden nicht nur tiefer ins Erdreich, sondern auch weiter unter die Erde oder in schwindelerregende Höhen und enden teils plötzlich an Ausgängen, hinter denen ein viele Schritt tiefer Fall wartet – und eine prächtige Aussicht auf das von vielen Fackeln erleuchtete Draydal-Lager.

7 Kammer des Fungoiden-Kundschafters
In diese Höhle hat sich ein junger Späher eines Fungoiden-Volkes verirrt, das die Höhlen einige Meilen weiter südlich bewohnt. Die halbintelligenten Pilzwesen sind in der Lage sich relativ schnell fortzubewegen und mit ihren feinen Mycelen Nährstoffe sogar dem Felsboden zu entziehen. Das Wesen ist über 3 Schritt hoch und passt nur mühsam durch die Tunnel. Ob es die Helden angreifen wird, wenn sie die Höhle betreten – oder sich eher ängstlich zurückhält, können Sie von der Kampfkraft der Gruppe abhängig machen.

Werte des jungen Fungoiden
Stoß:
INI 4+W6 **AT** 12 **PA** 5 **TP** 1W6+2 **DK** HN
LeP 35 **AuP** 150 **RS** 4 **WS** 9 **MR** 8 **GS** 4
Besondere Kampfregeln und -manöver: Anspringen (1), Trampeln (3)
Der Fungoide versucht, seine Opfer mit einem gewaltigen Sprung gegen die Wand zu drücken und so zu zerquetschten. Er fürchtet Feuer und Kälte.

8 Enge Stelle
Hier müssen sich die Helden auf allen Vieren durch eine Engstelle quetschen. Dass sie auf dem richtigen Weg sind, zeigt der Fackelschein, der durch das Loch leicht hervordringt. Helden mit dem Nachteil Raumangst müssen hier von ihren Kameraden beruhigt werden.

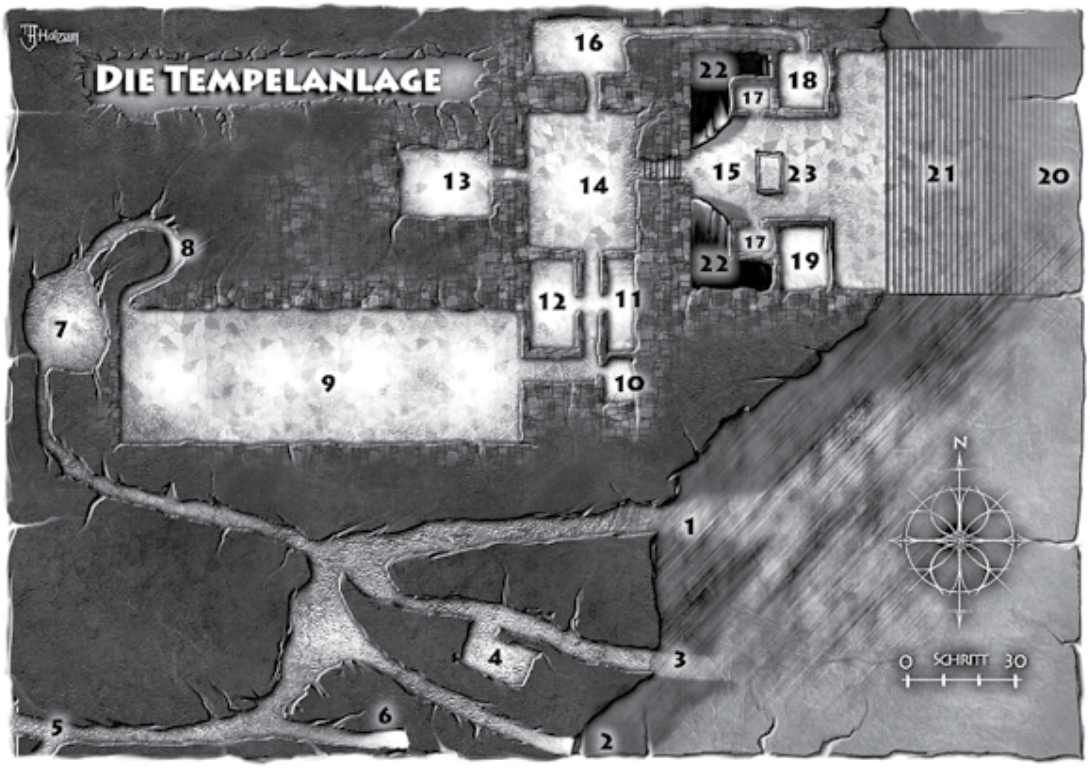
9 Große Halle
Eine Halle von sicherlich 80 Schritt Länge, ebensolcher Breite und gut 20 Schritt Deckenhöhe. Gerüste an den Wänden, Aufhängungen an der Decke und herumliegendes Werkzeug zeugen davon, dass die Draydal daran arbeiten, diesen Raum künstlich zu erweitern. Dreizehn Säulen, an denen ein paar Fackeln festgemacht wurden, sind offenbar direkt aus dem Fels gehauen. Die Arbeiten scheinen momentan zu ruhen. In einer Ecke des Raumes können die Helden jedoch einen Stapel Leichen entdecken: Halbnackte, ausgezehrte Sklaven, denen die Kehlen durchgeschnitten wurden. Turam hat auf seinem Feldzug keine Verwendung für diese ausgehungerten Bauarbeiter. Ab diesem Raum können den Helden Patrouillen begegnen. Mit den Spitzhacken der toten Sklaven können sie sich weiter bewaffnen.

10 Kammer der Wachen
In diesem kleinen Raum sind die Tempelwachen untergebracht, die in zwei Schichten à zwei Mann in den Tunneln patrouillieren. Wenn die Helden hier vorbeikommen, werden zwei Wachen auf ihren Liegen schlafen. Ihre Waffen befinden sich in einer Truhe zwischen den beiden Betten.

11 Sklavenpferche
Die Räume für die Sklaven sind für circa 20 Insassen gedacht und derzeit bis auf einigen Unrat leer. Wenn die Helden den Raum durchsuchen, können sie jedoch Notizen finden, die einer der Unglücklichen hier auf ein Stück Schiefer geritzt hat. Inhalt: „Weiß nicht, wie viele Jahre wir nun schon hier arbeiten. Der Tempel ist fast fertig. Bin am Ende meiner Kräfte. Der Anführer der Draydal plant offenbar, bald abzuziehen. Frage mich, was dann mit uns geschieht. Frage mich, ob ich dich je wiedersehen werde, Ameliaope“.



12 Folterkammer:
Ein etwa 20 auf 10 Schritt großer Raum mit einer hohen Decke, der zehn Steintische beherbergt und von zahlreichen Blutrinnen durchzogen ist. Der Raum und die Tische sind direkt aus dem Fels gehauen und die Rinnen führen zum Tempel (11). In Nischen in den Wänden liegen Skalpelle, Operationswerkzeuge und verschiedene Fläschchen mit Tinkturen. Hierher wurden die Gefährten der Helden zum Verhör gebracht. Nachdem sie eine halbe Stunde im Gästehaus in Sicherheit gewogen wurden, drangen Priester und Wachleute über den Geheimgang in ihren Raum ein und brachten sie hierher. Nun sind sie an die Steintische gekettet, jedoch noch in guter Verfassung. Die Folter hat, wenn die Helden eintreffen entweder noch nicht begonnen (wenn sie es den Helden einfach machen wollen) oder ist erst seit wenigen Minuten im Gange. In letzterem Fall befinden sich noch zwei Priester im Raum und fragen die Kameraden



über die Truppenstärke Isphirmenes aus. Sollten die Helden ihn nicht bereits erledigt haben, ist der Spion Caius in diesem Raum und kann sich nicht entscheiden, wenn er zuerst quälen soll. Die Ketten lassen sich mit einem Schlüssel, den jeder Priester bei sich trägt aufschließen oder mit einer Axt oder einer Spitzhacke aufbrechen. Die befreiten Gefährten sind mehr als willens, sich den Weg aus dem Lager nun zu erkämpfen und extrem dankbar für die Entscheidung der Helden.

13 „Spinnenraum“

In diesem durch dicke Gitterstäbe abgesperrten Bereich halten die Draydal das Orakel von Iskarath gefangen, falls sie es in Kapitel 2 in ihren Besitz bringen konnten. Das Orakel ist offensichtlich mit mächtiger Magie oder durch karmale Kräfte betäubt worden und reagiert nicht auf die Spieler sondern starrt leer vor sich hin (auch jedes einzelne Gesicht). Es ist mit golden glimmenden Stricken gefesselt, außerdem wurde der Spinne eine goldene Maske auf den Kopf geschnallt, die einen Totenschädel darstellt. Tatsächlich wurde das Orakel mittels Bezaubernder Sphärenklang hörig gemacht. Im Raum stehen außerdem Dutzende Fässer, die von Krabbeltieren und Gewürm überquellen. Auf den Boden sind mit goldener Farbe seltsame Muster gezeichnet, in deren Zentrum das Orakel nun liegt. Turam plant, die Kräfte des Orakels für den Angriff gegen Xarxaras auszunutzen und es als Teil einer gigantischen Schwarmspinne in die Schlacht schicken können. Sollten Sie diese Karte in der finalen Schlacht ausspielen wollen, sollten sie also verhindern, dass die Helden die Spinne irgendwie befreien oder töten. Im Körper der Spinne steckt, weit außerhalb der Reichweite der Helden, ein Stab, der an den eines Optimaten erinnert, jedoch komplett mit Gold überzogen ist und in zwei Schädeln endet, die den Knauf bilden. Der Stab scheint mit einem schmatzenden Geräusch zu pulsieren und Blut aus dem Leib der Spinne zu saugen. Die Gittertüren sind karmal gesichert, was einerseits verhindert, dass in der Nähe des Orakels Zauber gewirkt werden und auch eine Schutzvorkehrung gegen die Kräfte der Spinne ist. Innerhalb des Kerkers wirkt daher die Liturgie Schwindende Zauberkraft, die sich ausweitet, sollte jemand Magie auf die Gitter wirken wollen. Die Gitterstäbe sind je über 10 Finger dick und stehen sehr eng zusammen. Es ist nicht ersichtlich, wie sich das Gitter öffnen lässt. Die Stäbe besitzen jeweils 300 Strukturpunkte (Härte: 45, Struktur: 18). Ein Angriff mit Waffen auf die Gitter löst aber die Liturgie Goldene Hand aus, was die Waffe vorübergehend in Gold verwandelt und somit recht nutzlos macht.

14 Unterirdischer Tempel

Die Anlage besteht aus zwei Tempeln, von denen einer unterirdisch liegt und der nur für die allerheiligsten Zeremonien und Opferungen benutzt wird. Der 30 mal 20 Schritt große Raum läuft nach oben in 13 Schritt Höhe pyramidenförmig aus und ist mit zahllosen Schädeln geschmückt. In der Mitte thront ein goldenes Standbild des Schädelgottes, der diese Decke stützt – oder einzureißen droht, je nachdem, wie man die Statue betrachtet. Das Standbild befindet sich in einem etwa einen halben Schritt tiefen Becken, von dem aus Rinnen spinnwebartig über den Fußboden verlaufen. Sie führen das Blut aus 13 Opferbecken hierher, die im Raum verteilt sind. Aber auch das Blut aus der Folterkammer und dem oberen Tempel wird hier auf diesem Wege hergeleitet. Hier können die Helden eventuell einigen Priestern begegnen, die in ein Opfergebet vertieft sind. Eine Treppe führt zum oberirdischen Tempel.

15 Oberirdischer Tempel

Dies ist der Freiluft-Tempel, den die Helden bereits von ihrem Abendessen mit Turam kennen. Er wird gesäumt von mehreren kleinen Gebäuden, wie auf der Karte zu sehen. Zentral befindet sich ein Altar (23), von dem aus eine Blutrinne in den unteren Tempel führt. Eine Statue des Schädelgottes stützt sich gegen die Decke des Alkovens, zwischen ihren Beinen (22) befindet sich der Eingang zum unteren Tempel. Treppen (20) führen zum Lager hinab.

16 Schlafgemächer der geringeren Priester
Nahe des unterirdischen Tempels finden sich acht Räume, die den Priestern dieses Tempels gehören. Jeder Raum ist relativ luxuriös mit einem Bett, einem Tisch und Stuhl und einer Truhe ausgestattet, in der sich die Roben der Priester sowie diverse Schriftstücke mit Lobpreisungen an den Schädelgott finden. Ein Teil der Priester schläft hier, wenn die Helden eindringen.

17 Reinigungsräume
In diesen Räumen werden die Opfer für die Zermonien von den Priestern gereinigt.

18 Turams Privatgemächer
Auch diese überirdischen Räume sind mit dem Tunnelsystem verbunden. Allerdings schützt Turam sich mit einer schweren Stahltür gegen unliebsame Besuche aus den Tunneln. Die Tür kann nur von Turams Seite oder mit Gewalt (Strukturpunkte: 50, Härte: 9, Struktur; 12) bzw. Magie geöffnet werden. Turams Räumlichkeiten sind recht spartanisch eingerichtet. Auffälligerweise besitzt der Ephore kein Bett, sondern lediglich einen großen Tisch voller Karten der Region und anderer Schriftstücke, die allesamt verschlüsselt sind. Turam hat seit Jahrzehnten nicht mehr geschlafen. Spricht er von Träumen, bezieht er sich auf Visionen. Ein kleiner Schrein des Schädelgottes ist in der Wand eingelassen. Ein relativ schlichtes Gemälde an einer anderen Wand zeigt eine bizarre, den Spielern vermutlich unbekannte Landschaft: Eine weite, trostlose Ebene ohne jeglichen Bewuchs. In der Ferne ist eine Felsformation zu erkennen, die vage an ein in den Himmel starrendes, schreiendes Gesicht erinnert und mehrere Meilen durchmessen muss. Die Perspektive ist offenbar die von einem Berghang aus, links und rechts begrenzen Wände aus Knochen den Blick und lenken ihn auf das Gesicht. Ansonsten können die Helden hier lediglich weitere Rüstungen finden, die an Aufhängen an der Wand verankert sind. Auch Sklaven oder Wachen befinden sich in diesem Raum nicht.

19 Gästehaus
Hier sollten eigentlich die Gefährten der Helden gefangen gehalten werden. Die Charaktere können durch die Eingangstür oder durch den Geheimgang eintreten. Im letzten Fall sind sie natürlich durch die Abwesenheit der Kameraden nicht überrascht – und können leicht die beiden Wachen vor der Tür hereinlocken und hier sichtgeschützt überwältigen. Falls die Helden jedoch durch den Haupteingang eingedrungen sein sollten, erblicken sie einen komfortabel eingerichteten Raum, in dem aber von ihren Freunden keine Spur zu finden ist. Eine einfache Sinnenschärfe-Probe ergibt aber, dass sich einer der Wandteppiche leicht durch einen Luftzug bewegt. Dahinter verbirgt sich der Geheimgang zu 11 (nicht eingezeichnet). Die Gefährten wurden durch diesen in die Folterkammer gebracht.
Sobald die Gefährten befreit sind und die Helden vor dem Problem stehen, wie sie nun die *Drachenschwinge* erreichen sollen, sollte eine Explosion durch das Lager hallen, sofern Korysthenes seinen Plan ausführen durfte (siehe nächster Abschnitt).

Der Diebstahl des Auges und der Tod des Korysthenes

Sollte das Ea'Myr Tacarus in die Hände gefallen sein, haben die Helden vermutlich auch Korysthenes nicht mehr an ihrer Seite. Ist das Auge aber im Besitz Turams, sollte auch der Optimat noch leben. Die folgenden Szenen sollte das ändern. Korysthenes sieht in diesem Fall seinen schlimmsten Alptraum wahr werden: Die Draydal haben eine furchtbare Waffe erlangt, mit der sie Xarxaron unterwerfen, wenn nicht gar vernichten können. Und er gibt sich selbst die Schuld für die Ereignisse. Immerhin wusste er seit 30 Jahren vom Ea'Myr.
Sobald es also daran geht, Pläne zu schmieden, wird Korysthenes anbieten, dass er dafür Sorge trägt, dass die Helden das Auge nach Xarxaras bringen können. Der alternde Optimat ist entschlossen mit einer letzten großen Tat die Fehler seines Lebens wieder gut zu machen und wirkt nun wie ausgetauscht: ruhig und gefasst, wie bisher selten. Ein oder mehrere Helden können ihn natürlich dabei begleiten, doch er rät ihnen davon ab, da er nicht daran glaubt, die Mission zu überleben (was er den Helden jedoch nicht verrät). Allerdings bittet er die Charaktere, auf jeden Fall seine Tochter zu retten. Idealerweise bleibt trotzdem ein Held bei Korysthenes und erlebt die Geschehnisse mit. Ansonsten können die Charaktere eventuell über Korysthenes' Spiegel (Funktionsweise: siehe Anhang auf Seite 211) mitverfolgen, was passiert. Untersagen die Helden ihm seine Aktion, wird er versuchen, sich dennoch an Rückeroberung des Steins zu beteiligen. Das Auge befindet sich mit Parthras Turam in dessen Privatgemächern, deren Zugang vom ganzen Lager aus einzusehen ist und von vier Draydal-Elitesoldaten und zwei gigantischen Pardir bewacht wird.

Korysthenes' Plan sieht wie folgt aus:
- Bei einer besseren zeitlichen Koordination kann sein magischer Spiegel (siehe Seite 211) helfen, sofern er ihn noch bei sich trägt. Wenn die Helden so die Szenen mitverfolgen, die Korysthenes betreffen, kann das Ihre Spieler am Spieltisch auch gehörig unter Zeitdruck setzen (siehe Extrakasten zum Szenenwechsel).
- Ein seltener Zauber, der auf seiner eigenen Triopta liegt, erlaubt es ihm, diese mit einem kleinen Flugdämonen zu beseelen. Daraufhin löst sich die Maske vom Kopf Korysthenes' und erhebt sich in die Lüfte – zu einem vorher ausgemachten Ziel. Vor dem Einsatz bricht der Optimat seinen eigenen Optrilithstein aus der Triopta und drückt ihm einen der Helden in die Hand. In die so entstehende Vertiefung will er das Ea'Myr setzen und es so zu den Helden transportieren – alternativ kann auch eine Schatulle an der Maske verankert werden.
- Der Optimat wird vor die Gemächer des Turam treten und darum bitten, empfangen zu werden. Zu diesem Zeitpunkt sollten ihm zufolge bereits Helden daran sein, ihre Kameraden und vor allem Lynathea zu befreien – und natürlich die *Drachenschwinge* zu erobern.
- Im Gespräch mit Turam will Korysthenes ihm und dem Schädelgott die Treue schwören, im Gegenzug aber einen Beweis, dass Turam wirklich mit dem Ea'Myr umgehen kann. Schließlich ist der Ephore kein Optimat.
- Turam wird hingegen einen Beweis für diese Treue verlangen, den Korysthenes erbringt, indem er sich von Turam eine Hand abschlagen lässt und diese dem Götzen opfert. Turam wird höchst erfreut reagieren und seine Wachsamkeit wird ein wenig sinken und er wird das Ea'Myr aus einem Fach seiner Rüstung hervorholen.
- In diesem Moment will Korysthenes den Hohepriester mittels Kampfzauberei (Feuerball) überwältigen und seine Triopta aktivieren, die mit dem Ea'Myr des Carophyrdes direkt senkrecht in die Luft aufsteigen und letztlich die Helden erreichen soll.

● Anschließend bedient sich der Optimat der Blutmagie und bündelt all seine restlichen Reserven in einem finalen Zauber, in den er über die *Verbotenen Pforten* all seine Lebensenergie legt. Die auf der Quelle Kraft basierende Explosion ähnelt einer extrem mächtigen telekinetischen Schockwelle und soll sowohl Turam als auch seine Wachen mit sich reißen – und gleichzeitig als Ablenkung für die Helden dient.
● Der letzte Teil schlägt jedoch fehl: Turam wird von der Explosion zwar erfasst, der Tisch mit den strategischen Karten (oder wahlweise ein anderes Möbelstück) landet jedoch auf ihm und bewahrt ihn vor dem Tod.

Begleitet einer (oder mehrere) der Helden Korysthenes, muss dieser sich eine gute Geschichte ausdenken, warum er den Optimaten begleitet. Möchte er sich ebenfalls unterwerfen? Fungiert er als Diener? So oder so: In diesem Fall verzichtet Korysthenes auf den Trick mit der Maske, sondern geht davon aus, dass der fragliche Held das Ea'Myr selbst an sich nimmt. Vor seinem Selbstmord gibt Korysthenes dem Helden ein Zeichen – eventuell hat er ihm schon vor dem Aufbruch einen Flammenschutzmantel aus der Bibliothek übergeworfen, den er die ganze Zeit bei sich getragen haben kann. Der Charakter hat dann zwei Kampfrunden Zeit, sich in Sicherheit zu bringen, bevor der Raum in Flammen aufgeht und kann danach aus den Trümmern das unversehrte Ea'Myr bergen. Die Wachen sind tot oder bewusstlos. Jedoch wird sich Turam aus den noch brennenden Trümmern befreien, sobald das Ea'Myr im Besitz des oder der Helden ist und direkt zum Angriff übergehen. Es ist wenig ratsam, sich nun auf einen Zweikampf einzulassen. Da das halbe Lager sich auf dem Weg zum Ort der Explosion befinden sollte.

Die Eroberung der *Drachenschwinge*

Sollte Korysthenes seinen Plan verwirklichen dürfen, ist die Explosion der beste Zeitpunkt, um entweder mit den befreiten Gefährten so schnell es geht zur *Drachenschwinge* zu eilen, sie mit Hilfe der Kameraden zu erobern und mit ihr eventuelle Begleiter Korysthenes' vor Turam zu retten. Oder es ist die ideale Ablenkung, die eine kleine Teilgruppe Helden oder ein einzelner Held braucht, um das Luftschiff durch Heimlichkeit und List zurückzugewinnen. Ohne eine gleichwertige Ablenkung dürfte es (so nicht massiv Magie eingesetzt wird) schwierig werden, das Luftschiff zu entern, das von fünf Draydal-Soldaten bewacht und von zehn Sklaven gerade mit draydalânischen Insignien „verziert" wird. Natürlich können die Helden auch eines der anderen Luftschiffe stehlen, diese werden allerdings noch besser bewacht – und sind durch die seltsame Steuerung über die Windwürmer vermutlich wenig tauglich. Im Grunde müssen nur drei Verankerungen gelöst werden, dann kann das Schiff von seiner Brücke aus gesteuert werden. Gelingt das Abheben (um 3 erschwerte Probe auf *Fliegen* oder *Fluggeräte Steuern*, falls die Helden es selbst tun), schafft es aber noch ein einzelner Draydal, sich festzuhalten und an Bord zu kommen, was gerade dann spannend sein sollte, wenn nur ein oder zwei Helden das Luftschiff abholen sollten. Gelingt die Probe nicht auf Anhieb, müssen mehr Draydal abgewehrt werden. Dies sollte die Flucht aber nicht verhindern: Im Zweifel kann sich auch hier eine Meisterperson opfern, um ein Entkommen zu ermöglichen. Gylderianius und ShiaRaiDan bieten sich hierfür an.

Das Schicksal des Gylderianius

Während Caia Termon die Helden nach Xarxaras begleiten sollte, können Gylderianius und ShiaRaiDan im Abgrund zurückbleiben. Natürlich können Sie auch diese beiden (oder nur den Optimaten, falls ShiaRaiDan keine Rehabilitation gewährt wird) den Helden weiterhin als Weggefährten mitgeben – reizvoller finden wir jedoch die folgende Variante:
Es bietet sich an, dass Gylderianius – und die geläuterte ShiaRaiDan – den Helden eine letzte Ablenkung verschaffen, wenn es darum geht, die *Drachenschwinge* in die Lüfte zu erheben oder das Auge zu stehlen. In seinem geschwächten Zustand kann Gylderianius darauf bestehen, von den Helden zurückgelassen zu werden, da er sie ohnehin nur aufhält. Eventuell wird er bei der Flucht noch schlimmer verletzt. Tatsächlich werden die Draydal dem Erwählten ihres Gottes kein Haar krümmen – damit kann Gylderianius Helden mit Gewissensbissen beruhigen. Im äußerten Fall kann er schlicht bei der Flucht durch einen Unfall über Bord geht und von den Draydal gefangen genommen werden.
Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, Gylderianius im Finale erneut in einer völlig anderen Rolle zu präsentieren ...

Alarm!

Irgendwann – beispielsweise mit der von Korysthenes verursachten Explosion oder dem Start der *Drachenschwinge* – wird das ganze Lager in Alarmbereitschaft versetzt. Spätestens wenn das Luftschiff einige Dutzend Schritt an Höhe gewonnen hat, erreicht die Helden auch die fliegende Triopta Korysthenes' und Lynathea wird fragen, wo ihr Vater abgeblieben ist – so denn das Auge aus Turams Besitz gestohlen werden musste.
Zeitgleich besteigen die Draydal ihre Luftschiffe und machen sich an die Verfolgung – wenn die Helden diese irgendwie sabotiert haben sollten, wirft dies die Draydal einige Minuten zurück, die sie in der folgenden Jagd aber wieder gut machen werden. Um den Ausgang der Höhle anzusteuern, verlangen Sie von den Helden eine um 3 erschwerte Probe auf *Fliegen oder Fluggeräte Steuern*, so sie denn selbst steuern. Scheitert die Probe, nimmt die *Drachenschwinge* Schaden durch eine kleine Kollision mit den Höhlenwänden oder die Draydal holen auf und beschießen das Schiff mit Belari (nutzen Sie die Werte im Anhang auf Seite 209).

Der Flug durch den Abgrund

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Hinter euch holen die Verfolger auf, die bizarren Wurmkreaturen zerren und schleppen die Schiffe der Draydal durch die engen Windungen des Höhenganges. Auch ihr manövriert die Drachenschwinge durch den Schacht, und weicht Felsbrücken aus, die wie finstere Gestalten plötzlich emporragen. Dunkelheit erschwert die Orientierung und macht es nahezu unmöglich, rechtzeitig zu reagieren. Hinter euch erkennt ihr die Fackeln an Bord der Draydalschiffe und die wütenden Stimmen eurer Verfolger. An den Höhlenwänden glaubt ihr, Bewegungen auszumachen ... Hetzratten? Reiter? Die Armee der Draydal? Ein Ruck geht durch das Schiff, als ihr viel zu schnell an der Felswand entlangschabt. Bela-Geschosse schwirren an euren Ohren vorbei und von allen Seiten hört ihr das Echo der kreischenden Jagdfledermäuse.

Einige der Geschosse treffen die Hülle der *Drachenschwinge* und diese verliert an Höhe und droht gegen die Schluchtwände zu prallen. Die Helden müssen den Ballon erklettern und die Löcher wieder stopfen. Verlangen sie hierfür Proben auf *Klettern* und *Fingerfertigkeit*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich erreicht ihr den golden schimmernden Riss an der Decke. Der Schacht verbreitert sich. Die Luftschiffe der Draydal holen nun weiter auf, wo sie nicht mehr allzu sehr auf die gefährlichen Schluchtwände achten müssen. Lange könnt ihr euren Vorsprung nicht mehr halten und ihr könnt erkennen, wie die Geschütze aller drei Schiffe euch ins Visier nehmen.
(Geben Sie den Helden Zeit, um zu reagieren)
Schon zerfetzt ein Geschoss die hintere Bordwand. Doch mit einem Mal seit ihr durch die Illusion hindurch, das Tageslicht blendet euch – und ihr traut euren Augen kaum: Vor euch hängen tief in der Luft drei gewaltige Kriegs-Luftschiffe des Imperiums mit dem Wappen der Tharamnos. Zahllose Insektopter schwirren zwischen ihnen umher. (Offenbar ist der Handlanger Isphirmenes eurer Spur doch gefolgt!) Fast glaubt ihr Tacarus zu erkennen, wie er triumphierend auf der Brücke der Chimaera steht und befiehlt, euch unter Beschuss zu nehmen. Doch der Triumph des Imperiums wird geschmälert durch die draydalânischen Luftschiffe, die in diesem Moment hinter euch durch die Barriere brechen, dicht gefolgt von den zahlreichen Jagdfledermäusen. Kurz scheinen beide Luftstreitkräfte zögernd vor und hinter euch am Himmel zu schweben. Dann brechen die Niederhöllen um euch herum los!

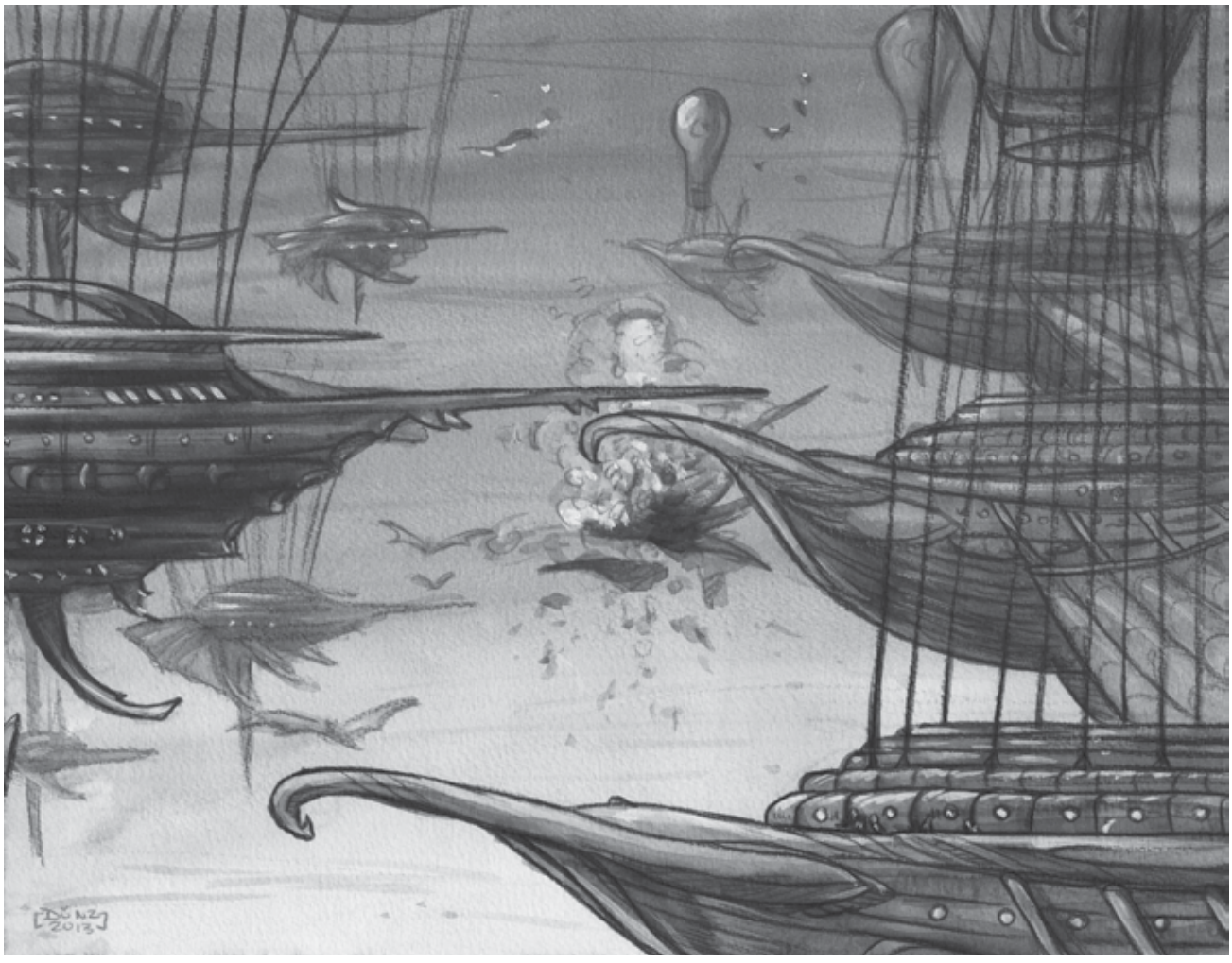
Die Luftschlacht an den Ufern des Blauen Orismani

Richten Sie es so ein, dass auf jeden Fall ein Held das Steuer der *Drachenschwinge* übernehmen muss. Ist eine Meisterperson, z.B. Carana, als Steuermann eingesetzt, wird dieser direkt zu Beginn der Schlacht von einem Geschoss gestreift und fällt aus, das Luftschiff gerät ins Trudeln und ein Held muss übernehmen.
Die Schlacht ist für die Helden die perfekte Gelegenheit zu entfliehen, jedoch nur, wenn sie das tödliche Chaos überleben und aus dem Gefahrenbereich entkommen. Zwar sind beide Parteien erst einmal mit der Gegenseite zu beschäftigt, um sich wirklich um die Helden zu kümmern, jedoch lassen auch beide keine Gelegenheit aus, um die *Drachenschwinge* an der Flucht zu hindern.

Meistertipps
Die Szene sollte nicht ewig lange ausgedehnt werden, sondern ein kleines Action-Highlight des Abenteuers sein. Verzichten Sie darauf, diese Schlacht mit den Luftkampfregeln auszuspielen, sondern konfrontieren Sie die Helden mit verschiedenen kurzen Szenen, die schnell wieder vorbei sind; verlangen Sie höchstens schnelle Attributs-Proben, aber vermeiden Sie lange Proben durch Regeldiskussionen. Die *Drachenschwinge* wird in diesem Kampf ohnehin fatale Schäden hinnehmen müssen und es am Ende gerade so noch nach Xarxaras schaffen. Reden Sie schnell und drängend, um die Spieler mitzureißen.

Szenen und Ereignisse

- Ein kleines, wendigeres Luftschiff der Draydal schafft es, die *Drachenschwinge* seitlich zu rammen, und zwei Soldaten können an Bord springen. Das feindliche Luftschiff verkeilt sich und beide Schiffe drohen abzustürzen. Die Soldaten versuchen, ohne Rücksicht darauf zu nehmen, das Ea'Myr zu bekommen oder die Helden zu töten. Es kann gelingen, beide über Bord zu werfen und auch die Verkeilung zu lösen, wenn entsprechende GE- und KK-Proben gelingen.
- Ein Geschwader imperialer Insektopter hält direkt auf die *Drachenschwinge* zu und zwingt sie mit diesem Kollisionskurs zum Ausweichen. *Fliegen*/*Fluggeräte Steuern*-Probe +5. Bei Misslingen nimmt das Luftschiff Schaden hin und mindestens ein Charakter droht über Bord zu gehen.
- Das Ausweichmanöver bringt das Luftschiff der Helden in eine Gefahrenzone zwischen der *Chimaera* und dem Flaggschiff der Draydal. Nun hagelt es von beiden Seiten Bela-Geschosse, außerdem nähern sich die beiden Schiffe einander an und drohen, die *Drachenschwinge* zwischen sich zu zerquetschen (*Fliegen*-Probe, um aus der Gefahrenzone zu entkommen. Ballast abwerfen mag helfen, auch andere, kreative Ideen, um die Zone schnell wieder zu verlassen, sollten Sie belohnen). In letzter Sekunde kann das kleinere Schiff den Raum zwischen den beiden Flaggschiffen wieder verlassen, bevor diese kollidieren.
- Der Kurs bringt die *Drachenschwinge* direkt über eines der Schwesterschiffe der *Chimaera*, das gerade rasch an Höhe gewinnt, um den Helden abermals den Weg abzuschneiden. Sie können jedoch beobachten, wie die Draydal aus einem kleineren Luftschiff aus brennende Harpunen auf das feindliche Luftschiff schleudern und die Gasballons treffen.
- Einige Jagdfledermäuse der Draydal haben sich der *Drachenschwinge* an die Fersen geheftet, beschießen sie und lassen sich nicht abschütteln, da zerreißt eine Explosion die Luft: Das Schwesterschiff der *Chimaera* detoniert in einem gleißenden Feuerball, der die Verfolger verschluckt und an der Reling stehenden Helden die Haare ansengt.
- Einer der Helden wird durch ein hartes Wendemanöver oder den Beschuss von Bord geschleudert, so er sich nicht mit einer KK-Probe festhalten kann – oder einer seiner Gefährten ihn mit einer ebensolchen noch retten kann. Der Betreffende landet zunächst einige Schritt tiefer auf dem Ballon eines anderen Luftschiffes, rutscht ab und landet dann auf dem Deck – und mitten unter Draydal oder Myrmidonen. Die Helden auf der *Drachenschwinge* müssen ihren Gefährten wieder einsammeln, während dieser vor allem so lange überleben muss.
- Eines der kleineren Luftschiffe der Draydal wird durch heftigen Beschuss zerlegt, aber der Windwurm überlebt und kommt nun frei. Er stürzt sich – offenbar unter Einfluss der Draydal-Priester – auf das Deck eines Imperialen Schiffes und beginnt, die Besatzung zu assimilieren. Kein schöner Anblick.



● Eine Fledermaus kracht von hinten in die *Drachenschwinge* und der schwer verletzte Pilot versucht, das Ea'Myr/einen Helden an sich zu bringen, oder über Bord zu werfen, wo ihn ein weiterer Fledermausjäger fängt. Die benommene erste Fledermaus ist noch flugfähig und kann für die Verfolgung benutzt werden – allerdings nur von entsprechend leichten Helden.

● Direkt vor den Helden entsteht wie aus einem Schwarm Heuschrecken das gigantische Bild der Fratze Parthras Turams, das mit dröhnender Stimme spricht: „Bringt mir zurück, was ihr mir gestohlen habt!" oder „Ihr werdet für euren Verrat bezahlen!" (Je nachdem, was passt – eine Abwandlung der Liturgie Herbeirufung von Heerscharen). Der Windstoß, der damit einhergeht, sendet die *Drachenschwinge* taumelnd zurück in die Schlacht und dreht sie um 180 Grad.

● Durch ein Manöver wie dieses hält das Luftschiff plötzlich wieder auf die immer noch am Himmel hängenden und langsam sinkenden Überreste des Schwesterschiffs der *Chimaera* zu. Ausweichen ist nicht möglich, aber die Lücken im Skelett des Schiffes sind groß genug, um die *Drachenschwinge* gerade so hindurch zu manövrieren. Bei einer *Fliegen/Fluggeräte Steuern*-Probe + 6 gelingt dies. Andernfalls nimmt die *Drachenschwinge* schweren Schaden und fängt selbst Feuer.

Wer die Schlacht übrigens nutzen will, um auf die *Chimaera* zu gelangen und Tacarus das Ea'Myr wieder zu stibitzen, wird wohl eine Enttäuschung erleben: Falls der Tribun den Stein erbeutet hat, ist er per Eilboten in einem Insektopter bereits auf dem Weg nach Xarxaras. Für eine weitere Konfrontation mit Tacarus eignet sich eine solche Gelegenheit aber allemal.

Letztlich gelingt der *Drachenschwinge* schwer angeschlagen die Flucht aus der Schlacht, die immer noch tobt, als sie am Horizont kaum noch zu erkennen ist. Sie wird für die Draydal mit einem Sieg ausgehen, den sie mit vier ihrer sechs Luftschiffe bezahlen müssen. Jedoch kann sich Tacarus mit einigen Getreuen auf Insektoptern retten und wird Xarxaras kurz nach den Helden erreichen. Einige Insektopter und Fledermäuse heften sich zwar an die Fersen der *Drachenschwinge*, doch durch günstige Winde ist diese endlich einmal im Vorteil und schon bald wird klar, dass sie die Helden nicht einholen werden. Diese haben nun noch ein letztes Ziel: Xarxaras. Allerdings wurde die *Drachenschwinge* während der Schlacht so schwer beschädigt, dass sie sich gerade noch so in der Luft halten kann und nicht zu besonderen Flugmanövern in der Lage ist. Mehrere der Ballons sind schlaff geworden und geben kaum noch Auftrieb, auch sind einige der Flaschenzüge zerrissen worden, die die Flügel steuern; das Schiff ist also den Launen der Winde ausgeliefert und kann sich nicht vor diesen schützen. Sollte die *Drachenschwinge* zu Boden gehen, wird sie auch nicht mehr abheben können. Diese Luftschlacht beendet übrigens das Luftschiff-Expriment Xarxarons wieder. Die Luftmacht der Optimaten ist auf den Status Quo vor der Kampagne reduziert.

Weiter geht es im letzten Kapitel: Die Belagerung von Xaraxaras.

Toter Turam

Es kann natürlich gut sein, dass die Helden nicht locker lassen und nicht gehen wollen, bis sie Parthras Turam getötet haben. Sollten sie dazu realistisch in der Lage sein, geben Sie ihnen die Möglichkeit. Zur Not kann Turams Rolle im Finale auch von einem anderen Drayal (Ideal: einem, den die Helden bereits kennen) oder sogar von Gylderianius ausgefüllt werden, so dieser denn im Schlund zurückbleibt. Diese Variante ist sicherlich die reizvollste. Sollten die Spieler also Turam besiegen, sorgen Sie dafür, dass der von den Draydal als Auserwählter angebetete junge Optimat in die Rolle des Anführers getrieben wird.

Auf Seiten der Draydal

Es ist denkbar, dass die Helden es für die beste Lösung halten, zum Schein auf das Angebot der Draydal einzugehen, bis sich eine gute Gelegenheit zur Flucht ergibt, und einfach die Nacht abwarten, um Turam dann eine positive Antwort zu präsentieren. Alles, was Sie wissen müssen, um die Zeit der Helden im Lager zu beschreiben, finden Sie übrigens im vorigen Abschnitt „Flucht aus dem Unendlichen Abgrund".

Turam empfängt die Helden bei Morgengrauen erneut vor dem Tempel und ist in diesem Fall hoch erfreut. Auf Nachfrage und gute Argumentation hin gibt Turam den Helden auch ihre Crew zurück – auch wenn diese in diesem Fall durch das Verhör stark mitgenommen und bei den folgenden Szenen dadurch kaum einsatzfähig ist. Jedoch behält Turam Lynathea und auch Korysthenes als Geiseln.

In die Schlacht – für den Schädelgott!

Die Helden und ihre Begleiter sollen nun das von Windwürmern gezogene Flaggschiff der Draydal, die *Rohafan*, besteigen. Die *Drachenschwinge* wird hingegen von einer Draydal-Crew gesteuert. Zu einfach will man den Helden eine Flucht nun doch nicht machen. Allerdings gehen nur vier Draydal an Bord des kleinen Luftschiffs. Nur wenige der Soldaten sind im Umgang mit Luftschiffen geschult und als Truppentransporter eignet sich die *Drachenschwinge* nicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur eine Stunde später macht sich die komplette Armee Turams auf den Weg nach Xarxaras. Gemeinsam mit den anderen sechs Luftschiffen und zahllosen Jagdfledermäusen hebt auch die Drachenschwinge unter draydalânischen Farben ab. Die Fußsoldaten und Pardir-Söldner setzen sich in Bewegung. In einem goldenen Käfig wird die monströse Spinne an Bord eines der Luftschiffe gebracht. Die Ghule wurden aus ihren Zwingern getrieben und setzen sich schnell an die Spitze des unheimlichen Zugs aus über zehntausend Köpfen. Aus den Sklavenpferchen strömt das Blut der hunderten Unglücklichen, die vor dem Marsch dem Schädelgott geopfert wurden. Parthras Turam thront auf der Brücke der Rohafan und blickt auf das imposante Treiben unter sich. „Eine größere Streitmacht hat Anthalia lange nicht gesehen. Doch wir werden uns dieses Mal nicht mit den lächerlichen Weilern und Stadtstaaten dieser Steppe aufhalten. Wir brechen direkt durch nach Xarxaras. In wenigen Tagen durchqueren wir das südliche Stahltor. Einen Tag später wird die Stadt ausradiert sein."

Die Soldaten zerren an den Ketten der über euch schwebenden Windwürmer und lösen die Taue. In die wie tot wirkenden, bleichen Würmer kommt Leben und langsam erhebt sich die Rohafan in die Luft.

Die Gefährten der Helden werfen ihnen bei dieser Ansprache zweifelnde Blicke zu. Sobald Parthras wieder abgelenkt ist, werden sie sie inständig bitten, die erste Gelegenheit zur Flucht zu ergreifen. Xarxaras muss so bald wie möglich gewarnt werden.

Die *Rohafan* entspricht von den Maßen her etwa der *Invictus*, jedoch sind hier 20 extrem schlagkräftige Pardir-Söldner mit an Bord, von denen immer abwechselnd fünf Turams persönliche Leibgarde stellen. Insgesamt befinden sich 60 bewaffnete Soldaten auf der *Rohafan*, davon sind immer 15 zum Arbeiten an Deck.

Der Flug durch die Höhle

Sobald die waagerechte Höhle, die zum Schacht nach oben führt, sich wieder verengt, sind die Luftschiffe gezwungen, hintereinander zu fliegen. Die *Drachenschwinge* setzt sich dafür direkt vor die *Rohafan* und schwebt etwas tiefer. Ein beherzter Sprung könnte einen mutigen Helden direkt auf den Ballon des kleinen Luftschiffs bringen. Sollten die Helden nicht von alleine auf die Idee kommen, drängen die Begleiter dazu, diesen Umstand auszunutzen. Sollte auch das Ea'Myr in Turams Besitz sein, wird Korysthenes den gleichen Plan umsetzen wollen, den er im parallelen Handlungsstrang anwenden würde: Die Rückeroberung des Steins unter Aufopferung des eigenen Lebens. Mit dem Unterschied, dass diese Szene nun auf der Brücke der *Rohafan* stattfinden würde. Orientieren Sie sich dazu am Ablauf auf Seite 138.

Natürlich stehen die Chancen der Helden, mit dem Ea'Myr zu entkommen hier wesentlich besser als mitten im Draydal-Lager. Sie haben hier weniger Gegner vor sich, doch auch die Enge an Bord der *Rohafan* ist ein Vorteil für sie. Sollten sie also einen anderen Plan verfolgen, um Turam zu überwältigen, kann Korysthenes auf der Flucht auch anderweitig zu Tode kommen. Wichtig ist nur, dass Turam diese Szene überlebt. Auch Korysthenes' Explosion richtet an der *Rohafan* keinen bleibenden Schaden an, wirft sie aber etwas zurück.

Entscheiden sich die Helden für eine Flucht während der Durchquerung der Schlucht, können sie durch einen gewagten Sprung (eventuell verdeckte GE-Probe für jeden Helden) zur *Drachenschwinge* gelangen und die dortige Crew aus vier Draydal schnell überwältigen. Sollte Caius noch leben, wird er zu dieser Crew gehören. Nun entwickelt sich die Verfolgungsjagd, die bereits auf Seite 139 beschrieben wurde.

Die Luftschlacht – aus einer anderen Perspektive

Die Luftschlacht mit den Truppen von Tacarus ist DIE Gelegenheit, sich von der Armee der Draydal abzusetzen und eventuell das Ea'Myr zu stehlen. Sollten die Helden diese Gelegenheit nicht wahrnehmen, werden ihre Gefährten den Glauben an ihre Loyalitäten verlieren und davon ausgehen, dass die Helden dem Schädelgott verfallen sind. Danach wird sich keine gute Fluchtmöglichkeit mehr bieten. Auch wenn die Helden nun an Bord der *Rohafan* sind, läuft die Schlacht natürlich ähnlich ab: Die Luftflotte der Draydal durchdringt die Nebelwand und läuft der Flotte des Tacarus in die Arme. Instantan beginnt das Feuergefecht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit einem Mal seid ihr aus dem Schacht heraus – und ihr traut euren Augen kaum: Vor euch in der Luft hängen drei gewaltige Kriegs-Luftschiffe des Imperiums mit dem Wappen der Tharamnos. Zahllose Insektopter schwirren zwischen ihnen umher. (Offenbar ist der Handlanger Isphirmenes eurer Spur doch gefolgt!) Fast glaubt ihr Tacarus zu erkennen, wie er triumphierend auf der Brücke der Chimaera steht und befiehlt, euch unter Beschuss zu nehmen – und ihr ahnt, wie ihm das Lachen im Halse stecken bleibt, als er neben der Drachenschwinge noch weitere – draydalânische – Luftschiffe durch die Nebelbank brechen sieht. Dicht gefolgt von den zahlreichen Jagdfledermäusen. Kurz scheinen beide Luftstreitkräfte zögernd vor und hinter euch am Himmel zu schweben. Parthras Turam thront wie eine Statue auf der Brücke der Rohafan. „Vernichtet sie!" spricht er ruhig und gefasst. Dann brechen die Niederhöllen um euch herum los!

Die Flaggschiffe gehen längsseits und beschießen sich, während Entermanöver vorbereitet werden. Insektopter nehmen sofort die *Drachenschwinge* unter Beschuss. Die Fledermäuse der Draydal vernichten in den ersten Minuten der Schlacht bereits das Schwesterschiff der *Chimaera*. Tacarus wird diese Schlacht und all seine Luftschiffe verlieren, aber mit einem Insektoper entkommen und nach Xarxaras zurückkehren. Die Draydal verlieren alle bis auf zwei ihrer sechs Luftschiffe. Während der Schlacht können die Helden leichter an das Ea'Myr kommen (so Turam es bei sich trägt) und das Manöver von Korysthenes ist besonders wirkungsvoll, lässt es die *Rohafan* doch für einige Zeit orientierungslos und wehrlos zurück, jedoch ist es relativ schwer, während der Schlacht auf die *Drachenschwinge* zu wechseln, außer die Helden passen diesen „fliegenden Wechsel" wirklich gut ab, wenn das andere Luftschiff gerade unter oder neben ihnen ist. Oder sie vollziehen den Wechsel direkt zu Beginn der Schlacht, wenn die *Drachenschwinge* ohnehin noch vor ihnen schwebt. Denkbar ist auch, dass die Helden die Schlacht nutzen, um die *Rohafan* zu übernehmen und mit dieser nach Xarxaras zurückkehren. In diesem Fall könnte die Explosion Korysthenes' Turam von Bord schleudern, wobei er aber auf einem anderen Luftschiff einigermaßen unverletzt landet. Nun gilt es „nur" noch, die restlichen der 80 Soldaten loszuwerden, die jedoch durch die Kämpfe stark abgelenkt sind. Gerade, wenn einer der Helden nun das Steuer übernimmt, lässt sich ein Großteil der Draydal und Pardir leicht von Bord schütteln – oder an der Hülle eines anderen Luftschiffs abkratzen. Egal, welches Luftschiff die Helden benutzen: Die Szenen, die unter „Szenen und Ereignisse" auf Seite 140 für die Luftschlacht beschrieben wurden, sind natürlich in einem plausiblen Rahmen auch hier nutzbar und auch genauso gültig wie das dort beschriebene Ergebnis der Schlacht. Auch in dieser Variante sollten Sie den Helden mit diesen Anregungen und den Aktionen, die die Spieler selbst starten, eine fulminante Action-Szene bieten können. Auch in dieser Variante kann übrigens Gylderianius problemlos zurückbleiben.

Böse Helden auf Seiten der Draydal

Sollten die Helden sich ernsthaft auf den Vorschlag Turams einlassen, brechen sie am Morgen mit der Armee des Ephoren gemeinsam auf. Ihre Begleiter bleiben zunächst bei ihnen, wenden sich aber nach und nach von ihnen ab, wenn sie merken, dass die Helden den Bund mit dem Widersacher wirklich zu ihrem Vorteil ausnutzen. Spätestens also, wenn die Schlacht um Xarxaras beginnt und die Helden keine Anzeichen zeigen, sich gegen die Draydal zu wenden. Vorher versuchen sie bei jeder Gelegenheit, auf sie einzuwirken, eine Chance eben dafür zu nutzen.
Auf dem Weg nach Xarxaras trifft die Armee am Ausgang der Höhle auf die Streitkräfte von Tacarus und es kommt zur Luftschlacht (siehe Seite 140). Bleiben die Helden hier an der Seite der Draydal, können sie aktiv gegen die Myriaden kämpfen und sehen, wie sich Tacarus mit der *Chimaera* zurückzieht. Die Schlacht wird von den Draydal gewonnen, die wenige Tage später bereits vor Xarxaras stehen und mit dem Beschuss beginnen (mittels einer Liturgie seines Gottes treibt Turam seine Soldaten zu Höchstleistungen an und lässt sie Tag und Nacht marschieren. Diese Liturgie endet zwar mit ihrem Tod, den werden sie auf dem Schlachtfeld aber ohnehin finden. Dies ist keine Eroberungs- sondern eine Vernichtungsmission). Sollte Turam über das Auge verfügen, wird er mit den Ritualvorbereitungen beginnen. Wenn nicht, hat er die Helden vorgeschickt, um das Auge zu beschaffen. Diese Mission kann dann ähnlich ablaufen wie der Showdown ab Seite 184, nur dass den Helden nicht Arsinoa zur Seite steht, sondern ShiaRaiDan oder ein Draydal-Priester. Natürlich stellt sich auch in diesem Fall Tacarus den Helden in den Weg, die statt göttlicher Waffen einige Draydal-Krieger als Unterstützung dabei haben. Ist Isphirmene besiegt, mögen sich die Helden danach immer noch gegen Turam stellen und ihn und seine Anhänger mit Hilfe des Auges vernichten. Tun sie auch das nicht, sind sie wohl endgültig Diener des Schädelgottes geworden.

Der Mühen Lohn 3

Für das bestandene dritte Kapitel erhalten die Helden je 200 Abenteuerpunkte. Bis zu 50 Punkte können Sie drauflegen, wenn die Helden besonders elegant vorgegangen sind und im Gespräch mit Turam möglichst viel erfahren haben. Darüber hinaus können Sie Ihren Spielern besondere Erfahrungen *Fliegen*, *Fluggeräte Steuern* und auf ein eingesetztes Kampftalent oder, sollten sie diplomatischer vorgegangen sein, auf *Überreden* oder *Überzeugen* zukommen lassen.

Kapitel 4: Die Belagerung von Xarxaras

Übersicht über das Kapitel

In diesem abschließenden Kapitel werden die Helden die Gelegenheit erhalten, sowohl Isphirmene als auch Parthras Turam und seine Truppen zu schlagen und die alte Ordnung in Xarxaron wieder herzustellen. Zuvor sieht es jedoch noch einmal sehr düster für sie aus: Sie bruchlanden vermutlich mit ihrem Luftschiff, werden direkt von den Truppen der falschen Hohen Magokratin bedrängt, können sich aber in den Untergrund retten, wo sie auf den Widerstand treffen, der sich um Arsinoa geschart hat. Isphirmene lässt ihr eigenes Volk ausbluten, ignoriert aber die nahende Gefahr – der Angriff der Draydal kommt ihr sogar ganz recht, immerhin will sie beide Parteien ins Verderben stürzen. Bevor es gegen Isphirmene gehen kann, hat die echte Magokratin ein dringendes Anliegen: Aecurian wurde verhaftet und soll öffentlich in der Arena hingerichtet werden. Der Junior-Tribun ist inzwischen zum Symbol des Widerstands geworden und ohne ihn droht dieser zu scheitern. Die Helden sollen den jungen Offizier aus der Arena retten. Hierfür müssen sie gegen mehrere Monstren bestehen, werden jedoch schließlich von Isphirmene festgesetzt, die Aecurian öffentlich bloßstellen kann. Das Volk begehrt gegen sie auf – doch es ist bereits zu spät: Die Draydal stehen vor den Toren, beschießen die Stadt und treffen auch die Arena. Isphirmene kann sich in ihren Palast zurückziehen und die Helden stehen jetzt vor der Aufgabe, einen Feind in der Stadt und einen vor deren Toren zu besiegen. Da die Draydal bereits den äußeren Stadtring überrennen, befiehlt Arsinoa, die nun wieder über einen Teil der Myrmidonen gebietet, zuerst die unmittelbare Bedrohung zurückzuschlagen, und sich erst danach um Isphirmene zu kümmern, die in „ihrem" Palast eingesperrt ist. Wie gut die Schlacht verläuft, hängt auch davon ab, wie viele Verbündete die Helden in **DEM** sammeln konnten. So erhalten sie eventuell Unterstützung durch die Ashariel, ein Leonirrudel und zahllose Sklaven. Während der Kämpfe berichten Späher davon, dass Parthras Turam und einige Getreue in das Wasserreservoir der Stadt eingedrungen sind. Die Helden können ihm in den Katakomben unter dem Palastbezirk begegnen und die alten Fallen der Chrysothéos zu ihrem Vorteil ausnutzen, um seine Truppen zu dezimieren. Tief unter der Stadt können sie den Hohepriester des Schädelgottes endlich töten und im Zweifel auch das Ea'Myr erobern, falls ihnen das bisher versagt geblieben sein sollte. Außerdem ist die schlimmste Gefahr durch die Draydal gebannt, wobei die Belagerung und der Beschuss aber anhalten.

Isphirmene beginnt vom obersten Turm des Palasts mittels des Tyakaar-Horns ein Ritual, um Tore zu den Niederhöllen zu öffnen – oder falls sie das Ea'Myr besitzen sollte, dessen Kräfte zu benutzen –, um die Stadt auszulöschen. Die Helden stürmen den Palast und müssen sich dabei ein letztes Mal Tacarus stellen, der sie mit einer Gruppe Daimoniden empfängt. Tacarus findet sein verdientes Ende und die Helden können mit Arsinoa in den Palast eindringen, wo sie Isphirmene lange genug beschäftigen müssen, damit die Hohe Magokratin das Ea'Myr gegen ihre Doppelgängerin einsetzen kann: Durch die Kraft des Auges ihres Bruders wird Isphirmene das Dritte Auge aus der Stirn gerissen und vereinigt sich mit seinem Gegenstück. Die Helden können die Usurpatorin unschädlich machen. Jedoch droht das Ea'Myr durch diese Überlastung seine Kraft freizusetzen und die Stadt doch noch auszulöschen...

Sollten die Helden auf Seiten der Draydal in der Stadt angekommen sein, wird von diesen Ereignissen vermutlich nur der eigentliche Showdown umsetzbar sein – auf diese Variante wollen wir aber nicht hoffen.

Der Weg nach Xarxaras

Die Reise mit dem Luftschiff auf dem direkten Weg zurück nach Xarxaras nimmt drei bis vier Tage in Anspruch. Der Wind ist auf Seite der Helden, die diese Zeit nutzen können, um sich zu regenerieren, letzte Pläne zu schmieden und sich mit den göttlichen Waffen zu beschäftigen. Sollten die Helden erfolgreich gegen Draydal gekämpft haben, wirken die Waffen seltsamerweise dezent weniger brüchig und liegen eher wieder in der Hand wie sie es sollten, weniger wie unbrauchbare Antiquitäten. Sollten die Helden vor den Draydal geflohen sein, ohne das Ea'Myr zu erbeuten, könnten sie auf die Idee kommen, noch einmal umzukehren, sobald die Schlacht beendet ist, und das Auge aus den Trümmern zu bergen. In diesem Fall sehen sie aber die intakte „*Rohafan*" auf sich zukommen – ob ein erneuter Diebstahlversuch in diesem Fall von Erfolg gekrönt ist, oder die Spieler den Stein erst in Xarxaras erobern können, legen wir in ihre meisterlichen Hände.

Schäden

Die *Drachenschwinge* hat während der Flucht stark gelitten: Viele der Ballons und die Seilzüge an den Segeln sind beschädigt. Sie ist im Grunde nur noch in der Lage, geradeaus zu fliegen und leichte Kurskorrekturen lassen sich noch vornehmen. Sollte sie zu Boden gehen, wird sie nicht ohne weiteres wieder starten können. Nutzen Sie diesen Umstand, um das Luftschiff im kommenden Abschnitt in Xarxaras abstürzen zu lassen. Sollten die Helden das Schiff jedoch irgendwie wieder fit bekommen, sorgen auf jeden Fall die Dämonen der Luftabwehr in Xarxaras für den Absturz.

Der Händler

Einen Tag vor Xarxaras kommt den Helden ein Vinshina-Händler entgegen. Die Besatzung des anderen Luftschiffs gestikuliert wild und möchte offenbar mit den Helden reden. Sollten diese reagieren, nutzen die Vinshina die Gelegenheit, um sie zu warnen: Xarxaras sollte man meiden. Die Hohe Magokratin sei offenbar wahnsinnig geworden und habe begonnen, jeden, dessen Gesicht

sie nicht mag, den Monstern in ihrer Arena zum Fraß vorzuwerfen. Über die Stadt sei das Kriegsrecht verhängt worden. „Niemand, nicht einmal ein Optimat ihres eigenen Hauses, ist mehr frei, sein Leben zu leben. Kein guter Ort für Geschäfte!“

Das Stahltor
Am Vorabend der Ankunft in Xarxaras überfliegt die *Drachenschwinge* die Stadt Xarpenta Tharamnos, wo laut Caia und Carana eine ganze Myriade stationiert sein sollte. Von dieser ist jedoch keine Spur zu sehen. Wenig später folgt das Stahltor von Xaraxaron. Dieses imposante Gebilde schirmt das Reich nach Süden hin ab und sollte in Kriegszeiten eigentlich mit 100 Myrmidonen und diversen Optimaten besetzt sein. Tatsächlich ist aber niemand auf dem Tor zu sehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
Der Tag wirkt fast ironisch lieblich: Über Xarxaron spannt sich ein blassblauer, heißer Himmel, in der Schlucht des Orismani wiegt sich das dichte Grün in den Talwinden und auf den Bergspitzen gleißen die ewigen Eisfelder. Die Natur wirkt, als könne sie nichts verändern – aber ihr habt in Anthalia, in diesem sterbenden Land, gesehen, welche Macht sowohl Tharamnos als auch Draydal entfesseln können. Berg, Fluss und Eis können morgen schon fort oder auf immer verändert sein.
Die Hitze ist drückend und schwindet erst mit Einbruch der Dämmerung. Der Horizont verfärbt sich purpurn und die Gletscher glühen golden auf; Xarxaron gewandet sich in den Farben der Draydal. Kurz begleitet ein Schwarm Vögel euren Flug, dann lassen sie sich mit melancholischen Rufen an den Felswänden nieder. Die Nacht bricht an und am nächsten Morgen wird vermutlich das Schicksal der Magokratie entschieden.

Wenn die Sonne hinter den Bergen im Westen untergeht, haben die Helden wohl das letzte Mal Zeit, für private Gespräche unter sich oder mit ihrer Crew. Vielleicht gibt es noch Differenzen, die zu klären sind. Gefühle, die ausgesprochen werden müssen. Geht von den Helden keine Initiative aus, gehen die Meisterpersonen auf sie zu. Sollte sich eine Romanze entwickelt haben, wird der betreffende NSC an diesem Abend natürlich seinen geliebten Helden aufsuchen, um die möglicherweise letzte Nacht für bittersüße Romantik zu nutzen.
Folgende Szenen können wir Ihnen vorschlagen:

Carana
Die Steuerfrau inspiziert an diesem Abend „ihr“ Schiff, streicht Dreck vom Steuerrad, berührt noch einmal jede Planke und bleibt schließlich am Bug stehen, um versonnen auf das Land unter ihr zu blicken. Sie sucht das Gespräch mit dem Helden, mit dem sie am meisten verbindet. Im versonnenen Dialog an der Reling wird Carana ein kleines Fläschchen mit seltenem Luftnesselrum hervorkramen, den sie seit Jahren für einen ganz besonderen Moment – vielleicht ihren letzten – aufgehoben hat. Sie bietet ihn dem Helden an und wirft die Flasche dann ohne selbst zu trinken über Bord. „Irgendwann ist es einfach Zeit aufzuhören.“

Shaonorr
Der Leonir-Prinz zieht sich unter Deck zurück und verliert sich in einer Meditation, die Angehörige seines Stammes seit Generationen vor ihrer letzten Schlacht einüben. Einem würdigen Krieger wird er den Sinn derselben mitteilen und ihn eventuell sogar daran teilhaben lassen. Hat sich eine Freundschaft zu einem Kämpfer der Gruppe entwickelt, schließt Shaonorr mit diesem nun Blutsbruderschaft – ein Schwur vor Korr und Rrondrr, der den jeweils anderen daran bindet, dem Bruder im Kampf beizustehen oder zu rächen.

Bhoschlish
Der junge Shingwa versteckt sich immer öfter wieder in der Takelage. Sobald das Stahltor in Sicht kommt, wird er mit einem lauten „TSCHUHAUSCHEEE!“ aber aufgeregt darauf aufmerksam machen – nur um danach wieder in verschüchtertes Schweigen zu verfallen, wenn er die leeren Wehrgänge auf dem Tor bemerkt.

Isquenion
Isquenion wirkt nach den Ereignissen bei den Draydal und vor allem der Luftschlacht um Jahre gealtert. Wenn die anthalische Steppe am Horizont zu entschwinden droht, holt er einige Säckchen mit seltenen Pflanzensamen aus seinem Gepäck und streut sie nacheinander in den Wind. Die Samen verteilen sich mit dem Wind und werden in die Steppe hinausgetragen.

Alliadana
Sollten die Helden in **DEM** die Ashariel für sich gewonnen haben, verlässt Alliadana nun wortlos das Schiff. Niemand ist Zeuge ihrer Abreise. Sie wird im Finale mit 100 Ashariel zurückkehren.

Gylderianius
Ist Gylderianius noch an Bord, wird er die Nähe des Helden suchen, mit dem er vor Monaten in die Verbotene Kammer eingedrungen ist. Er bedankt sich für dessen treue Dienste und entschuldigt sich linkisch für den Schlamassel, den er allen eingebrockt hat – meint jedoch auch, er hätte das Abenteuer nicht missen wollen. Erstmals spricht er dann von seinen Visionen, die ihn an diesen Ort geführt hätten. Dass er all dies in seinem Geist schon einmal gesehen habe. Und dass er Xarxaras brennen sah. In einem seltenen Fall von Religiosität murmelt er: „Mögen die Götter uns gnädig sein. Dieses eine Mal.“

Lynathea
Lyntathea ist in den letzten Wochen geistig vom Kind zur Erwachsenen gereift, und hat erst jetzt erfasst, was um sie herum passiert ist. Seit dem Tod ihres Vaters spricht sie wenig. Sie will eigentlich nur zurück nach Imachora, versteht aber inzwischen auch, dass es ihre Heimat nicht mehr gibt. Sie ist die neue Magokratin einer vernichteten Stadt. Und sie bittet die Helden, Isphirmene für all das leiden zu lassen, was sie dem Reich angetan hat.

Caia Termon
Mit der ehemaligen Prior-Zenturionin verbindet die Helden wohl am wenigsten. Sie hat ihre eigenen Ziele: Rache an Tacarus und Rückeroberung ihres Postens. Während alle anderen

in sentimentaler Melancholie versinken, ist sie es, die auf die Aufgabe fokussiert ist, Tacarus und Isphirmene die Herrschaft wieder zu entreißen. Sie reinigt ihre Waffen und kann strategische Karten der Stadt aufzeichnen, um mit den Helden das Vorgehen zu planen.
Wenn Sie ein eher tragisches und emotionales Ende bevorzugen, können Sie einen guten Teil der Meisterpersonen zum Ende der Kampagne hin sterben lassen. Wir haben an passenden Stellen im Finale immer wieder in kleinen Abschnitten mit dem Namen „Opferung einer Meisterperson" auf diese Variante Bezug genommen. Allerdings sollten Sie sich überlegen, ob das zu den Präferenzen ihrer Spielgruppe passt, oder ob diese nicht ein echtes Happy End bevorzugt. Vielleicht wollen Sie ihre Spieler auch für misslungene Proben und schlechte Entscheidungen „bestrafen", indem die liebgewonnen Meisterpersonen diesen letztlich zum Opfer fallen. Am befriedigendsten für alle dürfte aber ein Ende sein, in dem die meisten Charaktere überleben – jedoch nicht alle, damit nicht am Ende der Heile-Welt-Kitsch regiert. Erzeugen Sie bei den Helden aber auch nicht den Eindruck, dass sie gar nicht verlieren können, indem sie bei jeder misslungenen Probe einfach einen Gefährten übers Messer springen lassen. Generell sollte solch eine Szene immer dramaturgisch wertvoll sein.

Xarxaras: Stadtbeschreibung

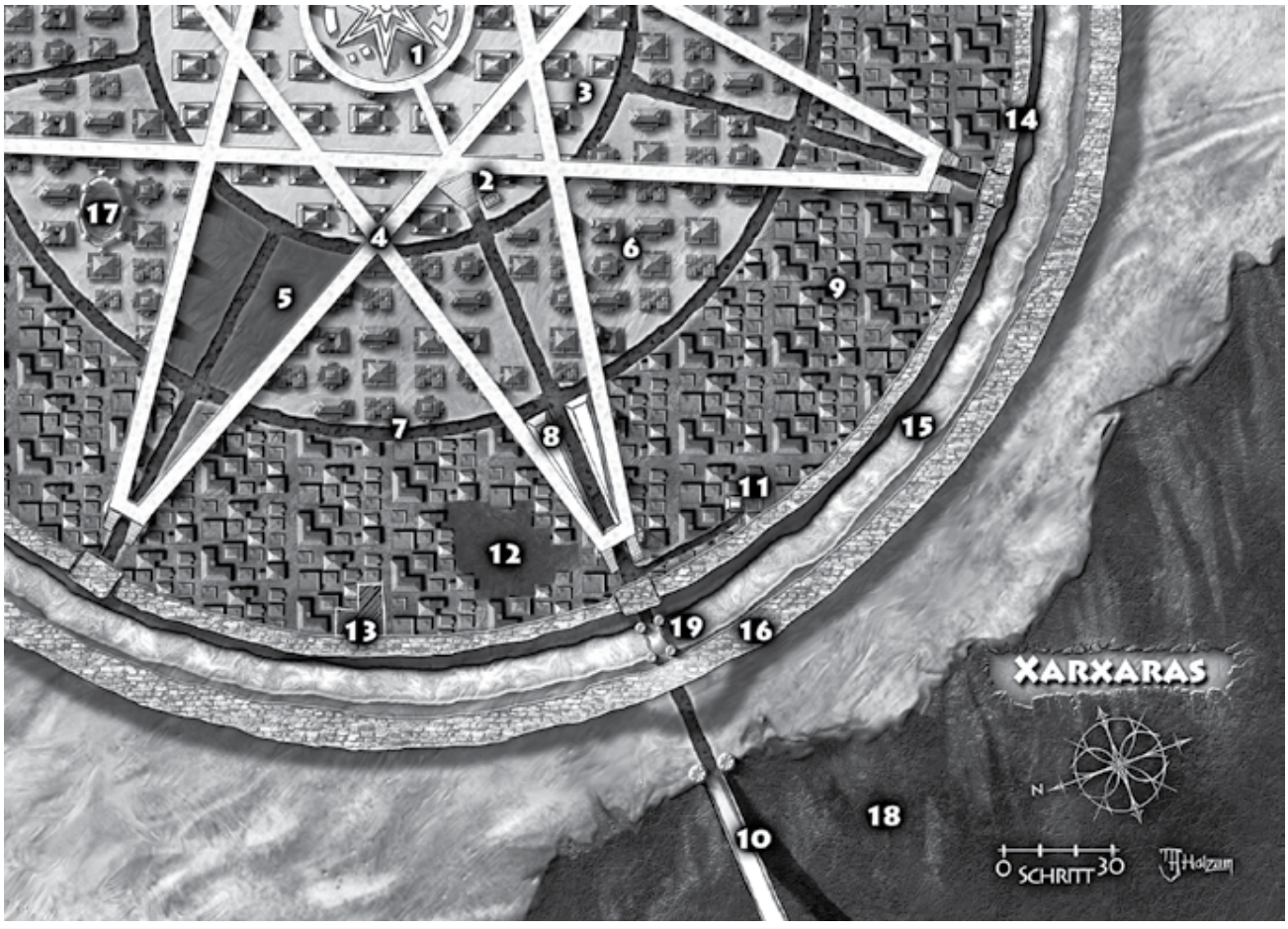
Die Stadt liegt direkt an der Schlucht, die das Gebirge von Xarxaron mit dem Orismani durchzieht. Über diese Schlucht spannt sich die über 1000 Schritt lange Regenbogenbrücke aus Optrilith.
Wie Xarxaras genau beschaffen ist, wollen wir gar nicht zu sehr im Detail beschreiben – es kann in jedem Myranor jeder Spielrunde anders aussehen. Einige Anhaltspunkte, um Ihnen das Ausspielen des Kampfs um die Stadt zu erleichtern, geben wir Ihnen aber dennoch an die Hand. Beachten Sie, dass auf dieser Karte nur ein Teil der Stadt dargestellt ist – und die Stadt nach dieser Schlacht vermutlich ohnehin teilweise neu aufgebaut werden muss.
Nutzen Sie die folgende Beschreibung aber auch gern für **DEM** – dieses erste Abenteuer ist vor dem Band „Unter dem Sternenpfeiler" erschienen und konnte daher die neuesten Fakten über Xarxaras noch nicht berücksichtigen.

Aufbau der Stadt
Xarxaras ist kreisrund aufgebaut, mit dem Kristallpalast der Magokratin in der Mitte – der jedoch nur ganz oben aus Kristall bzw. Optrilith besteht. In konzentrischen Kreisen liegen mehrere Wälle um diesen, die die einzelnen Stadtteile trennen: Von den Villen der Optimaten bis zu den Mietshäusern der Ärmsten. Dennoch herrscht auch in diesen Außenbezirken die von der Obrigkeit aufgezwungene Ordnung und Sauberkeit, die durchgehend weißen Häuser stehen in Reih und Glied – auch in der Unterstadt, in der die einfachen Menschen wohnen. Ein echtes Armenviertel gibt es nicht: Die Hütten der Bettler werden regelmäßig abgebrannt – seit Isphirmene herrscht, auch mit den Bettlern darin. Die Straßen sind in einwandfreiem Zustand, die breiten Hochstraßen bilden ein perfektes Heptagramm. Die sieben Spitzen führen zu den sieben gläsernen Stadttoren. Unter den Hochstraßen sind hier auch Amtsgebäude und Kasernen untergebracht.
Kreisförmige Straßen auf Bodenniveau teilen die Stadt in verschiedene Zonen, deren zum Zentrum steigender Reichtum leicht an der Größe und Pracht der Gebäude abzulesen ist. In der innersten Zone, direkt zu Füßen des auf einem künstlichen Hügel angelegten Palastes, befinden sich vor allem die Gebäude verschiedener hoher Funktionäre – allesamt Tharamnos – sowie die örtlichen Häuser der anderen Optimatenfamilien. Eine Oktrale allerdings findet man erst in der nächsten Zone und so verbannen die Xarxarischen Herrscher selbst die Götter auf einen niedrigeren Platz als die Magie, die sie selbst verkörpern.

Der Palast
Der Palast hat die Form eines perfekten Heptagons oder besser mehrerer Siebensterne, die als komplex angelegte Stufenpyramide nach innen ansteigen und von einem siebenseitigen Turm gekrönt werden, dessen Durchmesser immer noch um die fünfzig Schritt beträgt. Von außerhalb der Anlage kann man kaum sehen, dass an seiner Spitze eine hohe Kuppel aus Optrilith das Licht in alle Farben des Regenbogens bricht – darunter befindet sich der Ratssaal der Hohen Magokratin. Ansonsten besteht die ganze Anlage nur aus hohen weißen Mauern und hohen Bogenfenstern. Keine unnötigen Schnörkel schmücken die Fassade, es sind keine Gärten ringsum angelegt. Auf dem Palastgelände befinden sich noch andere für das Abenteuer relevante Gebäude: Die Gruft der Tharamnos und das aus **DEM** bekannte Gästehaus mit dem Zugang zu den unterirdischen Tunneln. Beide Gebäude können über den Palasthof erreicht werden. Der Palast selber jedoch ist zum Zeitpunkt dieses Abenteuers elementar versiegelt worden und nur über höhere Punkte zu erreichen.

Die Stimmung in Xarxaras: Normalerweise und unter Isphirmene

Xarxarer sind obrigkeitshörige Menschen. Dies liegt an der angeblichen Allwissenheit der Optimaten. Eine Ausgangssperre hält das Verbrechen im Zaum und Bürokratie ist das bestimmende Element im Alltag der Stadtbewohner. Xarxaras wirkt verstörend farblos und bedrückend. Die Menschen tragen nahezu alle weiß und heben sich damit kaum von Gebäuden und Straßen ab. Jede Abweichung von der Norm wird hier sofort sichtbar und ganz offenbar gering geschätzt. Jedwede Höflichkeit wirkt erzwungen und einstudiert.
Unter Isphirmene hat sich die Lage dezent geändert: Die Stadt ist voll von Myrmidonen und wirkt etwas weniger aufgeräumt. Reste niedergebrannte Gebäude werden nicht entsorgt, sondern bleiben als Mahnmale stehen – mit den verkohlten Resten der Bettler und Widerständler darin. Auf größeren Plätzen finden sich meistens noch tagelang die zur Schau gestellten Leichen von Hingerichteten. All das stört den Ordnungssinn der Xarxarer deutlich. Das Volk ist noch eingeschüchterter als sonst und versteckt sich so gut es geht in den Häusern. Die Straßen wirken meist leer – von den Patrouillen der Myrmidonen abgesehen. Herolde verkünden mehrfach am Tag die neuesten Gesetze der Hohen Magokratin. Das alte Gesetz, das Gemeine sich vor Optimaten in den Staub zu werfen haben, wird wieder erbarmungslos umgesetzt.



Wichtige Orte

1. Die Palastanlage
Die Palastanlage ist von einer 15 Schritt hohen Mauer umgeben und nur über die Hochstraßen zu erreichen. Auf Bodenniveau gibt es außerdem zur Zeit von **DSL** keinen Zugang zum Palast selbst mehr. Der Palast ist weiter oben beschrieben.
2. Übergang zu Hochstraßen und Anmeldebüro
Hier führt eine breite Treppe auf die hoch aufragenden Hochstraßen. Außerdem ist eine Säule in das Anmeldebüro eingelassen, in dem sich jene zu melden haben, die neu in der Stadt sind. Hier ist ein Pass zu erwerben, der bei den Wachen an den Stufen zu den Hochstraßen vorzeigt werden muss, um Einlass zu erhalten. Die Helden kennen das Büro vermutlich aus **DEM.**
3. Das Viertel der Optimaten
Hier lebt die das Hohe Haus Tharamnos, hier steht ihre Zauberschule. Alle Gebäude sind auf den Palast ausgerichtet. Hier ist das Hochstraßensystem besonders dicht und erlaubt den Magiern, ohne den Boden zu berühren, die ganze Stadt zu erreichen. Um das Viertel führt eine vier Schritt hohe Mauer parallel zu einer der Rundstraßen, die nur kurz vor (2) ein Tor aufweist und sonst nur über die Hochstraßen erreicht werden kann. Die Mauer ist grafisch nicht dargestellt.
4. Die Hochstraßen bilden ein Heptagramm und ruhen auf hohen Säulen über den Dächern der Stadt. Sie sind über die Treppen an ihren Spitzen und jene bei (2) zu betreten. Für Optimaten gibt es noch spezielle Zugänge in ihren Villen oder in öffentlichen Gebäuden. Sie bilden ein zweites Straßensystem zusätzlich zu den Straßen am Boden. Momentan ist der Palastbereich nur über diese Straßen zu erreichen.
5. In der Oberstadt (6) liegt dieser große Marktplatz direkt zwischen zwei Hochstraßen
6. Die Oberstadt, wo die reicheren Bürger wohnen dürfen und wo die Straßen etwas breiter sind. Die Trennung in Ober- und Unterstadt (9) ist rein formell. Es gibt keinen Wall zwischen den Vierteln, nur die große Rundstraße am Boden grenzt ab. Die Oberstadt wird durch eine zweite Rundstraße und einen kleinen Wall vom Optimatenviertel (3) getrennt.
7. Die Straßen auf dem Boden: Natürlich gibt es zahllose Gassen und Straßen in Xarxaras. Aber zwei Rundwege und sieben Hauptstraßen bilden die wichtigsten Verkehrsadern – zumindest auf dem Boden. Letztere führen zu den sieben Stadttoren.
8. Die Hauptkaserne: Gegenüber des Haupttores und somit direkt auf dem Weg zur Schlucht liegt dieses Gebäude, in dem eine Kohorte (1000 Myrmidonen) stationiert ist. Die Kaserne liegt unter einer Spitze des Heptagramms. Auch unter den anderen sechs Spitzen finden sich Regierungsgebäude: Meist Schreibstuben aber in jeder Spitze ist auch Platz für eine Kaserne mit ca. 5 Zenturien (500 Myrmidonen). Diese Gebäude sind schlicht und keilförmig gehalten.
9. Die Unterstadt: Hier sind die Gassen besonders eng, hier wohnen die einfachsten Bewohner der Stadt zwischen der Stadtmauer und der äußeren Rundstraße.
10. Die Regenbogenbrücke: Die Stadt liegt direkt an der Schlucht, die das Gebirge von Xarxaron mit dem Orismani durchzieht (18). Über diese Schlucht spannt sich die über 1000

Schritt lange Regenbogenbrücke aus Optrilith. Von der Brücke führt eine Straße direkt zum Haupttor bei (19).
11. Das Pumpenhaus, das die Helden aus **DEM** kennen könnten. Hier findet sich ein Zugang zu den Katakomben, die auch unter die Palastanlage führen, was die Draydal sich zu Nutze machen wollen.
12. Der Unterstadt-Markt
13. Das Nerenith: Ein winziges, zum größten Teil verlassenes (und zum Zeitpunkt von **DSL** niedergebranntes) Viertel der hier sehr seltenen Neristu.
14. Die Innere Stadtmauer, deutlich niedriger und dünner als die äußere. Die Tore in der inneren Stadtmauer sind weniger prunkvoll und besitzen schlichte Torflügel aus Metall.
15. Dieser Wassergraben liegt zwischen den beiden Stadtmauern. Hier soll angeblich eine Seeschlange hausen. Er wird bei allen Toren von einer Brücke überspannt.
16. Die äußere Stadtmauer. Sie hat die Form einer gewaltigen Schlange. Ihr Kopf, der sich selbst in den Schwanz beißt, bildet das „gläserne Haupttor“ bei (19). Das Tor – und somit der Schlangenkopf – ist komplett mit Optrilith besetzt und funkelt in Sonnen- wie Mondlicht, was dem Tor den Namen verliehen hat.
17. Die Arena, ein Gebäude im klassisch-imperialen Stil. Das Gebäude ist direkt mit einer Hochstraße verbunden und Schauplatz der Hinrichtung Aecurians.
18. Die Schlucht des Orismani, über die die Regenbogenbrücke führt. Die schroffen Felswände führen mehrere hundert Schritt in die Tiefe, wo der Grüne Orismani vor sich hin brodelt.
19. Der Komplex um das Haupttor: Hier befindet sich die breiteste der sieben Steinbrücken, die den Wassergraben überbrücken. Diese verbindet das Haupttor (jenes mit dem kristallenen Schlangenkopf, siehe „Die Stadttore“) mit dem kleineren Tor in der inneren Stadtmauer. Von diesem Tor aus führt auch eine Straße zur Regenbogenbrücke. In der Schlacht um die Stadt kann dieses Tor zerstört werden.

Die Stadttore
Xarxaras besitzt ein Haupttor (bei 19) und sechs Nebentore. Diese sechs kleineren Tore, die aber nicht zu großen Straßen führen, sind ebenfalls allesamt „gläserne Tore“, was bedeutet, dass sie mit Optrilith durchsetzt und verziert sind. Genau genommen handelt es sich jeweils um zwei Tore, da ein Wassergraben die beiden Stadtmauern trennt. Nur das äußere Tor ist jeweils so prunkvoll gestaltet. Das innere besitzt schlichte Metalltorflügel.
Auch das Haupttor ist dergestalt zweigeteilt. Außerhalb des Wassergraben wird es vom Kopf der gigantischen Schlange gebildet, die die äußere Stadtmauer darstellt. Dieser Kopf beißt sich an dieser Stelle selbst in den Schwanz und wer die Stadt betreten will, muss zwischen den Fängen der Schlange hindurch. Der Kopf ist ebenfalls mit Optrilith überzogen und funkelt in Sonnen- wie Mondlicht, was den Toren den Namen „gläserne Tore“ verliehen hat.

Truppen in Xarxaras
Normalerweise sind in der Stadt vier Kohorten (4000 Mann) stationiert. Eine davon (also 1000 Myrmidonen-Krieger) sind in der Hauptgarnison untergebracht. In den anderen sechs Kasernen befinden sich je 500 Myrmidonen-Soldaten, also eine halbe Kohorte oder 5 Zenturien.
Im Wachposten Xarpenta Tharamnos vor den Toren des Reichs sind regulär eine weitere Myriade an Truppen stationiert (also 10.000 Personen). Der Großteil davon ist in Anthalia unterwegs, um die dortigen Stadtstaaten zu unterwerfen oder Draydal zu vernichten. Die restlichen 3000 Mann hat Isphirmene vor Kurzem in die Stadt beordert. Die Kasernen quellen folglich über und mancherorts sind improvisierte Lager aufgeschlagen. Nahe des Kristalltors lagert eigentlich noch eine weitere Myriade, die herbei beordert wurde, jedoch nicht rechtzeitig eintreffen wird. Insgesamt stehen Isphirmene und Tacarus also 7000 Krieger zur Verfügung, die nach und nach zu den Helden überlaufen können, um die Stadt zu verteidigen. Tacarus wurde inzwischen zum Strategus (Anführer einer Myriade) und sogar zum Myriokraten (Kriegsminister) befördert, wodurch er die 7000 persönlich anführt.
Darüberhinaus verfügt Isphirmene noch über eine unbestimmte Zahl von Tharandrokai, die ihr auf jeden Fall treu ergeben sind. Wie viele dies sind, überlassen wir Ihnen, aber bedenken Sie, dass Sie die Anzahl merklich reduzieren sollten, falls die Helden in Kapitel 2 das „Ertüchtigungslager 13“ sabotieren konnten.

Die Ankunft in Xarxaras

Am nächsten Morgen kommt die Hauptstadt in Sicht. Die Helden werden vermutlich erneut nicht direkt in der Stadt landen wollen – falls doch, werden sie tatsächlich direkt abgeschossen und die Szene entwickelt sich noch einfacher. Wenn die *Drachenschwinge* in respektvollem Abstand einen Landeplatz sucht, wird sie Opfer der versteckten Luftabwehr Isphirmenes. Auch wenn diese Xarxaras in den Abgrund reißen will, hat sich natürlich wenig Interesse an feindlichen Luftstreitkräften, die plötzlich über ihrem privaten Balkon auftauchen. Sollten die Helden aber bereits mit Arsinoa einen sicheren Treffpunkt außerhalb der Stadt vereinbart haben oder mehrere Meilen entfernt landen wollen, nutzen Sie die Information aus dem Kasten „Auf heimlichen Pfaden nach Xarxaras“.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Xarxaras liegt in all ihrer weißen und kristallenen Pracht an der Schlucht des Orismani. Die Regenbogenbrücke bricht das Licht wie ein Diamant und scheint aus dem richtigen Winkel nur aus gefangenem Licht zu bestehen, das sich über den Abgrund wölbt. Die steinernen Augen der Schlange, in deren Form die Mauer errichtet wurde, starren auf die Hochebene herab.
Rings um die Türme der Stadt regt sich etwas, das erst wie ein Wirbel von Staub wirkt. Die dunklen Partikel nähern sich jedoch rasch und gewinnen an Größe und Klarheit. Ohne Beine, nur mit vier Flügeln als Luftjäger gestaltet, rasen Schwärme von bizarren, unnatürlichen Kreaturen auf euch zu. Kleine Köpfe sitzen auf langen, dürren Hälsen, statt Schnäbeln sitzen breit grinsende Affenmünder unter federbesetzten Brauen. Die vier Flügel schlagen emsig, um den angeschwollenen, runden Leib zu tragen, in dem eine fette Blase voll grünlicher Flüssigkeit hängt. Xarxaras hat zu seiner Verteidigung Diener der Domäne Thesephai geschickt, die euch in ihrem raschen Flug vom Himmel holen sollen.

Die Dämonen (Thesephai-Geister, die in Xarxaras unter den Tharamnos als Hilyacorim bekannt sind) sind leicht zu besiegen, zerplatzen aber, wenn ihre LeP auf Null fallen und verspritzen dabei eine extrem aggressive Säure, die sich schnell durch die Hülle der *Drachenschwinge* frisst und sie zum Absturz bringt.

Werte der Flugdämonen
Krallen:
INI 14+W6 **AT** 15 **PA** 9 **TP** 1W6+1 **DK** N
Biss:
INI 14+W6 **AT** 12 **PA** 7 **TP** 1W6+2 **DK** NS
LeP 10 **AuP** unendlich **RS** 1 **WS** 8 **MR** 14 **GS** 9
Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, 1 Reaktion), Gezielter Angriff (Biss) / Verbeißen. Sinken ihre LeP auf Null, explodieren sie in einer Säurewolke, die bei Kontakt 1W TP verursacht, vor allem aber das Schiff schädigt.

Sobald eines der Monstren an der Hülle des Schiffes zerplatzt ist, ist die Vernichtung der *Drachenschwinge* nicht mehr aufzuhalten. Langsam frisst sich die Hülle des Ballons selbst auf, das Ruder hat sich verkeilt bzw. ebenfalls aufgelöst. Der Kurs des Luftschiffes ist nicht mehr zu ändern, sein Sinkflug ebenfalls nicht: Es hält direkt auf die Randbezirke von Xarxaras zu. Dank ihres Geschicks im Steuern des Schiffes können die Helden diesen Vorgang verlangsamen. Regulär erleidet jeder Charakter 2W6 Punkte Schaden durch den Aufprall. Eine *Körperbeherrschungs*-Probe entscheidet: Für jeden übrig behaltenen Talentpunkt reduzieren Sie den Aufprallschaden um einen Punkt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Graue Ziegel werden wie Gischt auf einer Welle in die Luft geschleudert, als sich der Rumpf der Drachenschwinge seinen Weg durch die Dächer frisst. Mit einem berstenden Geräusch verliert das Schiff Masten und Ballonaufhängungen, Seile reißen und peitschen durch die Luft. Dann kommt die Drachenschwinge endlich zur Ruhe, nur leicht kippt sie noch zur Seite. Ihr letzter Flug ist zu Ende.
Praktisch sofort strömen jedoch um euch Myrmidonen über die ungewöhnlich leeren Straßen und in die Eingänge des massigen Gebäudes, das zuletzt eure Notlandung gebremst hat. Über das Poltern ihrer Schritte könnt ihr nur eine andere laute Geräuschquelle ausmachen: Aus dem nahen Amphitheater dringt dumpf das Gebrüll einer Menge. Ansonsten liegt Xarxaras still und leer da.

Nach der Bruchlandung

Die Helden haben einige Momente Zeit, sich zu ordnen und ihre wichtigste Habe aus den Trümmern zu bergen, eher die Soldaten das Dach erreicht haben. Das Hausdach ist ca. 40 mal 30 Schritt groß und zum größten Teil von den Trümmern der *Drachenschwinge* bedeckt. Die Takelage hängt an der Seite bis zur Straßenebene herab, die ca. zehn Schritt unter den Helden liegt. Begeben sie sich über einen Balkon oder das Treppenhaus, das aufs Dach führt ins Gebäude, nähern sich über die Treppe bereits acht Myrmidonen. Noch einmal 20-30 stürmen draußen auf das Haus zu. Die Helden können, solange die Verwirrung noch anhält, über die Dächer flüchten (das nächste Dach ist nur drei Schritt entfernt, einige Häuser dahinter ragt die belebte Hochstraße auf), oder auch die Takelage nutzen, um die Straße zu erreichen, während die Myrmidonen im Haus sind. Verlangen Sie Akrobatik- oder GE-Proben, um zu entscheiden, wie schnell die Helden den Myrmidonen entkommen. Natürlich ist auch ein Kampf denkbar, den die Helden realistischerweise aber nicht gewinnen können. Sollten sie sich auf einen Kampf einlassen, werden sie entweder vom Widerstand gerettet – oder überwältigt und finden sich in der Arena wieder. Im Grunde ergibt sich so eine ähnliche Situation, wie sie vorgesehen ist. Für die Spieler sollte es aber befriedigender sein, wenn sie einer Gefangennahme entgehen. Natürlich kann ein kurzes Gefecht mit Verfolgern fliehenden Helden auch Zeit verschaffen.
Es ist hingegen eher förderlich, wenn Gefährten der Helden hier von den Myrmidonen geschnappt werden. Diese können die

Auf heimlichen Pfaden nach Xarxaras

Natürlich wollen wir mit den oben beschriebenen Ereignissen nicht erreichen, dass die Spieler sich gegängelt fühlen. Sollten die Helden rechtzeitig und mehrere Meilen außer Sichtweite der Stadt landen, kann die *Drachenschwinge* das überstehen. Die Helden können sich dann zu Fuß auf den Weg in die Stadt machen, Isquenion bleibt zurück, um mit Reparaturarbeiten zu beginnen. Ob das Luftschiff dann durch die Ereignisse der folgenden Schlacht am Boden liegend doch noch vernichtet wird, oder ob die Helden ein Gefährt fürs Leben behalten können, das überlassen wir Ihrer Entscheidung. Idealerweise haben die Helden einen Treffpunkt mit Arsinoa ausgemacht. Liegt dieser außerhalb der Stadt, wird die Magokratin ein abgelegenes Seitentor wählen, von dem sie weiß, dass die dortigen Wachen bestechlich sind. Es kann aber auch sein, dass kein genauer Treffpunkt ausgemacht wurde oder er in der Stadt liegt. In diesem Szenario sollte es den Helden dennoch nicht zu einfach sein, Xarxaras zu betreten. Über die Stadt wurde das Kriegsrecht verhängt, die Myrmidonen haben Weisung, niemanden hereinzulassen. Sie sind jedoch nicht derart gut geschult, dass sie die Helden direkt als Staatsfeinde erkennen. Mit Bestechung oder Einfallsreichtum können die Helden sich an einem der Seitentore also Zutritt verschaffen. Sollten Myrmidonen passiert werden müssen, sorgen Sie für etwas Spannung, indem diese durch einen Stapel Steckbriefe wühlen, bevor sie eventuelle Bestechungsgelder annehmen. In Xarxaras selbst werden die Helden dann relativ bald von dem Neristu Theraskayu angesprochen, der sie zum Treffpunkt des Widerstands führen kann. Streuen Sie in diesem Fall vorher noch einige der Szenen von Seite 154 ein und falls die Helden sich zu auffällig benehmen, kann es natürlich auch hier zu einer Verfolgungsjagd oder einem Kampf mit Myrmidonen kommen.

Charaktere dann später gemeinsam mit Aecurian aus der Arena befreien. Da die Helden nicht dauerhaft erfolgreich durch eine feindliche Stadt fliehen können, werden sie schon sehr bald von einer verhüllten Gestalt in einen Hinterhof gewunken. Sorgen Sie dafür, dass die Helden Vertrauen schöpfen, indem sie die Gestalt wiedererkennen: Es sollte sich um eine Meisterperson handeln, der sie z.B. im Gefolge Aecurians oder an Arsinoas Hof begegnet sind. Um die Flucht zu ermöglichen, könnte sich hier bereits eine Meisterperson (scheinbar) opfern.
Folgende Szene könnte sich abspielen. Die Namen sollten Sie anpassen, damit sie zu dem Geschehen in ihrer Spielgruppe passen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit einem dumpfen Grollen bleibt Shaonorr stehen, die Ohren angelegt und den Nacken gespannt. Dann wirbelt er herum, die Pranken fest um den Griff seiner Waffe geschlossen. „Rrondr!!“, brüllt er. „Ein ehrenhafter Kampf, seine Freunde zu verteidigen!“ Er zieht die Lippen in einem breiten Grinsen auseinander, das seine Reißzähne entblößt – und die ersten der anrückenden Myrmidonen leicht zögern lässt.
„Lauft!“, ruft er über die Schulter. „Das hier erledige ich!“
Noch bevor der Kampf beginnt, kommt eine nahezu ganz vermummte Gestalt eine der Seitengassen entlang gehastet und winkt euch eindringlich näher. Mit einer Hand zieht sie die Kapuze herab – es ist [Meisterperson]. „Hierher!“, zischt sie/er. „Arsinoa schickt mich!“

Die Helden können der Person in die Gasse und weiter in ein kleines, ärmliches Haus folgen. Die Gestalt schiebt einen Teppich zur Seite, unter dem eine Falltür zum Vorschein kommt. Sie öffnet diese und drängt die Helden nach unten. Die Helden stehen in einem Keller, der wiederum eine Öffnung aufweist, die kürzlich aus dem Fels gehauen wurde.

Das Treffen mit Arsinoa

Unten können die Helden eventuell belauschen, wie Myrmidonen in das Haus eindringen und sich von ihrem Verbündeten abwimmeln lassen, nachdem sie erfolglos das Gebäude durchsucht haben. Folgen die Helden dem von Fackeln ausgeleuchteten Kellergang, der zur Mitte der Stadt hin zu führen scheint, erreichen sie schon bald einen Durchbruch zur Kanalisation. Dort werden sie bereits von einer weiteren Gestalt in einem grauen, schmutzigen Mantel erwartet. Es handelt sich um den Neristu Theraskayu, einen Bettler, der sich – wie viele seiner Schicht – dem Widerstand verschrieben hat. Er führt die Helden einen langen breiten Tunnel entlang, biegt dann nach rechts in einen kleineren ab, der schließlich zu einem Raum von circa fünf Mal sechs Schritt Größe führt. Dort warten, versammelt um einen Tisch voll Karten und Dokumenten, weitere Gestalten in grauen Mänteln auf die Helden – unter diesen Mänteln lugen teils jedoch Rüstungen hervor. Bevor die Charaktere in Panik verfallen, schlägt die schmalste der Gestalten die Kapuze zurück und gibt sich als Arsinoa zu erkennen. Sie versichert den Helden, magisch alle Verfolger abgewehrt oder in die Irre geführt zu haben. Sie könnten frei sprechen. Denn bevor Arsinoa den Helden berichtet, was in den letzten Wochen in Xarxaras geschehen ist, will sie zunächst eine Schilderung der Erlebnisse der Helden. Diese wird sie natürlich nicht stumm über sich ergehen lassen, sondern immer wieder mit Zwischenfragen nachhaken, besonders wenn es um die Stärke der Draydal und das Ea'Myr geht, bleibt dabei aber immer ruhig. Erst wenn ihr Wissensdurst gestillt ist, wird sie den Helden erzählen, was sie verpasst haben. Machen die Helden wegen der anrückenden Draydal Panik, versucht Arsinoa sie zu beschwichtigen: Ein Heer aus Fußsoldaten müsste noch Tage bis zur Stadt brauchen und zunächst gilt es, sich um Isphirmene zu kümmern.
Sollte Arsinoa übrigens anfangs mit den Helden gekommen sein, übernehmen Pharon oder DjaRaBa (siehe unten) die Rolle des Anführers.

Folgendes kann Arsinoa berichten:
- Zunächst: Haben die Helden das Ea'Myr erbeutet, ist Arsinoa natürlich zuversichtlich. Darüber, wie nahe die Draydal der Stadt bereits sind, hat zu diesem Zeitpunkt wohl noch niemand Informationen. Daher lautet die Prioritätenliste in diesem Fall: Aecurian befreien, Isphirmene stürzen, auf die Schlacht vorbereiten. Sollte Isphirmene den Stein erlangt haben, wird Arsinoa die Rückeroberung dennoch Aecurians Befreiung hinten anstellen. Haben gar die Draydal noch immer das Auge, ist Arsinoa nicht besonders gut auf die Helden zu sprechen und schenkt ihnen in der Folge eher wenig Vertrauen. In diesem Fall ist sie dezent verzweifelt, beauftragt die Helden aber dennoch mit der Befreiung – eine andere Wahl hat sie ja kaum.
- In den letzten Wochen hat Isphirmene ihren Griff verstärkt. Den Kampf um die Macht im Turm des Palasts, den in der Stadt einige mitbekommen haben sollten, stellte sie als gescheiterten Attentatsversuch draydalischer Agenten dar. Sie hat eine Reihe von neuen Gesetzen erlassen, die ihr im Kriegsfall die alleinige Macht über Xarxarons Streitkräfte gewähren. Sie erhöhte die Steuern und ließ massiv aufrüsten, um für den bald kommenden Angriff der Draydal gewappnet zu sein.
- Einige Mitglieder des Hauses Tharamnos begehrten gegen diese Entscheidung auf, wurden aber von Isphirmenes Getreuen unter Tacarus' Führung in Gewahrsam genommen. Seitdem hat niemand mehr von ihnen gehört.
- Gleichzeitig schuf die falsche Magokratin mehrere protzig klingender Regierungsämter, die tatsächlich aber reine Prestigefunktionen sind und begann, ihre Getreuen in diese Ämter zu befördern. Seitdem geben die Optimaten der Stadt keine Widerworte mehr. Arsinoa vermutet sogar, dass viele ihre harten Maßnahmen billigen, sind sie doch nur eine logische Konsequenz der Überheblichkeit und Machtversessenheit ihres Hauses (was sie natürlich nicht zugeben wird).
- Vor wenigen Wochen – während der Schlacht von Imachora – rief Isphirmene dann das Kriegsrecht aus. Der Bevölkerung wurde erklärt, Korysthenes do Tharamnos habe sich vom Imperium losgesagt und wolle zu den Draydal überlaufen. Tacarus dyr Tharamnos wurde zum Strategus ernannt. Isphirmene ließ einen Großteil der Bevölkerung ab 14 Jahren aufwärts bewaffnen und unterstellte dieses neue Heer den Myrmidonen. Seit diesem Zeitpunkt sah man auch immer wieder ihre

Monstrositäten durch die Stadt patrouillieren. Weitere Gesetze wurden erlassen: Jegliche Kritik an der Hohen Magokratin wird mit dem Tode bestraft. „Staatsfeinde" zu verstecken, zu kennen und nicht zu verraten oder mit ihnen verwandt zu sein, wurde unter die gleiche Strafe gestellt (siehe auch Stimmungstexte auf Seite 5). Offenbar war sich Isphirmene der Widerstandsbewegung bewusst, die sich unter ihren Füßen bildet. Seit dieser Zeit ist auch Tacarus unterwegs, um die Draydal an der Front zu bekämpfen.

- Lebensmittel wurden scheinbar ohne Not rationiert. Die Bewohner der Stadt sind der Willkür von Tacarus' Truppen ausgeliefert und müssen es erdulden, nachts aus ihren Häusern gezerrt, verhört, gefoltert und verschleppt zu werden.
- Nun begehrten jedoch die Bürger auf. Isphirmene reagierte, indem sie die Lautesten in die Arena werfen ließ, um die Unterwürfigen gleichermaßen zu unterhalten wie abzuschrecken.
- Vor einigen Tagen drang die Kunde der Draydal-Armee bis nach Xarxaras. Isphirmene reagierte auf unerwartete Weise, indem sie alle Truppen vom Stahltor abziehen ließ und nur noch mehr Arenakämpfe veranstaltete. Die Xarxarer warten seitdem auf einen Befehl zur Mobilmachung, der nicht kommt. Offenbar plant die Usurpatorin, das Reich in den Untergang zu stürzen.
- Arsinoa und Aecurian waren jedoch nicht untätig: Sie haben im Untergrund ein Netz von Widerständlern aufgebaut. Diesem gehören fast sämtliche Bettler der Stadt an, sowie einige Hundert Bürger, die allesamt leidlich bewaffnet werden konnten. Dazu kommen 5 Zenturien, also 500 Myrmidonen, die Aecurian im Geheimen die Treue geschworen haben. Insgesamt befinden sich jedoch 7000 Myrmidonen in der Stadt. Arsinoa hofft, dass die meisten Tharamnos ihr die Treue halten werden, sobald sie sich zu erkennen gibt und irgendwann fast alle zu ihr überlaufen. Die Rebellen haben jetzt nur noch auf die Helden gewartet, um loszuschlagen.
- Je nachdem, wie erfolgreich die Helden in Teil 1 waren, stehen dem Widerstand noch 500 ehemalige Sklaven und ein 50-200-köpfiges Leonirrudel zur Verfügung. Von den Asharial hat man noch nichts gehört.
- Haben die Helden die Bewohner von Myriadopolis auf ihre Seite gezogen, lagern außerdem fast 40 Shinxir-Krieger aus dieser Stadt in einer nahen Schlucht.
- Vor drei Tagen machte jedoch das Gerücht die Runde, die Eltern von Aecurian wären in Sippenhaft genommen worden. Der Tribun reagierte, indem er sich auf eigene Faust aufmachte, das Haus seiner Eltern aufzusuchen. Von dieser Mission kehrte er nicht zurück. Arsinoas Späher berichten, Aecurian sei von Tacarus' Schergen gefangen genommen und in die Arena verschleppt worden, wo er in einem Tag als Hochverräter hingerichtet werden soll.
- Leider sind die Myrmidonen im Widerstand auf Aecurian eingeschworen. Mit anderen Rebellen haben sie nie gesprochen und würden ihnen auch nicht vertrauen. Ohne den Tribun kann ein Umsturz keinen Erfolg haben.
- Arsinoa selbst ist nach wie vor nicht im Vollbesitz ihrer magischen Kräfte, es geht aber bergauf. Ihr drittes Auge hat sich noch nicht wieder geöffnet.
- Optional: Der Purpurwurm Gardiphur die Glänzende ist seit Jahrhunderten eine Verbündete des Hauses Tharamnos. Wenn Sie diesen weiteren Machtfaktor ins Spiel bringen wollen, hat Arsinoa Boten zum versteckten Hort des Wurms geschickt, um ihre Hilfe bei der Rückeroberung der Stadt zu erbitten. In diesem Fall wird der Wurm in der Endschlacht auftauchen und den Helden einen Dienst erweisen. Alternativ können Sie die Suche nach Gardiphur zu einer weiteren Nebenmission ausbauen oder von einer parallelen Heldengruppe bewältigen lassen. Eines sollte das Auftauchen des Drachen am Ende aber auf keinen Fall sein: Ein deus ex machina.

Die Helden erhalten auf jeden Fall also einen ganz klaren Auftrag: Aecurian aus der Arena zu befreien, bevor er dort von wütenden Bestien zerfleischt wird. Zuvor werden sie sich jedoch weiter orientieren wollen. Hilfreich hierbei ist ein Gespräch mit den anderen Widerständlerin im Raum, die für verschiedene Gruppen stehen. Eventuell wollen die Helden auch jetzt schon eine Strategie für den Umsturz festlegen – auch wenn die wichtigste Gruppe noch fehlt und Arsinoa eigentlich noch abwarten will. Entsprechend bläut sie den Helden auch ein, keine Alleingänge zu wagen und sich nicht direkt auf die Feindin zu stürzen.

Plan B

Sollten die Helden das Ea'Myr tatsächlich nicht erbeutet haben, hat Arsinoa einen Alternativplan in der Hinterhand, falls die Charaktere es nicht schaffen sollten, das Auge von Turam zurückzuerobern (was eigentlich nicht vorgesehen ist) oder falls es sogar bereits in den Händen von Isphirmene gelandet ist. Diesen Plan teilt sie den Helden auch mit: In den Kellern des Palastes ruht sicher verwahrt das Horn des Tyakaar (siehe Anhang 5: Artefakte). Mit dieser schrecklichen Waffe konnten die Tharamnos die Draydal im letzten großen Krieg besiegen, wobei jedoch Anthalia verwüstet wurde. Im äußersten Notfall will Arsinoa von diesem Artefakt Gebrauch machen, auch wenn seine Macht noch schwerer zu kontrollieren sein dürfte, als die des Ea'Myr, und die Folgen verheerend sein könnten. In diesem Fall will sie das Horn beim Sturm auf den Palast bergen. Sollte jedoch Isphirmene NICHT an das Ea'Myr gekommen sein, wird sie auf die gleiche Idee kommen und das Horn widerwillig für ihr Ritual nutzen. Als Dienerin des Widersachers hat sie es extrem schwer, ein Artefakt des Tyakaar zu nutzen – doch sie wäre im Zweifel bereit, das Risiko einzugehen. Als Faustregel gilt also: Die Partei, die das Ea'Myr nicht hat, wird das Horn benutzen wollen.

Die Widerständler

Im Raum haben sich einige Vertreter des Widerstands versammelt, die Arsinoa hier zusammenrufen ließ. Jeder von ihnen vertritt eine Interessengruppe, die wiederum besondere Stärken und Schwächen hat. Ihre Befehle haben die Verbündeten von Arsinoa erhalten – die Helden sollen hier also nicht Generäle spielen – sie werden aber bei der Belagerung ein wenig die Gelegenheit bekommen, Truppenteile strategisch klug einzusetzen. Die Helden können diese Personen hier bereits auf das vorbereiten, was kommen mag, wenn sie vorausschauend genug sind. Es schadet jedenfalls nicht, die Spielfiguren kennenzulernen und herauszufinden, wozu sie im Zweifel zu gebrauchen sind.
In der Hektik der Schlacht wird das den Helden helfen, flexibel und effektiv vorzugehen, denn sobald der Angriff der Draydal beginnt, werden sie diese Personen noch einmal wiedersehen.

Der Neristu Theraskayu: Die Bettler

Die Bettler Xarxarons leben fast alle unter den Hochstraßen im äußeren Ring der Stadt. Als Isphirmene die Steuern erhöhen ließ, verbot sie auch das Betteln bei Todesstrafe und ließ ihre notdürftigen Unterkünfte niederbrennen. Letztlich nur, um den Hass auf das Haus Tharamnos zu schüren. Arsinoa erkannte hier ihre Chance und sprach Theraskayu an, der bald schon alle Bettler für sie gewinnen konnte. Etwa 800 unterernährte Männer und Frauen sind nun auf ihrer Seite – und es werden täglich mehr. Sie kennen viele verborgene Pfade, und die Kanalisation des Außenrings wie ihre nicht vorhandenen Westentaschen, da sie seit jeher an der Oberfläche ungern gesehen wurden. Die Bettler bieten sich an für Ablenkungsmanöver, Aufwiegelung der Menge, Behindern der Soldaten, Eindringen in bewachte Gebiete der Stadt und sie sind natürlich bei einem offenen Sturm auf den Palast auch nicht verkehrt. Ausgerüstet werden sie mit Pharons Schwertern (siehe unten).

Theraskayu selbst ist einer der wenigen Neristu, die in der Stadt verblieben sind. Eigentlich hat das Haus Tharamnos diese Rasse ohnehin schon lange aus der Provinz vertrieben und das winzige Nerenith der Stadt verdient den Namen kaum. Seit Isphirmenes Machtergreifung erst recht nicht mehr: Sie ließ das kleine und komplett überdachte Viertel dem Erdboden gleich machen. Theraskayu wurden vom Dokumentenfälscher (als den ihn die Spieler aus **DEM** in Erinnerung haben könnten) zum Bettler. Entsprechend schlecht ist Theraskayu auf die Tharamnos zu sprechen. Von seiner jetzigen Mithilfe verspricht er sich Vorteile nachdem die alte Ordnung wiederhergestellt ist.

Der Händler Bartavius: Die Händler und Handwerker sowie andere Freie der Mittelschicht

Der durchschnittliche freie Bürger von Xarxaras mag keine Veränderungen. Allerdings ist die Obrigkeitshörigkeit bei den Xarxarern enorm und so hatte es Arsinoa bei dieser Schicht schwer. Lediglich 400 Freie Bürger haben bekundet, sich Bartavius anzuschließen, der sich einen Honoratenposten durch seine Beteiligung am Umsturz verspricht. Arsinoa wählte den kleinwüchsigen Bartavius als Vermittler, da seine Familie seit Jahren das Haus Tharamnos mit exotischen Früchten versorgt. Zu den Händlern gehört auch ein Waffenhändler, der die Rebellen zumindest teilweise ausstatten kann. Er kann zum Beispiel je 200 Kurzschwerter und Speere, sowie 100 Helme stellen.

Andere Freie unterstützen die Sache finanziell.

Der Siminia-Geweihte Pharon: Die Geweihten

Pharon ist ein junger Siminia-Geweihter. Der blonde Schönling mit der wallenden Mähne und der stets perfekt sitzenden Schmiedeschürze stellt seit zwei Wochen fast unermüdlich Schwerter für den Widerstand her, die ausschließlich für die Bettler gedacht sind – welche er natürlich als das schwächste Glied der Kette ansieht. Er war Feuer und Flamme, als er vom Händler Bartavius hörte, die Hohe Magokratin sei eine Dienerin des Widersachers und ist bereit, sein Leben für ihren Sturz zu geben. Darüber hinaus hat Pharon noch ein gutes Dutzend weitere Geweihte der Oktade auf seine Seite ziehen können. Sie alle können aktiv mit Liturgien oder kämpfend in den Konflikt eingreifen.

Der Söldner Katarnus: Das Söldnerheer des Katarnus

Mit Versprechungen und einigen Hundert Aureal aus den Kassen der Händler konnte der erfahrene fahrende Söldner Katarnus überzeugt werden, sein Lager im Untergrund der Stadt aufzuschlagen. Er ist Herr über eine Söldnertruppe von 60 Männern und Frauen, allesamt erfahrene Krieger. Allerdings handelt es sich bei dem bärtigen, wettergegerbten Mann um einen Verräter. Sobald der Handel mit Arsinoa stand, suchte er Isphirmene auf und berichtete ihr von den Rebellen, verschwieg aber den Namen der Anführerin (tatsächlich weiß er gar nicht, was es mit Arsinoa auf sich hat). Isphirmene versprach ihm noch weit mehr Geld als ihre Amtsvorgängerin, so Katarnus ihr denn regelmäßig Bericht erstatten würde. Noch begnügt sie sich jedoch damit abzuwarten. Von Katarnus weiß Isphirmene auch vom Befreiungsversuch der Helden. Der Söldner selbst hält die Illusion bis zum Ende aufrecht. Das heißt, er kämpft auch noch an Seiten der Helden gegen die Draydal und wird sich erst gegen sie stellen, wenn der Palast gestürmt werden soll.

Optional: Myriadopolis

Haben die Helden in Myriadopolis das Vorgehen von Isphirmene aufgedeckt, so sind einige Elitekrieger nach Xarxaron gekommen – eigentlich um in ihrer bevorzugten heroisch-offenen Manier die Falsche Magokratin anzuklagen. Nach den ersten Feindseligkeiten ihnen gegenüber hat der Untergrund schnell mit ihnen Kontakt aufgenommen und sie überzeugt, zunächst abzutauchen. Drei Dutzend der hervorragend ausgebildeten Soldaten des Hornissengotts stehen nun zur Verfügung, lagern außerhalb der Stadt und können an brenzligen Stellen eingesetzt werden, wo sie dank ihres abgestimmten Vorgehens und ihrer zähen Entschlossenheit länger aushalten können als andere Truppen.

Optional: DjaRaBa und ihre Krieger aus Kithos/Xithros

Haben die Helden in **DEM** die Amauna DjaRaBa gerettet, ist dies natürlich bis zu Arsinoa vorgedrungen. Sie hat einen Hilferuf nach Kithos geschickt und DjaRaBa folgte ihm mit 200 ihrer besten Krieger. Die lebenslustige Amauna wird es sich nicht nehmen lassen, die Helden fest zu umarmen, sobald die Besprechung beendet ist. Sie gibt sich (so das logisch für Ihre Spielgruppe ist) selbst eine Teilschuld an den Ereignissen und will den Helden helfen, so gut es eben geht.

Optional: Die Leonir vom Rudel der Roten Sonne (plus über sie die Rhacornischen Leonir)

Haben die Helden im ersten Teil dem Leonir Shaonorr beigestanden, haben sie nun dessen gesamtes Rudel aus 50 Leonir auf ihrer Seite – egal, ob Shaonorr **DEM** überlebt hat oder nicht. Seine Mutter, die Schamanin Tarscharra spricht für ihre Sippe, die momentan in den Bergen rings um die Stadt auf einen Befehl wartet und folgt einer Vision von Korr und einer Einladung Aecurians.

Sollte Shaonorr jedoch im Verlauf der Ewigen Mada selbst Rudelführer der „Roten Sonne“ geworden und bei ihnen verblieben sein, kann er noch mehr anbieten: Es ist ihm gelungen, noch mehr Leonirrudel zur Mithilfe zu bewegen. In diesem Fall werden insgesamt 200 Löwenkrieger für die Helden streiten.

Optional: Die Kinder des Thearchen

Sollten die Helden Carana in Teil 1 geholfen haben, ihre persönliche Queste zu erfüllen, steht ihnen ein treues Heer von 500 Sklaven zur Verfügung. Auch dieses lagert in den Bergen außerhalb der Stadt und wartet auf Befehle von Carana. Verbindungsmann ist der ehemalige Lustknabe Epamartus, der auch anwesend ist (siehe **DEM**, Seite 85).

Optional: Die Rebellen aus Xar Tomyras

Wenn Sie es wünschen, können sich die Rebellen, die ohnehin schon seit Jahren gegen das Haus Tharamnos gekämpft haben, nun Arsinoa in einem unsicheren Zweckbündnis angeschlossen haben. Mehr zu dieser Gruppierung finden sie bei den Nebenhandlungen im Anhang auf Seite 194.

Die Fehlenden

Für die Myrmidonen spricht an diesem Abend niemand, da Aecurian fehlt, der einzige Verbindungsmann zu dieser Schicht. Kontakt zur Optimatenkaste wurde noch nicht aufgenommen, Arsinoa hielt dies noch für zu gefährlich. Auch die Ashrariel sind zu diesem Zeitpunkt nicht im Bunde. Alliadana (oder ihr Ersatz) ist aber bereits auf dem Weg, um die Luftkrieger zu Hilfe zu holen, so die Helden ihr Vertrauen denn im ersten Teil gewonnen haben.

Den Widerstand selber aufbauen!

Wir konfrontieren die Spieler hier mit einer fertigen Widerstandsbewegung, für die nur noch der letzte Teil (Aecurian) fehlt. Der Grund ist folgender: Wir glauben, dass das Tempo, das die Geschichte aufgenommen hat, nun nicht mehr durch langwierige Verhandlungen gebremst werden sollte. Wenn Sie und Ihre Spielgruppe das jedoch anders sehen, fühlen Sie sich wie immer frei, diesen Abschnitt umzubauen. In diesem Fall haben die Helden mehr Zeit bis zur Ankunft der Draydal und Aecurian wird erst entführt, wenn sie die anderen Rebellen versammelt haben. Die Aufgabe der Charaktere wird es dann sein, geeignete Kandidaten für verschiedene Vertreter des Widerstands auszumachen und zu überzeugen. Dies müssen nicht die Charaktere sein, die oben aufgeführt werden, diese können ihnen aber bei der Improvisation anderer Figuren helfen. Natürlich besteht hier auch die Gefahr, dass die Helden verraten werden. Katarnus ist ohnehin ein Verräter, aber es mag sein, dass ein anderer Freier, den die Charaktere um Hilfe bitten, ihnen die Myrmidonen auf den Hals hetzt. In diesem Fall muss der feindliche Mitwisser ebenso beseitigt werden, wie Myrmidonen, die den Unterschlupf entdeckt haben mögen. Arsinoa empfiehlt den Helden aber die obigen Meisterpersonen, mit denen sie ganz gut fahren werden. Jeder potentielle Widerständler hat natürlich Forderungen – ob es eine Besserstellung der Bettler in der Stadt oder eine deutliche Steuersenkung ist. Nur Pharon ist sofort bereit, gegen eine Dienerin des Widersachers in den Krieg zu ziehen – und natürlich sind die Verbündeten aus **DEM** nach wie vor auf Seiten der Helden. Nur die Myrmidonen müssen diese Aecurian überlassen.

Für Arsinoa selbst ist es natürlich höchst seltsam, sich mit Personen aus derart niederen Schichten abgeben zu müssen. Sie ist jedoch in den letzten Wochen tief gefallen und zu Einigem bereit. Der Kontakt mit den Bettlern der Stadt hat ihr gezeigt, dass auch sie nicht die ideale Herrscherin war und ihr die Augen für das Leid der einfachen Menschen ein wenig geöffnet. Für sie mögen die Widerständler vor allem ein Werkzeug sein, dennoch wird sie ihre Hilfe nicht vergessen, sobald sie wieder auf dem Thron sitzt.

Die Göttlichen Waffen

Die Waffen, die die Helden auf dem Weg gefunden haben, sehen seltsamerweise immer besser aus und wirken inzwischen fast so, als könne man sie nach einem Besuch in der Schmiede oder dem Siminia-Tempel wieder benutzen – allerdings nur, wenn die Helden göttergefällig gehandelt haben. Holen die Helden den fachkundigen Rat der Anwesenden ein, können sie Folgendes erfahren:

Arsinoa: „Die Götter haben euch mit diesem Fund ein Geschenk gemacht. Dass die Waffen sich selbst reparieren, zeigt, dass die Oktade euch für würdig befindet, diese Waffen in ihrem Namen gegen ihre Feinde zu führen."

Pharon: „Lasst mich mal sehen! Nein, diese Waffen vermag ich nicht zu reparieren. Aber das wird auch nicht nötig sein. Dieser Hammer [oder welche Waffe auch immer man ihm in die Hand drückt] wirkt stabil und so gut wie neu. (Er holt ein Vergrößerungsglas aus seiner Tasche und untersucht die Waffen) Und seht her ... während wir sprechen, werden die winzigen Gravuren hier am Rand deutlicher. Ein Wunder!"

Katarnus: „Ich gebe euch 50 Aureal für dieses Stück!"

Tarscharra (oder Shaonorr): „Korr ist mit euch! Wenn ihr diese Waffen in einem ihm würdigen Kampf einsetzt, wird er bei euch sein. Erhebt sie gegen den Falschen und er wird euch zerschmettern."

Die Helden können die Waffen von nun an bis zum Ende des Abenteuers führen. Die Werte entnehmen Sie bitte dem Kasten auf Seite 213. Ihr wahres Potential (Sonderfertigkeiten der Waffen) entfalten sie aber erst während der finalen Schlacht. Sollten die Helden nicht an die Waffen denken, oder zögern, sie zu benutzen, können Sie ihnen eine ähnliche Vision wie in **DEM** (S. 61) schicken, in der die entsprechenden Gottheiten ihnen noch einmal Mut zusprechen.



Isphirmenes Pläne

Was die Widerständler von Isphirmenes Machenschaften berichten, mag klingen, als sei diese wahnsinnig geworden oder habe sich vom Geschehen in ihrem Reich schon abgewandt. Natürlich weiß keiner der Meisterpersonen, dass die Chrysothéos-Optimatin überhaupt nicht über Xarxaras herrschen will: Sie will es in den Untergang stürzen. Ihre Maßnahmen sollen für einen immer schlechteren Lebensstandard sorgen, der Ruf des Hauses Tharamnos soll auf immer leiden, bevor sie es zerschlägt. Einige besonders treue Optimaten werden schon zur Zielscheibe des Widerstands werden. Gleichzeitig will sie die Draydal immer weiter provozieren, aufrüsten und beide Parteien in einem offenen Krieg untergehen lassen. Die Antwort der Draydal kam nun aber etwas schneller, als sie es erwartet hatte. Seit einigen Tagen weiß sie vom Vormarsch Turams und gleichzeitig mit den Helden kommt auch Tacarus mit genaueren Informationen wieder in der Stadt an. Sie sieht der Sache gelassen entgegen und wartet ab, wie sie den Angriff nutzen kann, um möglichst viel Leid zu erzeugen. Wie schnell die Draydal dann letztlich vor ihren Toren stehen, überrascht sie am Ende jedoch. Hat sie das Ea'Myr in ihrem Besitz, wird sie es für ein tödliches Ritual nutzen wollen. Hat sie es nicht, wird sie es bei der Konfrontation in der Arena von den Helden fordern, jedoch wird sie durch den Angriff unterbrochen. In diesem Fall wird sie später dank des Horns des Tyakaar Pforten in die Niederhöllen öffnen, um die Stadt ins Verderben zu reißen.

Situation in der Stadt

Auf dem Weg zu ihrer Befreiungsmission können die Helden sich natürlich frei im äußeren Ring der Stadt bewegen. Die Hochstraßen zu den inneren Ringen werden hingegen streng kontrolliert.

Während die Helden den besten Weg auskundschaften, in die Arena zu gelangen, weitere Besorgungen machen oder vielleicht noch weitere Verbündete zu gewinnen, können sich folgende Szenen ereignen:

- **Willkür der Myrmidonen:** Die Helden können beobachten, wie ein Trupp Myrmidonen „verdächtige Individuen" aus einem Wohnhaus schleifen. Ein junges Händlerehepaar wird zu einem nahen Marktplatz gezerrt und dort an den Pranger gestellt. Der Vorwurf lautet, die beiden wären Spione der Draydal. Tatsächlich haben die Soldaten aber den direkten Befehl durch Tacarus, jeden Tag einen Spion zu fangen, was natürlich eine unmögliche Aufgabe ist. Sie sind bereits zwei Tage im Verzug und ihnen droht selbst die Arena. Nicht alle Myrmidonen nehmen an der Aktion teil. Andere befehlen jedoch der Menge, die Schuldigen mit Steinen zu bewerfen, bis sie tot sind. Erst zögerlich, dann aber wie automatisch kommt die Menge dem Befehl nach. Die Helden können natürlich eingreifen, im Grunde ist es aber sinnlos.
- **Trümmer der Armen:** Unter den Brücken finden die Helden die verkohlten Überreste der Behausungen der Bettler, teilweise können sie auch schwarze Knochen darin erspähen. Auch das Nerenith wurde dem Erdboden gleich gemacht.
- **Zweifelhafter Ruhm:** Auf Marktplätzen können die Helden nicht sehr vorteilhafte Steckbriefe von sich selbst finden. Einige Schausteller, die von Isphirmene bezahlt wurden, führen ein Stück auf, das die Hohe Magokratin lobt. Sie sei vor einigen Monden beinahe Opfer von draydalânischen Schergen geworden und konnte sie zwar abwehren, die Feinde stahlen jedoch ein Luftschiff und konnten fliehen. Dabei wurde die Kuppel des Palastturms beschädigt. Die Darsteller der Attentäter tragen billige Kostüme, die an die Helden erinnern sollen und sind eventuell in der Lage, gewisse Gewohnheiten der Charaktere zu persiflieren. Jedoch geht das Theaterstück noch etwas weiter: Die Attentäter werden von Tacarus in der Stadt Imachora gestellt, wo sie sich mit dem Optimaten Korysthenes verbündet haben. In einer heldenhaften Schlacht besiegt Tacarus die Imachorer und lässt die Attentäter hinrichten. Es gibt verhaltenen Applaus. Die Helden jedoch sind seit der Offenbarung Isphirmenes zum ersten Mal in der Stadt und dürften diese Variante der Geschehnisse nicht kennen.
- **Einkaufen macht keinen Spaß:** Sollten die Helden sich neu ausrüsten wollen, werden sie feststellen, dass die Preise in Xarxaras sich bei Lebensmitteln verdreifacht und bei Waffen verdoppelt haben. Der entsprechende Händler wundert sich, dass den Helden das „erst so spät" auffällt und schiebt es auf den Krieg.
- **Kontrollen:** Wenn es Ihnen gefällt, können Sie die Helden ins Schwitzen bringen, indem sie sie von einer Myrmidonen-Patrouille durchsuchen lassen. Ob die Wachen sie enttarnen und dann überwältigt werden müssen oder am Ende sogar Mitglieder des Widerstands sind, die die Helden vor den „echten Wachen" warnen wollen, überlassen wir Ihnen.
- **Kriegsvorbereitungen:** Auch wenn die Hohe Magokratin sich scheinbar nicht mehr für den Krieg interessiert, den sie gerade erst ausgerufen hat, so ist dennoch eine große Zahl Soldaten in der Stadt. Und diese können natürlich nicht untätig herum sitzen. Immer wieder können die Helden beobachten, wie einzelne Truppenteile im Eilmarsch durch die Straßen kommen oder auf einem größeren Platz von ihrem Offizier zu Übungen gezwungen werden.
- **Tharandrokai:** Hin und wieder können die Helden ein vertrautes Klackern durch die Straßen hallen hören. Wenig später staksen zwei der Daimoniden, die sie bereits aus Imachora kennen, um die Ecke. Bis es soweit ist, sind aber bereits alle Gespräche um sie herum verstummt und die Bürger der Stadt in eine andere Gasse oder ihr Haus geflohen. Sie wollen über diese Wesen auch nicht sprechen.
- **Der Prophet:** Ein Mann mittleren Alters hat sich an einer Straßenecke auf eine Obstkiste gestellt und verkündet laut, die Magokratin sei wahnsinnig geworden und sei den Göttern ein Dorn im Auge. Er habe großes Unheil über das Reich kommen sehen. So etwas hat man in Xarxaras noch nie erlebt und lange währt das Schauspiel auch nicht, bevor die Myrmidonen den Mann ergreifen und an Ort und Stelle die Kehle durchschneiden.
- **Die Bevölkerung:** Suchen die Helden das Gespräch mit dem einfachen Volk, werden sich dessen Aussagen mit dem decken, was bereits aus der Besprechung mit Arsinoa bekannt ist. Hier sorgt aber das starke Unverständnis noch für eine weit größere Verzweiflung: Die Tharamnos haben immer gut für ihre Leute gesorgt. Warum soll nun auf einmal Krieg sein? Die Draydal hatten sie doch in Ruhe gelassen.

Die Befreiung Aecurians

Aecurian wurde tatsächlich in die Arena gebracht und soll dort am Tag nach der Ankunft der Helden in der Stadt von einer bunten Mischung aus Monstrositäten zerrissen werden. Isphirmene hat vor, diesem Spektakel beizuwohnen und auch Tacarus wird es sich nicht entgehen lassen. Die Helden haben mehrere Möglichkeiten, den Junior-Tribun zu befreien – sie alle sollten aber darauf hinauslaufen, dass sie etwas zu spät kommen und ihn direkt aus der Arena retten müssen, bevor dann das Finale eingeläutet wird. Bedenken Sie, dass die Gegenseite über das Vorhaben der Helden informiert ist. Die Arena ist absolut als Falle für die Helden gedacht – je später diese das herausfinden, umso besser ist es natürlich.

Aufbau der Arena

Weiter unten finden sie eine Karte der Arena und ihres Untergeschosses. Das Gebäude findet sich im mittleren Ring der Stadt.

1 – Die eigentliche Arena
Der Kampfplatz der ca. 50 mal 30 Schritt großen Arena ist mit Sand bedeckt und über zahlreiche vergitterte Eingänge und eine große Falltür, über die ein Aufzug den Kampfplatz erreichen kann, mit dem Untergeschoss verbunden. Wenn Aecurian hier hingerichtet werden soll, ist die Arena makellos sauber, aber noch wenige Stunden zuvor sind mehrere Sklaven damit beschäftigt, menschliche Reste aus dem Sand zu harken. Acht etwa vier Schritt hohe Steinpfeiler sind so in der Arena verteilt, dass sie kaum die Sicht beeinträchtigen und können im Kampf als Deckung benutzt werden.

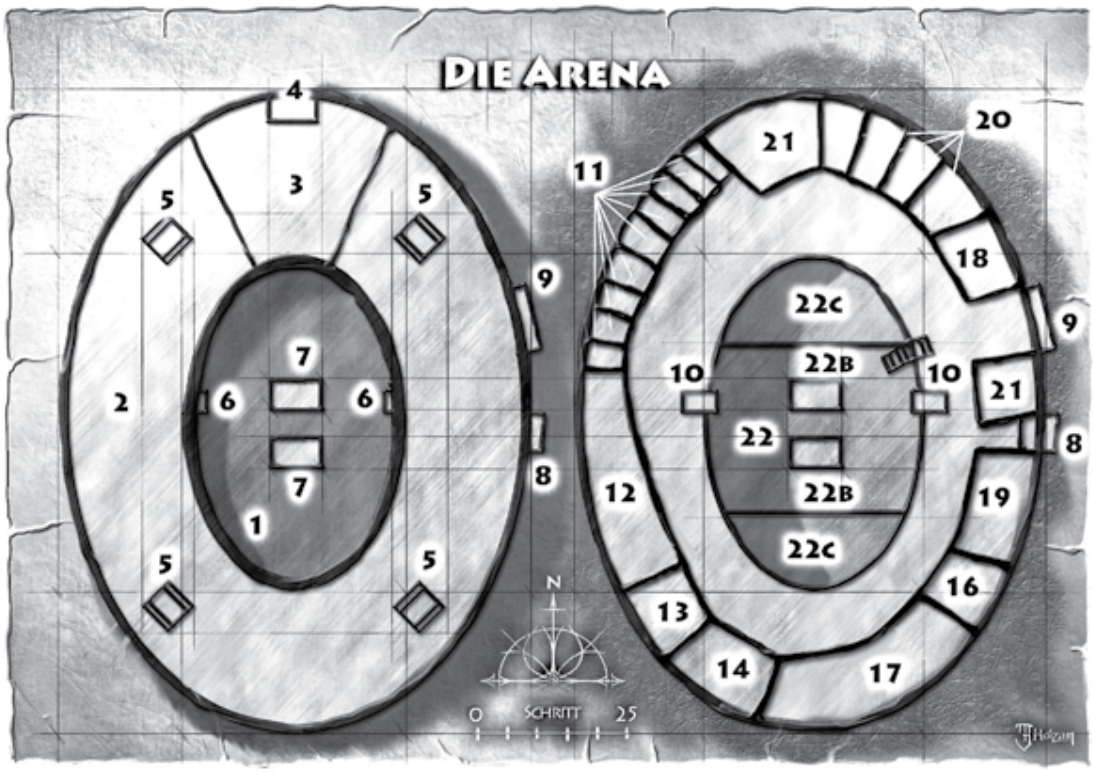
2 – Publikumsränge
Die Ränge erstrecken sich gut 25 Schritt in die Luft. Auf den engen Bänken finden gut 10.000 Xarxarer Platz. Die Ränge werden am Tag der Hinrichtung voll belegt sein. Darauf legt Isphirmene besonderen Wert. Metalldornen säumen den überstehenden Rand der Ränge und sollen verhindern, dass jemand sich kletternd befreit. Einen Sprung IN die Arena können sie natürlich nicht verhindern. Dennoch sind fünf Schritt zu überwinden.

3 – Optimatenlogen
An der dem Zentrum zugewandten Seite der Ränge ist ein abgetrennter, erhobener und überdachter Bereich für Optimaten reserviert. Er wird stets von mindestens 30 Myrmidonen gesäumt und seit Kriegsbeginn von mehreren Elementaren bewacht, die bei Anwesenheit der Magokratin z.B. blitzschnell einen Schutzwall um die Loge bilden können, sollte dies nötig werden.

4 – Zugang zur Optimatenloge
Der Bereich hat natürlich seinen eigenen, überdachten Zugang, der direkt von der Hochstraße aus dem inneren Ring hierher führt und wird von zehn weiteren Myrmidonen und zwei Daimoniden bewacht. Die Loge ist also wirklich nur von Personen zu erreichen, die auch Zugang zu den reichen Vierteln der Stadt haben.

5 – Publikumszugänge
Auf Bodenniveau gibt es vier Zugänge für das gemeine Volk. Hier werden die Zuschauer über verschiedenen Treppen zu den Rängen geführt. Einen Zugang zur Arena gibt es hier nicht.

6 – Zugänge zur eigentlichen Arena
Die Vergitterten Tore führen vom Keller direkt in die Arena. Die beiden Arenameister besitzen als einzige die Schlüssel. Die Tore lassen sich jedoch auch aufbrechen (Strukturpunkte: 90, Härte 12, Struktur: 14).



7 – Falltüren
Zwei fünf mal fünf Schritt große Stellen im Boden, durch die mit den Aufzüge ein großes Tier direkt aus seinem Gehege in die Arena transportiert werden kann.

8 – Mitarbeitereingang
Über diese Tür gelangen Arenameister, Wachen, Pfleger, Sklaven, Gefangene und Gladiatoren in die Arena. Eine Wache ist in dem kleinen Raum dahinter stationiert. Ein Gang führt von hier in den Keller. Den Schlüssel für diese Tür besitzen alle Wachen und die Arenameister sowie die Pfleger.

9 – Lieferanteneingang
Über diese Tür können Tiere und sperrige Tötungswerkzeuge sowie Bühnendeko in den Keller verfrachtet werden – eine Wache ist in dem Raum dahinter stationiert. Ein breiter Gang führt von hier in den Keller und direkt in den zentralen Raum mit den Großgehegen. Den Schlüssel für diese Tür besitzen alle Wachen und die Arenameister.

Unterirdisch

10 – Aufgänge zur Arena für Gladiatoren und Tiere
Diese Gänge führen vom Keller in die Arena

11 – Zellen der Verurteilten
Hier landen die bei Isphirmene besonders unbeliebten Staatsfeinde. Bis vor Kurzem waren dies Tierkäfige, die nun umfunktioniert wurden, nach wie vor aber weder Bett noch Hygiene bieten.

12 – Unterkünfte der Gladiatoren
Die Gladiatoren haben es wesentlich besser und jeder von ihnen hat sein eigenes Bett. Allerdings ist derzeit kein Gladiator anwesend. Die Fähigen wurden zum Kriegsdienst eingeteilt. Die nicht so Fähigen hat Isphirmene fressen lassen.

13 – Badehaus der Gladiatoren

14 – Speisesaal und Küche der Gladiatoren

15 – Verbindungsgang
Hier patrouillieren immer zwei Wachen. Die Gänge sind recht breit und hoch, um zur Not auch größeren Tieren Platz zu bieten.

16 – Wachstube
Von hier haben die Wachen einen guten Blick auf die Gehege und die Unterkunft der Gladiatoren. Hier halten sich immer zwei Wachen auf, meistens aber um die zehn, außer es findet ein Kampf in der Arena statt. Dann sind natürlich alle auf den Beinen oder bewachen die Zugänge.
Insgesamt befinden sich 18 Wachen immer in der Arena. Ihre Aufgabe ist es, die Gefangenen im Zaum zu halten – besonders, wenn sie sie in die Arena schleifen. Alle Wachen haben den Schlüssel zum Personaleingang.

17 – Unterkünfte der Wachen
Vier Wachen schlafen hier tagsüber, nachts die restlichen 14.

18 – Unterkunft der Tierpfleger und Operationstisch
Hier schläft immer mindestens einer der vier Tierpfleger. Außerdem sind hier naheliegenderweise Verbände und ein paar Heiltränke gelagert. Die Tierpfleger haben keinen einfachen Job und sind wichtiger als die anderen „Beteiligten" an diesem Geschäft. Der feiste Malkilus, der Pfleger, der für die Großtiere zuständig ist, ist zudem der einzige, der den Schlüssel zu deren Gehege hat und mit den Monstren umgehen kann. Er hat eine natürliche Begabung für den Umgang mit Raubtieren.

19 – Büro der Arenameister
Die beiden Arenameister, die Brüder Clatus und Nictos halten sich ab und zu hier auf, um dem Papierkram zu erledigen. Wenn ein Kampf stattfindet, begibt sich jedoch einer von ihnen auf die Zuschauerränge, um von dort den Überblick zu wahren, der andere überwacht, dass die richtigen Kämpfer zur richtigen Zeit in die Arena gebracht werden. Ansonsten verbringen sie viel Zeit in ihrer kleinen Villa nahe des Tors zum inneren Stadtbezirk – oder in einer Taberna auf dem Weg dorthin.

20 – Gehege
In mehreren, mit Holz abgegrenzten Gehegen und Käfigen sind einzeln folgende Tiere untergebracht: ein Moranth, fünf Chamäleonraubechsen (zwei bereits verletzt), ein Panzerläufer in einem extra verstärkten Käfig, ein Uralor, zwei Vulturn. Sie alle sind angekettet und gut genährt, teils aber noch halbwüchsig. Werte: Siehe „Aecurians Hinrichtung".

21 – Lagerraum
Hier wird Bühnendekoration gelagert. Momentan sieht es hier aber nach einem Sperrmülllager aus. In den letzten Aufführungen wurde die Deko weitgehend zerstört und niemand machte sich die Mühe, sie wieder zu richten, da es der Magokratin ohnehin nur noch um Hinrichtungen geht.

22 – Gehege für Großtiere
In diesem gigantischen Raum, dessen Boden noch einmal mehrere Schritt unter dem Kellerniveau liegt, befinden sich zwei weitere Monster: Ein Schlinger und eine Hydra bzw. ein Myrantikor – suchen Sie aus, was besser zu Ihrer Spielrunde passt. Er ist nur durch die beiden Aufzüge oder das Tor zu erreichen, das direkt dem Lieferanteneingang gegenüberliegt. Den Schlüssel für dieses Tor haben lediglich die Arenameister und Malkilus, der Großtierpfleger. Neben den Aufzügen befinden sich hier hinter einer kurzen, steilen Treppe zwei Zellen (22c), in denen die beiden großen Monster vor sich hin vegetieren. Der Schlinger ist bereits ein alter Hase auf den Bühnen Myranors. Den Myrantikor/die Hydra hat Isphirmene erst vor einer Woche unter großen menschlichen Verlusten hierher bringen lassen. Beide Tiere sind angekettet, ihre Gitter können mittels Hebeln herabgesenkt werden. Da ihre Ketten durch die Gitter zu einer Winde in der Wand neben der Tür führen, können sie so auf den Aufzug gezwungen werden. Während sie hochfahren, gibt der Wärter mehr Spielraum, lässt sie jedoch nie ganz „von der Leine". Die Kette ist 60 Schritt lang, so dass die Monster in jeden Bereich der Arena gelangen, nicht jedoch in die Zuschauerränge springen können. Bei der Hydra/dem Myrantikor ist dies jedoch noch unerprobt.

22b – Aufzüge für Großtiere
Diese beiden Aufzüge führen zu den Falltüren in der Arena.

Stimmung unter den Bediensteten der Arena

Bis vor einigen Monaten fanden hier noch saubere Gladiatorenkämpfe statt. Nun sind die Spektakel reine Hinrichtungen. Das gefällt weder den Wachen noch den Tierpflegern, die nun viel öfter mit ihren Schützlingen umgehen müssen und entsprechend öfter verletzt werden. Dennoch hält man sich an die Befehle. Lediglich die Arenameister profitieren von den Änderungen. Sie haben weniger Verwaltungsaufwand, erhalten aber den doppelten Sold, den sie immer öfter in der Taberna versaufen und daher viel zu spät zur Arbeit erscheinen. Die Helden können diese teilweise irrelevanten, teilweise nützlichen Informationen durch Geplauder mit den Bediensteten erhalten.

Möglichkeiten einzudringen

Die Helden haben nun mehrere Möglichkeiten, Aecurian zu Hilfe zu eilen. Die plumpste und zugleich dümmste ist sicherlich, während dessen Hinrichtung aus der Menge in die Arena einzudringen.
Vermutlich werden die Helden also versuchen, sich in den 24 Stunden, die ihnen noch bleiben, in die Arena einzuschmuggeln. Die Hinrichtung ist laut Informationstafeln an der Arenawand auf den Mittag oder den Abend des Folgetags terminiert, je nachdem, wann die Helden in der Stadt angekommen sind. An der gleichen Informationstafel finden sich auch Anzeigen: In der Arena werden Gladiatoren, Wachen und Tierpfleger gesucht.

Eine Anstellung in der Arena

Tagsüber könnten sie sich als Gladiatoren, Wachen oder Tierpfleger bewerben. Gladiatoren werden zur Zeit jedoch abgewiesen. Sollten die Helden aber fähig sein, stehen ihnen die anderen beiden Möglichkeiten offen, wobei an Pflegern immer Bedarf herrscht, Wachen aber genug vorhanden sind. Die Wachen gehen aber in ihrer Freizeit beliebig in der Arena ein und aus. Es ist also durchaus möglich, hier einen oder mehrere freie Arbeitsplätze zu schaffen, so die Helden den Wachen z.B. auf dem Weg in die Taverne unauffällig folgen. Wenn dann akut Not am Mann ist, können die Helden auf die Schnelle eingestellt werden – bis dahin mag aber Zeit bis zum nächsten Morgen vergehen, wenn das Fehlen der Wachen festgestellt wird.
Werden die Helden als Tierpfleger eingestellt, bekommen sie allesamt erst einmal die Aufgabe, die Gehege zu reinigen. Dabei werden sie von mehreren Wachen und Pflegern beobachtet, die ihr Vorgehen beurteilen sollen. Danach urteilt Malkilus, die Helden seien eingestellt, sollten aber erst am nächsten Tag wiederkommen. Solange sie in der Arena sind, werden sie nicht aus den Augen gelassen, können aber eventuell einen kurzen Blick auf Aecurian werfen. Verfolgen sie diesen Plan weiter, müssen sie sich damit abfinden, den Tribun erst am nächsten Tag befreien zu können.

Phexische Wege

Beobachten die Helden die Arena eine Weile, können sie aber auch Zeuge werden, wie große Mengen Tierfutter zum Lieferanteneingang gebracht werden und erfahren so, wer den Schlüssel für dieses Tor hat. Auch können sie einen der beiden Arenameister identifizieren, der lautstark mit dem Tiernahrungshändler über versprochene Rabatte streitet. Die beiden können nach ihrem Dienstschluss – ausnahmsweise spät in der Nacht – ebenfalls verfolgt und zum Beispiel nach einem Tavernenbesuch überwältigt werden, so dass die Helden ihnen erst am Morgen ihre Schlüssel abnehmen können.
Alternativ könnte es ihnen gelingen, den Futterhändler zu einer weiteren Lieferung zu überreden und so versteckt in der Tiernahrung in die Arena einzudringen. Auch das wird jedoch erst am Folgetag möglich sein, ohne dass jemand Verdacht schöpft. Die Lieferung erfolgt nur einmal täglich. Auch bei dieser Variante muss die eigentliche Befreiung also am Folgetag geschehen.

Zu früh?

Schaffen es die Helden, dennoch bereits auf unverdächtigem Wege am Vortag in den Keller der Arena (etwa wegen eines Vorstellungsgesprächs), können sie Aecurian in seiner Zelle erspähen, erhalten aber kaum Gelegenheit, mit ihm zu kommunizieren. Eine kurze Nachricht können sie hingegen hinterlassen, eventuell auch eine Waffe in seine Zelle schmuggeln. Direkte Befreiungsversuche verursachen natürlich einen Großalarm und den Angriff von über 20 Arenabediensteten, die zur Not auch einige der Tiere auf die Helden hetzen können. Sollten die Helden hier überwältigt werden, machen Sie weiter mit „Aecurians Hinrichtung".

Einbruch

Idealerweise können die Helden natürlich auch nachts versuchen, die Arena zu stürmen, die Schlösser zu knacken oder auf magischem Wege einzudringen. Grundsätzlich hätten sie so leichtes Spiel. Halten Sie aber auch hier die Helden hin. Im Extremfall können Sie sie von den gut 20 Wachen niederknüppeln lassen, so dass sie sich am nächsten Morgen an Aecurians Seite in der Arena wiederfinden. Zu oft sollten die Helden in diesem Abenteuer aber auch nicht in Gefangenschaft geraten und dieses Schicksal sollte ihnen nur blühen, wenn sie sich wirklich dumm anstellen. Eleganter wäre es, den Helden bereits den Einbruch zu erschweren, bis der Morgen hereinbricht. Mit Daimoniden verstärkte Patrouillen entdecken sie, als sie gerade beim Schlösserknacken sind – danach wird die Arena streng von den Myrmidonen bewacht, da man ein Attentat auf die Magokratin befürchtet.

Weitere Hinhaltetaktiken

Fruchtet das alles nicht, und die Helden schlagen sich zu früh zu Aecurian durch, wurde dieser in letzter Sekunde in den Raum mit den Großtiergehegen verlegt, wo er nun in der Mitte auf dem Aufzug angekettet auf seinen Tod wartet. Spüren die Helden ihn dort auf, wird die Tür hinter ihnen zugeworfen und verbarrikadiert. In diesem Fall präsentieren Sie den Helden bereits jetzt die ganze Angelegenheit als eine große Falle Isphirmenes, in die sie getappt sind. Ihre Antimagie (bzw. die der Optimaten, die vor der Tür warten) verhindert dann auch magische Ausbruchsversuche und die Helden werden am nächsten Tag gemeinsam mit Aecurian in die Arena erhoben. Machen Sie dann weiter mit „Aecurians Hinrichtung".
All diese Wege beinhalten also Möglichkeiten, die Helden hinzuhalten. Der Grund ist einfach: Sie sollen Aecurian erst in letzter Sekunde befreien können. Nur wenn all diese Möglichkeiten scheitern, sollten Sie eine echte Gefangennahme der Helden erwägen.

Alternativer Ausgang

Gelingt es den Helden trotz allem, vor der Hinrichtung mit Aecurian zu fliehen, sind sie dennoch von Isphirmene beobachtet worden. In diesem Fall konfrontiert sie die Helden bei der Flucht und sie müssen die Szenen in der Arena etwas anpassen. Aber auch in diesem Fall kann der Angriff der Draydal den Helden das Leben retten – egal, wann die Szene stattfindet. Natürlich können Sie die Konfrontation auch des Nachts in die Arena verlegen – die dann aber menschenleer ist. Sollte die Flucht der Helden durch die Manege führen müssen, kann ein plötzlicher Auftritt von Isphirmene im Mondlicht noch gespenstischer wirken.

Der nächste Morgen

Wenn die Helden nicht in eine Falle tappen und es am Tag der Hinrichtung endlich auf elegantem Wege in die Arena geschafft haben, werden sie aber eine böse Überraschung erleben: Aecurian ist nirgendwo in den Zellen zu finden. Auf Nachfrage oder bei genauerem Umsehen, erfahren die Helden, dass er bereits in der Arena angekettet ist, damit er sich schon einmal an den Ort seines Todes gewöhnen kann. „Anordnung von Strategus Tacarus persönlich" – soviel können die Bediensteten mitteilen, so sie den Helden vertrauen. Auch die Hinrichtung selbst ist ohne Angabe von Gründen vorgezogen worden, im Keller der Arena können die Helden das aber nur durch die gedämpften Stimmen des Publikums erahnen, das langsam die Ränge füllt. Von alleine wird das den Neulingen niemand verraten, so die Helden denn überhaupt Erlaubnis haben, sich hier aufzuhalten.
Durch die Gittertore können die Helden dann auch tatsächlich einen Blick auf Tacarus erhaschen, der sich die Gelegenheit nicht entgehen lassen will, sich persönlich zu rächen. Er prügelt den angeketteten Aecurian halb tot und lässt sich dann mittels eines Luftdschinns in die Optimatenloge tragen (wo er außerhalb des Sichtfelds der Helden ist. Diese können durch das Gitter nur die Arena sehen).

Gefangen genommen – und was wird aus dem Ea'Myr?

Sollten die Helden sich bei der Befreiung Aecurians selbst schnappen lassen, kann es gut sein, dass ihnen das Auge abgenommen wird – falls sie es bei sich tragen (außer, sie werden direkt in der Großtierzelle eingesperrt). Das ist jedoch nicht weiter schlimm, denn sie können es nach der Arena-Szene von den Wachen oder im Finale von Isphirmene zurückerobern. Machen sie den Helden in diesem Fall nur klar, dass der Stein an die Magokratin gehen wird und belohnen Sie es aber auf der anderen Seite, wenn die Helden ihren Schatz kreativ vor den Augen ihrer Feinde verstecken.

Die Hinrichtung

Am Morgen des Folgetags findet Aecurians vorgezogene Hinrichtung statt. Haben die Helden sich allerdings hingegen bislang keinen Zutritt zur Arena verschafft, findet sie zum angesetzten Zeitpunkt statt.

Noch während die Menschenmassen in die Arena strömen, nimmt sich Tacarus die Zeit, um sich von einem Luftdschinn in die Arena tragen zu lassen, wo er Aecurian wortlos mit Tritten und Schlägen traktiert, bis dieser zusammenbricht. Er achtet aber darauf, den Ex-Tribun nicht bewusstlos zu schlagen. Das Volk reagiert auf diese Misshandlung überhaupt nicht. Nun beginnt die eigentliche Hinrichtung.
Sind die Helden aber tatsächlich Mitgefangene Aecurians, werden sie mit ihm zusammen per Aufzug in die Arena gefahren oder kommen dort angekettet zu sich. Waren sie im Großtiergehege eingesperrt, sind sie frei und bei Bewusstsein. Beschreiben sie, wie die Helden sich an das grelle Licht gewöhnen müssen und Stimmengewirr auf sie einhämmert. Eine Misshandlung durch Tacarus findet nur statt, wenn die Helden angekettet sind. Machen Sie in diesem Fall aber auch die Helden zum Gegenstand seiner Anklage. Sie gelten als Agenten der Draydal und Kriegsaufhetzer. Wurden sie nicht gefangen, können sie die folgende Szene von den Rängen oder aus dem Keller beobachten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In Mitten der Arena seht ihr euren Freund Aecurian – ein Häuflein Elend, das trotzig zur Loge der Optimaten emporblickt, auf der stolz Heerführer Tacarus thront – flankiert von gut 20 Myrmidonen und mehreren Tharandrokai genannten Daimoniden, die um ihn herum im Schatten lauern.
„Dieser Mann...," spricht der Offizier nun und seine Stimme zittert vor fanatischem Hass, „ist ein Verräter an seinem Volk! Diese widerliche Person hat es gewagt, sich gegen Ihre Herrlichkeit, die Hohe Magokratin zu stellen. In einem unglaublich feigen Angriff vernichtete er zwei Luftschiffe der imperialen Luftstreitkräfte und verschaffte so den Dienern des Schädelgotts einen unschätzbaren Vorteil im Kampf um MYRANOR!"
Tacarus lässt diese Worte wirken, ein Raunen geht durch die Menge.
„Die Hohe Magokratin selbst sah sich daher gezwungen, ihren einst so geschätzten Krieger zum Tode durch Zerfleischen zu verurteilen. Möge seine Seele zum Schädelgötzen fahren, wo sie hingehört!" Tatsächlich brandet nun Applaus auf. Kein begeisterter Beifall, eher pflichtbewusstes, fast automatisches Klatschen.

Auf ein Zeichen des Tribuns öffnen sich alle vier Gittertore. Sollten die Helden hinter einem davon stehen, werden sie beiseitegeschoben, um Platz für die Tiere zu machen, die nun in die Arena gezerrt werden – oder sie werden jetzt von den Wachen entdeckt, falls sie unautorisiert sind. In diesem Fall können sie die noch verdutzten Wachen aber leicht ausschalten und der Weg in die Arena ist frei. Sobald die Helden das Tor passiert haben, werden es weitere Wachen hinter ihnen aber rasch wieder schließen. Ansonsten greift jedoch niemand ein. Im schlimmsten Fall sind die Helden mit Aecurian angekettet. Befinden sie sich auf den Rängen, müssen sie nun einen Weg nach unten finden.

Aus den vier Türen können nun die „kleineren“ Tiere in die Arena gelangen. Machen Sie es von der Kampfkraft der Helden abhängig, mit was genau sie sich herumschlagen müssen (und berechnen Sie mit ein, ob sie die göttlichen Waffen tragen oder nicht). Der Kampf sollte einigermaßen fordernd sein, die Helden jedoch nicht an ihre Grenzen bringen. Immerhin kommt danach noch etwas wirklich Großes auf sie zu. Sind die Helden selbst angekettet und finden keinen Weg sich zu befreien, kann entweder Aecurian seine Fesseln lösen, weil Tacarus' Tritt ihm die Hand gebrochen hat, die nun durch die Fessel passt – oder aus dem Publikum wirft jemand aus dem Widerstand ein Bündel Waffen in die Arena, wodurch natürlich ein Tumult losbricht. Mittels der Waffen können sich die Helden gerade noch befreien, um den Kampf aufzunehmen. Details zu den Monstren finden Sie in **MyMo**.

Kampfwerte der „kleineren“ Monstren

Auch hier gilt: Ist ihre Heldengruppe noch nicht besonders erfahren, lassen Sie die heftigeren Gegner weg, reduzieren Sie TP und LeP. In diesem Fall sind die Tiere durch die schlechte Behandlung in schlechter Verfassung.

Werte Panzerläufer
Schnabel:
INI 1W6+7 **AT** 12 **PA** 5 **TP** 1W6 +3 **DK** N/S
Schwanzkeule:
INI 1W6+7 **AT** 8 **PA** 95 **TP** 2W6 +4 **DK** N
LeP 38 **AuP** 28 **RS** 7 **WS** 8 **MR** 3 **GS** 10
Fertigkeiten: Niederwerfen (6, Schwanzkeule), Sturmangriff (4, Schnabel)
Erscheinung: Ein drei Schritt hoher Laufvogel mit schweren Panzerplatten und Schwanzkeule.

Werte Vulturn
Schnabel:
INI 1W6+12 **AT** 16 **PA** 6 **TP** 1W6 +7 **DK** H/N
Tritt:
INI 1W6+12 **AT** 13 **PA** 6 **TP** 1W6 + 4 **DK** H/N
LeP 45 **AuP** 60 **RS** 2 **WS** 8 **MR** 4 **GS** 18
Fertigkeiten: Niederwerfen (6, Tritt), Gezielter Angriff (2, Schnabel), Niederwerfen (4, Tritt)
Erscheinung: Ein drei Schritt hoher, flugunfähiger Vogel mit kleinen Flügeln und einem bizarr vergrößerten Kopf

Werte Nebelschleicher
Biss:
INI 1W6+16 **AT** 12 **PA** 6 **TP** 2W6+4 **DK** H
Klauen:
INI 1W6+16 **AT** 14 **PA** 6 **TP** 1W6 + 2 **DK** H/N
Sprungtritt:
INI 1W6+16 **AT** 17 **PA** 6 **TP** 1W6 + 6 **DK** S/P
LeP 45 **AuP** 120 **RS** 2 **WS** 6 **MR** 3 **GS** 12
Fertigkeiten: Anspringen (4, Sprungtritt), Hinterhalt (10), Verbeißen (4, Biss)
Erscheinung: Ein 1,5 Schritt hoher Raubsaurier mit drei Hörnern.

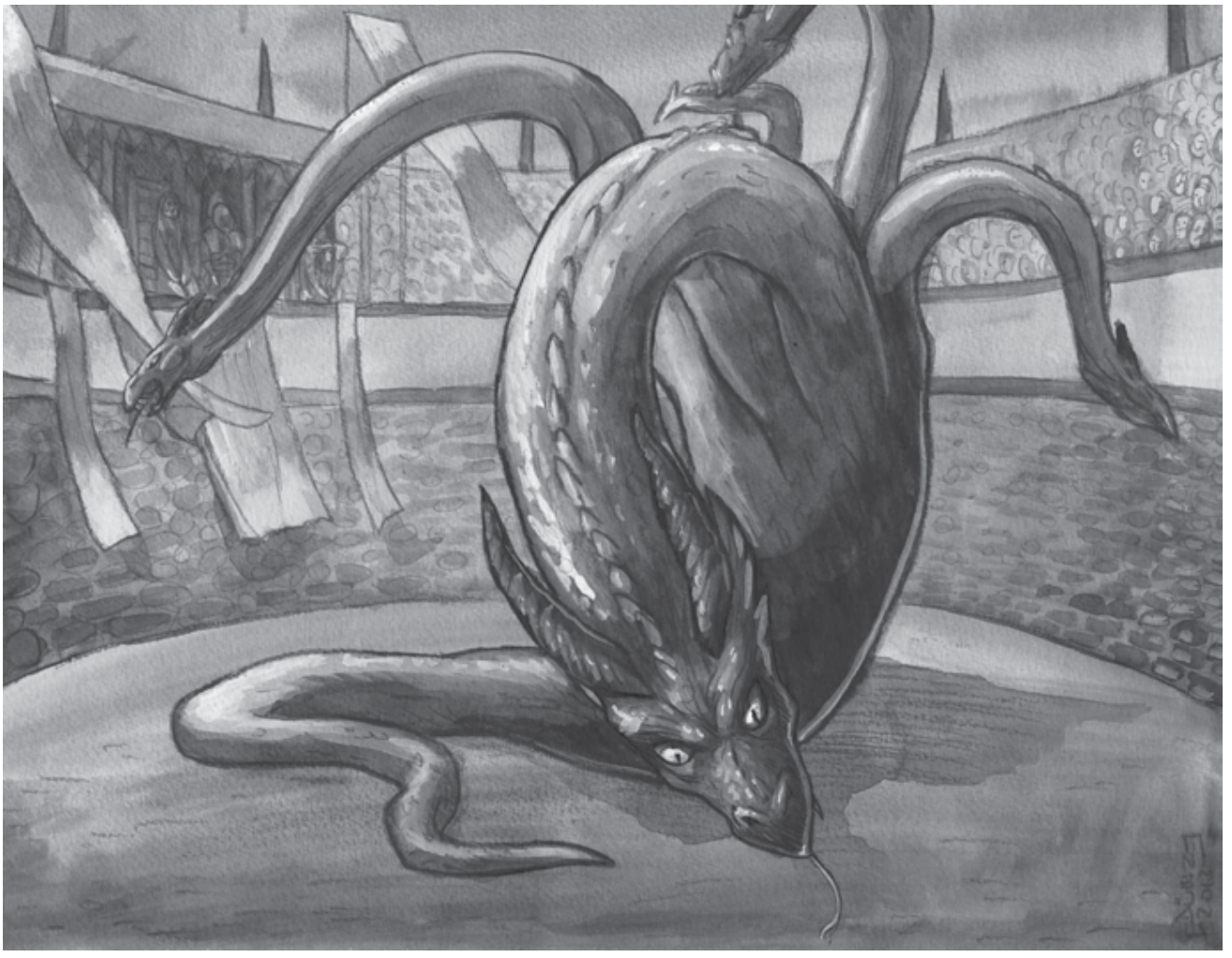
Werte Junger Moranth
Schnabel:
INI 1W6+10 **AT** 10 **PA** 9 **TP** 1W6 +5 **DK** H/N/S
Tritt: INI 1W6+10 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 1W6 +3 **DK** H/N
LeP 50 **AuP** 70 **RS** 5/1 (Hals) **WS** 9 **MR** 4 **GS** 13
Fertigkeiten: Niederwerfen (4, Tritt), Sturmangriff (4, Tritt), Gezielter Angriff (2, Schnabel), Überrennen (2, Tritt).
Erscheinung: Ausgewachsene Moranthen sind um die fünf Schritt hohe Laufvögel, die ihre Gegner schlicht niedertrampeln. Dies ist noch ein junges Exemplar, dessen empfindlicher Hals in Reichweite der Helden liegt.

Werte Uralor
Biss:
INI 1W6+12 **AT** 16 **PA** 9 **TP** 2W6 +2 **DK** H
Klauen:
INI 1W6+12 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 2W6 +6 **DK** H/N
LeP 70 **AuP** 90 **RS** 6 **WS** 13 **MR** 12 **GS** 9
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2, Biss), Zusätzliche Kampfaktion (2), Hinterhalt (1), Niederwerfen (6, Klauen)
Erscheinung: Ein drei Schritt hohes Käferwesen, das auf den Hinterbeinen geht.

Wenn die Helden besonders spektakulär kämpfen, wird ihnen die Menge sogar zujubeln. So etwas sind die Xarxarer schon nicht mehr gewöhnt. Aecurian sollte den Kampf besser überleben ...
Haben die Helden und Aecurian die Tiere erschlagen, werden sie jedoch bemerken, dass eine Flucht zunächst nicht möglich ist. Die Gittertore sind verschlossen, dahinter sind Belarischützen in Stellung gegangen. Auch auf den Rängen legen mehrere Dutzend Schützen auf sie an. Die Luft flirrt schwer von Magie. Dann ereignet sich folgende Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine vertraute Stimme schallt von der Loge der Optimaten herab: „Es reicht. Ihr habt gezeigt, wie gefährlich ihr seid, und dass ihr die Bezeichnung Feinde des Imperiums nicht zu Unrecht tragt!“
Die sogenannte Hohe Magokratin ist tatsächlich selbst erschienen, um dem Ende ihrer Feinde beizuwohnen. Kurz habt ihr die Hoffnung, dass es sich vielleicht doch um die echte Arsinoa handelt, die bereits die Initiative ergriffen hat, doch das kalte Funkeln in den Augen hinter der Triopta beweist euch das Gegenteil, genauso wie ihre Worte: „Ihr habt außerdem bewiesen, dass ein normaler Tod zu gut für euch ist. Daher verurteilen wir euch zum Tode durch...DEN/DIE Myranticor/Hyrda/Schlinger!“
Bei diesen Worten öffnet sich die zweite Falltür und ihr hört von tief unter euch ein bedrohliches Grollen.

Die Helden haben nun eine gute halbe Minute, um zu reagieren. Es ist angeraten, sich auf den Kampf einzustellen. Idealerweise können sie diese Zeit aber auch nutzen und versuchen, Isphirmene öffentlich bloßzustellen. Wenn sie nun lauthals



behaupten, diese Frau sei nicht die Hohe Magokratin und dies mit guten Argumenten (ihre Verhaltensänderungen, der Kampf im Palast, die Daimoniden, deren Ursprung, Tacarus als Strategus) untermauern – ihnen dazu vielleicht sogar eine CH-Probe gelingt – dann wird auch das Volk zu zweifeln beginnen. Reagieren die Helden nicht auf Isphirmene, so wird Aecurian das tun. Benutzen Sie in diesem Fall diesen Text. Passen Sie Arsinoas Auftritt ansonsten entsprechend an den Dialog ihrer Gruppe an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Hört nicht auf diese Frau!“, ruft Aecurian der Menge zu, während das Grollen immer lauter wird. „Dies ist nicht eure Herrscherin! Es ist eine Aufschneiderin und eine Dienerin des Widersachers, die euch alle ins Verderben stürzen will! Seht Ihr das denn nicht?!“
Ein Raunen geht durch die Menschenmenge, vereinzelt könnt ihr Zustimmung spüren, teils auch blankes Entsetzen. Doch der Moment währt nicht lange. „RUHE!“, schallt es von der Loge der Optimaten. „Ihr redet viel für einen Toten, Aecurian. Doch wenn ich nicht die Hohe Magokratin sein soll, wo ist sie denn dann?“
Stille ergreift Besitz von der Menge. Niemand scheint eine Antwort auf diese Frage zu haben. Doch dann schallt ein kräftiges „Hier!“ vom gegenüberliegenden Ende der Arena herüber. „Und ich habe eine dringende Botschaft für das Volk von Xarxaron ...“
Die echte Arsinoa hat euch nicht im Stich gelassen. Doch bevor sie weiter redet, bricht ein Tumult rings um sie aus. Myrmidonen stürmen durch die Menge auf sie zu. Viele Xarxarer stellen sich den Soldaten in den Weg. Doch das alles erscheint gerade bedeutungslos, durch den Schatten des Myranticor/der Hydra/des Schlingers, der plötzlich auf euch fällt.

Wählen Sie auch hier eines der Monster entsprechend der Kampfkraft der Helden aus. Oder überraschen Sie sie mit zwei davon, falls Ihre Charaktere Veteranen sind! Diese Begegnung ist dazu gedacht, die Helden an den Rand der Verzweiflung zu bringen. Sollte ein Myranticor keine ernste Bedrohung darstellen, packen Sie eben die Hydra obendrauf. Die Helden müssen dieses Monstrum nicht unbedingt besiegen – zur Not tut das der erste Felsbrocken, den die Draydal abfeuern. Sieht es gut für die Helden aus, gönnen Sie ihnen natürlich den Triumph des Sieges über die Bestie. Versuchen die Helden, während des Kampfes zu Isphirmene zu gelangen, können sie nur erkennen, wie diese sich tiefer in ihre Loge zurückzieht. Spätestens wenn der Angriff der Draydal beginnt, flieht sie in den Palast.

Sollte es hingegen wirklich schlecht für die Helden stehen und von vorne herein eigentlich keine Chance bestehen, dass sie den riesigen Gegner besiegen, lassen Sie sie durch das Monster in die Enge treiben. Wenn alle Hoffnung verloren ist und die ersten Streiter bereits bewusstlos am Boden liegen, landet ein gigantischer Felsbrocken direkt auf dem Monstrum oder wenigstens seinem Kopf bzw. all seinen Köpfen. Alternativ können Sie auch Aecurian treue Myrmidonen eingreifen zu lassen, um die Helden zu retten, falls der Brocken zu dick für sie ist. So oder so: Hiermit beginnen die Probleme für Xarxaras erst.

Opferung einer Meisterperson: In dieser Szene kann es sich anbieten, dass eine Meisterperson aus der Mannschaft sich opfert, um einen Helden vor einem tödlichen Treffer durch das Monstrum in der Arena zu bewahren. Shanorr oder Alliadana würden sich hierfür anbieten, die auch aus den Publikumsrängen in die Manege springen können.

Kampfwerte der wirklich fiesen Monster

Werte Myranticor
Speer:
INI 1W6+13 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 1W6+4 **DK** N/S
Scheren:
INI 1W6+13 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 2W6+2 **DK** N
Stich:
INI 1W6+12 **AT** 10 **PA** 10 **TP** 1W6+6 **DK** N/S
LeP 55 **AuP** 100 **RS** 4 **WS** 8 **MR** 8 **GS** 10
Fertigkeiten: Einschüchterndes Gebrüll (6, 17/10/16), Gezielter Angriff (4, Stich), Niederwerfen (3, Klauen), Umschlingen (14, Scheren)
Erscheinung: Ein Riesenskorpion, der statt eines Kopfes den Oberkörper eines Leonir trägt und damit fast drei Schritt aufragt (und natürlich ein Vielfaches lang ist). Eine Chimäre aus dem ersten Imperium, die den Helden vor allem Angst einjagen soll und zum Töten geschaffen wurde. Der Myranticor führt einen Speer und an seinen Schwanz ist eine weitere, schartige Klinge gebunden, die mehr Schaden verursacht als sein natürlicher Stachel – dafür fällt die Wirkung des Gifts weg.

Werte Alter Schlinger
Biss:
INI 1W6+11 **AT** 17 **PA** 8 **TP** 3W6+4 **DK** H/N
Schwanzschlag:
INI 1W6+11 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+4 **DK** H/N/S
Tritt:
INI 1W6+11 **AT** 10 **PA** 8 **TP** 1W6 +3 **DK** N
LeP 150 **AuP** 110 **RS** 5 **WS** 18 **MR** 6 **GS** 13
Fertigkeiten: Einschüchterndes Gebrüll (12, 23/15/35), Niederwerfen (12, Biss), Überrennen (5, Tritt)
Erscheinung: Der alternative Name „Tyrannenechse" sagt alles. Der Schlinger ist ein altes Tier und hat ein wenig an Bisskraft eingebüßt. Dennoch ist er ein Gegner für hochstufige Helden.

Werte Hydra
Biss:
INI 1W6+13 **AT** 20 **PA** 10 **TP** 3W6+5 **DK** N/S
Schwanzschlag:
INI 1W6+13 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 2W6+1 **DK** N/S
LeP 180 **AuP** 220 **RS** 3 **WS** 16 **MR** 8 **GS** 8
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (4, Biss), Niederwerfen (5, Schwanzschlag), Umschlingen (12, Schwanzschlag), Zusätzliche Kampfaktion (3), Regeneration (2; Feuer)
Erscheinung: Eine 15 Schritt lange Schlange mit drei Köpfen.
Achtung: Die Hydra ist ein Gegner, der auch für echte Expertenhelden eine extreme Gefahr darstellt. Verwenden Sie dieses Monster besser nur, wenn Sie die Helden notfalls durch einen Katapultschuss retten möchten.

Der Angriff der Draydal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mehrere gigantische Objekte sausen durch den Himmel – aus eurer Sicht wirken sie unheimlich langsam, doch sobald sie sich dem Boden nähern, entpuppt sich das als Trugschluss. Ein Felsbrocken so groß wie eine Kutsche schlägt einige Schritt neben euch in den Zuschauerrängen der Arena ein – als der Staub sich legt, klafft dort ein gewaltiges Loch. Durch dieses könnt ihr panische Menschen erkennen, die durch die Straßen der Stadt flüchten. In einiger Entfernung hört ihr die anderen Geschosse einschlagen. Die Geräuschkulisse in Xarxaras schwillt zu einem allgegenwärtigen Gekreische an, die Zuschauer strömen kopflos aus der Arena. Die Draydal sind angekommen und sie haben mit ihrer Belagerung begonnen.

Isphirmene und Tacarus sind durch den Tunnel zurück in Richtung Palastbezirk geflohen. Wollen die Helden sie verfolgen, können Sie ihnen mehr als verschlossene Türen in den Weg stellen. Auch jetzt noch decken die treuesten Myrmidonen den Rückzug der Hohen Magokratin. Im Extremfall kann auch ein weiteres Geschoss die Optimatenloge in ein Trümmerfeld verwandeln, das den Zugang zum Tunnel komplett versperrt.

Sollten die Helden Gefangene in der Arena gewesen sein, so ist es jetzt ein Leichtes für sie, ihre Ausrüstung aus einem Lagerraum unter ihren Füßen zurück zu beschaffen – denn in die Keller der Arena flieht niemand, jeder aus dem Publikum flüchtet erst einmal panisch nach draußen. Nach dieser ersten Attacke tritt jedoch kurz eine Pause ein: Die Draydal müssen ihre Belagerungsgeschütze neu beladen. Der erste Angriff sollte einige besonders verwundbare Ziele treffen. Beschossen wurden daher die Arena, wo sich Isphirmene und viele Bürger aufhielten, zwei Garnisonen, ein Marktplatz und das Haupttor.

Arsinoa war tatsächlich in die Arena gekommen, um die Bürger vor diesem Angriff zu warnen. Die Myrmidonen hatten Befehl, die Hohe Magokratin in der Arena nicht zu stören, so dass die Streitmacht der Draydal zwar bemerkt aber ignoriert wurde. Sollten die Helden sich vor der Arena-Szene getrennt haben, kann natürlich auch ein Spielercharakter die anrückende Armee bemerkt haben. Was er dann gesehen hat, entnehmen Sie bitte dem Abschnitt „Der Marsch der Draydal". Die jetzige kurze Pause nutzt Arsinoa, um den ersten Versuch zu wagen, ein wenig Ordnung herzustellen – sofern die Helden dies nicht tun, erklettert sie einen höheren Punkt in der Umgebung der Arena und nutzt

ihre Magie, mittels der Quelle Erfolg, um die Aufmerksamkeit der panischen Menschenmassen auf sich zu lenken. Sie ist fest entschlossen, spontan die Verteidigung zu mobilisieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
(Wandeln Sie diesen Text natürlich entsprechend ab, falls die Helden die Initiative ergreifen)
„Bürger Xarxarons! Volk der weißen Städte, Diener der Magokratie! Öffnet eure Augen! Ihr wurdet belogen, euch wurde die klare Sicht verwehrt – nichts ist so, wie es scheint. Ihr werdet von der Frau auf dem Thron belogen, sie ist nicht eure rechtmäßige Herrscherin, nicht das Haupt von Haus Tharamnos. Sie ist der Feind! Eine giftige Spinne hat sich im Herzen der Magokratie eingenistet, eine boshafte Kreatur, die dieses Horasiat im Krieg und durch die Willkür ihrer Speichellecker vernichten will!
Doch bald wird sie fallen! Wir werden ihr Ende sehen – doch vorher müssen wir überwinden, was sie heraufbeschworen hat. Wir müssen uns gemeinsam aufrichten, gemeinsam kämpfen, denn der Feind aus dem Westen steht vor den Toren von Xarxaras. Die falsche Herrscherin hat die Diener des Schädelgötzen her gelockt, damit sie uns Hoffnung und Leben rauben. Aber wir werden sie aufhalten!

Diese Helden stehen an meiner Seite. Sie setzen ihr Leben dafür ein, dieses stolze Bollwerk des Imperiums zu schützen. Sie werden auch euch schützen, aber fragt euch, was ihr selbst leisten könnt, um ihnen dabei zu helfen.
Jeder, der eine Waffe halten kann und sein Heim beschützen will, soll sich bei diesem Offizier melden, der seine Treue mir gegenüber heute beinahe mit dem Leben bezahlt hätte. Und jeder, der anderweitig seinen Händen eine hilfreiche Aufgabe geben will, tut es ebenfalls.
Ich bin eure wahre Magokratin. Ich bin Arsinoa aus dem Haus Tharamnos, Horas von Xarxaron, und ich werde das Horasiat verteidigen, was auch immer es mich kosten mag. Aber mit euch, mit dem Horasiat selbst an meiner Seite, habe ich keine Angst um den Ausgang dieses Kräftemessens. Für Xarxaron! Nieder mit den Draydal und der falschen Magokratin!“

Die Anführer des Widerstandes haben sich ebenfalls in der Nähe der Arena aufgehalten und sammeln sich nun erneut um Arsinoa und die Helden. Nun gilt es, schnell einen Plan zu entwickeln. Wie der aussehen könnte, das entnehmen Sie dem nächsten Abschnitt.

Die Schlacht beginnt –
Die Belagerung von Xarxaras Phase 1

Der Marsch der Draydal

Die Armee der Draydal hat nur einen oder wenige Tage länger gebraucht als die Helden, um fast halb Anthalia zu durchqueren. Außer natürlich, Sie als Meister haben sich für ein längeres Vorgeplänkel in der Stadt entschieden. Realistisch gesehen ist es für eine Armee, die diesen Weg zu Fuß zurücklegt, absolut unmöglich, annähernd so schnell zu sein wie ein Luftschiff. Parthras Turam bediente sich daher einer Liturgie des Schädelgottes, die seiner Streitmacht die Kraft gibt, die volle Zeit ohne Pause durchzumarschieren. Nach der Schlacht werden die Soldaten und ihre Last- und Reittiere jedoch nicht nur an der Erschöpfung sterben, sondern sich vollständig in Aschewolken auflösen. Dies gilt auch für die Pardir-Söldner, die im Gegensatz zu den Draydal-Söldnern jedoch nicht wissen, was sie erwartet. Turam hat nicht vor, Xarxaras einzunehmen, er will es vernichten. Die Aktion ist daher von Anfang an als Selbstmordkommando geplant. Mit Hilfe des Ea'Myr kann er die Stadt zerstören, auch wenn er bereits all seine Truppen geopfert hat. Besitzt er den Stein, nutzt er den Angriff als Ablenkung, während er sich mit einer Elite auf den Weg in den Palast macht, um von dort aus den größten Vernichtungsradius zu nutzen. Besitzt er das Auge nicht, muss er es natürlich zuerst erobern, und wählt dafür denselben Weg in die Stadt. Das Ea'Myr wird jedoch nur das Leben in Xarxaras auslöschen. Dafür, dass kein Stein mehr auf dem anderen bleibt, soll seine Armee sorgen.

Folgendermaßen ist das Heer Turams aufgestellt:
- 300 echte Draydal-Soldaten: Das eigentliche Kern-Heer aus echten Draydal. Diese Truppen kämpfen am fanatischsten. Übertroffen nur noch von der Elite
- 50 Draydal-Elite-Krieger: Offiziere und Priester. Sie gehen für den Schädelgott in den Tod und wollen so viele Ungläubige wie möglich mit sich reißen. Einige von ihnen dienen dem Schädelgott schon seit Jahrhunderten.
- 5000 menschliche Söldner und versklavte Soldaten: Einige von ihnen hoffen, in die Reihen der Draydal aufsteigen zu können, andere wurden gut (aber nicht gut genug) bezahlt, andere in den Dienst gepresst. Sie alle sind nicht die besten Kämpfer, aber die Angst vor dem Schädelgott treibt sie an.
- 8000 Ghule: Das Kanonenfutter der Draydal sorgt allein schon durch seine furchtbare Erscheinung für Angst und Schrecken unter den Verteidigern.
- 3000 Pardir-Söldner: Die schrecklichen Pardir-Krieger sind den Draydal nicht besonders loyal. Aber sobald sie im Kampfrausch sind, kann sie kaum etwas aufhalten.
- 5 Draydal-Onager (5 weitere fielen der Luftschlacht zum Opfer, als sie mit den Luftschiffen abstürzten)
- 800 Hetzratten: Die Vorhut, die zuerst über Xarxaras herfallen wird.
- 30 Jagdfledermäuse

Das Luftschiff *Rohafan* ist das einzige, das die Luftschlacht mit Tacarus und auch die Luftabwehr-Dämonen überlebt hat – und es ist schwer angeschlagen, aus vielen Löchern dringt Rauch, Segel hängen in Fetzen. Dennoch wird Turam zunächst mit diesem Schiff versuchen, die Stadtmauern zu überwinden.

Optional: Die Schwarmspinne. Ein Schwarm aus den handtellergroßen Steppenspinnen Anthalias, zusammengehalten vom versklavten Spinnenorakel, ca. 50 Schritt hoch und von 200 Schritt Durchmesser. Dieses Monstrum Kommt erst in Phase 2 zum Einsatz, vorher stellen die Spinnen einen wandernden Teppich dar, der hinter der Armee her marschiert, und das Orakel ist einem der Wagen eingesperrt.

Die Vorgehensweise der Draydal

Kurz nachdem die Helden sich nahe der Arena mit den Widerständlern besprochen haben und beginnen, die Verteidigung zu organisieren, beginnt die erste Phase der Belagerung. Die Draydal laden ihre Onager erneut und beschießen ein weiteres Mal die Stadt. Dieses Mal reißen sie beinahe das Haupttor ein und bombardieren wahllos andere Teile der Stadt. Einem weiteren Treffer wird das Tor nicht standhalten. Zu diesem Zeitpunkt sind Isphirmenes Truppen noch mit dem Rückzug in den Palast beschäftigt und die Verteidigung der Helden sollte noch nicht besonders weit ausgebaut sein. Die *Rohafan* befindet sich gleichzeitig auf direktem Kurs in Richtung Stadtmauer, die verbleibenden Jagdfledermäuse kreisen als Eskorte um sie herum. Die Fußtruppen warten jenseits der Regenbogenbrücke über die Schlucht auf den Einsturz des Tores. Nach zwei Spielrunden erfolgt der dritte Katapultangriff. Dieser wird das Tor zum Einsturz bringen. Daraufhin stürmt eine Vorhut aus Pardir, Ghulen und Hetzratten über die Brücke und in die Außenbezirke der Stadt. Etwa gleichzeitig wird die *Rohafan* die äußere Mauer überqueren.

Phase Eins endet dann damit, dass die Helden die *Rohafan* zum Absturz bringen und es ihnen gelingt, eine Streitmacht gegen die Fußsoldaten aufzustellen, die sie in Straßenkämpfen bindet.

Wenn danach Phase Zwei beginnt, hat Isphirmene (optional) ihre Optimaten angewiesen, die Schlange – also die Stadtmauer – zu erheben, um Zeit für ihr Ritual zu gewinnen. Dies wird die Außenbezirke entblößen, den Draydal aber ein gigantisches Steinmonster entgegensetzen. Turam wird mit seinem Spinnenschwarm-Monstrum kontern und gleichzeitig den Weg über die unterirdische Wasserversorgung in den Palast suchen.

Aktionen der Helden

Während in der Stadt eine heillose Panik ausbricht und offenbar niemand versucht, Ordnung in das Chaos zu bringen (auch die Myrmidonen wirken unentschlossen, viele ziehen sich in den inneren Ring zurück), müssen die Helden mit dem Widerstand einen Verteidigungsplan ausarbeiten. Arsinoa hat alle Anführer der Rebellen mit im Schlepptau, teilweise haben sie auch die versuchte Exekution Aecurians mitverfolgt. Die hektische Beratung kann im Schatten der zerstörten Arena stattfinden. Vermitteln Sie den Spielern, dass sie nun keine Zeit für eine groß angelegte Strategiekonferenz haben. Noch legt sich der Staub der Einschläge, überall fliehen Menschen und Amaunir in Panik, die Geräuschkulisse ist atemberaubend, draußen erklingen die Kriegshörner der Draydal und um sich zu verständigen, muss geschrien werden. Erst nach einigen Minuten wird es ruhiger: Die Menschenmassen haben sich zerstreut, umso beunruhigender klingt jetzt die Stille, die ab und an von den fernen Kriegshörnern durchdrungen wird. Anwesend sind die gleichen Personen wie beim letzten Treffen. Sollten Kerninformationen aus dem letzten Treffen noch nicht vermittelt worden sein, so haben Sie jetzt noch einmal die Chance. Ansonsten können die Meisterpersonen kurz und knapp Folgendes berichten:

- **Neristu Theraskayu**: Vor den Toren der Stadt, auf der anderen Seite der Brücke, steht ein Heer von Draydal. Der Neristu kann ungefähr die unter „Der Marsch der Draydal“ angegebenen Werte schätzen, wenn es um die Stärke des Heers geht. Theraskayu kann auch berichten, dass eines der Draydal-Luftschiffe der Luftabwehr zum Opfer gefallen ist, das Größere der beiden hat den Angriff aber überstanden. Momentan sind die Feinde damit beschäftigt, ihre Katapulte erneut zu laden. Die Tore zum Optimatenviertel und zum Palastbezirk wurden versperrt. Die Optimaten und viele Myrmidonen scheinen sich dorthin zurückgezogen zu haben. Zwar lässt sich die Oberstadt leicht über die Hochstraßen erreichen, der Palast ist jedoch so gut wie unerreichbar.

Alternativer Ablauf der Endschlacht – Wettlauf mit Turam

Im Folgenden beschreiben wir einen möglichen Ablauf der Schlacht um Xarxaras – basierend auf den Aktionen der beiden Parteien, zwischen denen die Helden gefangen sind. Wir beschreiben mehrere Möglichkeiten, wie die Gruppe reagieren kann und welche Möglichkeiten sich bieten, je nachdem wie die Helden vorgehen und wann sie welche Gefahr wo eliminieren. Dennoch bleibt der Ablauf – auch um es Ihnen einfacher zu machen – recht linear; einige Szenen sind von vorne herein als optional gekennzeichnet. Es kann natürlich sein, dass die Helden auf völlig andere Ideen kommen oder an der Schlacht nicht teilnehmen wollen. Immerhin haben sie ja gerade den Anführer des Widerstands gerettet. Entscheiden sich die Charaktere dafür, die Verteidigung der Stadt zu deligieren oder auf später zu verschieben, ermöglichen Sie ihnen das. Es ist naheliegend, dass die Helden sich direkt durch die ihnen bereits bekannten Katakomben in den Palast begeben wollen. In diesem Fall richten Sie es so ein, dass sie sich dort unten ein Wettrennen zum Zentrum der Stadt mit Parthras Turam liefern. Dann können Sie alle Szenen aus den Katakomben leicht abgewandelt benutzen. Damit die Schlacht nicht völlig an den Helden vorbeigeht, können elementare Kräfte auch die Katakomben aufreißen und den Kampf so doch wieder zur Gruppe tragen. Sollten Sie am Ende das Gefühl haben, die Helden hätten etwas verpasst – gerade das Auftauchen der verschiedenen Hilfsparteien als Belohnung für Erfolge in **DEM** sollte der Gruppe nicht vorenthalten werden – können Sie die Verteidigung der Stadt auch nach dem eigentlichen Showdown gegen Isphirmene ansetzen.

● **Arsinoa**: Isphirmene hat sich in den Palast zurückgezogen und wird sich dort verbarrikadiert haben. Die inneren Viertel (Optimatenviertel und Palastbezirk) wurden abgeriegelt. Inzwischen sollte aus ihrem Verhalten allen klar sein, dass die falsche Magokratin die Draydal gar nicht vernichten will, sondern einfach nur beide Parteien aufeinander gehetzt hat. Entsprechend dürfte sie in ihrem Turm ausharren, bis genug Schaden entstanden ist, oder dort etwas Furchtbares aushecken. Jedoch haben die Prioritäten sich verschoben. Bevor es Isphirmene an den Kragen geht, müssen zunächst die Draydal zumindest in Schach gehalten werden, indem Ordnung in die Verteidigung gebracht wird. Arsinoa will sich eine Ruhepause erkämpfen, in der der Palast erobert werden kann. Danach sollte es möglich sein, die Invasoren zu besiegen. Arsinoa kann den Helden nun einen Siegelring mitgeben, der sie als ihre direkten Vertreter ausweist. Diesen hat einer der geübteren Diebe der Stadt für sie aus dem Palast gestohlen, was er jedoch letztlich mit dem Leben bezahlen musste: Ein vergifteter Bolzen verdarb ihm den Triumph. Mit diesem Ring werden sich fast alle Optimaten der Stadt dem Befehl der Helden beugen.

● **Epamartus** (optional): Die „Kinder des Thearchen" haben sich in den letzten Stunden in die Stadt geschmuggelt und sind bereit, mitzukämpfen. Pharon und die Händler werden sie mit Waffen ausstatten.

● **Aecurian** drängt darauf, nun die treuen Myrmidonen zu versammeln. Diese hätten sich sicher nicht in die Oberstadt zurückgezogen, stattdessen hat er hat mit seinen Kontaktleuten, den Offizieren Estarchus und Nitardes abgesprochen, dass sie sich in der Hauptgarnison beim Haupttor sammeln sollten, falls es so weit kommt. Da er selbst recht geschwächt ist, bittet er die Helden, ihn dorthin zu bringen.

● **Katarnus**: Der Söldner kommt erst spät hinzu und wirkt gehetzt (er hatte zuvor versucht, Isphirmene Bericht zu erstatten). Er erkundigt sich übermäßig besorgt nach der Lage und Helden mit Menschenkenntnis können bereits jetzt vermuten, dass etwas mit ihm nicht stimmt. Wann die Helden Katarnus als Verräter entlarven, überlassen wir Ihnen.

● **Pharon**: Falls die Helden noch immer keine Information zu ihren göttlichen Waffen haben, kann der Siminia-Priester sie nun noch vermitteln. Falls sie sie verloren haben, hat er sie aus den Trümmern der Arena geborgen. Der Geweihte hat einen Plan der Stadt dabei, mit dem die Helden nun ihre Truppen verteilen können, denn Arsinoa überlässt dafür nun ihnen die Entscheidung – sie muss allerdings schnell gefällt werden. Die Draydal rücken auf das Haupttor vor, also sollte man ihnen dort etwas entgegensetzen. Wollen Sie diesen Aspekt des Spiels ausbauen, finden Sie weitere Informationen im Extrakasten „Die Verteilung der Truppen".

● Wichtig ist, dass die Helden sich nicht ewig Zeit für dieses Gespräch lassen können. Aecurian drängt, ihn zur Hauptgarnison zu bringen, um das wichtigste Element der Verteidigung nutzen zu können, bevor die Draydal ihren nächsten Angriff auf das Haupttor starten. Lassen sich die Helden zu viel Zeit, geschieht dies noch während ihrer Planung, und weitere Felsbrocken regnen auf die Stadt herab und eine Meisterperson Ihrer Wahl kommt zu Tode.

Die Helden trennen sich

Es ist gut denkbar, dass ein Teil der Helden sich um die Verteidigung kümmert, während ein anderer sich auf den Weg in den Palast macht und dafür einen Teil der Truppen mitnimmt. In diesem Fall müssen Sie für diese Heldengruppe Teile der Handlung (eben das Eindringen in den Palastbezirk) vorziehen. Berücksichtigen Sie hierfür die Meistertipps für das Trennen von Gruppen auf Seite 135. Jedoch wäre es wünschenswert, dass alle Helden am Ende gemeinsam Isphirmene gegenüberstehen. Die „Palast-Truppe" sollte also nicht zu weit stürmen, sondern z.B. durch die Nachricht über Turams Eindringen in das Pumpenhaus aufgehalten werden, der sich mit einer kleinen Truppe nun eben etwas früher in die Stadt geschlichen hat und den Angriff als Ablenkung nutzt. In diesem Fall tritt ein Teil der Helden in den Katakomben der Chrysothéos gegen Turam an, während der andere an der Oberfläche die Verteidigung anführt. Ein verfrühtes Eindringen wird durch Bombardement, Trümmer und magische Abwehr verhindert. Zum Finale finden beide Teile wieder zusammen.

Der Weg zum Haupttor

Die Lage ist klar: Die Verteidigung kann nur funktionieren, wenn die Myrmidonen ihren Marschbefehl erhalten. Und diesen kann nur Aecurian in der Garnison überbringen. Seine Kontaktleute sind die Offiziere Estarchus und Nitardes, die dort stationiert sind.

Sobald die Helden sich auf den Weg machen, Aecurian zum Haupttor zu bringen, wird klar, wie schwer er verletzt ist. Der Myrmidone kann sich kaum auf den Beinen halten und schon gar nicht rennen. Heiltränke und Zauber können hier natürlich Abhilfe schaffen, dennoch wird der Weg zum Tor kein leichter. Immerhin haben die Helden zu Beginn freie Bahn, da der Bereich um die Arena herum inzwischen recht verwaist ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr habt einige Hundert Schritt durch die Gassen der Unterstadt hinter euch gebracht, als ihr erneut von fern die Kriegshörner und ein unheilvolles Surren vernehmt. Weitere Felsbrocken erscheinen am Himmel und stürzen auf die Straßenzüge um euch herum zu. Als sei dies noch nicht genug, biegt aus einer Seitenstraße plötzlich eine Dreiergruppe Tharandrokai, die sich kurz umsieht und euch dann mit ihren toten Augen fixiert.

Dieser Teil des Weges sollte für die Helden zum Spießrutenlauf werden. Um sie herum schlagen die Geschosse ein und Gebäude explodieren. Gleichzeitig heften sich die Tharandrokai an ihre Fersen und Aecurian muss um jeden Preis beschützt werden. Natürlich können die Helden auch Glück haben und die Daimoniden werden von den Felsbrocken getroffen – über-

Die Verteilung der Truppen

Das Finale des Abenteuers soll natürlich nicht zu einer reinen Würfelorgie verkommen und es fehlt in diesem Buch auch der Platz, um für alle Einheitentypen in ihren Varianten Werte anzugeben, damit die Belagerung realistisch simuliert werden kann. Tatsächlich sollten Sie abwägen, wie klug die Helden entscheiden, sich Notizen machen und darüber nachdenken, wie sich diese Entscheidungen auf den Verlauf auswirken werden und wie sie den Helden später helfen oder schaden können. Die Entscheidung in diesem Konflikt wird dennoch weniger durch das taktische Geschick der Helden als durch ihre eigenen Heldentaten herbeigeführt. Merken Sie sich aber, wohin die Charaktere ihre Truppen schicken und welche Befehle sie ihnen geben. Gerade die Sklaven, Bettler und Söldner werden sich nicht unbedingt daran halten, sollten Ihnen die taktischen Entscheidungen der Spieler aber generell klug vorkommen, belohnen Sie sie am Ende generell mit Extra-Erfahrungspunkten, weniger Opfern und einer weniger stark zerstörten Stadt.

Einheitenstärken:

Folgende Einheiten stehen zur Verfügung und können über die jeweiligen Rebellenführer an die Front geschickt werden, die Angaben in Klammern zeigen grob, wie viele Draydal-Soldaten im Schnitt mit dieser Kraft aufgehalten werden können:

- 800 Bettler (200)
- 400 Bürger (200)
- 60 Söldner (240) – Die Söldner sind Verräter, haben jedoch noch nicht den Befehl erhalten, sich gegen die Helden zu stellen.
- Optional: 36 Elitekämpfer aus Myriadopolis (180).
- Optional: 500 Kinder des Thearchen (200).
- Optional: 200 Kämpfer aus Xithros (200).
- 20 Geweihte (120) – Sie sollten idealerweise als „Offiziere" eingesetzt werden und die anderen Truppen anführen. In diesem Fall erhöht sich deren Schlagkraft um den Faktor 1,5.
- Über die Myrmidonen und evtl. die Leonir und Ashariel können die Helden anfangs noch nicht verfügen. Im Verlauf der Schlacht mag sich das aber ändern. Auch weitere Bürger stoßen dann zu den Verteidigern:
- 1000 Myrmidonen (1000).
- 500 weitere Bürger (250).
- Optional: 100 Ashariel (500).
- Optional: 50 oder 200 Leonir auf Blutbüffeln (350/1400).
- Die Draydal greifen hauptsächlich von der Brücke aus an, weshalb man die Verteidigung auf diesen Ort konzentrieren sollte. Die Feinde sind zahlenmäßig natürlich völlig überlegen, das enge Terrain sollte jedoch ein Vorteil sein. Es können hier pro Spielrunde in Phase Eins der Belagerung nur 400 Draydal durch das zerstörte Tor vordringen. Wurde die Brücke zerstört, sind es nur 150 – ausschließlich Pardir und Hetzratten, bis die Brücke eine Stunde später (kurz nach dem Absturz der *Rohafan*) notdürftig repariert ist. Spätestens dann dringen auch die restlichen Draydal in die Stadt ein und am Haupttor dürfte Chaos ausbrechen.
- Die Einheitenzahl der Draydal entnehmen Sie bitte Seite 162.

Folgende Befehle könnten die Helden den Truppen sinnvollerweise geben

- **Spähen:** Gerade die Bettler können die Helden im Verlauf der Schlacht sehr gut über die momentane Situation unterrichten. Gerade wenn sie mehrere Bettler darauf ansetzen, können die Helden das Vorgehen der Draydal immer indirekt im Auge behalten. Natürlich können die Helden auch selbst auf das Dach eines hohen Gebäudes steigen, um sich ein Bild der Lage zu verschaffen.
- **Barrikaden bauen:** Die Handwerker und Händler sind hierfür am besten geeignet. Es empfiehlt sich, die Straßen um das Haupttor herum mit Trümmern, Bänken, Türen, Möbeln, Karren und Sänften zu versperren, um den Vorstoß der Draydal zu verlangsamen.
- Gerade die Geweihten sind besonders gut in der Lage, Zivilisten aus dem akuten Gefahrenbereich zu leiten und die Gegend um das Haupttor weiträumig zu evakuieren. Sie sind außerdem perfekte Anführer.
- Die meisten kampffähigen Truppen sollten die Helden in der Nähe des Haupttors zusammenziehen. Besonders Fernkämpfer – also Belarischützen der Myrmidonen – sind hier wertvoll, da die Verteidiger zu Beginn durch Dächer und Hochstraßen den Vorteil haben.
- **Die Brücke zum Einsturz bringen:** Es ist naheliegend, dass die Helden ein Selbstmordkommando losschicken, das die Brücke sprengen soll, um den Vorstoß aufzuhalten. Jedoch werden sich hierfür außer einigen Geweihten keine Freiwilligen finden. Dies ist eine Aufgabe für die Helden. Schicken sie dennoch einen Trupp mit diesem Befehl los, wird dieser ziemlich sicher scheitern.
- **Den Weg frei machen:** Gerade auf dem Weg zur Garnison kann es wertvoll sein, Bettler oder Söldner vor zu schicken, um panische Zivilisten aus dem Weg zu drängeln.
- Belohnen Sie originelle Ideen für Fallen und Hinterhalte der Spieler, auch wenn sie vielleicht unrealistisch daherkommen. Kreativität sollte sich immer lohnen.



strapazieren sie dieses Prinzip aber nicht. Die Helden haben im Grunde keine Zeit für einen Kampf mit den Monstren und sollten versuchen, sie abzuhängen – notfalls erinnert sie Aecurian daran. Lassen Sie mindestens dreimal einen Felsbrocken in der Nähe der Helden einschlagen und Gebäude, Marktstände und fliehende Menschen unter sich begraben. Mindestens einmal werden die Helden in eine dichte Staubwolke gehüllt und müssen sich mühsam durch die Trümmer tasten. Verlangen Sie *Körperbeherrschungs-*, *Ausweichen-* oder GE-Proben, wenn es darum geht, Geschossen wie Daimoniden zu entgehen. Im Falle eines Scheiterns wird jedoch kein Held von einem Brocken direkt getroffen, sondern nur von Splittern erwischt, die 1W6+3 Schadenspunkte verursachen und den betreffenden Helden von den Beinen holen.

Opferung einer Meisterperson: In dieser Szene kann es sich anbieten, dass sich eine Meisterperson – ein Crewmitglied oder Aecurian selbst – opfert, um einen Helden vor einem Felsbrocken zu retten. So können Sie ihre Helden auch im Falle eines Patzers vor dem Tode bewahren und noch eine tragische Szene erschaffen. In Aecurians Fall wäre es wichtig, dass er den Helden dann im Sterben noch ein spezielles Losungswort verrät, mit dem sie die Myrmidonen davon überzeugen können, dass sie seine Gesandten sind.

Nach dieser Sequenz erreichen die Helden bevölkertere Regionen: Hier drängen sich Menschenmassen um die Hauptgarnison und erhoffen sich in deren Mauern Schutz. Die Helden müssen sich durch die Massen hindurch drängeln – auch hierbei können ihre Truppen, Geweihte oder Magie von Vorteil sein.

In der Garnison

Am Tor der Garnison wird Aecurian sofort erkannt und eingelassen, wobei es den Wachen schwer fällt, die anstürmenden Menschenmassen im Zaum zu halten. Wenige Schritte später stehen die Helden vor Zenturio Rogalion (Mitte Vierzig, athletisch, kurz angebunden, pragmatisch), der versucht, Ordnung in die Truppen zu bringen, die aus der ganzen Stadt herbeigeeilt sind. Der Offizier ist keiner der Rebellen und hat Befehle abzuwarten. Er ist aber momentan höchst unruhig und bereitet die Truppen auf einen Marschbefehl vor, von dem er glaubt, dass er jede Minute kommen muss. Allerdings erscheinen ständig neue Myrmidonen in der Garnison und auch die panischen Menschen vor den Toren machen seine Aufgabe nicht leichter. Rogalion verlangt zu wissen, was der Verräter Aecurian hier zu suchen habe. Wird nach Estarchus und Nitardes gefragt, so erfahren die Helden, dass beide auf dem Haupttor waren, als es von einem Geschoss getroffen wurde. Sie sind vermutlich tot. Jedoch ist Rogalion langsam so weit, dass er an der Hohen Magokratin zweifelt, und lässt sich von den Argumenten der Helden überzeugen (oder von einer CH-Probe und ihrem Siegelring), das Kommando in ihre und Aecurians Hände zu legen, so dieser denn einen Plan hat. Im Zweifelsfall können die Helden und Aecurian den schwer verletzten Nitardes aus dem Haupttor retten und so Rogalion den offiziellen Befehl geben, die Verteidigung zu organisieren.

Tatsächlich sind in der Garnison ganze 1000 Myrmidonen versammelt, die nun von den Helden eingesetzt werden können.

Außerdem kann Rogalion berichten, dass die Draydal nun bereits zwei Mal auf das Haupttor geschossen haben und es einem dritten Treffer vermutlich nicht standhalten wird. Zu allem Übel hält auch noch ein gewaltiges Luftschiff (Turams Flaggschiff, die *Rohafan*) auf die Mauer zu und Rogalion ist sich nicht sicher, ob noch Luftabwehrdämonen im Einsatz sind. Viele Hundert Zivilisten befinden sich in dem Bereich, der von den Draydal überrannt werden wird, sobald das Tor fällt. Aus den bisherigen Intervallen lässt sich schließen, dass dies in wenigen Minuten der Fall sein wird.

Der Sturm beginnt

Nun wird es ernst. Den Helden bleibt wenig Zeit, bevor die Draydal in die Stadt eindringen. Sie sollten veranlassen, dass die Zivilisten aus dem Eingangsbereich gebracht werden, und die Myrmidonen taktisch klug positionieren. Lassen Sie die Spieler deren Positionen jedoch hier nicht plump auf einer Karte einzeichnen, sondern die Befehle direkt im Rollenspiel an die Offiziere übermitteln. Eine flammende Rede eines Helden kann hier nur Gutes bewirken – jedoch sollten sich andere Charaktere zeitgleich um Vorbereitungen kümmern. Die restlichen Truppen sind hoffentlich bereits verteilt, daran lässt sich nun nichts mehr ändern. Auch die Myrmidonen können jedoch noch schnell Barrikaden errichten und strategisch kluge Positionen einnehmen.

Die Hauptbrücke

Besonders sinnvoll scheint es tatsächlich, die Brücke über den Wassergraben am Haupttor zu zerstören (nicht die Regenbogenbrücke aus Optrilith über die Schlucht, diese liegt außerhalb der Reichweite der Helden). Dies würde den Vorstoß der Draydal ernsthaft aufhalten. Wie die Helden dies anstellen, ist jedoch ihre Sache. Mächtige Elementarmagie kann hier wertvoll sein, eventuell können aber auch die göttlichen Waffen besondere Wirkungen nach ihrem Gutdünken entfalten. Auf Nachfrage berichtet Hauptmann Rogalion aber auch von einem großen Vorrat an Zyklopenfeuer, das in der Garnison gelagert wird. Wie dieser dann auf die Schnelle auf die Brücke kommt – nun, hier sind wahre Helden gefragt. Für eine Veranschaulichung der räumlichen Lage legen Sie den Helden hier die Karte der Stadt auf Seite 220 vor. Sollten die Helden die Brücke wirklich zerstören, ist sie jedoch nicht auf ganzer Fläche explodiert, sondern weist ein maximal zehn Schritt großes Loch auf ganzer Breite auf. Die Draydal werden dieses überbrücken können, indem sie ihre Belagerungstürme zerlegen. Dies wird sie ca. eine Stunde aufhalten – jedoch nur teilweise: Die Pardir und Hetzratten sind in der Lage, die Lücke zu überspringen, und erhalten auch entsprechende Weisung. Richten Sie es zeitlich in jedem Fall so ein, dass die Helden die Brücke nur sehr knapp in die Luft jagen können. Idealerweise, wenn das Haupttor gerade zerstört wurde.

Wird die Brücke nicht zerstört, benutzen Sie den folgenden Text. Achten Sie jedoch darauf, ob die Helden überhaupt in der Lage sind, das Vorgehen zu beobachten, passen Sie ansonsten den Text an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
1000 Myrmidonen haben auf euer Kommando Stellung bezogen und erwarten grimmig den letzten Schuss auf das Haupttor und den unweigerlich folgenden Ansturm der gesichtslosen Horden der Draydal. Viele hundert tapfere Bürger, Sklaven und Bettler haben sich ihnen angeschlossen. Ihr habt die Xarxarer wieder vereint – und vielleicht gar für ihre letzte Schlacht.
Seit Jahrhunderten thront Xarxaras trotzig als stolzes Bollwerk gegen den Schrecken des Widersachers am Rand der Orismani-Schlucht – doch heute könnte es diesen Schrecken zum Opfer fallen.
Ein schneidend kalter Wind weht von der anderen Schluchtseite zu euch herüber, wo die Truppen der Draydal versammelt sind und den Fall des Haupttors erwarten. Ein weiteres Mal stoßen sie in ihre Kriegshörner, als die Onager abgefeuert werden und unendlich langsam ein kantiger Felsbrocken von der Größe eines kleinen Hauses auf den Torbogen zufliegt. Ihr glaubt, der Deregrund würde unter euren Füßen wegbrechen, als das Geschoss sein Ziel findet und die stählernen Torflügel krachend in sich zusammenstürzen. Der Torbogen selbst, der einen Schlangenkopf darstellt, der sich in den eigenen Schwanz beißt, bleibt jedoch bestehen. Nach kurzem Zögern kommt Bewegung in die Truppen der Draydal und sie stürmen auf die Brücke – jedoch nicht laut brüllend in Erwartung des folgenden Blutbads sondern – und das ist es, was euch einen Schauer den Rücken herunterjagt – völlig stumm. Die Schlacht beginnt.

Wird die Brücke zerstört: Ergänzen Sie um folgenden Text:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein berstendes Geräusch zerschneidet die Luft wie ein Peitschenschlag – und inmitten der Formation der Angreifer entsteht ein Wanken, ein regelrechter Strudel aus Leibern. Die einen werden empor geschleudert, dann stürzen die anderen ringsum plötzlich in die Tiefe. Und während es noch Söldner und Teile von ihnen regnet, gibt die Mitte der Brücke unter den zerstörerischen Energien nach und lässt Dutzende Gerüstete in die Tiefe fallen. Vom Donner der berstenden Brücke werden ihre Schreie übertönt, nur rudernde Arme künden von ihrer Panik – bevor sie in das dunkle Wasser des Grabens eintauchen. Für einen Moment erhebt sich ein riesiger, mit Schuppen besetzter Schädel aus dem Wasser, packt einen der Angreifer fast geruhsam zwischen massigen Kiefern und taucht mit der Beute ungerührt wieder ab.

Der Kampf beginnt

Je nachdem, was die Helden befohlen haben, findet der Kampf nun auf der Brücke oder in der Unterstadt von Xarxaras statt – oder ist weniger heftig, wenn dank einer zerstörten Brücke nur die mobilsten Teile des Heeres in die Stadt vordringen können – was den Helden eventuell Raum gibt, sich um andere Dinge zu kümmern. Außerdem können sich so mehr Zivilisten rechtzeitig in Sicherheit bringen. Zunächst bekommen es die Verteidiger mit Hetzratten und Pardir-Söldnern zu tun. Ist die Brücke intakt, auch mit Ghulen. Auf diese erste Welle folgen dann die eigentlichen Draydal-Söldner. Beide Heere treffen mit einer Urgewalt aufeinander, die sich seit Jahrhunderten aufgestaut hat. Die Draydal sind zahlenmäßig überlegen, die Myrmidonen jedoch verbissener, besser ausgebildet und im taktischen Vorteil.
Die eigentlichen Draydal werden erst nach 2-3 weiteren Spielrunden in die Stadt eindringen – bzw. nach etwas über einer Stunde, wenn die Brücke zerstört wurde. Wenn die Helden hier mitkämpfen, werfen Sie ihnen auch Pardire, Ghule und Ratten an den Hals und schildern Sie ihnen folgende Szenen:

- Heranrückende Ghule drohen, allein mit ihrer Masse die Helden in eine Ecke zu treiben. Gezielte Schüsse verkrüppeln sie jedoch und bringen die vordere Reihe zu Fall, so dass es noch möglich ist, aus einer Sackgasse oder einer ungünstigen Position zu entkommen. Von einem nahen Dach unterbricht Carana ihre Serie von präzisen Bela-Schüssen nur für einen kurzen, militärischen Gruß.

Einsatz der göttlichen Waffen

Dank der göttlich gesegneten Waffen können die Helden besonders effektiv gegen die Draydal vorgehen. Ein Ghul oder eine Hetzratte sinkt, wenn Sie das so vorgesehen haben, schon nach einem Treffer zusammen, weshalb Sie die Helden auch entsprechend mit Gegnern „zuschmeißen“ können. Unter dem Hammer der Simina zerfallen alle Kreaturen des Schädelgottes wie Ghule zu leblosem Fleisch und ein Schlag auf den Boden betäubt Gegner ringsum.

- Der Speer des Chrysir lässt Blitze herabzucken und schleudert Gegner mit Winden um sich. Er ist hier eine der nützlichsten Waffen, da sie den Träger rasch aus einer Gefahrenzone wegtransportieren kann. Neben schnellem Ausweichen ermöglicht er aber auch ein Vorauskundschaften, um im Chaos der umkämpften Stadt eine gangbare Route zu finden.
- Der Mantel des Nereton, sofern Sie ihn einsetzen wollen, kann die Massen panischer Menschen durch eine größere Furcht ebenso gut teilen wie der Schild des Shinxir durch den Kommandoton des Trägers.
- Generell sind die Waffen hier so mächtig wie nie zuvor: Lassen Sie Ghule ruhig direkt bei ihrem Anblick zurückschrecken und Söldner vorsichtig werden, bevor erstere mit einem, zweitere mit ein paar mehr Schlägen zu Boden gehen.
- Mit der Schleuder des Phex/FeQuesh sitzt jeder Treffer. Nicht nur tötet ein Treffer von ihr Ghule sofort, wo ein Geschoss zum Liegen kommt, weichen auch alle Draydal und dem Widersacher geweihten Kreaturen in 5 Schritt Radius zurück – so können für kurze Zeit kleine sichere Zonen auch für andere geschaffen werden.

Geben Sie den Spielern ruhig das Gefühl, sich hier auf wirklich heldenhaftem Machtniveau zu bewegen.
Weitere Details zu den Waffen finden Sie im Anhang.

- Ein Tharandrokai marschiert in eine Gruppe Zivilisten – die jedoch teils todesmutig Netze und Seile über das Monster werfen, um seine Bewegungen zu behindern und es für einen Todesstoß einzufangen.
- Ein ganzer Truppe Pardir-Söldner wird überrascht, als unter ihren Füßen vorher ausgelegte Samen zu sprießen beginnen und Dornengestrüpp, Ranken und scharfkantiges Schilf wachsen. Wurzeln brechen das Straßenpflaster auf und Risse erscheinen in nahen Fassaden, aber Isquenion ist mit seinem Werk erst zufrieden, als abschließend betäubende Pollen auf die Pardir herabschweben.
- Verteidiger der Stadt werden von einer unsichtbaren Macht regelrecht in Stück gerissen, nur kurz erhascht einer der Helden den Blick auf einen geflügelten, riesigen schwarzen Löwen, bevor das Monstrum sich ein anderes Opfer sucht und wieder unsichtbar wird.

Optional: Das Eingreifen der Leonir

Haben die Helden in **DEM** Shaonorr beigestanden, ereignet sich noch folgende Szene:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Der Kampf um die Brücke und das Haupttor wogt hin und her. Vor allem die mörderischen Pardir-Söldner machen den Verteidigern zu schaffen. Da dringt plötzlich ein markerschütterndes Gebrüll durch den Lärm der Schlacht: „Für Korr und Rondrr! Zerreißt sie!“ Eine gewaltige Staubwolke nimmt auf der anderen Seite der Brücke Kurs auf die Flanke des draydalânischen Heeres – eine Staubwolke mit Hufen und Hörnern: Dutzende Blutbüffel, auf denen Leonirkrieger reiten, stürmen vom Gebirge herab, reißen die Reihen der Draydal auseinander und stürzen sie von der Brücke in die Tiefe.

Ist Shaonorr bei den Helden, meint er: „Es sieht so aus, als würde mein Rudel seine Schuld an euch heute begleichen.“ Je nachdem, ob die Helden Shaonorr in **DEM** „nur“ geholfen haben oder ob er sie sogar dort verlassen hat, um zum Rudelführer zu werden, stehen ihnen nun 50 bis 200 Leonirkrieger zur Verfügung. Als direkte Konsequenz überleben weit mehr der Myrmidonen diesen ersten Feindkontakt.

Opferung einer Meisterperson: Wollen Sie den Helden die Konsequenzen ihrer Handlungen deutlicher vor Augen führen, überlebt einer der prominenten Verteidiger nur dann, wenn die Leonir eingreifen (dies sollte sie weit mehr emotional berühren, als wenn eine „graue Masse“ zahlreicher ist oder nicht). Wählen Sie also eine passende Meisterperson aus, die während des ersten Angriffs in Gefahr gerät. Greifen die Leonir ein, kann sie noch gerettet werden. Ansonsten fällt sie vor den Augen der Helden oder wird (so diese noch geschickt eingreifen) zumindest schwer verletzt.

Entwicklung der Lage

Insgesamt ist es nur eine Frage der Zeit, bis die Draydal trotz aller Gegenwehr in die Stadt eindringen und sich Straßenschlachten entwickeln. Spätestens wenn die Helden mit der *Rohafan* beschäftigt sind, werden die Verteidiger am Tor überrannt – eventuell dadurch, dass weitere Schüsse der Onager mitten ins dichteste Kampfgeschehen die Vorteile der Verteidiger zu Nichte machen. Die Helden haben jedoch Zeit gewonnen und je nach Vorgehen viele der Angreifer bereits am Tor vernichtet.

Der Flug der *Rohafan*

Nachdem der Kampf so begonnen hat, erreicht auch Turams Flaggschiff die äußere Stadtmauer. Das Schiff wird von ca. einem Dutzend Jagdfledermäuse eskortiert und sieht so aus, als würde es nicht mehr lange zusammenhalten. Turam möchte mit der *Rohafan* den Palast erreichen, um seine Pläne um das Ea'Myr umzusetzen. Die Helden sollen ihn natürlich aufhalten. Diese Szene kann direkt parallel zur Schlacht am Tor laufen, so dass die Helden die Verteidiger sich selbst überlassen müssen. Alternativ können die Helden sich natürlich aufteilen (was wohl am spannendsten ist) – oder sich nach dem Zurückschlagen einer ersten Welle bzw. der Ankunft der Leonir um das Luftschiff kümmern. Dass die *Rohafan* vom Himmel geholt werden muss, sollte den Charakteren aber klar sein.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Der schwarz-goldene Leib der Rohafan schwebt schwer und träge über die Hochstraßen und Gebäude der Stadt hinweg, über ihr winden sich die Wurmkreaturen, die sie in der Luft halten. Das Schiff hält in direkter Linie auf den kristallenen Turm im Herz der Stadt zu und lässt sich nicht von dem Beschuss der Truppen darunter aufhalten. Es erscheinen Risse in den purpurnen Bannern und Holzsplitter regnen herab, aber keines der Geschütze trifft sauber. Unaufhaltsam kommt das Schiff näher und bringt den Heerführer der Draydal zur falschen Magokratin.

Wie die Helden das Schiff zum Absturz bringen, ist er erneut ihre Sache. Es scheint nur mit einer Kernbesatzung zu fliegen und hat ohnehin schon stark gelitten. Eines der Geschütze auf der Stadtmauer könnte das Schiff vom Himmel holen, tatsächlich scheinen die Myrmidonen jedoch keine besonders guten Schützen zu sein, bzw. sind auch damit beschäftigt, die Fußtruppen abzuwehren. Ein Held kann ein Geschütz selbst bedienen, muss sich jedoch erst den Weg dorthin durch Pardirsöldner freikämpfen. Außerdem klettern während der Aktion Ghule über die Mauer und versuchen, ihn vom Geschütz zu zerren. Alternativ kann auch ein mitgenommener Insektopter auf dem Dach der Hauptgarnison genutzt werden – Hauptmann Rogalion kann von diesem berichten: „Der ist aber kaum flugfähig, letzte None abgestürzt!“ Mit diesem können sich ein bis drei Helden in die Lüfte schwingen und bei gelungenen *Fliegen*-Proben + 5 die defekte Steuerung in den Griff bekommen. Befindet sich kein Optimat oder Mechanopath unter den Helden, können sie einen geeigneten Myrmidonen bereitstellen oder einen der Helden kurzzeitig sein Mechanopathie-Talent entdecken lassen. Die Geschütze des Gefährts sind jedoch ebenfalls hinüber, so dass einer der Passagiere die Fledermäuse per Bela vom Himmel holen muss, die es nun auf den Insektopter abgesehen haben. Natürlich kann auch ein fliegender Held die *Rohafan* erreichen, bekommt es dann aber auch mit den Fledermäusen zu tun.



Der Absturz der *Rohafan*
An Bord der *Rohafan* befinden sich nur Turam selbst sowie sechs seiner Elitegardisten. Turam führt den goldenen Stab mit dem Doppelschädelknauf bei sich, mit dem er die Schwarmspinne kontrollieren kann. Haben die Helden Gylderianius im Schlund zurückgelassen, befindet er sich ebenfalls auf der *Rohafan* und es kann dann – so die Helden das Schiff betreten – hier bereits eine Szene wie unter „Das Ende des Parthras Turam“ stattfinden (Siehe Seite 175). Bringen die Helden das Schiff zum Absturz, kann sich Turam erneut retten – entweder auf dem Rücken einer Fledermaus oder indem er kurz vor der Kollision auf ein Hausdach springt. Er selbst ist nach dieser Szene jedoch irgendwo in der Stadt unterwegs. Sollten die Helden dies bemerken, indem sie ihn aufmerksam beobachten, verfolgen oder durch eine nach Ihrem Gutdünken erschwerte *Sinnenschärfe*-Probe auf ihn aufmerksam werden, können sie eventuell später selbst Zeuge werden, wie er versucht, sich Zugang zum Pumpenhaus zu verschaffen.
Das abstürzende Luftschiff jedoch richtet bei seinem Fall erheblichen Schaden an: Es stürzt genau in die Zauberschule des Hauses Tharamnos, in der sich zu diesem Zeitpunkt viele Eleven befinden. Das Gebäude wird dabei völlig zerstört, der Nachwuchs des Hauses Tharmnos wird ausgedünnt.
Opferung einer Meisterperson: Der Kampf um die *Rohafan* ist die optimale Gelegenheit, um Alliadana eine würdevolles Ende zu bereiten.

Alternativen

Sollten Turams erneute Flucht hier nicht plausibel umsetzbar sein, kann es auch bereits in dieser Szene zu einem Showdown mit dem Priester kommen, der dann aber entsprechend dramatisch ausgestaltet werden sollte. Anreize hierfür entnehmen Sie dem Abschnitt „Das Ende des Parthras Turam“. Sollten Sie danach dennoch auf die Schwarmspinne zurückgreifen wollen, ist diese an einen anderen Beschwörer gebunden, den die Helden in der Armee der Draydal mit etwas Geschick ausmachen und ausschalten können. Wollen Sie auf Riesenschlange und Schwarmspinne und auch auf einen Ausflug in die Katakomben verzichten, können Sie jedoch auch an dieser Stelle direkt zum Angriff auf den Palast übergehen, denn dann ist mit Turams Tod die größte Gefahr durch die Draydal bereits gebannt. Sollte Turam hier zu Tode kommen, können Sie das Abenteuer dennoch wie beschrieben weiterführen, indem sie ihn durch einen anderen Draydal-Priester oder Gylderianius ersetzen, falls dieser im Schlund zurückgelassen wurde.

Optional: Ankunft der Ashariel

Sind die Helden Alliadana in **DEM** beigestanden und haben ihr zu ihrer seltsamen Rache verholfen, dann hat sie die Gruppe vor einigen Tagen verlassen und kehrt genau jetzt mit 100 ihrer Stammeskrieger zurück, um in die Schlacht einzugreifen. Haben die Helden keinen Plan, wie sie die *Rohafan* vom Himmel holen können, können die Ashariel dies tun. Sind die Helden

hoffnungslos in einen Luftkampf verwickelt, können die Ashariel ihnen das Leben retten. Und selbst wenn die Helden es alleine schaffen, die *Rohafan* zum Absturz zu bringen, können die geflügelten Wesen diesen Fall abbremsen und dafür sorgen, dass das Schiff auf einem leeren Platz zum Landen kommt – und so die Zauberschule retten. Natürlich kämpfen sie auch in der Folge gegen die Draydal vor den Toren.
Mit dem Absturz der *Rohafan* endet Phase Eins der Belagerung.

Szenen während der Schlacht

Folgende Szenen können Sie während der beiden Phasen der Belagerung einstreuen:

- Zivilisten retten: Nicht alle Zivilisten konnten rechtzeitig aus der Gefahrenzone gebracht werden. Die Helden könnten einem Menschenkind, einer älteren Amauna oder einem fettleibigen Händler begegnen. Die Person ist unter Trümmern eingeklemmt, hängt von einem eingestürzten Hausdach, befindet sich in einem brennenden Gebäude oder wird gerade von Hetzratten in die Enge getrieben oder von Pardir-Söldnern vergewaltigt.
- In den Straßen tobt der Krieg zwischen Draydal-Söldnern und einfachen Bürgern. Viele der Xarxarier verteidigen sich einfach, indem sie herabgefallene Ziegel und aus dem Boden gerissene Pflastersteine nach den Angreifern werfen. Mit einem Anführer, der wenigstens kurz Ordnung bringt und sie koordiniert, könnten sie ihre eher chaotischen Versuche in eine gezielte Verteidigung verwandeln.
- Ghule: Sobald die Ghule in der Stadt sind, folgen sie dort allein ihrer Blutgier. Da sie dabei jedoch hin und wieder seltsam verfremdete Hilfelaute von sich geben, kann es durchaus passieren, dass Helden oder Myrmidonen davon angelockt werden. In der Regel stoßen sie dann aber auf ekelerregende Szenen, in denen die lebenden Toten Schwerverletzte regelrecht in Stücke reißen – wenn die Ghule vorrücken, ist es oft eine Frage, ob einen Verwundeten sofort zu töten nicht sogar die gnädigste Handlungsweise ist.
- Die Entschlossenheit der Draydal: Sobald die „echten" Draydal-Soldaten in die Stadt eingedrungen sind, wird es ernst. Ghule, Hetzratten und Pardir sind entweder berechenbar oder wenigstens emotional. Die Draydal selbst sind aber nicht zum Vergnügen hier. Sie haben Befehl, alles in der Stadt zu töten und nehmen sich nicht die Zeit, vorher mit ihren Opfern zu spielen. Die Helden können beobachten, wie sie eine Familie in die Enge getrieben haben und mit dieser kurzen Prozess machen, ohne mit der Wimper zu zucken.
- Freilaufende Tiere: Ein Katapultgeschoss hat den Privatzoo eines Optimaten zerstört und nun trampeln beliebige Monster aus dem **Codex Monstrorum** oder den **Myranischen Monstern** durch die Stadt – ließe sich das für die Helden zum Vorteil nutzen oder zertrampeln die Wesen am Ende nur die Myrmidonen?
- Tharandrokai treffen auf Draydal: Diese Szene kann erst stattfinden, wenn bereits Draydal-Soldaten oder Söldner in die Stadt eingedrungen sind. Die Helden könnten von einer Übermacht umzingelt werden, gerade während eines Straßenkampfes. Plötzlich erklingt jedoch das unheimliche Klackern der Tharandrokai und die Draydal werden von hinten gepackt und in der Luft zerrissen. Diese Szene kann natürlich auch umgekehrt stattfinden – mit einem Hinterhalt durch Tharandrokai, der durch Draydal aufgelöst wird – und sollte sich ereignen, wenn es die Helden gerade besonders eilig haben.
- In Phase Zwei greifen endlich die Optimaten aus der Oberstadt ein: Neben dem großen von Isphirmene angeordneten Ritual lösen sie auch diverse Schutzzauber aus. Das bedeutet konkret aber: Sie lassen mehrere Dämonen und Elementare frei durch die Unterstadt wüten. Die Helden können also auch von Askaratim gerettet werden oder Zeuge des Kampfes von Zantim gegen Draydal-Soldaten werden.
- In Phase Zwei sind große Teile der Draydalarmee in die Stadt eingedrungen. Das bedeutet für die Helden, dass sie kaum einen Schritt tun können, ohne in Teile des Hauptheers zu laufen, das mordend durch die Straßen zieht. Die Gefahr durch Pardir, Ghule und Hetzratten besteht natürlich weiterhin.
- Gebäude stürzen zusammen, die Helden können durch Proben auf *Athletik* und *Körperbeherrschung* fallenden Mauerteilen und Steinen entkommen.
- Der Weg ist auf einmal gänzlich durch Trümmer versperrt und es werden *Klettern*-Proben um 1W6 erschwert gefordert, ansonsten steht ein Umweg an.
- Magische Entladungen suchen die Umgebung heim und eine Horde schwacher Geister fährt in Steine und andere Materialien – die 2W6 Wesen greifen unkoordiniert jeden in der Umgebung an (AT 13, W6+1 TP, Ausweichen 5), verpuffen aber regelrecht beim ersten klaren Treffer.
- Panische Stadtbewohner drohen, die Helden niederzutrampeln – hier sind *Körperbeherrschung* und KK gefragt oder CH um sie mit lauter Stimme zu beruhigen oder nieder zu schreien.

Die Belagerung: Phase 2

Wenn die *Rohafan* abgestürzt ist, beginnt Phase Zwei der Schlacht. Inzwischen hat sich Isphirmene in ihren Palast zurückgezogen und den anderen Tharamnos einen Befehl gegeben, mit dem sie vor allem Zeit gewinnen will: Die Optimaten sollen die alten Verteidigungsanlagen der Stadt in Gang bringen. Derweil bereitet sie ein Ritual vor, um die Stadt mitsamt der Angreifer in den Untergang zu reißen. Gleichzeitig müssen die Helden Parthras Turam aufhalten, der über das Pumpenhaus versucht, in den Palastbezirk einzudringen.
Optional: Fast das gesamte anwesende Haus Tharamnos wird eingesetzt, um die in der Stadtmauer gebundenen Erzelementare zu aktivieren und somit die gigantische Steinschlange zum Leben zu erwecken. Da die Feine ohnehin schon in der Stadt sind, wird auch die Mauer nicht mehr gebraucht. Die Draydal

sind jedoch nicht unvorbereitet und kontern mit ihrer monströsen Schwarmspinne. Wie immer gilt: Ist Ihnen diese Szene zu heftig? Dann wandeln Sie sie ab oder lassen sie ganz weg.

Die Schlange erhebt sich (Optional)

Die Helden werden während der Belagerung Zeuge des Kampfes zwischen der göttlichen Macht der Draydal und der uralten magischen Kraft der Tharamnos. Um Zeit zu gewinnen und die Stadt weiter zu verwüsten, befiehlt Isphirmene ihren Optimaten, die Angreifer mittels der in der Stadtmauer gebundenen Elementare aufzuhalten. Die Helden können, wenn sie direkt nach dem Absturz der *Rohafan* einen Blick auf den Wall um den Palastbezirk werfen, erkennen, wie sich Dutzende Optimaten auf der Mauer in regelmäßigen Abständen aufbauen und mit Beschwörungen beginnen. Einige Zeit später geht eine Erschütterung durch die komplette Stadt.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Die äußere Stadtmauer bebt und erhebt sich unendlich langsam, beginnend am Haupttor. Ihre enorme Masse richtet sich diagonal auf, Myrmidonen stürzen schreiend in die Tiefe. Das von den Einschlägen der Felsbrocken verunstaltete Gesicht der Schlange, die den Eingang von Xarxaras bewacht – bewacht hat – erhebt sich dutzende Schritt in den Himmel und scheint sich träge umzublicken. Die Stadtmauer selbst ist mit Leben erfüllt worden, um gegen die Invasoren anzutreten. Eine gewaltige Schlange aus Fels und Stein, animiert durch Erzdschinne – ein Meisterwerk des Hauses Tharamnos.

Diese uralte Abwehrmaßnahme der Tharamnos ist in der Lage, eine gegnerische Armee im Alleingang in Grund und Boden zu walzen – sie gibt jedoch auch die Unterstadt weitgehend den Invasoren preis. Dieser Teil der Stadt ist jetzt nur noch durch den viel niedrigeren inneren Wall geschützt. Natürlich reißt sie auch diverse Gebäude ein. Nicht die komplette Stadtmauer ist davon betroffen – lediglich ca. 200 Schritt lang ist das Segment, das sich nun von dem Wall loslöst. Draydal wie Xarxarier fliehen in Panik vor dem Monstrum, das noch einige Minuten benötigt, um frei genug für eine aktive Fortbewegung zu sein.

Die Helden sind zu diesem Zeitpunkt gerade Zeuge des Absturzes der *Rohafan* geworden oder in Straßenkämpfe gebunden. Sollten es ihnen gelungen sein, Parthras Turam selbst zum Pumpenhaus zu verfolgen, wird dieses von einer der ersten Kopfbewegungen der Schlange zerstört, so dass die Helden ihm auf diesem Wege nicht weiter folgen können. Im Gegenteil, sie müssen aufpassen, nicht von den Trümmern begraben oder in den Wassergraben geworfen zu werden, in dem eine echte Schlange haust.

Die Helden können aus Kapitel 1 Informationen über die Schlange besitzen und daher wissen, dass sie eigentlich die Oberstadt schützen soll. Wollen die Helden die Schlange dennoch selbst unschädlich machen, ist dies eine Mammutaufgabe: Mindestens vier der sieben Erzdschinne, die sie beleben, müssen dafür vernichtet werden. Mühsam verursachter Schaden an der Schlange selbst lässt diese zwar immer weiter zerbröckeln, doch selbst wenn sie auf die Größe einer Gartenmauer geschrumpft ist, kämpft sie noch weiter. Kampfwerte für die Schlange anzugeben, halten wir eigentlich fast für überflüssig, da es sich eher um eine Naturgewalt als einen Gegner handelt – aber dennoch, hier sind sie:

Werte Stadtmauer-Schlange
Zerquetschen:
INI 1W6+5 **AT** 8 **PA** 2 **TP** 1W20+20 **DK** H/N
LeP 1000 **AuP** unendlich **RS** 18 **WS** 20
MR 12 **GS** 9
Fertigkeiten: Überrennen (10, Zerquetschen)

Werte der sieben Dschinne:
Faust:
INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 4 **TP** 4W6+6
DK H (falls sie sich aus der Schlange lösen)
Ansonsten magischer Angriff mit Erz:
INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** – **TP** 2W6+3 **DK** S
LeP 30 **AuP** unendlich **RS** 8 **WS** – **MR** 15 **GS** 5
Bannung und Übernahme eines Dschinns erfordern dieselben Proben, allerdings erfordert erstere die Sonderfertigkeit Bannung und zweitere die Sonderfertigkeit Zwangskontrolle und wird um 5 erschwert. Voraussetzung ist ebenfalls die Kenntnis der Gabe Wesensbeschwörung der Quelle Erz.
Es wird ein einfacher Wurf gegen einen Schwellwert abgelegt, der sich mit Hilfe der Attribute des Magiers folgendermaßen berechnet: (MU+MU+KL+CH+ZfW der Gabe) : 5 für eher wissenschaftlich orientierte Traditionen wie Optimaten und (MU+MU+CH+IN+ZfW der Gabe) : 5 für alle eher intuitiven Traditionen wie die meisten Schamanen.
Gelingt diese Probe (beachten Sie Modifikatoren wie den Einsatz eines Bannschwertes), wird der Elementar entweder ausgetrieben oder steht nun unter Kontrolle des Magiers und kann als Waffe eingesetzt werden.

Tatsächlich richtet sich der Zorn der Schlange aber – gemäß der uralten Befehle, die die Dschinne erhalten haben – gegen die Draydal. Die anstürmenden Horden auf der Brücke werden herabgeschmettert, das Hauptheer zieht sich respektvoll zurück, verteilt sich aber in der Folge um die Stadt herum, um vereinzelt von anderen Seiten anzugreifen. Damit sind die Invasoren aber noch lange nicht geschlagen, denn der wahre Kampf beginnt erst noch. Die Schlange selbst zerstört durch ihr brachiales Vorgehen nur Häuser am Rand der Stadt und begibt sich nur dann etwas tiefer in Xarxaras hinein, wenn sie dort größere Feindesmassen erspäht. Für die Wahrnehmung der Helden mag es aber so aussehen, als würde sie die halbe Unterstadt einreißen.

Überleben! Atemlose Schlacht zu Füßen von Naturgewalten

In den ersten Momenten der Panik nach der Belebung der Schlange geht es für die Helden vor allem darum, nicht von dem Monstrum oder von zertrümmerten Gebäuden erschlagen zu werden. Verlangen Sie auch hier wieder GE- und Ausweichen-Proben. Auch Zivilisten und Verbündete müssen even-

tuell aus dem neuen Gefahrenbereich gebracht werden. Und natürlich können Sie die Helden jederzeit mit einem Angriff durch Ghule oder Draydal, Daimoniden oder wildgewordene Schutzdämonen der Optimaten konfrontieren. Sie haben jetzt alle Zutaten für ein chaotisches und atemloses Schlachtengetümmel – halten Sie sich mit keiner Szene zu lange auf, sondern lassen Sie alles ineinander übergehen. Ein Beispiel: Eine Flucht vor der Schlange führt die Helden mitten in eine Horde Ghule, die jedoch nach einem kurzen Kampf von einem heran preschenden Zant zerrissen wird. Der droht, sich ebenfalls auf die Helden zu stürzen, kann aber – da er bereits angeschlagen ist – schnell besiegt werden – danach stürzt eine Jagdfledermaus direkt vor den Helden ab und bringt eine Gruppe fliehender Zivilisten in Gefahr. Sind diese aus dem Weg geschafft, stürzt ein Gebäude direkt vor den Helden ein und sie blicken direkt auf eine Szene, in der der Kopf der Schlange über einer Gruppe Pardir-Söldner zu Boden geht und diese zerquetscht. Würzen Sie das Ganze mit den besonderen Möglichkeiten der Göttlichen Waffen und lassen Sie die optionalen Verbündeten oft genug auftauchen, damit die Spieler noch stärker das Gefühl vermittelt bekommen, dass ihre Erfolge in **DEM** langfristige Konsequenzen haben. Nur langweilen Sie ihre Spieler lieber jetzt nicht mit Würfelorgien (außer natürlich, diese finden daran Gefallen).

Schlange gegen Spinne (Optional)

Haben Sie den Spielern genug Chaos vermittelt und kommen diese langsam auf die Idee, nun den Feind im Inneren zu bekämpfen, präsentieren Sie ihnen diese Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wo zuvor die Mauer stand, klafft nun eine breite Bresche in der Verteidigung der Stadt. Der Leib der Schlange ist ins Feld gekrochen, um sich dem Feind entgegenzuwerfen und wütet unter dem Heer der Draydal, das sich neu zu formieren versucht. Noch immer scheint der Feind Ruhe zu bewahren. Geordnet teilen sich die Truppenteile auf und beginnen, neue Zugangsmöglichkeiten zu suchen. Und offenbar bewegt sich der Boden unter ihren Füßen, fließt auf das Zentrum des Heeres zu. Dort befindet sich ein vergitterter Wagen, der nun geöffnet wird, und heraus kriecht ein verwachsener, gepanzerter Spinnenkörper mit Beinen von Tigern und schreienden Gesichtern auf dem Hinterleib – das gefangene Orakel von Iskarath ist auf das Schlachtfeld gebracht worden. Offenbar sind es Myriaden von Käfern und Spinnentieren, die auf das monströse Wesen zuhalten, und dieses scheint zu wachsen und zu wachsen. Nach wenigen Augenblicken ist es zu einer wimmelnden Masse mutiert, die nach wie vor grob die Form einer Spinne hat, aber haushoch über die Armee der Draydal aufragt, ein vielleibiges Wesen aus einem Schwarm von Ungeziefer. Weiter schwillt das Monstrum an, bis es die höchsten Gebäude der Unterstadt weit überragt – und kriecht dann entschlossen auf die Schlucht zu.

Zu heftig?
Auch diese Szene können Sie natürlich weglassen, wenn Sie befürchten, dass sie überzogen wirkt – dann sollten sie eventuell auch aber die Vorbereitungen auf dieses Geschehen in Kapitel 3 weglassen. Auch müssen nicht beide Monstrositäten auftauchen: Die Spinne kann auch ohne die Schlange am Kampf teilnehmen. In diesem Fall passen Sie den obigen Text an und reduzieren Sie die Größe der Spinne auf die Hälfte.

Das kämpfende Orakel

Das Spinnenmonster baut sich bis zu einer Höhe von 50 Schritt auf und hat dann einen Durchmesser von 200 Schritt. Nach wenigen Kampfrunden hat es die Schlucht erreicht und ebenso schnell auch überwunden. Die Schlange wirft sich der Schwarmspinne entgegen. In der Folge kann dieser Konflikt als Symbol für die hin- und herwogende Schlacht zwischen Xarxaras und Draydalân benutzt werden. Dadurch, dass die Schlange nun mit der Spinne beschäftigt ist, können die Draydal ihren Vormarsch fortsetzen und drohen infolgedessen, die Unterstadt zu überrennen. Das Blatt hat sich also erneut gewendet. Die Spinne ist durch eine Liturgie Turams zum übermächtigen Schwarmmonster geworden (oder eines anderen Beschwörers, falls Turam bereits das Zeitliche gesegnet haben sollte), wie die Helden wahrscheinlich vermuten. Sollte die Gruppe also Turam oder einen anderen zuständigen Beschwörer töten, wird auch das Spinnenmonster in sich zusammenstürzen, was symbolisch für einen Sieg über die Hauptstreitmacht der Schädelgötzendiener steht. Entscheiden sich die Helden jedoch dafür, das Monstrum direkt zu besiegen und haben dabei sogar Erfolg, wird auch die inzwischen arg gebeutelte Steinschlange wieder an ihren ursprünglichen Ort zurück sinken. Ein direkter Angriff auf die Spinne ist jedoch fast aussichtslos. Waffen richten kaum Schaden an, sondern gleiten durch die einzelnen Gliedertiere hindurch. Wer sich dem Wesen nähert wird, wenn er Pech hat, schnell vom Schwarm eingeschlossen und bis auf die Knochen abgenagt, was Sie Helden, die sich buchstäblich ins Getümmel stürzen wollen, mithilfe einer unwichtigen Meisterperson veranschaulichen sollten. Wirklich Erfolg verspricht nur der großflächige Einsatz von Feuer, sehr viel Gift oder Elementarmagie – oder ein direkter Angriff auf das Zentrum des Wesens in Form des Orakels. Auch hier sollten Sie kreative Ideen der Helden belohnen, wenn sich die Spieler dazu entschließen, das Spinnenwesen anzugreifen. Allerdings ist es für den Fortgang der Handlung nicht essentiell, dass die Spinne getötet wird. Beschließen die Helden, die Spinne zu vernichten, bringen Sie sie eher früher als später auf die Spur Turams (oder eines Nachfolgers, siehe Im Palastviertel – Das Ende des Parthras Turam).

Werte der Schwarmspinne
Zerquetschen:
INI 1W6+6 **AT** 8 **PA** 3 **TP** 1W20+10 **DK** H/N
LeP 700 (+2W6 pro KR)/100(Körper) **AuP** unendlich
RS 10 **WS** 30 **MR** 17 **GS** 12
Fertigkeiten: Überrennen (10, Zerquetschen), Umschlingen (10, Zerquetschen)

Wer vom Schwarm umschlungen wird, erleidet in jeder KR den angegeben Schaden, bis er daraus befreit wird. Aus eigener Kraft ist dies kaum möglich. Feuer mag jedoch das Schlimmste zu verhindern. Lassen Sie nur Helden umschlingen, die sich durch eigene Dummheit in diese Gefahr begeben.

Regeneration: Die Spinne regeneriert in jeder KR 2W6 LeP durch den ständigen Zustrom von Schwarmtieren. Wirklich vernichtet werden kann sie nur durch das Beenden des Draydal-Bannes, oder indem man sich zu ihrem eigentlichen Körper „durchschlägt", der unter Tonnen von Insekten begraben ist. Eine passende Lücke ergibt sich nur, wenn in einer KR mehr als 70 LeP abgezogen werden – was möglicherweise durch den gezielten Einsatz mächtiger Feuermagie erreicht werden kann.

Mögliche Szenen im Kampf Schwarmspinne gegen Steinschlange:

- Die Helden werden Zeuge, wie beide Wesen aufeinandertreffen: Göttliche Macht der Draydal gegen uralte Magie der Tharamnos. Die Schwarmspinne versucht, die Schlange zu umhüllen und mit ihrem Gewicht nieder zu reißen, die winzigen Cheliceren der Schwarmtiere können der Schlange jedoch wenig anhaben. Die Schlange hingegen versucht, Teile aus dem Schwarm herauszureißen, die jedoch immer wieder zurück krabbeln. So könnte sich der Kampf noch sehr lange hinziehen.
- Eine Meisterperson wird von einem der Beine der Spinne erwischt, überlebt zwar diese Kollision, ist danach aber übersät mit Tausenden von Steppenspinnen, die sie aufzufressen drohen. Handeln die Helden schnell, können sie die Figur retten.
- Durch den Kampf dringen beide Monstren nun doch in den inneren Teil der Unterstadt ein und drohen diverse Gebäude einzureißen und fliehende Menschen unter sich zu begraben.
- Da der Zugang zur Stadt nun wieder einigermaßen frei ist, drängen die Draydal in die Unterstadt und die Straßenschlachten nehmen eine neue Dimension an: Die Verteidiger verlieren ihren bisherigen Vorteil, da sie dem Feind nun auf breiter Front ausgesetzt sind.
- Geschickte Helden können die Schlange nutzen, um sich in günstigere Kampfpositionen zu begeben. Mit einer Akrobatik-Probe können sie von einem Hausdach den Rücken der Schlange erklimmen und von dort versuchen, die Spinne zu attackieren (die richtigen Mittel vorausgesetzt) oder den Wall zu den inneren Vierteln zu überwinden. Meistermagier könnten sogar versuchen, den Optimaten die Kontrolle über die Erzdschinne zu entreißen und diese selbst zu lenken. Hierfür wäre jedoch ein wirklich legendär mächtiger Held nötig.
- Opferung einer Meisterperson: Diese besonders gefährliche Szene eignet sich natürlich auch für den tragischen Tod eines Mannschaftsmitglieds oder eines Widerständlers, so Sie dies wünschen oder ein Versagen der Helden bestraft werden soll.
- Versuchen die Helden vergeblich, die Spinne zu vernichten, erinnern Sie sie noch einmal daran, dass Parthras Turam diese Plage wohl zu verantworten hat und sein Tod auch das Ende der Schwarmspinne bedeuten würde. Diese Information könnte Arsinoa, Isquenion, DjaRaBa oder ein Pharon geben. Natürlich auch Gylderianius, falls er bei den Helden weilt.

Optionale Szene: Der Purpurwurm

Sollten Sie sich entscheiden, Gardiphur die Glänzende als weiteren Machtfaktor in die Endschlacht einzubringen, taucht diese während der zweiten Phase der Belagerung auf. Entweder haben die Agenten Arsinoas sie überzeugt oder die Helden haben selbst für ihr Eingreifen gesorgt (siehe die optionalen Handlungsstränge im Anhang). Im ersten Fall landet Gardiphur während der Schlacht krachend und ohne große Rücksicht auf Verluste in der Nähe der Helden. Sie spürt, dass sie eine der wichtigsten Variablen im Kampf um Xarxaras sind und will sich von ihren Absichten überzeugen. Sie wirft einen tiefen Blick in den Geist eines jeden Helden und prüft ihn oder sie so – gleichzeitig erleben die Helden Eindrücke aus den Erinnerungen des uralten Drachen – was eine überwältigende Erfahrung sein kann voll intensiver Bilder und fast schmerzhafter emotionaler Eindrücke.

Ist Gardiphur mit dem zufrieden, was sie sieht, wird sie sich auf Seiten der Helden in die Schlacht stürzen. Dies kann bedeuten, dass sie ihnen gegen die Schwarmspinne beisteht, sie zum Palast trägt oder sie auf die Spur von Turam bringt. Sie kann im Notfall auch im Alleingang ein ganze Zenturie Draydal auslöschen – wichtig ist, dass sie vor dem Endkampf kampfunfähig gemacht wird, oder dieser wird nicht plausibel wirken. Hierzu könnte sie ein Geschoss verletzen und vom Himmel holen, aber auch ein Angriff der Schwarmspinne ist denkbar – in diesem Fall landet der Drache schreiend in der Schlucht, um sich das Ungeziefer vom Bauch zu spülen, nimmt dabei aber auch zu starken Schaden um weiter zu kämpfen. Auch Jagdfledermäuse oder Liturgien der Draydal können den Drachen wieder aus dem Kampfgeschehen entfernen.

Optional: Die Sklavenarmee

Wenn die Kinder des Thearchen auf Seiten der Helden sind, machen sie sich bei der Rettung von Zivilisten vor dem Kampf der beiden titanischen Wesen oder vor Straßenschlachten unentbehrlich. Bauen Sie in diesem Fall eine Szene ein, in der die ehemaligen Sklaven Bürger der Stadt in sichere Bereiche eskortieren und dabei einige Feinde abwehren. Auch diese Szene sollten Sie wieder persönlich gestalten: Wählen Sie eine Figur aus, die die Helden bereits in Xarxaras getroffen haben. Diese können die Helden nun bei der Flucht vor dem Feind beobachten. Greifen die Kinder des Thearchen ein, gelingt diese Flucht. Ansonsten nicht.

Die Beschwörung beginnt

Egal, ob Isphirmene im Besitz des Ea'Myr ist oder nicht – sie wird eine Beschwörung starten, um all ihre Feinde auf einmal in die Niederhöllen zu reißen, wenn der Kampf zwischen den beiden Monstren tobt, die Draydal in die Unterstadt eingedrungen sind und die Helden Parthras Turam nachjagen oder auf dem Weg in den Palast sind. Besitzt sie das Auge nicht, wird sie versuchen, mittels des Horns des Tyakaar eine Pforte in die Niederhöllen aufzureißen. Den Splitter hat sie in diesem Fall in den Katakomben unter dem Palast gefunden. Diese Variante ist für sie tatsächlich weniger effektiv. Die Siebte Sphäre ist nicht ihr Spezialgebiet und Tyakaar ist ein Feind des Widersachers. Der Versuch wird sie daher vermutlich ihre Seele und ihr eigenes Leben kosten. Hat sie hingegen das Auge, wird sie nun natürlich versuchen, es zu aktivieren.

In beiden Fällen zieht sich ein Unwetter über Xarxaras zusammen. Tiefschwarze Wolken ballen sich wie ein träger Wirbelsturm um die Spitze des Palastes, seltsam gefärbte Blitze (purpur im Falle des Ea'Myr, silbern im Falle einer Limbuspforte), zucken daraus hervor und schlagen in den Palast ein.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Wetterleuchten erhellt kurz den Himmel über euch und durchdringt die Schicht aus Staub und Asche, die über der Stadt hängt. Allerdings folgt kein Donner, nur leise knisternde Blitze zucken entlang von Wolken, die nahezu gänzlich schwarz noch über Rauch und Chaos hängen. Langsam beginnt das Unwetter, sich zu drehen und die Wolken zu Spiralen zu ziehen, in deren Mittelpunkt der Turm des Palastes aufragt. Was innen noch eine gemächliche Bewegung ist, wird weiter außen zu einem reißenden Tanz von Wolken und Wind und Sturmböen beginnen durch die Straßen zu heulen. Das dumpfes Stöhnen des Windes vermischt sich mit einem Kreischen wie Glas kurz vor dem Bersten, das vom Turm zu euch dringt, eine Kakophonie, die sich wie eine glühende Nadel in eure Ohren treibt. Die Blitze zucken nun ohne Unterlass und setzen dem Palast eine wirre, grelle Krone aus lichterfüllten Spinnenbeinen auf.

Diese Helden sollten durch diese Szene daran erinnert werden, was ihr eigentlichen Ziel ist, sofern sie nicht ohnehin auf eine Gelegenheit warten, sich aus der Belagerung zu lösen. Auch sollte ihnen klar sein, dass sie Arsinoa brauchen werden, um zu bestehen. Haben die Helden die Dame nicht im Auge behalten oder einen Treffpunkt ausgemacht, wird sie die Gruppe im Schlachtengetümmel finden und spätestens jetzt die nächsten Szenen einleiten, indem sie die Helden auf die akuten Aufgaben hinweist.

Die Meisterpersonen während der Schlacht

In diesem Abschnitt wollen wir Ihnen ein paar Szenen präsentieren, die die Meisterpersonen erleben und an denen natürlich auch die Helden teilhaben können. Sie sind aber vor allem für die Charakterentwicklung der Meisterpersonen gedacht. Dieser Abschnitt ist daher auch nach dem Finale noch relevant.

- **Arsinoa**: Die Magokratin wächst beim Kampf gegen die Draydal über sich hinaus und lernt, wirklich für ihr Volk zu kämpfen, als sie persönlich ein Gruppe Amaunirkinder aus den Armenvierteln der Unterstadt vor einer Gruppe Pardirsöldner rettet. Die Helden können an dieser Szene teilhaben und die Rührung in den Augen der Magokratin erahnen.
- **Aecurian**: Der Tribun erweist sich als fähiger Anführer der Myrmidonen. Während der Schlacht gelingt es ihm nach und nach, fast alle Krieger der Stadt unter sich zu vereinen und sie so auch gegen Isphirmene aufzubringen. Er ist jedoch körperlich schon zu Beginn der Schlacht angeschlagen und der Biss einer Hetzratte bringt ihm eine schwere Halswunde zu, die er zunächst ignoriert, die ihn aber nach der Schlacht noch das Leben kosten könnte – auch hier sind entsprechend talentierte Helden gefragt.
- **Pharon**: Der Siminiageweihte kämpft wie ein Löwe um seine Stadt und ist immer wieder als leuchtendes Symbol der Göttin zu sehen, das den einfachen Menschen der Stadt und auch den Helden Mut geben kann. Kurze Reden an die Bürger motivieren sie und lassen Pharon in einer Aura der Unbesiegbarkeit erstrahlen. Tatsächlich sollte er die Schlacht überleben und er wird dann auch das Gebet für die Verstorbenen sprechen.
- **Neristu Theraskayu**: Er kann während der Schlacht immer wieder auftauchen und die Helden über die aktuelle Lage informieren. Schließlich fällt er jedoch einer Meute Ghule zum Opfer. Die Bettler der Stadt werden ihn fortan wie einen Heiligen verehren und in seinem Namen die Einhaltung der Vereinbarung zur Besserstellung der Ärmsten fordern, die Arsinoa ihm zugesichert hatte. Auch hier können die Helden später vermitteln.

Die Mannschaft während der Schlacht

Wer von der Mannschaft überlebt und wer wann und warum sterben könnte, haben wir in den „Opferung einer Meisteperson"-Abschnitten beschrieben und es sollte sich aus ihren Präferenzen und den Leistungen der Helden ergeben. Hier finden Sie noch einmal gesammelt ein paar Aktionen, mit denen die Mannschaftsmitglieder in der Schlacht hervorstechen könnten:

- **Isquenion**: Legt Fallen aus Pflanzenchimären, die plötzlich aus dem Boden hervorwuchern können. Außerdem kann er Hinweise auf einige der Zusammenhänge geben wie etwa auf das Entstehen der Schwarmspinne aus dem Orakel.
- **Shaonorr**: Der junge Leonir rettet Helden vor Myrmidonen oder aus Arena. Optional kann er, sofern er in **DEM** zum Rudelführer wurde, Leonir-Reiter in die Schlacht führen
- **Carana**: Schießt Draydal im Rücken der Helden von Hausdächern ab. Optional: Führt die Kinder des Thearchen in die Stadt.
- **Alliadana**: Kann Helden in Arena retten oder zum Absturz der *Rohafan* beitragen. Optional: Verhindert mit ihrer Sippe eine Katastrophe bei Absturz der *Rohafan*.
- **Boschlisch**: Findet für die Helden sichere Routen durch die Stadt oder Verstecke, wenn sie einer Übermacht ausweichen müssen.
- **Lynathea**: Nutzt ihre wenig ausgeprägte Magie, um Helden zu unterstützen, indem sie Attribute steigert oder Heilung spendet.
- **Caia Termon:** Ist entschlossen, sich an Tacarus zu rächen und greift handfest in Kämpfe ein. Kann auch mit ihrem taktischen Wissen helfen, sollten die Helden einen Ort verteidigen oder die Bürger der Stadt dazu anleiten wollen.

In die Inneren Ringe

Die Unterstadt kann nach dem Kampf der titanischen Monster und dem damit verbundenen Chaos als verloren gelten. Es gilt also, in die Inneren Ringe der Stadt einzudringen, wie spätestens Arsinoa nahelegt. Idealerweise bringen die Charaktere bei dieser Gelegenheit auch noch eine Reihe Zivilisten in Sicherheit bzw. veranlassen dies. Denn auch abgesehen von Steinschlange und Schwarmspinne wimmelt es nun in der Unterstadt von Gefahren. Die Helden haben zahllose Möglichkeiten, in die Inneren Ringe einzudringen. Der Übergang zum Optimatenviertel sollte dabei noch relativ einfach sein – im Gegensatz zum

Weg ins Palastviertel. Es existiert auf Bodenniveau genau ein fest verrammeltes Stahltor in diesen Ring. Auch über die ebenfalls versperrten (und mittlerweile teils zerstörten) Hochstraßen lässt sich das Viertel betreten. Bewacht werden die Zugänge von Myrmidonen – die schnell zu den Helden überlaufen – aber auch immer wieder von Optimaten und Daimoniden. Der Zugang lässt sich durch pure Gewalt, mit Hilfe der Myrmidonen, durch geschicktes „Reiten der Schlange" oder auch fliegend bewerkstelligen.

Die Lage im Optimatenviertel

Verglichen mit den Äußeren Ringen ist es im Optimatenviertel um den Palast herum relativ ruhig. Nur wenige Geschosse drangen so weit vor. Die Optimaten stehen größtenteils auf der Mauer und weben ihre Zauber gegen die Eindringlinge und hetzen ihnen Dämonen auf die Hälse, einige haben sich auch in den Palast zurückgezogen. Dringen die Helden in das Viertel ein, werden sich die Tharamnos gegen sie wenden und ihnen befehlen, den Bezirk wieder zu verlassen. Eine Übermacht der Helden oder die Worte von Arsinoa können jedoch auch die meisten dieser Menschen dazu veranlassen zu kooperieren. Führen die Helden eine große Schar Flüchtlinge in das Viertel, kann es schnell passieren, dass die Optimaten diese mit Flächenzaubern zurückdrängen wollen, während unter den panischen Stadtbewohnern einige sind, die sich im Gegenzug hasserfüllt auf die Optimaten stürzen. Auch hier können die Helden eingreifen.

Der Verrat des Katarnus

Katarnus und seine Söldner haben von Isphirmene die Weisung bekommen, die Helden zu beobachten und nicht aufzufallen. Das bedeutet, dass sie sie auch im Kampf gegen die Invasoren unterstützen. Wenn es jedoch daran geht, dass die Gruppe in den eigentlichen Palastbezirk (also den innersten Ring innerhalb des Optimatenviertels) eindringt, sieht die Sache anders aus. Die falsche Magokratin hat ausdrücklich befohlen, eben dies nicht zuzulassen. Sollte Katarnus also mitbekommen, dass die Helden sich auf den Weg machen oder die Tore bereits passiert haben (und ob er das tut, können natürlich Sie als Meister entscheiden), wird es Zeit für ihn und einige seiner Getreuen zu handeln. Ob die Söldner den Helden in den Rücken fallen, sich offensiv in den Weg stellen oder ihren Verrat erst dann offenbaren, wenn die Helden auf Tacarus stoßen, und dann unvermittelt die Seiten wechseln, überlassen wir Ihrem dramaturgischen Gespür.

Im Palastviertel – Das Ende des Parthras Turam

Sollte Turam (wie vorgesehen) noch am Leben sein und sollten die Helden ihn nicht bis zum Pumpenhaus verfolgt haben, erfahren sie erst später von seinem Eindringen ins Bewässerungssystem. Spätestens, wenn sie sich auf den Weg in den Palastbezirk machen, meldet ein Späher, dass der Anführer der Draydal gesehen wurde, wie er mit einem Trupp Elitegardisten in das Gebäude am Stadtrand eingedrungen ist. Das Gebäude ist wenig später eingestürzt – entweder durch eine Schwanzbewegung der Schlange oder aus einem unbekannten Grund. Sollte Turam das Ea'Myr bei sich tragen, sollte dies die Helden in höchste Alarmbereitschaft versetzen. Ist dies nicht der Fall, können die Helden aber davon ausgehen, dass der Draydalpriester auf diesem Weg zumindest in den Palastbezirk eindringen will. Außerdem könnte die Gruppe hinter dem Ephoren her sein, um mit seinem Tod das Ende der Schwarmspinne herbeizuführen.

Ist Turam bereits gefallen, kann ein anderer Draydal-Priester und (falls er bei den Draydal verblieben ist) sogar Gylderianius seinen Platz einnehmen.

Entschließen die Helden sich, ihn aufzuhalten, gibt es eigentlich nur einen sinnvollen Weg: Sie müssen ihm im Wasserreservoir entgegenkommen. Vermutlich hat die Gruppe dieses bereits in **DEM** durchquert, auf jeden Fall aber die Karte der Anlage von Isphirmene erhalten, die sie darauf hinweisen kann. Sollte beides jedoch nicht der Fall sein, müssen die Helden durch eine Meisterperson auf diesen Umstand hingewiesen werden.

Es bietet sich an, dass Pharon die Helden in die Katakomben begleitet, vor allem, falls keiner von ihnen handwerklich begabt ist. Kommt die Gruppe gleich auf die Idee, auf die Schnelle die Fallen wieder in Schuss zu bringen, können auch mehr Handwerker oder andere Helfer mitgenommen werden. Zeit haben die Helden genug: Falls sie diesen Weg vor einiger Zeit selbst genommen haben, wissen sie, dass man einige Stunden einplanen sollte, um ihn zurückzulegen.

Kein Interesse an Turam?

Sollten die Helden das Ea'Myr selber bei sich tragen oder sollte es sich in Isphirmenes Besitz befinden, kann es gut sein, dass sie keinen Grund sehen, Turam entgegenzutreten. Erinnern Sie sie gegebenenfalls daran, dass die Schwarmspinne an den Ephoren Turam gebunden ist – falls Sie überhaupt auf sie zurückgreifen. Vielleicht schicken die Charaktere trotzdem stattdessen einige Myrmidonen oder ignorieren die Gefahr vollständig – vielleicht in der Hoffnung, Turam könnte ihnen ihre Arbeit abnehmen. In diesem Fall könnten sie später Zeuge werden, wie Turam beim Versuch, den eigentlichen Palast zu betreten, katastrophal scheitert und von den verschanzten Optimaten aufgehalten wird. Oder die losgeschickten Myrmidonen melden, dass sie Turams Männer zwar besiegt haben, der Anführer jedoch in der Dunkelheit entschwunden sei. In diesem Fall können sie den Draydalpriester jederzeit in einem Schockmoment wieder auftauchen lassen, wenn die Spieler es am wenigsten erwarten, um einer späteren Situation mehr Spannung zu verleihen. Im Folgenden gehen wir aber davon aus, dass die Helden sich Turam in den Katakomben entgegenstellen. Und um dies zu bewerkstelligen, müssen sie in das Palastviertel und das bereits aus **DEM** bekannte Gästehaus eindringen, bevor sie sich endlich Isphirmene zuwenden können.

Ins Palastviertel: Die Hochstraßen

Das Palastviertel lässt sich im Grunde nur über die Hochstraßen erreichen. Einen Zugang auf Bodenniveau gibt es nicht. Eine 15 Schritt hohe Kristallmauer umgibt den Palast. Diese ist extrem schwer zu erklettern (Probe + 15). Zu diesem Zeitpunkt sollten sich die Helden jedoch auch auf den Hochstraßen bewegen können. Dort jedoch laufen sie Gefahr, von Felsbrocken getroffen zu werden und sie sind für die fliegenden Einheiten der Draydal und die Schwarmspinne ein ebenso leichtes Ziel

wie für die Daimoniden und Optimaten, die hier als Wachen postiert wurden. Auch ist die Straße nun an vielen Stellen brüchig oder gar eingestürzt. Machen Sie den Helden den Weg nicht zu leicht und werfen Sie ihnen noch einige Gefahren entgegen: Dazu kann auch der plötzlich auftauchende Kopf der Steinschlange gehören. Ziehen Sie diese kurze Reiseetappe aber auch nicht zu sehr in die Länge.
Vom innersten Hochstraßenring führt eine breite Treppe in den Hof der Palastanlage.

Im Palastviertel: Gästehaus und Palast

In „**Die Ewige Mada**" war es zwar problemlos möglich, den Palast vom Gästehaus aus zu erreichen – seitdem hat Isphirmene jedoch umgebaut. Die großen Tore, die den Palast auf Bodenniveau zugänglich machten, gibt es nicht mehr – ein Erzelementar hat im Zuge des Angriffs der Draydal dafür gesorgt. Vom Boden des Palastviertels gibt es kein Eindringen. Der Hof der Palastanlage wirkt wie ausgestorben und nur von fern dringt der Kampfeslärm herüber. Relevante Gebäude innerhalb der Mauern sind der Palast selbst, das Gästehaus und die Familiengruft der Tharamnos. Die Helden können sich hier ungehindert ins Gästehaus begeben, werden aber bereits Zeuge der ersten Auswirkungen von Isphirmenes Beschwörung.
Sobald die Helden das Palastviertel betreten, wird Arsinoa sich auf den Weg in die Gruft der Tharamnos machen wollen – so Isphirmene im Besitz des Ea'Myr ist (siehe „Das Horn des Tyakaar"). Auch wenn Isphirmene das Horn benutzt, kann dieser Abstecher zu den Gräbern sich lohnen, um den Helden durch ein fehlendes Dämonenhorn klar zu machen, was genau ihre Feindin vorhat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Turm ragt nun über euch auf und scheint dem Palast zu entwachsen wie ein stolzer Baum einem Ameisenhaufen. Seine perfekten Kanten, die einen siebeneckigen Grundriss bilden, zeichnen sich klar von dem nahezu schwarzen Himmel ab. Gleißende Entladungen zucken weiterhin um seine Krone und brechen sich in den kristallenen Oberflächen von Fenstern und Kuppeln, so dass es fast scheint, als wäre ein Gewitter in Glas gefangen und als Säule in den Himmel gestellt worden. Wie das wirre Haar eines Giganten knistern beständig Büschel von Blitzen um die Spitze und tauchen den dort ruhenden Himmelssaal unter seinen Facetten aus Optrilith in schmerzhaft helles Licht.

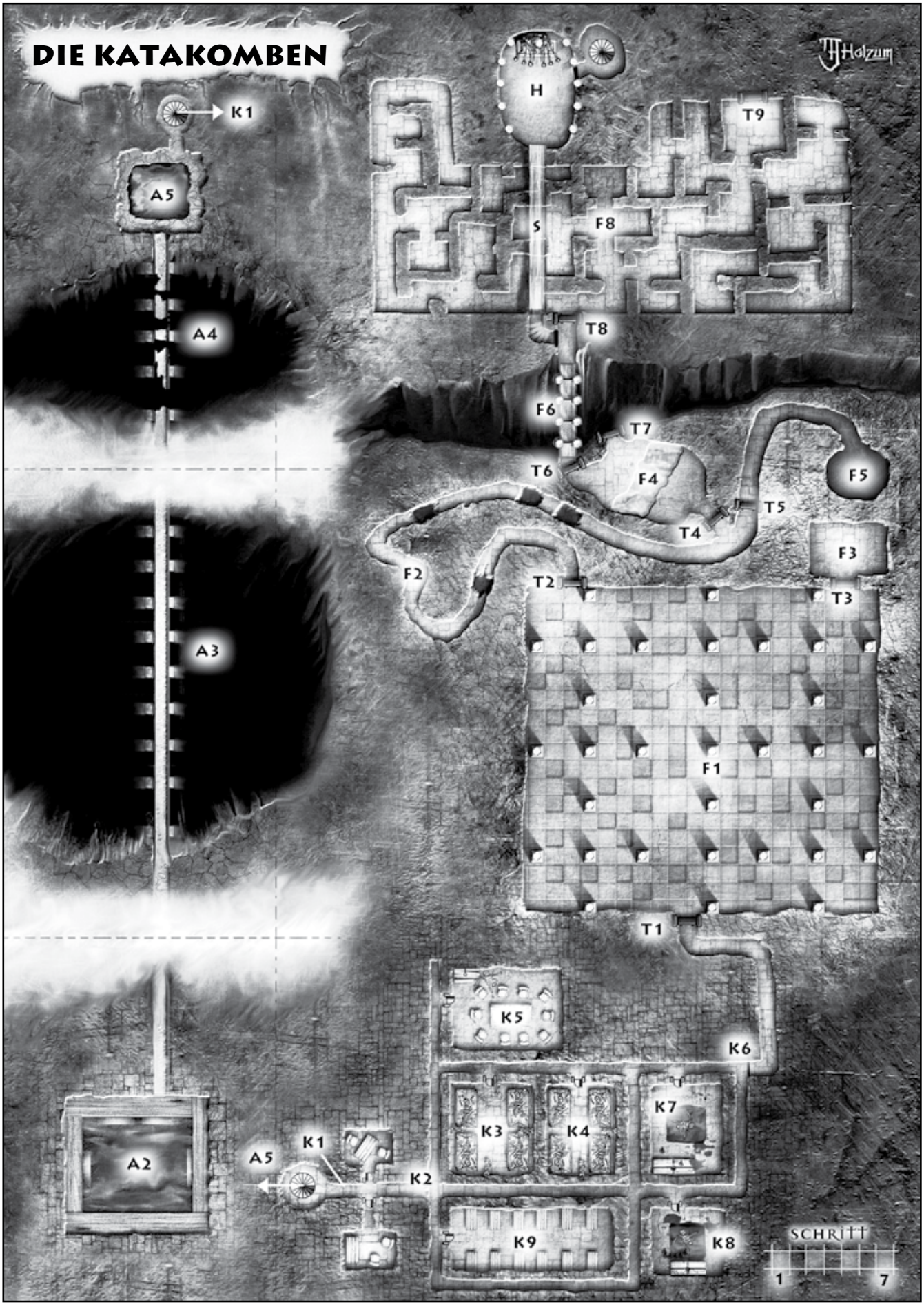
Die Rückkehr in die Katakomben

Möglicherweise kennen die Helden die Anlange unter der Stadt bereits aus **DEM** – und in diesem Fall sind sie klar im Vorteil. Wollen sie Turam hier abfangen, können sie die verfallenen Katakomben nutzen, um ihm eine Falle zu stellen. Da dieses Ereignis zwar wahrscheinlich ist, aber nicht stattfinden muss – die finale Konfrontation mit Turam kann bereits stattgefunden haben oder noch folgen – wollen wir an dieser Stelle nicht noch einmal die komplette unterirdische Anlage beschreiben, sondern begnügen uns mit einer Kurzfassung, die den aktuellen Zustand der Räumlichkeiten wiedergibt. Für mehr Details sehen Sie in **DEM** auf den Seiten 39-50 nach. Waren die Helden bereits hier, sollten ja auch Sie als Meister die Anlage bereits kennen. Falls es hingegen der erste Besuch der Gruppe in den Katakomben ist, können sie viele Details aus **DEM** auch weglassen, da sie jetzt keine Relevanz mehr haben.
Für die Helden gibt es im Palastbezirk nur einen Weg in die Katakomben: Er führt durch das Gästehaus und in den verborgenen Tempel des Widersachers.

I – Das Gästehaus
Im Keller unter der Heizung des Bades ist hinter einem Holzstapel eine Geheimtür zu finden, die sich eigentlich nur von der Innenseite öffnen lässt. Die Erschütterungen der Katapulte haben den Schlossmechanismus jedoch zerstört, so dass die Helden die Tür aufstoßen können.
Sind die Helden zum ersten Mal hier, kann z.B. Arsinoa sie zur Not auf die Geheimtür hinweisen, die sie magisch erspürt hat. Ansonsten kann auch jeder Späher aus der Armee der Helden zufällig über die Tür gestolpert sein oder jemand aus der Mannschaft erinnert sich an die Karte, die die Helden lange bei sich trugen (siehe **DEM**).
Eine schier endlose Wendeltreppe ist hinter der Tür aus dem Fels gehauen und führt in die Tiefe.
Hat Isphirmene das Ea'Myr, wird Arsinoa die Helden hier verlassen, um „einen anderen Plan umzusetzen". Sie will sie nach getaner Arbeit wieder am Fuß des Palastes treffen. In diesem Fall will sie das Horn des Tyakaar aus einer Gruft besorgen. Natürlich ist es auch möglich, dass Helden sie begleiten. Siehe dazu den Abschnitt „Das Horn des Tyakaar" auf Seite 181.

H – Der Tempel
Ein langgestreckt ovaler Raum mit fünf Schritt hoher Decke, dessen dunkelgraue Wände mit vergoldeten Säulen verziert sind. Ein ebenfalls vergoldetes Skelett ruht auf einem Thron aus Schädeln und ist in einer solch massiven Größe dargestellt, dass sein eigenes Haupt sich selbst im Sitzen unter der Decke leicht neigt und so die Personen vor sich von oben zu betrachten scheint. Vier Armpaare senken sich mit unproportional langen Knochen bis zum Boden. Die Wendeltreppe mündet in eine kleine Tür in einer Seitenwand des Tempels. Als die Chrysothéos über die Stadt herrschten, huldigten sie hier im Geheimen dem Widersacher. Seit dem letzten Besuch der Helden hat sich hier nichts verändert. Ein Durchgang im Fels führt zur Brücke S und somit zum Labyrinth.

S – Die Brücke
Diese Hängebrücke ist an der Decke in 20 Schritt Höhe festgemacht und überspannt eine gewaltige Höhle von mehreren Dutzend Schritt Durchmesser, in der die Chrysothéos eine monströse Chimäre hielten. Wenn die Helden die Brücke in **DEM** nicht zerstört haben, ist sie noch immer benutzbar, hängt aber weiterhin stark durch und berührt die Wände des nach oben offenen Labyrinths unter sich in der Mitte. Den Helden kann es gelingen, die Brücke zu zerstören oder anzuheben, so dass die Eindringlinge das Labyrinth nicht auf diesem Weg verlassen und von oben mit Fernwaffen attackiert werden können, während sie sich im Kampf mit der Chimäre befinden. Ist die Brücke intakt, führt sie zum Gang hinter T8


DIE KATAKOMBEN
Holzum
H
T9
K1
A5
S
F8
A4
T8
F6
T7
T6
F4
F5
T5
T4
F3
F2
T2
T3
A3
F1
T1
K5
K6
K7
K3
K4
A2
A5
K1
K2
K9
K8
SCHRITT
1
7

F8 – Das Labyrinth
In den Gängen dieses Irrgartens ohne Ausgang (den Eingang stellt die Tür T8 dar, die Tür T9 ist ein gemeiner Witz der Erbauer und führt nirgendwohin) haust eine untote Chimärenkreatur der Chrysothéos – sofern die Helden ihrem Dasein nicht bereits ein Ende bereitet haben. Die vier Schritt lange Kreatur erinnert an einen riesigen Silberfisch mit einer breiten Brust und acht folgenden, immer kleiner werdenden Segmenten mit jeweils zwei Beinen, an die sich ein langer und schmaler Schwanz mit einer Zange am Ende anschließt. Der Kopf erscheint zunächst riesig und monströs, aber die scheinbaren Kiefer und Panzerplatten sind nur beeindruckendes Beiwerk, das den eigentlichen, nahezu menschlich wirkenden Mumienkopf umschließt, der wiederum auf einem langen dünnen Hals thront. Augen und alle anderen Sinnesorgane sind schon lange zerfallen, ebenso vier der sechzehn in langen Klauen endenden Beine. Tatsächlich reagiert das Wesen nur noch auf Erschütterungen und starken Luftzug. Für die Helden kann die Kreatur nun eine unschätzbare Hilfe sein. Das Monstrum ist schwer zu beseitigen und wird sich auf jeden Eindringling werfen, den es in sein Reich verschlägt – auch auf Turam und seine Leute. Wenn es den Helden gelingt, die Angreifer im Labyrinth zu binden, wird die Chimäre einen Großteil der Arbeit für sie erledigen – Turam selbst sollte jedoch durch die Klingen der Helden fallen.



Werte der untoten Chimäre
Klauenhieb:
INI 10+1W6 **AT** 7 (Blindheit eingerechnet) **PA** 5
TP 2W6+4 **DK** N/K
Schwanzhieb:
INI 8+1W6 **AT** 6 **TP** 3W6+3 **DK** N/S
LeP 140 **AuP** unendlich **RS** 0 **WS** 7 **MR** 6 **GS** 6
Besondere Regeln: Das Wesen hat zwei Attacken pro Runde mit seinen Klauen oder eine mit der Zange am Schwanz. Wird es getroffen, zerfallen ganze Teile von ihm zu einem klebrigen, silbrigen Staub. Allerdings richtet sich die Chimäre bei jedem verlorenen Gliederpaar weiter auf und bringt das nächste in Angriffsposition. Indem sie sich für drei KR kurz zurückzieht und sich in ihrem eigenen silbernen Staub wälzt, kann sie über die nächsten acht KR hinweg verlorene Gliedmaßen regenerieren.

T8 – Tür zum Labyrinth
Diese massive Metalltür können die Helden von ihrer Seite aus leicht öffnen, bei Bedarf aber auch verbarrikadieren, um Zeit zu gewinnen.

F6 – Brücke über Schlucht
Diese Brücke ist der einzige Weg zum Labyrinth und war einst mit vier Klingenfallen gesäumt, die vom Zahn der Zeit aber so gezeichnet sind, dass sie nicht mehr funktionieren. Die Klingen sollten zwischen den vier Säulen herabsausen und Eindringlinge zerteilen. Die Konstruktion kann mittels des Talents Mechanik repariert und somit gegen die Draydal eingesetzt werden. Ein Spieler-Held benötigt dafür 10 Spielrunden minus der bei einer Talentprobe übrigen Punkte (oder so lange, wie Sie entscheiden). Führen die Helden Pharon oder andere Handwerker mit, können die Meisterpersonen die Falle auf jeden Fall rechtzeitig fertigstellen. Der Abgrund jenseits der Brücke ist mindestens 50 Schritt tief. Wird ein Draydal von den Klingen getroffen, kann er als getötet gelten.

T7 – Tür zum Abgrund
Diese Metalltür führt in einen gähnenden Abgrund.

T6 – Tür zur Brücke
Diese Tür können die Helden leicht öffnen, bei Bedarf aber auch verbarrikadieren, um Zeit zu gewinnen.

T5
Diese Tür ist inzwischen (vielleicht durch die Erderschütterungen) so verzogen, dass sie sich nicht mehr öffnen lässt. Was dahinter liegt, hat keine Relevanz mehr, es sei denn, Sie entscheiden anders.

F4 – Wasserfall-Raum
Dieser relativ kleine Raum wird von einem Wasserfall beherrscht, der sich in der Mitte in den Raum ergießt und im Boden wieder abfließt. Einst speiste er eine Falle, die Eindringlinge ertränken sollte. Auch diese Falle ist defekt und es sollte nicht im zeitlichen Rahmen der Helden liegen, sie zu reparieren. Jedoch mögen ihnen durchaus Möglichkeiten einfallen, wie sie einen Raum mit einem Wasserfall gegen ihre Feinde einsetzen können.

T4
Diese Tür können die Helden leicht öffnen, bei Bedarf aber auch verbarrikadieren, um Zeit zu gewinnen.

T3
Auch diese Tür ist nicht passierbar und führt zu einer massiven Steinwand.

F2 – Gang mit Speerfallen
Dieser lange, gewundene Gang birgt zahlreiche Speerfallen, die durch den Verfall der Anlage nur noch Gruben mit traurigen Überresten von Speeren sind, deren tückische Abdeckungen fehlen. Genau wie bei F6 können die Helden diese Fallen jedoch wieder in Schuss bringen, auch wenn sie dafür Material bräuchten. Wenn Sie es wirklich auswürfeln wollen, können Sie den Schaden, den die Fallen an Draydal verursachen werden, von den übrig behaltenen Talentpunkten der Helden abhängig machen.

T2
Diese Tür können die Helden leicht öffnen, bei Bedarf aber auch verbarrikadieren, um Zeit zu gewinnen.

F1 – Feuersaal
Der Boden dieses Raumes, der zwanzig mal zwanzig Schritt misst und dessen Decke von kantigen Säulen getragen wird, ist mit Steinplatten ausgelegt. In der Decke befinden sich zahlreiche kreisrunde Öffnungen. Der gesamte Boden ist mit einer nahezu fingerdicken Schicht eines schmierigen Pulvers bedeckt, das träge aufwirbelt, aber hartnäckig an Haut und Kleidung haftet. Ursprünglich sollte ein Eindringling hier durch sein Gewicht auf den Bodenplatten auslösen, dass eine hoch brennbare Flüssigkeit auf ihn herabregnete, während gleichzeitig Funken erzeugt wurden. Die gesamte Mechanik hat jedoch schon lange nachgegeben und die Flüssigkeit ist in den Raum gelaufen, wo sie ausgetrocknet ist und nur noch ein Pulver zurückließ. Dieses können sich die Helden nun zunutze machen. Funken von Fackeln entzünden es sofort und innerhalb von 5 KR kann der ganze Raum zu einer Feuerfalle werden. Die Flammen haften an den Opfern, können aber durchaus auf normalem Wege gelöscht werden. Wenn die Helden die Draydal hier erwarten, können Sie ihnen einen feurigen Empfang bereiten.

T2
Diese Tür können die Helden leicht öffnen, bei Bedarf aber auch verbarrikadieren, um Zeit zu gewinnen.

Die restliche Anlage
Hiermit endet der Teil der Katakomben, der mit Fallen gesäumt ist, die gegen die Invasoren eingesetzt werden können. Jenseits von T1 befinden sich die geheimen Labors der Chrysothéos, die eher wenig taktischen Nutzen für die Helden bieten. Auch wäre es unrealistisch anzunehmen, die Helden könnten soweit vordringen, bevor sie auf die Gruppe Turams stoßen. Am wahrscheinlichsten dürfte, je nach Timing, ein Zusammenstoß im Feuersaal sein. Natürlich wäre es auch denkbar, dass die Helden den Putzapparat in den Labors und die engen Gänge gegen die Draydal einsetzen, genauso leicht können diese aber überlebende Ghule aus der Anlage auf die Helden hetzen. Sollten Ihre Helden so weit vordringen, benutzen Sie bitte die Angaben in **DEM** ab Seite 39.

Ein möglicher Ablauf

Parthras Turam wird einige Stunden brauchen, um die Katakomben zu durchqueren. Wie lange genau, das überlassen wir Ihnen – schließlich sollte sich seine Reisegeschwindigkeit so entwickeln, dass die Helden ihn noch in der Anlange abpassen können. Der Ephore muss zunächst das Aquaeduct überwinden, das größtenteils eingestürzt ist, und einen Weg über gähnende Abgründe finden. Das bedeutet: Die erste Etappe seiner Reise wird am längsten dauern und auch wenn die Helden erst Stunden später auf der anderen Seite in die Katakomben vorbringen, können sie ihn noch auf halber Strecke (zum Beispiel in Raum F1) treffen. Es bietet sich für die Helden an, möglichst viele Fallen wieder zu reaktivieren, wobei sie natürlich nie genau wissen können, wie weit sie gehen können, bevor sie Turam und seinem Trupp in die Arme laufen. Sie können z.B. Handwerker mitnehmen und auf dem Weg in die Tiefe bei den einzelnen Stationen platzieren, selbst immer weiter vordringen und schließlich Turam im Feuersaal auflauern, um seine Leute dort zu rösten. Danach könnten sie die Beine in die Hand nehmen und auf dem Rückzug die anderen Fallen aktivieren lassen, bis Turams Truppen auf eine Handvoll Leute zusammengeschrumpft sind, die dann letztlich von der Chimäre zerrissen werden. Ein versengter, zerschundener und extrem wütender Parthras Turam sollte sich aber schließlich den Helden noch zum Kampf stellen können. Wollen Sie die die Helden noch mehr unter Druck setzen, werden sie bei ihren Vorbereitungen von Turam überrascht. Wollen Sie es ihnen hingenen nicht zu schwer machen, passen Sie die Truppenstärke an die Zahl der Fallen an, die die Helden vorzubereiten imstande waren. Mehr als 40 Krieger wird der Ephore aber keinesfalls in die dunklen Hallen mitgenommen haben.

Turam und das Ea'Myr
Sollte Turam den Stein bei sich tragen und mit ihm das Zentrum der Stadt erreichen wollen, kann er sich ob des Zeitdrucks durch die Helden auch für die zweitbeste Wahl entscheiden: Der Palastturm und der unterirdische Tempel sind beides gute Orte für das von ihm geplante Ritual und den Tempel kann er leichter erreichen. Ist Turam also Träger des Auges, sollte er auf jeden Fall bis in den Tempel vordringen, wo er die Helden noch einmal mit einem bereits glühenden Ea'Myr ins Schwitzen bringt. Andererseits kann er bereits zuvor bemerken, dass er scheitern wird – und versuchen, den Stein in den mittleren Katakomben zu aktivieren. Dies würde bei Erfolg immer noch genug Menschen in den Tod reißen – und die Helden zum Handeln zwingen: Nun wären sie wieder in der Rolle der Angreifer und müssen eventuell an ihren eigenen Fallen vorbei, um Turam aufzuhalten. Für den besten Showdown halten wir aber das folgende Szenario:

Turams Tod im Tempel des Widersachers
Trotz aller Bemühungen der Helden sollte Turam es schaffen, sie bis zum Tempel zurückzudrängen. Hat er das Ea'Myr in seinem Besitz, wird er es hier aktivieren wollen. Hat er es nicht, geht es ihm nur darum, es zu erobern – entweder von den Helden oder von wem auch immer. Haben die Helden all ihre Ideen umgesetzt und ihr Pulver verschossen, gelingt es Turam letztlich schwer angeschlagen und sichtlich um seine zivilisierte Fassung bemüht, bis zum Tempel vorzudringen. Dort ist er in seinem Element. Die folgenden Vorlesetexte sollten Sie jeweils an die vorher abgelaufenen Aktionen anpassen.

Sollte Turam die Chimäre besiegen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Chimärenwesen wälzt sich in seinem eigenen staubigen Blut, aber so schnell seine Gliedmaßen nachwachsen, sie werden noch weit schneller von einer pechschwarzen, brodelnden Masse zerfressen, die dem Ephoren wie ein dienstbeflissenes Haustier voraneilt. Zum Ende versinkt langsam der gepanzerte Hals und Schädel in der Substanz und der darin eingebettete menschliche Mumienkopf schnappt kurz nach Luft, bevor auch er vergeht. Mit einem Wink seiner Hand lässt Turam die Masse verschwinden und nur ein Hauch von Schwefel und gelblichem Dunst bleibt zurück.
Nachdenklich schaut er sich kurz um, dann geht eine Schockwelle von ihm aus und zerschlägt die nächsten Mauern zu Trümmern. Mit gemessenen Schritten steigt er die entstandene Treppe aus Schutt aufwärts zu der seidenen Brücke, die über ihm hängt. Sobald er sie betritt, streift er sich etwas des silbernen Staubs von der Schulter und lässt ihn zu Boden rieseln.
„Eine Altlast weniger", stellt er ruhig fest. „Und ich denke, ich werde mich noch weiterer entledigen." Damit hält er auf den Gang am Ende der Brücke zu.

Optional

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Ea'Myr in seiner Hand scheint anzuschwellen und zu pulsieren, als er die Schwelle zum Tempel überschreitet. Die Schatten scheinen länger zu werden und sich dabei zu winden und miteinander zu verschmelzen, bis alles Licht nur noch blasse Inseln darstellt. „Ob Zauberei oder falsche Götter", erklingt aus der anschwellenden Dunkelheit Turams Stimme, „keiner und keine Macht wird mich aufhalten. Ich trete in deinen Schatten, Herr der Schädel."
Nach einer kurzen Pause erklingt seine Stimme wieder, nun aber in einer unverständlichen Sprache oder schlicht nur in zusammenhanglosen, düsteren Silben. In steigenden und fallenden Tönen, deren Kadenzen wie ein eisiger Hauch durch die Katakomben ziehen, beginnt der Draydal-Priester zu singen.

In jedem Fall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Bilder an den Wänden scheinen sich zu bewegen, ihre Schatten kommen auf euch zu und ihre Augen aus Stein und kunstvoll angebrachter Farbe richten sich auf euch. Ihr steht einem der höchsten Geweihten des Widersachers gegenüber, in seinem eigenen Tempel, der seinem Gott geweiht ist.

Die Helden müssen Turam besiegen (Werte: Siehe S. 204) – falls er das Ea'Myr besitzt, bevor er seine dunkle Liturgie um das Auge beendet hat. Ansonsten stehen sie immerhin nicht unter Zeitdruck.
Je nachdem, wie es den Helden gesundheitlich geht, können noch andere Draydal überlebt haben, oder es lösen sich tatsächlich die Götzen von den Wänden und unterstützen ihren Herren. Auch die Chimäre könnte überlebt haben und einen letzten großen Auftritt bekommen, bei dem sie ihren letzten Angreifer verschlingt, bevor sie endgültig tot zusammenbricht.
Der Endkampf mit Turam kann episch werden – gerade, falls die Helden nicht auf Fallen zurückgegriffen haben.
Er kann aber auch sehr kurz ausfallen, falls die Helden gute Vorarbeit geleistet haben. In diesem Fall wird Turam nur noch durch seinen kranken Willen zusammengehalten. Sein Fanatismus treibt seinen eigentlich toten Körper Schritt für Schritt weiter. Hier können sie dann den Horroraspekt der Figur betonen: Turams Maske ist weggebrochen und gibt den Blick auf seine entsetzliche Fratze frei, die einen der Helden wahnsinnig anglotzt, während er wie besessen auf ihn zu wankt und auch wenn die letzten Schläge der Charaktere ihn endlich für alle Zeiten niederstrecken, krallen sich seine Finger noch in das Gewand dieses einen Helden. Er stirbt mit den Worten „Nur der letzte Schritt einer Reise" und zerfällt dann langsam zu purpurnem Staub.
Natürlich können Sie diese Szene auch variieren, sollte der finale Kampf gegen Turam an einem anderen Ort und zu einer anderen Zeit stattfinden.

Ein Wiedersehen mit Gylderianius?

Haben die Helden den jungen Optimaten – vielleicht sogar sterbend – bei den Draydal zurückgelassen, ist dies der perfekte Moment, um Gylderianius noch einmal aus dem Hut zu zaubern. Ist Turam schon zu einem früheren Zeitpunkt gefallen, könnte er ihn sogar ersetzen. Ist dies nicht der Fall, wurde er gezwungen, den Ephoren auf seiner wichtigsten Mission zu begleiten. Er kann als dessen Schüler oder als seine Geisel auftreten – ganz so, wie es besser zu den bisherigen Ereignissen passt.
Gylderianius hat die letzten Tage bis Wochen als Gefangener der Draydal verbracht, die ihn wieder halbwegs gesund gepflegt haben – oder zumindest in eine Form gebracht haben, die bei ihnen als gesund gilt. Er ist nach wie vor blass und trägt nun goldene Zeremoniengewänder. Er war ohne Unterlass den Einflüsterungen des Schädelgötzen ausgesetzt und ihm wurde eingetrichtert, er sei ein Erwählter des EINEN, die Widergeburt des Carophyrdes. Am Ende sah er in seinen Visionen endlich dessen Gesicht: Und es war sein eigenes.
Sollte es zu einem Kampf mit Gylderianius kommen, benutzen Sie die Werte aus dem Anhang auf Seite 199 und ergänzen Sie diese durch einige der Liturgien aus Turams Repertoire. Gylderianius will die Helden jedoch nicht töten, sondern eher auf seine Seite ziehen und ist durchaus noch offen für deren Argumente. Der Konflikt kann und soll also durchaus durch Rollenspiel gelöst werden. Und selbst wenn Gylderianius von den Spielern im Kampf besiegt wird, könnte er sich schließlich ergeben, nachdem Vernunft „in ihn hineingeprügelt wurde".
Befindet sich Lynathea (auch wenn es unwahrscheinlich ist) zu diesem Zeitpunkt bei den Helden, kann auch ihre Stimme und ihre Anwesenheit den Wahn brechen, so dass die beiden sich gegenseitig stützen, um die Geschehnisse zu überwinden.

Zitate, die Gylderianius während des Kampfes von sich gibt:
„Ich habe in das Antlitz des Carophyrdes geblickt – und es war mein eigenes!“
„Ich habe nicht die Stimmen der Götter gehört – sondern die des Einen Gottes.“
„Turam hatte Recht: Wir sind vom EINEN auserwählt worden. Es wird Zeit, dass auch ihr dies erkennt.“
„Das Haus Tharamnos hat Anthalia sterben lassen. Wir stehen auf der falschen Seite. Wir müssen diesen törichten Konflikt beenden.“

Die Belagerung gerät ins Stocken

Durch die Bemühungen der Helden erkämpfen sich die Verteidiger von Xarxaras schließlich eine Atempause im Kampf gegen die Draydal. Sollte Turam in den Katakomben von den Helden erschlagen worden sein, wird die Schwarmspinne an der Erdoberfläche nun in ihre Bestandteile zerfallen. Das schwer verletzte Orakel flieht in einen Brunnenschacht und dann in die Kanalisation, wo es als Aufhänger für weitere Abenteuer dienen kann. Für eine Stunde werden noch immer größere Konglomerate an eigenständig agierenden Teilschwärmen durch die Stadt stelzen, die einzelnen Bürgern gefährlich werden können, doch auch diese zerfallen mit der Zeit endgültig.
Die Steinschlange sieht dadurch die Gefahr gebannt und die in ihr hausenden Elementare verlassen sie. Die Stadtmauer sinkt zuvor wieder an ihren alten Platz zurück, so dass das Heer der Draydal zweigeteilt wird. Die Straßenkämpfe in der Unterstadt gehen weiter, doch das Hauptheer ist erneut ausgeschlossen. Das Bombardement setzt verstärkt wieder ein. All das geschieht natürlich genauso, falls Turam bereits früh in der Schlacht gefallen sein sollte – dann aber erst, wenn die Helden den Ersatz-Beschwörer der Spinne erledigt haben.
Sollten Sie sich gegen den Einsatz der titanischen Tiere entschieden haben, bringt Turams Tod den Angriff dennoch ins Stocken. Es ist nun wahrnehmbar, wie die Draydal-Armee ihren Mut zu verlieren scheint, zunächst an Boden verliert und sich dann neu formiert. Ist zusätzlich Turam schon zu Beginn der Schlacht gefallen, können Sie auch schon früh zum Angriff der Helden auf den Palast übergehen.

Das Horn des Tyakaar

Falls das Ea'Myr im Besitz Isphirmenes ist, nutzt Arsinoa die Zeit, in der die Helden mit dem Kampf gegen Turam beschäftigt sind, um in eine geheime Kammer unter dem Palast einzudringen und von dort das Horn des Tyakaar zu bergen. Der Zugang ist über die Familiengrüfte der Tharamnos möglich, die sich ebenfalls in der Palastanlage befinden. Ergibt sich diese Möglichkeit nicht für sie, schickt sie einige Myrmidonen los, die ihr das Horn bringen sollen. Wenn die Helden danach den Palast stürmen wollen, überbringen diese Krieger kurz vorher das dämonische Artefakt oder Arsinoa selbst stößt damit wieder zu den Helden.

Sind die Helden dabei?

Natürlich ist es auch denkbar, dass die Helden Arsinoa bei der Beschaffung des Horns begleiten. Schildern Sie in diesem Fall, wie die Hohe Magokratin die Türen der Familiengruft aufbricht und im Gebäude verschiedene Sarkophage berührt und jeweils einige magische Worte murmelt. Das alles tut sie gefasst, aber eilig. Anschließend formt sich im Boden eine Wendeltreppe, die mehrere Dutzend Schritt tief in eine düstere Kammer führt, die offenbar komplett mit Blei ausgekleidet ist. Im Schein von Arsinoas Lichtzauber erkennen die Helden steinerne Regale voller seltsamer Gegenstände: Die meisten sind fratzenhafte Triopten, fremdartige arcanomechanische Bauteile und dämonisch verzierte Zauberstäbe. An der Wand hängt das Portrait eines finster wirkenden Mannes mit einer Krone mit dreizehn Zacken und den Insignien des Hauses Melarythor, auf einem Steintisch liegt eine spitzohrige, blasse Gestalt in einer komplett schwarzen Rüstung.
Im hintersten Winkel der Kammer befindet sich eine ebenfalls bleierne Truhe, die luftdicht abgeschlossen ist und scheinbar keinerlei Öffnungsmechanismus besitzt. Arsinoa legt – widerstrebend – auch auf diese Truhe ihre Hand und spricht einige Worte, dann formt sich in eine Öffnung, aus der sie mit einer Metallzange einen Gegenstand holt, der nicht ganz in diese Welt zu gehören scheint: Das Horn des Tyakaar könnte ebenso gut ein schwarzer Splitter Vulkangestein, ein Loch im Gefüge des Seins oder wirklich ein gewundenes Horn sein. Allein es zu betrachten macht aggressiv und jähzornige Helden müssen eine Probe ablegen, um nicht die Beherrschung zu verlieren. Von dem Gegenstand scheint sowohl ein unheiliges Licht als auch ein beständiges, boshaftes Zischen auszugehen. Arsinoa packt das Horn in eine Schatulle und nimmt eine Phiole aus einer Tasche, aus der sie trinkt.
Der Kontakt mit dem Bleischrank hat ihr einiges an Astralenergie entzogen. Die Öffnung des Schranks funktioniert über eine Brajan-Liturgie, die nur hochrangigen Mitgliedern des Hauses Tharamnos den Zugriff gewährt (sollte diese Szene nicht stattfinden, weil Isphirmene den Splitter benutzt, hat sie einen anderen Optimaten gezwungen, ihn zu holen).

Was hat Arsinoa mit dem Horn vor?

Arsinoa erklärt den Helden, die Benutzung dieses Dämonischen Artefakts sei der letzte Ausweg. Mit diesem können sie einen Riss in die Niederhöllen öffnen und über ein Heer von Dämonen gebieten. Das Horn soll außerdem in der Lage sein, ihren Rachedurst in eine greifbare Macht zu verwandeln, die ihre Feinde zerschmettert, und feindliche Armeen unter ihren Willen zu zwingen. Wie genau all das funktioniert, weiß Arsinoa nicht. Die Benutzung des Horns ist eigentlich von früheren Magokraten verboten worden, nachdem es für die Zerstörungen in Anthalia verantwortlich war. Darüber hinaus gilt es als verpönt, sich mit Dämonen einzulassen. Doch da in diesem Szenario Isphirmene alle Trümpfe in der Hand hält, sollte das Horn eine Waffe darstellen, die dem Ea'Myr ebenbürtig ist. Arsinoa ist sich sicher, mit dem Horn einen Riss in die Niederhöllen öffnen zu können, der ihre Feindin verschluckt – und den Riss danach auch wieder schließen zu können. Ein normales AUGE DES LIMBUS sollte für die Chrysothéos keine Gefahr darstellen – diese Variante aber schon eher – zumal die Domäne des Tyakaar und der Widersacher sich spinnefeind sind. Ob es danach nötig sein wird, das Horn gegen die Armee der Draydal einzusetzen, wird sich zeigen.
Die Helden dürften vermutlich Vorbehalte gegen diese Form der Kriegsführung haben. Wenn die Charaktere auf Arsinoa einwirken, das Horn nicht zu benutzen, kann sie immerhin so weit einwilligen, dass sie den Helden noch eine Chance lässt, ohne das Artefakt klarzukommen – sie behält sich aber die endgültige Entscheidung vor.

Übersicht über die möglichen Ereignisse der Schlacht

Diese grobe Liste sollte ihnen beim Aufbau der Dramaturgie in der letzten Phase der Kampagne behilflich sein. Behalten Sie die Entscheidungen der Helden im Kopf und entwickeln Sie daraus glaubwürdige Konsequenzen. Bedenken Sie auch, wie die Helden ihre Truppen einsetzen können und wie sich dies auf die Schlacht auswirken wird. Idealerweise machen Sie sich Notizen auf der Stadtkarte auf Seite 220. Vom klugen Einsatz der Truppen kann abhängig sein, wie viele Zivilisten fallen werden und wie viele Gebäude zerstört werden. Dies ist nicht sinnig in Regeln zu fassen, also überlassen wir es Ihrem meisterlichen Gespür. Ein weiterer Faktor sind die Bündnispartner der Helden, deren Hilfe stark ins Gewicht fallen sollte. Belohnen Sie jede kluge Entscheidung der Gruppe in der Schlacht mit Extra-AP, die Sie sich am besten schon während der Ereignisse notieren.

- Während die Helden in der Arena kämpfen, beginnt das Bombardement, Isphirmene zieht sich in den Palast zurück und überlässt die Stadt sich selbst.
- Die Helden bringen Aecurian zur Kaserne und stellen die Truppen auf.
- Die Draydal zerstören das Haupttor.
- Haben die Helden zuvor die Brücke zerstört, können sich mehr Zivilisten retten und der erste Angriff wird weniger heftig.
- Sind die Leonir auf Seiten der Helden, erhalten sie während des ersten Angriffs Unterstützung durch die Löwenkrieger und weniger Draydal gelangen in die Stadt.
- Die „*Rohafan*“ überquert die Stadtmauer, die Helden können sie aber zum Absturz bringen.
- Optional: Töten sie dabei Turam, übernimmt ein anderer Draydal/Gylderianius die Beschwörung der Schwarmspinne.
- Sind die Ashariel auf Seiten der Helden, zerstört die *Rohafan* kein wichtiges Gebäude.
- Optional: Die Beschwörung der Optimaten beginnt und die Stadtmauer verwandelt sich in eine riesige Schlange, die die Draydal zurücktreibt, aber die Unterstadt preisgibt.
- Optional: Die Draydal kontern mit ihrer Schwarmspinne, die Unterstadt wird zum Katastrophengebiet.
- Wird auf die titanischen Tiere verzichtet, dringen dafür vermehrt Fußtruppen in die Stadt ein.
- Emotionale Szenen mit den Begleitern, auch deren Todesszenen, machen das Finale plastischer.
- Zivilisten sollten in die inneren Zirkel gebracht werden, auch die Helden müssen Wege dorthin finden, denn Isphirmene hat mit ihrem Ritual begonnen (das sich leicht unterscheidet, je nachdem, wer im Besitz des Ea'Myr ist).
- Sind die Kinder des Thearchen auf Seite der Helden, werden weit mehr Zivilisten gerettet.
- Falls Turam noch lebt, bekommen die Helden spätestens nun mit, wie er durch die Katakomben versucht, den Palast zu erreichen. Alternativ tut dies sein Nachfolger oder Gylderianius.
- Falls sie sich ihm entgegenstellen wollen, können die Helden Turam unter der Stadt besiegen und (falls er in seinem Besitz war) das Ea'Myr zurückerobern.
- Optional: Dadurch zerfällt die Schwarmspinne und auch die Steinschlange findet wieder Ruhe.
- Die Helden finden eine Atempause, in der sie sich Isphirmene entgegenstellen können.

Zwei Artefakte sind nun wichtig: Das Ea'Myr des Carophyrdes und der Dämonensplitter. Sollte Isphirmene das eine haben, gelangen die Helden in den Besitz des anderen. Arsinoa kümmert sich darum, das Horn des Tyakaar in ihren Besitz zu bekommen.

Der Untergang der Magokratin

Sobald die Helden sich auf den Weg machen, Isphirmene vom Thron zu stoßen, beginnt der letzte Abschnitt des Abenteuers. Damit der Showdown funktioniert, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Die Helden oder Isphirmene sind im Besitz des Ea'Myr.
- Wer nicht im Besitz des Ea'Myr ist, ist an das Horn des Tyakaar gelangt.
- Isphirmene hat mit ihrem Ritual begonnen (das tut sie spätestens, wenn die Helden sich dem Palast nähern, siehe Seite 173)
- Die Helden haben Arsinoa bei sich (sollte sie im Kampfgetümmel verschollen gegangen sein, können Sie eine weitere Suchmission einbauen oder sie stößt wieder zu den Helden).
- Die Helden haben einen Weg in das Palastviertel gefunden. (Siehe Seite 175)

Idealerweise haben die Helden den Draydal einen Rückschlag versetzt und somit Zeit gewonnen. Wollen sich die Spieler aber unbedingt erst um Isphirmene kümmern, ist dies auch möglich.

Sobald es also gegen Isphirmene geht, können Sie den Helden einen Text wie diesen präsentieren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eure Verbündeten sammeln sich erneut um euch und die wahre Magokratin, die auf der Hochstraße um den Palast Stellung bezogen hat. Arsinoa nickt euch entschlossen zu. „Jetzt haben wir die Gelegenheit. Es wird Zeit, dass die „Hohe Magokratin“ ihr Amt niederlegt. Besorgt blickt ihr zu dem Kampf, der immer noch in der Unterstadt tobt und den Belagerungstürmen vor den Toren der Stadt. „Macht euch keine Sorgen!“ Aecurian wendet sich an euch, rußgeschwärzt, zerschlagen, doch würdevoll wie immer. „Ich habe das unter Kontrolle. Ihr habt viel für uns getan, doch die nächsten Augenblicke kommen wir ohne

euch aus. Schlagt der falschen Schlange endlich den Kopf ab!“ Seine Myrmidonen jubeln euch anspornend zu, rufen wie aus einer Kehle eure Namen und bilden eine Gasse für euch und die wahre Hohe Magokratin. Vor euch ragt der Palast auf, getaucht in eine unnatürliche Finsternis und zuckende Blitze. Nun wird sich alles entscheiden.

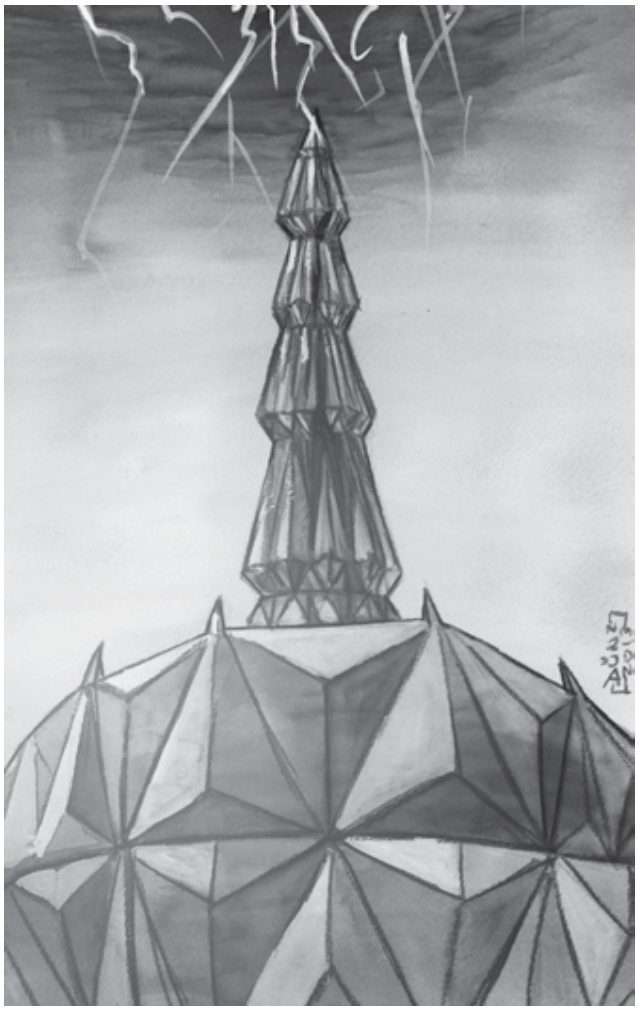
In den Palast

Während das Eindringen ins Palastviertel noch relativ simpel war, sollte es die Helden vor einige Herausforderungen stellen, in den eigentlichen Palast einzudringen. In „**Die Ewige Mada**“ war es zwar problemlos möglich, den Palast vom Gästehaus aus zu erreichen – seitdem hat Isphirmene jedoch umgebaut. Die großen Tore, die den Palast auf Bodenniveau zugänglich machen, gibt es nicht mehr – ein Erzelementar hat im Zuge des Angriffs der Draydal dafür gesorgt. Vom Boden des Palastviertels gibt es kein Eindringen. Jedoch können die Helden auf den Balkons des Palastes einige Wachen und Optimaten erspähen, und hinter ihnen passierbare Torbögen. Sie können sich mit Hilfe der Ashariel dorthin transportieren lassen, oder sich über die den Palast umgebenden Hochstraße nähern und den Rest der Strecke magisch bewältigen. Allerdings hat Arsinoa notfalls auch einen Ring bei sich, der einen Erzdschinn enthält. Dieser kann eine Brücke zu einem der Balkons bauen.

Der Druck nimmt zu

Sobald sich die Helden daran machen, den Palastturm zu erklimmen, beschießen die Draydal die Stadt erneut mit ihren Onagern, von denen sie mindestens zwei in der Unterstadt aufgebaut haben. Von der zentralen Hochstraße bzw. der Fassade des Turms aus haben die Helden einen guten Blick auf nahezu die gesamte Stadt. Den können sie allerdings kaum genießen, denn Felsbrocken regnen nun vor allem auf die Region nieder, in der sie sich befinden. Wieder sind *Ausweichen-* und GE-Proben gefragt, damit die Helden nicht von der Hochstraße stürzen, in die nun große Löcher gerissen werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Hinter euch und unter euch liegt Xarxaras, einst ein geordnetes und perfektes Juwel unter den Städten des Imperiums. Jetzt sind ganze Straßenzüge zermalmt worden, Hochstraßen eingerissen und Viertel in Brand gesteckt. Der wieder zu Ruhe gekommene Leib der steinernen Schlange liegt inmitten von Staub und Schutt, überzogen mit einer Schicht aus sterbenden Kriechtieren, nutzlos hineingerammten Waffen und zerquetschten Gegnern. Es ist kaum zu glauben, dass solch eine Vernichtung in weniger als einem Tag möglich ist – und sie geht immer noch weiter, während in den Straßen und Gassen Verteidiger und Angreifer erbittert um jeden Schrittbreit Boden fechten.
Für Xarxaras könnt ihr nun nichts mehr tun – vor euch liegen der Palast, Isphirmene und das Schicksal des ganzen Horasiats, wenn nicht noch mehr.



Das Ritual Isphirmenes geht derweil ebenso weiter. Die gesamte Turmspitze ist inzwischen in eine underisch wirkende Schwärze gehüllt. Sämtliche Wolkenmasse der Umgegend hat sich hier zusammengeballt und verbirgt, was im obersten Geschoss des Palastes passiert. Dahinter hat sich der Himmel blutrot gefärbt. Blitze zucken aus der Kugel hervor, treffen Teile des Gebäudes und sprengen Bruchstücke von der Fassade ab. Optimaten und Myrmidonen, die eben noch auf den Zinnen des Gebäudes etwas ratlos patrouillieren, stürzen dadurch schreiend in die Tiefe. Helden, die empfänglich für arkanes Wirken sind (z.B. hohe IN-Werte oder *Magiekunde*)nehmen wie aus weiter Ferne verzerrte Schreie wahr. Etwas Furchtbares wird passieren und zwar sehr bald. Sie können den Spielern diese Eindrücke unabhängig davon schildern, ob Isphirmen das Ea’Myr besitzt oder nicht. Ihr alternatives Ritual wird ähnlich grauenerregend werden. Natürlich sollten die Helden auch aufpassen, nicht von Palasttrümmern getroffen zu werden. Die Wolke überbringt außerdem eine letzte Nachricht von Isphirmene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein Trichter aus Wolken wirbelt herab, hält jedoch über euren Köpfen inne. Aus den tobenden, schwarzen Massen löst sich ein ruhiger Teil und formt ein euch vertrautes Gesicht mit zwei kalten, hellen Augen und einem dritten

schwarzen auf der Stirn. Isphirmenes ebenmäßige Züge blicken gefasst auf euch herab.
„Ein letztes Mal gewähre ich euch Gnade“, spricht das Abbild mit einer Stimme aus Donnergrollen und einem grellen Sirren. „Ihr habt mir einst gut gedient und ich lasse euch unbehelligt abziehen, um diese Schuld als abgegolten zu betrachten. Kehrt nun um und das Schicksal Xarxarons muss nicht eures sein.“
Ihre Augen schließen sich, das Gesicht verliert seine Form und dann löst sich der Wolkentrichter kreischend in einzelne Nebelfetzen auf.

Die Helden können aus dieser Nachricht einen richtigen Schluss ziehen: Ihre Feindin fürchtet ihr Kommen.

Tacarus' letzter Angriff

Idealerweise findet diese Szene auf der Hochstraße vor dem Palastturm statt, wenn die Helden in das Gebäude eindringen wollen. Sie kann jedoch auch im Gebäude oder bereits früher stattfinden, dann evtl. auf der Hochstraße zum Palastviertel, wenn Sie dies für dramaturgisch passender halten. Letztlich hat Tacarus aber den Auftrag, die Helden von Isphirmene fernzuhalten, damit diese ihr Ritual vollziehen kann.
Auf jeden Fall sollte diese letzte Konfrontation mit einem alten Feind an einem passend eindrucksvollen Ort geschehen. Wir empfehlen die Hochstraße, unter der sich die brennende Stadt erstreckt, während am Himmel die schwarzen Wolken Isphirmenes Blitze in den Palast jagen und das Schlachtfeld durch Felsbrocken der Draydal immer weiter weggesprengt wird. Genauso gut kann diese Szene aber auch beim Erklimmen des Turms auf dessen zerstörten Treppen stattfinden. Felsbrocken der Draydal und Trümmer des Palasts drohen dann auf die Hochstraße/die Treppe zu stürzen und die Helden zu treffen. Das Ziel sollte sein, bei den Spielern eine angemessene Untergangsstimmung zu erzeugen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Aus dem Zwielicht schält sich eine Gestalt in Rüstung, deren rote Brandnarben selbst unter dem düsteren Himmel regelrecht zu glühen scheinen. Tacarus' für immer lakonisch verzerrtes Gesicht versucht sich an einer Art Lächeln, was jedoch nur noch eine schlimmere Grimasse erzeugt.
„Ich sehe, wir haben ein Ungezieferproblem“, ruft er, eher nach hinten als zu euch gewandt, und er schlägt sich lässig mit seinen Handschuhen in die offene Handfläche. „Gut, dass ich meine Lamucken dabei habe.“
Damit erscheint hinter ihm eine ganze Formation aus wankenden, auf klauenartigen Beinen dahinstaksenden Daimoniden, die Fangarme zum Blutvergießen erhoben. Die Monster bauen sich vor euch auf, Tacarus siegessicher in ihrer Mitte.

Caias Rache
Befindet sich Caia Terman bei den Helden, greift sie hier ohne zu Zögern mit einem Wutschrei an – die ehemalige Myrmidonin will sich an Tacarus für die Demütigung und Misshandlung rächen, wegen der sie beinahe in der Sklaverei gelandet wäre. Die Aktion scheint sogar den Offizier und seine Chimären zu überraschen, so dass der Trupp auf dem falschen Fuß erwischt wird und die ersten 3 KR einen Malus von 2 auf alle Würfe erhält.

Offene Rechnungen

Passen Sie die Zahl der Monster den Aktionen der Helden in Kapitel 2 und ihrer Kampfkraft an. Sollten die Helden Begleiter dabei haben, erhöhen sie die Anzahl der Daimoniden entsprechend auf über 20. Ist aus irgendeinem Grund Arsinoa nicht bei der Gruppe, reduzieren Sie die Anzahl stark. Hat Katarnus seinen Verrat noch nicht begangen, sorgen Sie alternativ dafür, dass er bis gerade noch an Seiten der Helden gekämpft hat und nun überraschend die Seiten wechselt und sich mit seinen verbleibenden Getreuen neben Tacarus aufbaut. Arsinoa ist überrascht, bleibt aber gefasst. Für die Söldner können Sie die Werte von Myrmidonen benutzen.
Auch Katarnus sollte durch die Klingen der Helden umkommen (oder sich am Ende ergeben).
Im folgenden Kampf kann Arsinoas Magie den Großteil der Tharandrokai beschäftigen und schließlich vernichten – außer, die Helden sind z.B. dank ihrer göttlichen Waffen selbst in der Lage, die Monstren zu besiegen. Für die Helden gilt es hingegen, Tacarus endlich auszuschalten. Dieser wird immer den schwächsten Helden, Caia oder die am stärksten Mitleid erweckende Meisterperson angreifen. Ob es ihm gelingt, noch einen weiteren Begleiter der Helden zu töten, überlassen wir Ihnen. Idealerweise wird Tacarus von dem Helden getötet, der den persönlichsten Bezug zu ihm aufgebaut hat und einen der Gefährten aus **DEM** rächen will. Die Kampfwerte von Tacarus finden Sie auf Seite 197 im Anhang.

Ablauf des Kampfes

Beachten Sie bei diesem Kampf drei Faktoren:
- Erstens: Auch wenn Arsinoa die Daimoniden in Schach hält, können diese jederzeit zu den Helden durchbrechen und sie von Tacarus fernhalten.
- Zweitens: Caia Termon wird sich in blindem Hass auf Tacarus stürzen, sollte aber bei ihrem Angriff scheitern oder sogar fallen – so dass die Helden ihre Rachequeste erben.
- Drittens: Die Straße steht unter Beschuss und jederzeit könnten Felsbrocken neben den Helden einschlagen, die dafür sorgen, dass Teile des Kampfplatzes wegbrechen. In der Endphase des Kampfes (also wenn eine Partei bereits stark geschwächt ist) können Tacarus und ein Held davon betroffen sein und gemeinsam abstürzen, wobei sich beide nach einigen Schritt an einer Kante gerade noch festhalten können. Idealerweise befindet sich dann unter Ihnen ein brennendes Gebäude, dessen Flammen bereits nach ihnen greifen. Während die beiden so um ihr Leben kämpfen, droht der Rest der Straße ebenfalls wegzubrechen. Die anderen Helden müssen ihrem Freund beistehen und dieser kann sich nun – auch wenn er Tacarus kämpferisch unterlegen sein sollte, mit anderen Talenten retten und den

Feind dabei in die Tiefe stoßen. Damit die Helden nicht eine erneute Wiederkehr des Bösewichts erwarten, sollten sie mitansehen können, wie er dieses Mal endgültig von den Flammen verschlungen wird oder seine Landung (beispielsweise auf einem spitzen Metallstück) so hart ausfällt, dass er ruhigen Gewissens abgehakt werden kann.

- **Opferung einer Meisterperson:** Dies ist mit die letzte Gelegenheit, einer Meisterperson einen würdigen Abgang zu verpassen, um einen der Helden zu retten. Caia bietet sich natürlich an. Auch wenn sie bereits im Sterben liegen sollte, kann sie noch einmal rettend eingreifen.
- Sollten die Helden bereits stark geschwächt und somit hoffnungslos unterlegen sein, können Sie durchaus auch hier noch einmal auf die zahllosen Verbündeten zurückgreifen, die sie inzwischen angesammelt haben. Es spricht nichts dagegen, dass die Crew der Helden genauso wie Pharon, einige Leonir, DjaRaBa, Ashariel, ehemalige Sklaven usw. sich am finalen Kampf beteiligen. Nach all den Fährnissen, die wir den Helden bisher in den Weg geworfen haben, kann der finale Teil des Abenteuers durchaus zum Triumphzug werden.



Den Turm hinauf

Unser kleines Abenteuer endet wie viele klassische Erzählungen aus der Welt des Schwarzen Auges: Die Helden müssen den letzten Turm erklimmen und die böse Magierin besiegen. Sind sie im Besitz des Ea'Myr, wird Arsinoa spätestens jetzt verlangen, dass sie den Stein bekommt, um ihn zu aktivieren. Andernfalls ist es Aufgabe der Helden, das Auge des Carophyrdes erst zurückzuerobern oder Arsinoa zu decken, solange sie das Horn des Tyakaas aktiviert. Vermutlich werden die Helden aber auf die Benutzung dieses Artefakts verzichten wollen und sich deswegen mit der Magokratin anlegen. Die Helden erreichen das zentrale Treppenhaus des Kristallpalasts schnell über einen Korridor. In einem zentralen Schacht windet sich dieses an den vier Wänden nach oben und lässt in der Mitte einen gähnenden Schlund offen, in den nun immer wieder Steine von der Decke ganz oben stürzen. Das Treppenhaus verschmälert sich nach oben hin stark, hat aber beim Eintrittspunkt der Helden eine Wandlänge von 40 Schritt. Gut 200 Schritt müssen die Helden so Stufe für Stufe überwinden, während die Zeit drängt und das ferne, unwirkliche Kreischen immer lauter wird, bis es auch die unsensibelsten Mitglieder der Gruppe wahrnehmen.

Sobald die Helden im Inneren des Palastes sind, wird ihnen nur noch wenig Widerstand entgegengebracht. Die Optimaten hier sind selbst Gefangene und erkennen Arsinoa wieder, verhalten sich also schuldbewusst unterwürfig, kooperativ oder völlig verwirrt. Nur die wenigsten greifen die Helden an. Dafür gehen aber immer stärkere Erschütterungen durch das Gebäude, Blitze schlagen immer häufiger ein und sorgen dafür, dass Teile der Fassade abbrechen. Die Helden haben dann vom Treppenhaus aus freien Blick auf die umkämpfte Stadt. Auch die Treppe selbst bricht hin und wieder durch die Erschütterungen ein, so dass die Helden nicht zu lange stehen bleiben sollten bzw. hin und wieder Lücken überspringen müssen. Haben sie die Ashariel auf ihrer Seite, können sie einen Teil des Weges abkürzen. Die letzten 50 Schritt müssen sie jedoch zu Fuß bewältigen, dann wird es für die Flügelmenschen zu eng.

Vor dem letzten Kampf kann Arsinoa die Wunden der Helden noch einmal heilen oder ein paar Phiolen mit Heiltränken verteilen, so dass jeder Charakter 4W6 LeP regenerieren darf.

Das letzte Gefecht

Das Treppenhaus des Palastes endet in einer Plattform vor den Privatgemächern der Magokratin. Diese Räume sind auf eine kreisrunde Fläche von 30 Schritt Durchmesser verteilt und bieten alle Annehmlichkeiten, die sich ein Magier wünschen kann. Neben einer umfangreichen (und gut gesicherten) magischen Bibliothek ein prunkvolles Schlafzimmer und ein ebensolches Bad. Eine zentrale Wendeltreppe führt von hier in den Himmelssaal – den Raum, in dem Isphirmenes Machtergreifung stattfand. Auch dieser Saal ist kreisrund und besitzt einen Durchmesser von 30 Schritt. Er bietet durch große Bogenfenster an vier Seiten einen Überblick über die ganze, nun stark gebeutelte Stadt und den immer noch tobenden Kampf – denn die Wolken, die um die Turmspitze kreisten, sind nicht mehr dort draußen: Sie haben sich noch weiter verfestigt, sind scheinbar noch schwärzer geworden und schweben nun unter der Decke, die letzten Fetzen quellen gerade durch die geöffneten Fenster. Über dem Saal wölbt sich eine Kuppel aus purem Optrilith, die von acht dicken Kristallsäulen getragen wird. Diese wurde in „**Die Ewige Mada**" zwar zerstört, aber von Isphirmene neu aufgebaut. Was nun passiert hängt stark davon ab, wer im Besitz des Ea'Myr ist. Beide Varianten münden im Abschnitt „Geschwisterliebe".

Variante 1: Die Helden sind im Besitz des Ea'Myr

Erreichen die Helden den Himmelssaal, ist Isphirmene scheinbar allein und in ein magisches Ritual um das Tyakaar-Horn versunken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr erklimmt die letzte Stufe und erblickt Isphirmene im wiederaufgebauten Himmelssaal, der erneut von einer hohen Optrilithkuppel überdacht wird. Unter dieser schwebt eine schwarze, wabernde Kugel von über fünf Schritt Durchmesser und sendet Blitze in die Kuppel – die Wolke, die ihr eben noch draußen beobachten konntet, hat sich noch weiter verfestigt, eben dringen die letzten Ausläufer durch die Fensterbögen und vereinigen sich mit dieser Erscheinung. Auf dem Boden hat die Optimatin ein Heptagramm gezeichnet, zahllose tote Menschen und Tiere liegen im Raum verstreut herum. Sie alle sind blutbesudelt und entstellt, die meisten wurden offenbar geköpft, wovon ein blutiger Richtblock Zeugnis ablegt. Hunderte schwarze Kerzen sind beinahe niedergebrannt und inmitten des Heptagramms schwebt etwas in der Luft, das wie ein Horn aussieht, aber auch ein Riss in eine andere Welt sein könnte. Isphirmene, selbst über und über blutbesudelt und völlig nackt, tanzt einen krankhaften Tanz, voll von Verrenkungen, die Menschen eigentlich nicht möglich sein sollten. Um sie herum hat sie einen Schutzkreis auf den Boden gezeichnet, dessen Symbole wie eine Kette ineinandergreifen. Um die sich bildende Kugel hat sie jedoch keinerlei Schutz gelegt. Was immer auch sie beschwört oder erschafft, es soll ohne Fesseln wüten können.

Entsprechend gebildete Helden erkennen es: Isphirmene versucht, Tore in die Niederhöllen aufzureißen (*Magiekunde*-Probe +3), genauer gesagt in die Domäne von Tyakaar (Probe +6). Natürlich kann auch Arsinoa diese Information liefern. Die falsche Magokratin will die ganze Stadt und ihre Feinde vor den Stadttoren in die Siebte Sphäre schleudern – oder zumindest von Dämonen verwüsten lassen.
Beschreiben Sie den Helden den Raum genauer: Die Säulen und Fenster sollten ihnen taktische Vorteile und Deckung geben können.
Natürlich ist sich Isphirmene der Helden bewusst und tut nur, als hätte sie sie noch nicht bemerkt. Wer sich der Optimatin nähert, wird ihre Magie zu spüren bekommen, ohne dass sie dafür von ihrem Ritual ablassen muss. Sie muss hierfür nicht einmal in die Richtung der Helden blicken. Schockwellen, die als telekinetische Wirkung auf einer Explosion des Elementes Kraft beruhen, fegen Angreifer von den Füßen und fügen W6+4 Schaden zu.
Je nachdem, mit wie viel Verstärkung die Helden hier auftauchen, erscheinen weitere Tharandrokai, sobald die Gruppe zum Angriff übergeht – diese können als unsichtbare Wachposten im Raum verteilt sein und binden eventuelle Begleiter. Ihre Anzahl entspricht der Zahl der Gruppenmitglieder samt Begleiter – und kann natürlich von Ihnen an die aktuelle Kampfkraft der Helden angepasst werden.

Der letzte Kampf um das Ea'Myr

Sobald die Helden Isphirmene konfrontieren, können Sie ihnen eine Text wie diesen präsentieren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Isphirmenes menschliche Augen öffnen sich und ihre Iris ist nun beinahe ebenso schwarz wie die des dritten Auges auf ihrer Stirn. Schweiß und Blut vermengen sich auf ihrem Körper zu immer bizarreren, feinen Mustern und sprühen bei ihrem Tanz in Tropfen davon. Ein Lächeln erhellt ihre ebenmäßigen Züge.
„Ein Geschenk zur rechten Stunde", spottet sie. „Das Auge meines Bruders wird mir mehr als nützlich sein."
Unermüdlich führt sie dabei ihren Tanz fort und malt vergängliche Glyphen mit ihren Gliedmaßen in die Luft.
„Aber zunächst gebe ich dieser Stadt das, was sie verdient: Einen Blick in die Niederhöllen!"

Mit einer kleinen Geste wirft sie eventuell angreifende Helden zurück gegen die Wand des Raumes.
Es gilt nun, das Ea'Myr gegen Isphirmene einzusetzen. Dafür müssen die Helden oder Arsinoa den Geist des Carophyrdes, der in ihm schlummert, erwecken – ohne dabei die schrecklichen Kräfte des Auges selbst zu entfesseln. Gelingt dies, reagiert der Stein auf sein Gegenstück in Isphirmenes Stirn, woraufhin ihr dieses herausgerissen wird und nicht nur eine klaffende Wunde hinterlässt, sondern ihr auch praktisch ihre komplette Magie raubt. Dies wird das Ritual auf der Stelle beenden. Isphirmene kann hiernach leicht besiegt werden. Natürlich wird die falsche Magokratin erkennen, was ihre Feinde vorhaben, weshalb sie ab diesem Moment all ihre Energien gegen den Träger des Ea'Myr wendet. Es liegt an den übrigen Helden, diesen oder Arsinoa zu verteidigen und die magischen Angriffe zu kontern bzw. Isphirmene zu beschäftigen. Hierbei kann durchaus ein Held sein Leben lassen. Dann jedoch passiert erneut etwas Unerwartetes, wie Sie unter „Geschwisterliebe" nachlesen können. Wie die Aktivierung des Ea'Myr vonstattengeht, entnehmen Sie bitte dem Extrakasten. Im Zweifel könnte hier übrigens sogar Gylderianius für Arsinoa oder die Helden einspringen, so dies zum Verlauf der Geschehnisse passt.

Ereignisse während des Showdowns

Isphirmene ist eine mächtige Freizauberin, also eine Gegnerin, gegen die man eigentlich nur als ebenfalls sehr geübter Freizauberer gewinnen kann. Die Helden haben nur die Chance, sich ihrer Magie zu widersetzen und so lange durchzuhalten, bis das Ea'Myr seine Wirkung entfaltet.

- Bogenelemente und Kristallscheiben stürzen herab, und nur Proben auf IN, um eine Gefahr zu erkennen, und auf *Körper-*

beherrschung, um ihr auszuweichen, können alle paar Kampfrunden verhindern, dass die Helden jeweils 1W6 TP Schaden erhalten.

- Unter wilden magischen Entladungen verwandeln sich Teile des Bodens in Wasser, Treibsand oder Ranken. Bestimmen Sie alle paar KR per Würfelwurf einen Helden, der mit Athletik beiseite hechten oder einen Malus von 4 auf alle kämpferischen und körperlichen Proben hinnehmen muss, bis er 3KR für eine Befreiung aufgewendet hat.
- Rollen sie jede KR einen W20. Bei einer 20 ermitteln sie zufällig einen der Helden, der anschließend von einer magischen Nebenentladung getroffen wird und 2W6 TP Schaden erhält.
- Die Helden können die massiven Säulen, die die Kuppel stützen, als Deckung nutzen – allerdings werden diese mit der Zeit eingerissen oder regelrecht pulverisiert, so dass zum Ende der Auseinandersetzung hin keine Versteckmöglichkeiten mehr bleiben.
- Die Göttlichen Waffen können hier die Kräfte von Isphirmene abschwächen und etwas ruhigere Zonen schaffen – um Helden mit einer solchen Waffe sollten Sie alle negativen Effekte weit seltener einsetzen. Haben sie den „Streitkolben des Brajan" in ihrem Besitz, so bildet sich darum eine regelrechte Schutzblase, in die Isphirmenes Magie nicht als Nebeneffekt, sondern nur als direkter Angriff eindringen kann.
- Das Ea'Myr von Carophyrdes entfaltet, sobald er aus einer schützenden Umhüllung genommen wurde, eine tödliche Wirkung. Egal, wo die Helden sich aufhalten – wenn sie nicht in unmittelbarer Nähe einer göttlichen Waffe sind, erhalten sie alle 8 KR 1W6 direkten Schaden.
- Auch hier können sich noch Meisterpersonen schützend opfern, um einen heldenhaften Abtritt zu bekommen – sie reißen zum Beispiel Helden im letzten Moment unter stürzenden Kuppelteilen weg oder stellen sich in den Weg einer magischen Entladung.
- Isphirmene versucht alle 10 KR einen Helden mit einem Zauber zu zwingen, für 5 KR für sie zu kämpfen. Betroffene können sich mit einer Probe auf Selbstbeherrschung wehren, die um ihre MR erleichtert, aber zugleich um 7 erschwert ist. Träger einer göttlichen Waffe erhalten einen weiteren Bonus von 5.

Die Pforte in die Niederhöllen

Während des Kampfes läuft auch Isphirmenes Ritual weiter. Machen Sie den Helden Druck, indem Sie ihnen beschreiben, wie sich die Wolke immer weiter verdichtet und dabei eine Art Tor ins Nichts bildet, aus dem nun sehr deutliches grelles Geschrei und infernalisches Gekreische dringt und hinter dem die Helden extrem mächtige Präsenzen spüren können. Wenn Sie es den Helden schwer machen wollen, können Sie auch bereits jetzt einige Dämonen ihrer Wahl aus der Pforte kriechen lassen.



Eshtot

Werte Eshtot

Peitsche:
INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** – **TP** 1W6 **DK** S/P

Schwert:
INI 12+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK** N/S

Sense:
INI 12+1W6 **AT** 15 **PA** 9 **TP** 1W6+3 **DK** S

Schwertlanze:
INI 12+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W6+6 **DK** N/S

LeP 20 **AuP** unendlich **RS** 2 **WS** – **MR** 4 **GS** 8

Erscheinungsbild: Gestalt in Kapuzenmantel mit Echsenfüßen und brennenden Waffen.

Besondere Kampfregeln und -manöver: Kann die Waffe beliebig verwandeln, aber nur mit einer pro KR angreifen. Ein Peitschenhieb, der trifft, mindert zusätzlich die KK um einen Punkt bis zum nächsten Sonnenaufgang. Wird das Schwert pariert, steigt der BF der anderen Waffe um 1. Mit der Sense ist die Wunschwelle des Opfers um zwei Punkte gesenkt. Pro 10 TP in einem Schlag mit der Schwertlanze wird nichtmagische Rüstung um einen RS gesenkt.

Nimamach

Werte Nimamach

Dolch:
INI 20+1W6 **AT** 18 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** H/N

LeP 60 **AuP** unendlich **RS** 3 **WS** – **MR** 12 **GS** 12

Erscheinungsbild: Verhüllter humanoider Meuchler mit glühendem Dolch.

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Stich, Todesstoß (ein Todesstoß des Nimamach richtet doppelten Schaden an).

Asthai

Werte Asthai

Feuerpranken:
INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+3 **DK** H/N

Hörner:
INI 10+1W6 **AT** 5 **PA** 5 **TP** 1W6+7 **DK** N

LeP 100 **AuP** unendlich **RS** 2 **WS** – **MR** 7 **GS** 8

Erscheinungsbild: Brennende Echse oder Riesensalamander mit gehörntem Schädel.

Askarat

Werte Askarat

Krallen:
INI 12+1W6 **AT** 9 **PA** 9 **TP** 2W6+2 **DK** N/S

Schnabel:
INI 12+1W6 **AT** 16 **PA** 9 **TP** 1W6+8 **DK** N

LeP 50 **AuP** unendlich **RS** 5 **WS** – **MR** 8
GS 18/6 (Luft/Boden)

Erscheinungsbild: Zerrbild eines Greifen mit verkohltem, brennendem Leib, schwarzen Schwingen, dem Haupt eines Geiers und gebrochenem Hals.

Die Aktivierung des Ea'Myr

In beiden Varianten spielt die Aktivierung des Ea'Myr des Carophyrdes eine zentrale Rolle. Plausibel wäre es natürlich, wenn Arsinoa als die potenteste Magierin im Raum diese Aufgabe übernimmt, während die Helden sie beschützen. Allerdings ist diese Variante nur dann vorzuziehen, wenn sich unter den Helden kein geeigneter Magier befindet – immerhin sollen keine Meisterpersonen den Helden die Arbeit abnehmen. Auf der anderen Seite soll aber auch Arsinoa bei den Spielern nicht als unfähig wirken. Es wäre also ratsam, dass die Magokratin die Aufgabe zunächst übernimmt, in der Schlacht aber außer Gefecht gesetzt wird, so dass ein Spieler-Optimat einspringen muss. Denkbar ist natürlich auch, dass die Helden Gylderianius für diese Aufgabe vorgesehen haben. Die Todesaura um das Ea'Myr ist während seiner Aktivierung unwirksam.

Regeltechnisch muss Folgendes getan werden, um den Geist des Carophyrdes im Ea'Myr zu wecken und auf Isphirmene zu hetzen:

- Es müssen drei erfolgreiche Proben auf *Selbstbeherrschung* abgelegt werden, die erste um 2, die zweite um 4 und die dritte um 8 erschwert.Misslingt eine Probe – die alle 5 KR abgelegt werden kann – kann diese wiederholt, aber nicht übersprungen werden.
- Wer die Maske getragen hat (oder Gylderianius als Ersatz), darf die Erschwernis der Proben halbieren.
- Vor der letzten Probe führt der Träger des Ea'Myr ein Visions-Gespräch mit Carophyrdes, das ungeachtet seiner gefühlten Länge in der Realität nur eine KR in Anspruch nimmt. Dabei will Carophyrdes wissen, wer ihn weckt und mit welchem Recht und zu welchem Zweck dies geschieht. Wenn die Helden hierbei entweder auf persönliche Stärke oder auf (vorgespielte) Ergebenheit gegenüber dem Schädelgott setzen (*Überreden*-Probe um 10 erschwert), halbieren Sie die Erschwernis der letzten Probe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Noch immer ist sein Gesicht hinter der silbernen Maske verborgen, ausdruckslos. Carophyrdes steht dir gegenüber in dem Garten seiner Kindheit, den du im Traum erlebt hast. Eine nebelhaft durchscheinende Nirime wiegt zwei Kinder in den Armen und weist sie wegen irgend einer Kleinigkeit liebevoll zurecht – ihre Stimme ist wie ein schwaches Echo, wahrnehmbar aber unverständlich. Währenddessen mustert Carophyrdes dich nachdenklich.
„Es scheint, wir wären beide am Ende unserer Bestimmung", sagt er nachdenklich. „Etwas, das ich erhofft, aber nie in Reichweite gesehen habe. Du weißt wer ich bin. Bleibt nur die Frage – wer bist du? Mein Abbild? Mein Diener? Ein Schüler? Was brachte dich hierher?"

Variante 2: Isphirmene ist im Besitz des Ea'Myr, Arsinoa hat das Horn des Tyakaar bei sich

Im Grunde können Sie die Informationen aus Variante 1 benutzen, jedoch mit kleinen Unterschieden: Erreichen die Helden den Himmelssaal, ist dieser scheinbar bis auf die Wolke und das Ea'Myr leer. Isphirmene ist in diesem Fall besser auf sie vorbereitet und hat alle Trümpfe in der Hand.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr erklimmt die letzte Stufe und erblickt den leeren Himmelssaal, der von einer hohen Optrilithkuppel überdacht wird. Unter dieser schwebt eine schwarze, wabernde Kugel von über 5 Schritt Durchmesser und sendet Blitze in die Kuppel – die Wolke, die ihr eben noch draußen beobachten konntet, hat sich noch weiter verfestigt, eben dringen die letzten Ausläufer durch die Fensterbögen und vereinigen sich mit dieser Erscheinung. Auf einem Sockel am Boden ruht das Ea'Myr des Carophyrdes, von dem ein nun sehr deutlich zu vernehmendes Flüstern ausgeht. Der Stein pulsiert kaum merklich und scheint die Wolke anzuziehen, ja beinahe aufzusaugen. Die falsche Hohe Magokratin ist nirgendwo zu sehen.

Die ist natürlich eine Falle, die Isphirmene den Helden gestellt hat. Ihr Ritual um das Ea'Myr ist beendet; sobald es die Wolke aufgesaugt hat, ist es bereit, sein wahres Zerstörungspotential zu entfalten und im Umkreis von fünf Meilen alles Leben auszulöschen und direkt dem Widersacher zu opfern. Arsinoa ist in der Lage, diesen Vorgang abzubrechen und kann danach ihr eigenes Ritual mit dem Ea'Myr beginnen, doch dafür muss sie zunächst an den Stein gelangen. Sobald sie und die Helden sich diesem jedoch nähern, werden sie von einer unsichtbaren Macht zurück und bis gegen die Wand geschleudert und Isphirmene manifestiert sich im Raum. In diesem Fall trägt sie ein archaisches, goldenes Gewand und einen ebensolchen Stab und erinnert an eine antike Darstellung eines Priesters des Widersachers. Je nach Zahl der Begleiter der Helden erscheinen noch mehrere Tharandrokai-Daimonide im Raum, um diese vorübergehend zu binden. Egal, was vorher besprochen wurde: Arsinoa wird nun versuchen, die Kräfte des Tyakaar-Horns gegen Isphirmene einzusetzen (siehe Arsinoa und das Horn des Tyakaar) und fordert die Helden auf, ihr kurz Zeit dafür zu verschaffen. Die Todesaura um das Ea'Myr ist während des Rituals unwirksam (außer Sie entscheiden anders), sie setzt in einer Art Ruhe vor dem Sturm aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr versucht euch aufzurappeln, doch ihr bemerkt jetzt, wie lange ihr schon kämpft und dass ihr bald am Ende eurer Kräfte seid. Oder ist es die unglaubliche magische Macht Isphirmenes, die euch am Boden hält? Diese

richtet nun das Wort an euch: „Ihr kommt hierher, um mich zu vernichten – und habt nichts mitgebracht, was euch helfen könnte? Nur diese alte Frau, die schon einmal gegen mich verlor? Ich bin enttäuscht.“

Der Zeitfaktor

Für beide Varianten gilt: Sie können herrlich einfach die Spannung erhöhen, indem sie den Spielern immer wieder schildern, wie die Zeit verrinnt. Die vom Ea'Myr aufgesaugte Wolke hat dramaturgisch keinen anderen Sinn, als eine Stoppuhr zu symbolisieren, die abläuft. Sobald die Wolke absorbiert ist, haben die Helden „verloren“. Nennen Sie aber am besten keine Zeit in der Spielwelt und stellen Sie keine reale Stoppuhr auf den Spieltisch. Beschreiben Sie stattdessen, wie immer weniger von der Wolke übrig ist und wie die unangenehme Aura, die vom Ea'Myr ausgeht, immer schlimmer wird. So lassen Sie sich selbst mehr Spielraum, falls die Helden doch wieder länger brauchen. Den gleichen Trick können Sie für die Pforte in die Niederhöllen in Variante 1 anwenden.

Doppelter Einsatz

Die Helden haben nun zwei Probleme: Zum einen müssen Sie das Ea'Myr zurückerobern. Zum anderen stellt das Horn des Tyakaar in Arsinoas Händen eine weitere Gefahr dar. Im Grunde ist nun alles möglich: Das Problem könnte sich von selbst lösen, indem beide Parteien sich neutralisieren – das wäre allerdings ein fades Finale. Natürlich hängt die Entwicklung dieser letzten Szenen besonders von den Aktionen der Helden ab: Sie können Arsinoa zunächst gewähren lassen und sich dann mit der Macht des Horns gegen Isphirmene stellen – in diesem Fall müssen sie „nur“ das Ea'Myr zurückerobern, an den Daimoniden vorbeikommen und ab und an beiläufigen Zaubern Isphirmenes ausweichen. Oder sie versuchen gleichzeitig auch Arsinoa an der Nutzung des Horns zu hindern, was den Endkampf weit schwieriger macht.

Die Rückeroberung des Ea'Myr

Zwischen dem Auge und den Helden stehen [Zahl der Helden und Begleiter plus fünf] Daimoniden, die sie fernhalten wollen. Außerdem wird auch eine abgelenkte Isphirmene immer wieder mit Zaubern (telekinetische Wirkungen auf Basis der Quelle Kraft, die bei einer misslungenen um 5 erschwerten Probe auf KK die Helden jeweils 6 Schritte rückwärts schiebt) versuchen, die Helden davon abzuhalten, sich dem Stein zu nähern. Sowohl gegen Isphirmenes Magie als auch gegen die Aura hilft aber in diesem Fall die Willenskraft der Helden.

Die Helden können erst zum Ea'Myr durchdringen, wenn alle bis auf drei der Daimoniden besiegt worden sind – oder durch einfallsreiche Manöver. Um der Aura und den Zaubern widerstehen zu können, müssen Selbstbeherrschungs-Proben abgelegt werden, die um die MR der Helden erleichtert, aber um 7 erschwert sind – dabei können die Helden aber hier über sich



hinauswachsen und all ihren Willen und ihre Lebenskraft hineinlegen und 1W6 LeP opfern, um die Probe um denselben Wert zu erleichtern.

Erweitern Sie diese Szene um Elemente aus dem Abschnitt „Der letzte Kampf um das Ea'Myr“ (siehe Seite 187).

Arsinoa und das Horn des Tyakaar

Arsinoa wird mittels des Horns recht schnell zum „Angriff“ übergehen. Sie benötigt etwa fünf Kampfrunden, um sich auf das astrale Geflecht des Horns einzustimmen. Während dieser Phase baut sie auf die Deckung, die ihr die Helden oder anwesende Meisterpersonen verschaffen. Wenn Sie dabei gestört wird, verzögert sich der Einsatz des Horns natürlich. Nur mühsam kann Arsinoa davon abgehalten werden, das dämonische Artefakt zu benutzen – vor allem während eines Kampfes um Leben und Tod. Verwickeln die Helden sie in ein Streitgespräch, kann ein Angriff Isphirmenes dieses schnell wieder beenden. Es wird also früher oder später zum Einsatz kommen. Das bedeutet: Arsinoa beschwört dank der Kräfte der Domäne des Tyakaar, die dem Artefakt innewohnen mit einem puren Gedanken alle zwei Kampfrunden einen neuen Dämonen aus dieser Domäne (Typen und Werte siehe Variante 1) – der jedoch von Isphirmene fast ebenso rasch wieder vernichtet wird – oder genauer gesagt dank ihrer perfekten antimagischen Ausbildung direkt wieder entschworen wird. Zusätzlich attackiert die echte Magokratin ihre Feindin mit dämonischem Feuer.

Jedoch ist auch hier die Zeit auf Seiten Isphirmenes: Zwar kann diese die Dämonen nur etwas langsamer vernichten, als Arsinoa sie beschwört, jedoch erscheinen mit der Zeit so immer mehr der Ungeschaffenen im Raum und es besteht eine Chance (1-2 auf W20 alle zwei Kampfrunden oder nach eigenem Gutdünken), dass die Dämonen sich gegen die Helden oder ihre Begleiter wenden. Zudem zehren die dämonischen Kräfte zusehends an Arsinoa (einen Pakt muss sie allerdings nicht eingehen). Beschreiben Sie gesteigert die immensen Anstrengungen der Magokratin, die immer blasser wir und aus der Nase blutet, während ihre Augen rot zu leuchten scheinen.
Erweitern Sie diese Szene um Elemente aus dem Abschnitt „Der letzte Kampf um das Ea'Myr".

Arsinoas Pforte in die Niederhöllen

Haben die Helden das Ea'Myr nach ca. 20 Kampfrunden nicht an sich gebracht (entscheiden Sie aber lieber selbst, wie viel Zeit Sie den Helden lassen), wird Arsinoa mittels des Horns eine Pforte in die Niederhöllen öffnen, um ihre Feindin hineinzureißen. Dies wird jedoch misslingen: Der Sog wird alle Kampfbeteiligten von den Beinen reißen und diverse Daimonide und auch Meisterpersonen auf Seiten der Helden verschlingen. Isphirmene kann sich jedoch hinter eine Säule retten und wird von dort aus weiter Magie wirken. Die Gefahr, die von der Benutzung des Splitters ausgeht, ist nun enorm geworden. Auch scheint ein großer siebtsphäriger Schemen sich auf den Riss zuzubewegen. Die Helden müssen dafür sorgen, dass die vor Wut und Frustration halb wahnsinnige Arsinoa zur Vernunft kommt und den Riss wieder schließt. Sollte sie außer Gefecht gesetzt werden, hat dies die gewünschte Wirkung. Hierfür müssen die Helden jedoch erst einmal zu ihr gelangen – Arsinoa ist selbst ebenfalls hinter einer Säule in Deckung gegangen und sie zu erreichen, heißt beständig gegen den Sog anzukämpfen und Feinden, der Magie Isphirmenes sowie wild durch die Gegend fliegenden Gegenständen, Rüstungsteilen und Gegnern auszuweichen. Verlangen Sie für den Weg zur Magokratin ein oder mehrere *Körperbeherrschungs*-, KK- oder GE-Proben, je nachdem, wie weit die Helden entfernt sind.

Nach der Rückeroberung des Ea'Myr

Sobald es einem Helden gelungen ist, den Stein an sich zu nehmen – und am besten durch eine Bernsteinkiste zu isolieren –, hört dieser auf zu pulsieren. Die Reste der Schwarzen Wolke verflüchtigen sich. Arsinoa wird nun vom Horn des Tyakaar ablassen (zur Not auf gutes Zureden der Helden oder – falls sie bereits eine Pforte geöffnet hat – nur widerwillig). Es ist nun an den Helden oder Arsinoa, das Ea'Myr gegen Isphirmene einzusetzen. Dafür muss der Geist des Carophyrdes, der in ihm schlummert, erweckt werden. Gelingt ihr dies, reagiert der Stein auf sein Gegenstück in Isphirmenes Stirn, woraufhin ihr dieses aus derselben gerissen wird und nicht nur eine klaffende Wunde hinterlässt, sondern ihr auch ihre komplette Magie raubt. Isphirmene kann hiernach leicht besiegt werden. Natürlich wird Isphirmene erkennen, was ihre Gegner vorhaben, weshalb sie ab diesem Moment all ihre Energien gegen den Träger des Auges wendet. Sie können ab nun weitermachen, wie in Variante 1 unter „Der letzte Kampf um das Ea'Myr" und „Ereignisse während des Showdowns".
Wenn das Ea'Myr aktiviert wird, machen Sie weiter, wie unter dem Abschnitt „Geschwisterliebe" beschrieben.

Geschwisterliebe

Entweder durch die Arbeit der Helden am Ea'Myr (siehe Extrakasten) oder falls die Helden Arsinoa lange genug beschützt haben (und eventuell Isphirmenes Pforte in die Niederhöllen weit genug geöffnet ist, damit es spannend bleibt), gelingt es, Carophyrdes' Geist im Ea'Myr zu wecken.
Sollte Arsinoa das Auge manipulieren, benutzen Sie folgenden Text. Haben die Helden Carophyrdes selbst geweckt, können Sie direkt mit dem Anschnitt danach weitermachen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Mit einem triumphierenden „Nun doch!" reißt Arsinoa das Ea'Myr in die Luft, das jetzt golden schimmert und aus dem eine nur allzu vertraute männliche Stimme zu dringen scheint – direkt in eure Köpfe. Doch im selben Moment wird die Magokratin von einer Feuerlanze aus dem Finger Isphirmenes getroffen und zu Boden geschleudert. Das Ea'Myr entgleitet ihr und rollt scheinbar harmlos wie ein Kinderspielzeug über den Boden. Isphirmene hebt erneut ihre Hand und zielt nun auf euch!

Geben Sie den Helden Gelegenheit zu reagieren und den Stein aufzufangen. Dies sollte in jedem Fall gelingen. Sobald sie das Ea'Myr in den Händen halten, geschieht etwas Seltsames.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Mit einem Mal scheint die Zeit im Himmelssaal stehen zu bleiben. Ihr seht Isphirmenes hasserfülltes Gesicht, das sich unendlich langsam verzerrt, als sich ihr Blick auf euch und das Ea'Myr des Carophyrdes richtet, bereit, euren Leben mit einer weiteren Handbewegung ein Ende zu setzen. Jegliche Farbe scheint aus der Szenerie zu weichen. Der Kampflärm von draußen ist verstummt: Die Zeit ist tatsächlich stehen geblieben. Nur eines bleibt unverändert: Der goldene Schimmer, der aus dem Stein dringt. Dieser nimmt nun feste Konturen an, bildet die Form eines hochgewachsenen Mannes. Das Ea'Myr schwebt nach oben und vereinigt sich mit dieser goldenen Geistergestalt. Ihr kennt sie aus euren Träumen: Carophyrdes san Chrysothéos steht vor euch und mustert euch kalt aus toten Augen – und nach wie vor hat er kein Gesicht. „Es mag sein, dass ihr wirklich von einem Gott erwählt wurdet. Dem Schädelgott seid ihr jedoch keine guten Diener gewesen. Aber ihr habt mich und meine Schwester endlich vereint. Endlich kann ich ihr mein Geschenk zuteilwerden lassen. Endlich kann ich ihre Kraft dem EINEN zum Opfer darbringen. Nun sagt mir eines: Warum sollte ich ihm nicht auch noch euer Secarian schenken?"

Bringen Sie ihre Helden noch einmal ins Schwitzen! Was mag von ihrer Antwort abhängen? Geben Sie ihnen aber nicht zu viel Zeit, damit die Szene ihre Wirkung nicht verliert. Schließlich gibt sich der Geist des Carophyrdes mit ihrer Antwort zufrieden. „Vielleicht werde ich eure Seelen oder eure Lebenskraft an einem anderen Tag kosten."

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die schreckliche, goldene Gestalt löst sich auf und scheint wieder vom Ea'Myr absorbiert zu werden. Im selben Augenblick läuft die Zeit um euch herum wieder normal, die Welt hat ihre Farben wieder. Isphirmene deutet auf euch, jeden Moment wird euch ihre Magie zerfetzen – da bleibt sie mitten in der Bewegung stehen und hält sich den Kopf. Mit einem unwürdigen Geräusch löst sich ihr drittes Auge aus dem Schädel. Es wird geradezu aus ihrem Kopf herausgerissen, fliegt auf das Ea'Myr in euren Händen zu und verschmilzt mit ihm.

Isphirmenes Ende

Erstaunlicherweise hat dies Isphirmene nicht getötet. Sie ist jedoch kaum noch dazu in der Lage, Magie zu wirken. So mag sie sich zwar stark geschwächt, blutleer und mit einer klaffenden Wunde in der Stirn wieder erheben, auf die Helden zeigen und sogar Zauberformeln sprechen – jedoch bleibt eine Wirkung aus und die verwirrte Frau weicht immer weiter zurück bis zum Rand des Turms. Die Helden können sie töten oder gefangen nehmen – ansonsten stürzt sie sich schließlich in den Tod. Wollen die Helden die Frau ordnungsgemäß gefangen nehmen, mag es aber gut sein, dass Arsinoa andere Intentionen hat, und ihre Feindin genüsslich mit einem Windstoß vom Turm wirft, während Isphirmene immer ängstlicher vor ihr zurückweicht – so die Helden die Helden die Magokratin nicht von ihrer Rache abhalten wollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Blut rinnt aus dem vernichteten dritten Auge und verwandelt Isphirmenes Gesicht in eine rote Maske. Ihr blondes Haar hat sich zu filzigen, blutigen Strähnen zusammengedreht. Alle Kraft ist aus ihrem Körper gewichen, als sie mit flatternden Fingern nach ihrer Stirn tastet.
„Ich bin für mehr geboren", sagt sie, als wolle sie etwas erklären. „Es war so klar, dass mein Schicksal ein edles sein würde. Wie …"
Sie unterbricht sich, schwankt kurz.
„Wie habt ihr das Schicksal geändert? Warum wurde ich so geboren, wenn ich doch versagen soll? Es ergibt keinen Sinn, ihr ergebt keinen Sinn. Diese Welt ist ein bitterer Witz. Besser doch, nicht zu sein, als dieses Ende …"
Sie verstummt, als ihre Beine nachgeben und sie zu Boden sinkt. Die falsche Magokratin kniet blutbesudelt vor euch.

Optional: Die Gefahr durch das Ea'Myr und die Pforte in die Niederhöllen

Wenn Sie wollen, können Sie noch folgende Szene einbauen: Nach der Vereinigung mit dem Ea'Myr Isphirmenes pulsiert das Auge des Carophyrdes wieder. Arsinoa kann erkennen, dass es (wieder) aktiviert wurde und bald das Secarian aller Lebenwesen in der Umgebung aufsaugen wird.

Scheitern der Helden

Es ist durchaus möglich, dass Ihre Helden sich im Finale ungeschickt anstellen oder ungünstige Entscheidungen treffen, die einen der oben geschilderten Abläufe höchst unwahrscheinlich machen.
Natürlich liegt es aber letztlich in Ihrer Hand, ob Sie Versagen mit einem Auslöschen der Gruppe und der Vernichtung von Xarxaras quittieren. Befriedigender sollte es jedoch sein, den Helden eine letzte Chance zu geben, sich selbst zu opfern, um die Magokratie doch noch zu retten – eine göttliche Gnade könnte ihnen eine letzte Aktion gewähren, auch wenn sie eigentlich bereits besiegt sind.
Unserer Meinung nach sollten die Helden im Finale nicht mehr komplett scheitern können – ein Heldentod ist hier daher einem frustrierenden letzten Spielabend klar vorzuziehen. Bedenken Sie auch, dass die Charaktere eventuell durch das Sichern des Ea'Myr eine nicht unerhebliche Vorarbeit geleistet haben, die Isphirmene dazu getrieben hat, eine Pforte ins Reich eines weiteren Erzfeindes zu öffnen. Es ist also sehr gut möglich, dass sich dieser Plan gegen sie selbst richtet und ein Stören des Rituals ausreicht, um Isphirmene in die Niederhöllen fahren zu lassen – oder dass ein schwer zu kontrollierender Dämon sich gegen sie wendet, was Isphirmene aus ihrer Konzentration reist und den Helden eine letzte Chance gibt.
In einem solchen Fall muss natürlich auch Arsinoa nicht überleben. Es ist auch denkbar, dass die Helden den Moment nutzen, um beide Optimatinnen loszuwerden und selbst die Herrschaft über Xarxaras an sich zu reißen. Ob sie diese dann auch behaupten können, ist eine Frage, aus der Sie eine komplette Nachfolgekampagne stricken können.

Hat Isphirmene eine Pforte in die Niederhöllen geöffnet, schließt diese sich nun langsam wieder. Eine gute Möglichkeit, das Ea'Myr für alle Zeiten zu entsorgen wäre, es vorher hindurch zu schleudern. Eine weitere wäre, den Stein so weit weg von der Stadt zu bringen wie möglich, vielleicht sogar so, dass er die Reste der Draydalarmee vernichtet. Dies ist eine Aufgabe für einen fliegenden Helden oder Alliadana, die sich somit (so Sie das wünschen) in der letzten Szene des Abenteuers noch selbst opfern könnte – besonders reizvoll, wenn sich eine Liebesgeschichte zwischen ihr und einem Helden entsponnen haben sollte.

Optional: Gylderianius

Besonders falls die Helden Gylderianius zwischenzeitlich an die Draydal verloren und wieder zurückgewonnen haben – aber auch andernfalls – kann Gylderianius eine besondere Rolle in der Endschlacht zukommen: Natürlich ist er prädestiniert, Carophyrdes' Geist zu wecken. Haben die Helden ihn dabei, kann ihm also diese Aufgabe übertragen werden. Auch wäre es in diesem Fall stimmiger, wenn der Geist des toten Chrysothéos nicht als schimmernde Lichtgestalt im Raum hängt, sondern tatsächlich in Gylderianius' Körper fährt, um ihn als Wirt zu benutzen. In diesem Fall können Sie auch auf die Vision und die scheinbare Unterbrechung des Zeitstroms verzichten: Gyl-

derianius/Carophyrdes kann Isphirmene mit seinen Worten direkt konfrontieren und ihr „verzeihen“, um die weinende Frau schließlich in die Arme zu schließen. Direkt danach wird ihr ihr drittes Auge aus dem Kopf gerissen und Gylderianius bricht bewusstlos zusammen.

Nach der Schlacht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Staub und Asche sinken langsam und lautlos auf die Stadt herab und bilden ein graues Tuch, das Trümmer und Tote bedeckt. Der Himmel klärt sich, die dräuenden Wolken sind fort. Wie verstreute Regenbögen brechen Splitter von Optrilith rings um den Palast das Sonnenlicht, das wieder bis zum Boden vordringt.
In den Straßen sind die Kämpfe vorbei, die Schergen der Draydal strömen aus der zerstörten Mauer hinaus auf die Hochebene und finden sich auf der Flucht nur noch zu Splittern ihrer vorher großen Verbände zusammen. Die Verteidiger der Stadt wandern noch ungläubig durch Xarxaras, aber als die ersten euch erblicken, heben sie ihre Waffen und stimmen einen lauten, wortlosen Jubelruf an, der sich rasch von einer Gruppe zur nächsten fortpflanzt, bis die ganze Stadt Stolz und Lebenswillen in den Himmel schreit.

Während des Kampfes mit Arsinoa ist es Aecurian gelungen, das restliche Heer der Draydal zurückzutreiben. Sollten die Helden keine anderen Aktionen vorhaben, wird die Armee sich auf den Rückzug begeben, jedoch nicht lebend in Draydalân ankommen. Turams aufzehrende Liturgien und die ihr nachsetzende Myrmidonen verhindern das.
Die göttlichen Waffen der Helden verlieren nach der Schlacht ihre besondere Wirkung. Sie werden nicht wieder zu rostigem Altmetall zerfallen, sondern bleiben sehr gut verarbeitete Waffen – göttliche Kraft wohnt ihnen aber nicht mehr inne – es sei denn, Sie entscheiden anders.
Xarxaras selbst ist je nachdem, wie klug die Helden entschieden haben, mehr oder weniger stark beschädigt worden. Arena, Haupttor und weite Teile der Palastanlage liegen auf jeden Fall in Trümmern. Jedoch kann alles in wenigen Monaten wieder aufgebaut werden. Die Opfer in der Zivilbevölkerung sind ebenfalls von den Taten der Helden abhängig, aber selbst falls große Teile des Volkes gefallen sein sollten, bringen evtl. die Kinder des Thearchen frisches Blut in die Stadt.
Aecurian wurde in der finalen Schlacht zwar schwer verletzt, erhält aber für seine Verdienste das Amt des Strategu (wenn auch als Nicht-Magier nur ehrenhalber) – mit ihm haben die Helden einen einflussreichen Freund fürs Leben gewonnen.
Die Helden selbst werden im Rahmen eines später folgenden opulenten Festes zu Honoraten ernannt und erhalten neben 500 Aureal pro Kopf ein Haus in der Oberstadt. Optimaten unter den Helden erhalten auf Wunsch ein Hohes Amt in der Magokratie.
Wie es mit den anderen Meisterpersonen weitergeht, hängt natürlich davon ab, ob sie überhaupt überlebt haben. Je nachdem, wie gut sich die Helden in der finalen Schlacht geschlagen haben, mussten sich mehr oder weniger der Mannschaftsmitglieder opfern. Begonnene Beziehungen können in den Wunsch nach was Ernsterem übergehen, auch und gerade bei der ansonsten so offenen Carana. Isquenion könnte einen Optimaten als Forschungskollegen akzeptieren und weiter an neuen Luftschiffen arbeiten.
Weitere Enden loser Handlungsfäden sollten Sie auf Basis der in der Kampagne gemachten Erfahrungen auf die Helden Ihrer Spielgruppe zuschneiden.

Die Zukunft

Arsinoa selbst sorgt in den Monaten nach der Schlacht mit harter Hand für einen raschen Wiederaufbau – und für eine faire Verteilung von Ressourcen. Sie merkt sich genau, wer in diesem Konflikt auf wessen Seite stand – hält sich aber auch ihre opportunistischen Diener nahe bei sich, statt sie in die Verbannung zu schicken. Zum einen lässt sich im Nachhinein schwer sagen, wer wirklich daran glaubte, Isphirmene sei Arsinoa, und wer eine neue Chance auf bessere Posten witterte – zum anderen weiß Arsinoa, dass niemand treuer ist, als eine erpressbare Person. Es ist der Magokratin kaum anzumerken, was sie durchgemacht hat – ihre weitere Charakterentwicklung hängt stark davon ab, ob sie im finalen Konflikt gezwungen war, das Horn des Tyakaar zu nutzen oder nicht – somit hängt auch die weitere Entwicklung der Magokratie und das Wohlergehen ihrer Untertanen vom Erfolg der Helden bei der Beschaffung des Ea'Myr ab.
Sollte Arsinoa nicht in Kontakt mit dem Horn gekommen sein, kann ein aufmerksamer Beobachter in der Zukunft einige subtile Veränderungen in der Stadt bemerken: Nichtmagier scheinen von Optimaten mit etwas mehr Respekt behandelt zu werden. Die Obrigkeitshörigkeit der Xarxarer scheint dagegen ein wenig zurückgegangen zu sein. Arsinoa hält sich an alle Zugeständnisse, die sie während des Kriegs gegeben hat – teilweise widerwillig, aber sie tut es. Den Bettlern der Stadt wird mehr gespendet, die Beziehungen zu den anthalischen Verbündeten blühen auf. Auf dem Marktplatz der Oberstadt wird ein Standbild für die gefallenen Meisterpersonen oder gar Helden der Schlacht aufgestellt. Und wer eine Siminiaschwalbe an seiner Hauswand findet, gilt von nun an als besonderer Glückspilz.
Hat Arsinoa hingegen das Horn des Tyakaar genutzt, gerät sie in der Zukunft immer mehr unter den Einfluss erzdämonischer Einflüsterungen. Gesetzte, die die Macht der Magokratie weiter festigen sollen, machen in diesem Fall das Leben dort bald noch unangenehmer als früher – wenn auch nicht so schlimm wie unter Isphirmene. Nichtmagier gelten noch weniger als zuvor, die Beziehungen zu Anthalia werden von Hegemonialansprüchen der Tharamnos geprägt. In diesem Fall ist die „Nebenfigur“ Tyakaar der lachende Dritte, der aus dem Konflikt mit dem größten Gewinn hervorgegangen ist.
In beiden Fällen wird sich Arsinoas magische Macht wenige Wochen nach der Kampagne wieder regeneriert haben und auch ihr drittes Auge öffnet sich wieder.

Der Mühen Lohn 4

Für die abgeschlossene Kampagne erhalten die Helden je 400 Abenteuerpunkte. Bis zu 100 Punkte können Sie addieren, wenn die Helden strategisch besonders klug vorgegangen sind und Xarxaras durch die Vorarbeit in der Kampagne und durch sinnvolle Entscheidungen vor dem Schlimmsten bewahrt haben. Darüber hinaus können Sie Ihren Spielern besondere

Erfahrungen auf eine gute Eigenschaft, auf ein eingesetztes Kampftalent und Kriegskunst sowie Magiekunde zukommen lassen. Sie dürfen zusätzlich eine negative Eigenschaft um einen Punkt senken.

Epilog

Eine Zeit nach der Schlacht erhalten die Helden einen Brief, in dem sie gebeten werden, zu einem bestimmten Ort zu kommen. Der Absender kann einer der Begleiter sein, aber auch Lynathea oder Aecurian. Der Ort ist wahlweise der Himmelsberg, Imachora (bzw. dessen Ruinen, auf denen bereits ein neuer Ort gebaut wird) oder das Plateau der Alten: eine uralte Begräbnisstätte für Optimaten in Xarxaron – was auch immer Sie für passender halten.

Nehmen die Helden die Einladung an, werden sie Zeuge einer kleinen „Überraschungsfeier", die die Meisterpersonen für sie organisiert haben. An prägnanter Stelle hat das Haus Tharamnos Statuen der Helden errichtet: Entweder an dem Ort, wo vorher die „Ewige Mada" stand, zwischen den Statuen großer Optimaten der Geschichte oder auf dem neuen Dorfplatz des Dörfchens, das auf den Ruinen von Imachora gebaut wird. Wenn Sie diese Szene auf dem Himmelsberg stattfinden lassen, schildern Sie auch, wie das Heiligtum durch weitere Seher neu belebt wird.

Alle überlebenden Meisterpersonen auf Seiten der Helden erwarten sie dort und applaudieren, wenn sie den Platz betreten. Arsinoa hat eine Ehrengarde von Myrmidonen vorbereitet, die ein Spalier für die Helden bilden und wartet vor der Statue. Um die Statue der Helden herum sind kleinere für die gefallenen Meisterpersonen aufgebaut worden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihre Maske aus Arkanium lässt die Hohe Magokratin wieder entrückt und unmenschlich erscheinen und verbirgt, ob sich auf ihrer Stirn erneut ein Ea'Myr befindet oder nicht. In ihren vor Stickerei steifen Roben erhebt sie fast segnend die Hand.

„Auch wenn der Weg mühselig war, diese hier haben sich in einer Zeit der Verblendung nicht täuschen lassen. Sie haben in einer Zeit der Verzweiflung weiter gekämpft. Sie haben Vergessenes gefunden und unbezwingbare Gegner besiegt. Xarxaron ist das Bollwerk des Imperiums, und diese hier sind seine Wächter."

Nach ihren förmlichen Worten, die von wohlwollendem Murmeln der Anwesenden begleitet werden, tritt Aecurian vor.

„Mit einer Schuld, die abgegolten werden kann, lassen sich eure Taten nicht vergleichen. Ich bin dankbar, für den Weg, den ihr genommen und auf dem ihr mich mitgenommen habt. Ich kann als Dank nur eines Anbieten: Treue, Ehre und ewige Erinnerung."

Er salutiert, die Myrmidonen stoßen einen markerschütternden Kriegsschrei aus und präsentieren vor euch die Waffen. „Ihr seid nie vergessen in den Augen Shinxirs, Brajans und der anderen sechs Herrschern der Oktade!", muss Aecurian regelrecht brüllen. Das Strahlen des ansonsten zurückhaltenden Offiziers macht klar, dass ihr vor allem von ihm nie vergessen werdet.

Diese Szene soll auch dazu dienen, mit allen Meisterpersonen, die den Helden ans Herz gewachsen sind, kleine, familiäre Augenblicke zu erleben. Ein paar Sätze reichen jeweils völlig aus. Diese Szene muss nicht besonders interaktiv gestaltet sein, sie ist der versöhnliche Abschluss – und natürlich nur mit den Meisterpersonen möglich, die das Finale überstanden haben.

Sollte Gylderianius überlebt haben, ist er mit Lynathea liiert und baut Imachora neu auf.

Caia will nach ihrer Rache an Tacarus ein anderes Leben beginnen und übernimmt für Gylderianius oder auf einem eigenen Stück Land die Zucht von Wein.

ShiaRaiDan will eine Pilgerfahrt in den Wald von Amaunath unternehmen, um zurück zum Leben und ihrer Überzeugung als BaLoa der Geister der Natur zu finden.

Bhoshlisch will in erster Linie Isquenion begleiten und hofft, dass es bald neue Flugschiffe geben wird.

ShaoNorr kehrt zu seinem Rudel zurück, um sich seinen Pflichten zu stellen.

Carana gibt das Saufen auf und scheint auf der Suche nach einem festen Partner zu sein (gerne auch unter den Helden).

Isquenion will sein Tal wieder aufbauen, verspricht aber, in Zukunft nicht mehr ganz so einsiedlerisch zu leben und die Helden gerne willkommen zu heißen.

Alliadana will den Zorn der Kriegerin hinter sich lassen und mehr über den Weltgeist sowie die Philosophie ihres Volkes lernen.

Optional: Ein Schiff für die Helden

Die *Drachenschwinge* ist im Finale des Abenteuers zu stark beschädigt worden, um sie noch einmal zu reparieren. Sollte Isquenion jedoch überleben, haben er und Arsinoa ein besonderes Geschenk für die Helden: Sie erhalten ein kleineres Luftschiff für den Eigengebrauch, das aus den Trümmern der *Drachenschwinge* gebaut wurde. In dieses hat Isquenion einige Elemente eingebaut, die die Helden an das Erlebte erinnern sollen: Ausrüstung gefallener Helden, Kriegsbeute oder sonstige Erinnerungsstücke. Das Schiff verfügt über keine Bewaffnung und ist etwa halb so groß und genauso schnell wie die *Drachenschwinge*. Sollten Sie nicht wünschen, dass Ihre Gruppe über solch ein Instrument verfügt, lassen Sie diese Szene einfach weg. Ansonsten endet das Abenteuer für die Helden mit dem Testflug ihres neuen Schiffes, das sie selbst benennen können. Sollte keiner der Helden ein Luftschiff steuern können, bleibt eine passende Meisterperson auf Wunsch in der Gruppe. Und die Reise der Helden geht weiter.

Anhänge

Weitere Nebenhandlungsstränge

Die Kampagne ist umfangreich genug, aber es ist gut möglich, dass Sie noch weitere Helden mit den umwälzenden Ereignissen in Xarxaras beschäftigen oder andersherum nur Teilstücke benutzen wollen, um ihre eigene Geschichte zu basteln. Wenn sie der Geschichte mehr Tiefe verleihen oder sie ganz umschreiben wollen, in jedem Fall könnten Ihnen dabei folgende Ansätze behilflich sein:

- **Die Rebellen:** Xarxaron war in all seiner Härte schon immer ein sehr restriktiver Staat und stets gab es Regimegegner. Arsinoa ist keine strahlende Prinzessin des Guten. Ihre Gegner planten schon lange den Umsturz, waren aber nie mächtig genug, um mehr zu tun, als kleine Karawanen mit Luxusgütern zu überfallen. Die Rebellen haben ihre Zelte symbolträchtig in den Ruinen der ehemaligen Hauptstadt Xar Tomyras aufgeschlagen. Diese Stadt war vor Xarxaras Metropole des Horasiats. Unter Isphirmene erleben die Rebellen aber ein weit schlimmeres Regime, als sie es sich jemals erträumen konnten und erhalten massiv Zulauf. Die Helden können herausfinden, wo die Widerständler ihr Lager aufgeschlagen haben, und mit ihnen ihre eigene Armee vergrößern bzw. mit der Arsinoas vereinen. Hierfür sind natürlich – wenn Xar Tomyras erst einmal erreicht ist – diplomatische Verhandlungen nötig. Die Rebellen wollen von Arsinoa Zugeständnisse, die sie nicht zu machen bereit ist. Die Helden müssen vermitteln. Letztlich wächst durch einen Erfolg die Chance, Isphirmene (vielleicht auch ohne Ea'Myr) zu besiegen.
- **Der Purpurwurm:** Gardiphur die Glänzende (siehe **UdS** 281 f.) ist schon seit Jahrhunderten im Bund mit dem Haus Tharamnos und steht der Stadt Xarxaras bei Gefahr bei. Der mächtige Drache residiert in Xar Porphyrea.
Der Purpurwurm soll im Finale des Abenteuers eingreifen, doch wie hat ihn die Kunde von der Attacke erreicht? Isphirmene hat ihn sicher nicht zu Hilfe gerufen, denn weder weiß sie um das Bündnis noch kann sie ausschließen, dass der Drache ihre Scharade durchschauen würde. Tatsächlich ist Gardiphur eine alternative Maßnahme, um Isphirmene vom Thron zu stürzen. Ihre Aussage wiegt bei den anderen Optimaten schwer und sie würde die Ursupatorin tatsächlich entlarven können. Auch bei der Schlacht gegen die Chrysothéos-Optimatin oder die Draydal ist sie natürlich ein wertvoller Verbündeter. Doch zunächst muss der Hort des Drachen gefunden werden, ein Geheimnis, das nur den hochrangingen Tharamnos bekannt ist und in wenigen Schriften verzeichnet ist. Der Weg ist gefahrvoll und der Drache selbst erhört nicht jeden dahergelaufenen Optimaten, ohne ihn aufwändigen Prüfungen zu unterziehen.
- Das Quoran-Genie Tyriarchus hat den Helden bereits in **DEM** geholfen und könnte mit einigen Ersatzteilen aus dem Schlachtfeld von Geddra-Marwa einen funktionstüchtigen (aber sehr störanfälligen) Titanen zusammenzimmern. Zu schade nur, dass Tyriarchus vor der Rückkehr der Helden von Agenten der G'Rolmur in deren geheime Stadt verschleppt wurde. Tyriarchus hat bei den Gnomen noch eine Schuld zu begleichen, kam dieser aber nie nach, und nun erwartet ihn ein finsteres Schicksal in der unterirdischen Stadt der Grolme.

Meisterpersonen und Truppen

Isphirmene sana Chrysothéos

In **DEM** hat sich Isphirmene den Helden gegenüber als Angehörige des Hauses Tharamnos vorgestellt. Sie fanden sie seit geraumer Zeit versteinert vor und halfen ihr vermutlich, zur Hohen Magokratin Arsinoa te Tharamnos vorzudringen. Dort offenbarte sie sich als dreiäugige Optimatin des Hauses Chrysothéos und Verehrerin des Widersachers. Sie besiegte Arsinoa in einem magischen Duell und nahm ihre Gestalt an. Die einst zierliche, scheinbar junge Frau mit den großen blauen Augen – und einem schwarzen dritten auf der Stirn – sieht also zum Zeitpunkt dieses Abenteuers im Grunde aus wie Arsinoa. Die Helden waren nach dem Sturz der echten Magokratin in der Pflicht, die in eine Schwalbe verwandelte Arsinoa zu finden und zurückzuverwandeln. In dieser Zeit passte Isphirmene das Horasiat Xarxaron ihren Vorstellungen an und begann, den Feind im Westen, die Draydal, immer mehr zu provozieren, um beide Parteien aufeinander zu hetzen. So will sie sich am Haus Chrysothéos (heute in den Draydal aufgegangen) und am Haus Tharamnos rächen und beiden Parteien einen schweren



Schlag versetzen. Geht ihr Plan auf, wird nicht nur Xarxaras nahezu vernichtet, sondern auch der Ruf des Hauses Tharamnos wird auf ewig befleckt sein.

In ihrer Verkleidung als Hohe Magokratin verwandelt sie Xarxaron von einem ohnehin schon unangenehmen Überwachungsstaat in eine gnadenlose, menschenverachtende und kriegstreiberische Diktatur. Sie vereint alle Macht auf sich, ruft im Krieg gegen die Draydal den Notstand aus und erlässt ständig neue, repressive Gesetze. Weiterhin setzt sie bereits vorhandene Gesetze, die die Rechte der Nicht-Magier noch weiter einschränken, zum ersten Mal seit Jahrhunderten rigoros um. Unter dem Vorwand des Kriegszustands etabliert sie eine Willkürherrschaft, die ihre Untertanen in nackte Angst versetzt. Sie lässt die Hütten der Bettler niederbrennen – mit den Bettlern darin – und weist ihre Myrmidonen an, jeden Tag einen Verräter hinzurichten, ob es nun wirklich einen gibt oder nicht. Sie führt die Truppen in sinnlose Gefechte mit den Draydal in Anthalia und provoziert so Angriffe auf Xarxaras selbst, lässt die Stadt aber relativ schutzlos.

Nicht wenige Optimaten des Hauses Tharamnos unterstützen dieses Vorgehen sogar, haben sie sich doch insgeheim schon lange eine solche Politik von Arsinoa gewünscht. Jene Magier werden mit höheren Ämtern belohnt. Zweifler und offene Kritiker werden hingegen schnell zum Schweigen gebracht: durch Drohungen oder die Anklage des Hochverrats.

Über Korysthenes erfährt sie von der „ultimativen Waffe" gegen sie und vom Vermächtnis ihre Bruders Carophyrdes. Sie schickt daraufhin Tacarus aus, diese Waffe vor den Helden zu erlangen. Gelingt ihm dies, wird sie das Ea'Myr in der finalen Schlacht einsetzen, um damit Xarxaras und die Armee der Draydal zum Schädelgott zu schicken. Gelingt es ihm nicht, nutzt sie das Horn des Tyakaar für einen ähnlichen Effekt. Ihr eigenes Leben ist ihr bei ihrer totalen Rache nichts wert, was durchaus als Wahnsinn aufgefasst werden kann, jedoch tatsächlich ihrer kalten Logik entspringt.

Zum Zeitpunkt des Abenteuers sind die Helden und ihr göttlicher Auftrag das Einzige, was sie wenigstens im Ansatz fürchtet, denn anders als die meisten Optimaten weiß sie als Vertraute des Gottes ohne Namen nicht nur um die Existenz der Götter, sondern auch um deren Macht. Sie setzt daher alles daran, die Helden an ihrer Mission zu hindern.

Hintergrund: Schon vor 3000 Jahren war sie eine begnadete Lügnerin und Spionin, das perfekte Werkzeug ihres Gottes. Denn anders als die meisten ihres Hauses folgte Isphirmene schon von Kindheit an einer anderen Facette ihres Gottes und verehrte ihn als vielgesichtigen Herren des Schicksals über Leben und Tod.

Zu diesem Zeitpunkt hatten sich die Chrysothéos nach ihren Ausflügen nach Meralis – wo sie sich dem Widersacher verschrieben hatten – im damals noch weit weniger bedeutenden Xarxaras niedergelassen.

Dafür hatten sie die zuvor dort ansässige Celle des Hauses Tharamnos durch Intrigen und Bestechungen umsiedeln lassen. In den Bauten der Tharamnos legten sie ihre eigene Festung sowie unterirdische Labors und einen Tempel ihres Gottes an. Dieser Sekte, die speziell mit Forschungen an Ghulen beschäftigt war und deren Kult sich durch besondere Ablehnung und Verunglimpfung von fünf der Oktaden-Götter auszeichnete, wurde auch die Erziehung eines Zwillingspaares von Dreiäugigen überlassen: Isphirmene und Carophyrdes. Mit dem geöffneten Ea'Myr, dem mächtigen dritten Auge der Archäer, waren diese beiden ein wichtiger Faktor in der Balance der Macht zwischen den Häusern, während die Anführer des Hauses erste Kontakte nach Draydalân knüpften.

Carophyrdes schloss sich den religiösen Lehren seiner Erzieher ohne Zögern an. Seine Schwester, Isphirmene, hielt jedoch am Kult des Vielgesichtigen fest, den sie in ihrer Kindheit in Meralis kennen gelernt hatte und entwickelte mit der Zeit ihre eigene Interpretation des Glaubens. Sie hegte eine stetig wachsende Verachtung für die Draydal und den aus ihrer Sicht plumpen und dümmlichen Glauben an eine Vernichtung der Welt. Um ungefähr 1950 IZ deckten jedoch die ersten Spione die Verbindung zwischen den Chrysothéos und den Draydal auf. Kurz bevor man offiziell gegen sie vorgehen konnte, erging der Befehl an die höchsten Mitglieder des Hauses, sich so schnell wie möglich nach Draydalân abzusetzen.

In Xarxaras sollten so auch Carophyrdes und Isphirmene aus dem Imperium geschmuggelt werden, bevor die Feinde gegen sie vorgehen konnten. Die junge Dreiäugige weigerte sich jedoch und drohte sogar, den Plan an die Gegner des Hauses zu verraten, um ihre Freiheit zu bewahren. Da niemand anderes eine Chance gehabt hätte, sie zu überwältigen, fiel diese Aufgabe Carophyrdes selbst zu. Um ihren Verrat zu verhindern, stellte er sie in einem magischen Duell, das er schließlich gewann, indem er sie dauerhaft versteinerte. Diese Statue ging jedoch mit der Zeit verloren. Die lange Zeit ihrer Versteinerung hat Isphirmene in einer qualvollen Hilflosigkeit verbracht und dennoch nahezu alles wahrnehmen können, was um sie geschah. Ihre hilflose Wut auf alle niederen Wesenheiten – also alle ohne geöffnetes drittes Auge – ist durch die jahrhundertelange Frustration ins Unermessliche gestiegen, ebenso der Hass auf ihren Bruder und ihre gesamte Familie.

Funktion: Die große Bedrohung im Hintergrund, die die Helden unablässig verfolgen lässt und sie unter Druck setzt. Der Erzfeind, den die Helden besiegen müssen und mit dem sie eine persönliche Rechnung offen haben.

Darstellung: Nach ihrer Machtübernahme setzen Sie eine steinerne Miene auf, machen Sie knappe und befehlende Gesten und halten Sie sich absolut aufrecht. Sprechen Sie mit einer schneidenden Stimme und schwanken Sie dabei zwischen leisen Tönen und lauten Befehlen, die keinen Widerspruch dulden.

Schicksal: Isphirmene wird dieses Abenteuer nicht überleben. Sollten die Helden sie nicht richten wollen, wird Arsinoa dies tun.

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 16 **IN** 14 **CH** 14
FF 12 **GE** 12 **KO** 8 **KK** 8
LeP 22 **AuP** 25 **INI-Basis** 11 **MR** 8 **AsP** 63

Im Kampf setzt Isphirmene in erster Linie Magie ein – bedienen Sie sich aus den Formeln von **MyMa** oder kreieren Sie nach Bedarf neue – ihren Möglichkeiten sind kaum Grenzen gesetzt.

Talente: Lügen 16, Menschenkenntnis 14, Überreden 14, Überzeugen 12, Magiekunde 14

Isphirmene als Dreiäugige besitzt eine intuitive Kenntnis der Magie, die ihr weitgehend Freizauberei ermöglicht – die sich wiederum kaum durch Werte abbilden lässt.

Ansonsten können Sie von folgenden Regeln ausgehen: Nutzt Isphirmene ihr drittes Auge, erhöhen sich ihre Werte folgendermaßen: ASP *7, MR *2, KL +2, IN +4.

Jeder Analysezauber gelingt ihr zudem automatisch und kostet sie keine AsP.

Arsinoa te Tharamnos, Archomaga



Arsinoa ist mit Mitte vierzig bereits Hohe Magokratin von Xarxaron, eine Position, die sie einer Mischung aus politischer Begabung und magischen Fähigkeiten zu verdanken hat. Sie hält sich mit eiserner Disziplin auf dem Thron und vertraut praktisch niemandem, selbst auf ihre engsten Berater hat sie unentwegt ein scharfes Auge. Arsinoa kennt keine Kompromisse, weder anderen gegenüber noch bei sich selbst. Nur Perfektion bei der Ausführung einer Aufgabe erweckt ihr Wohlwollen. Honoraten wie Optimaten ihres Stabes können bei Versagen sehr schnell ihre Ämter und Posten verlieren, während sie bei ihren eigenen Fehlern mit unbarmherziger Selbstdisziplin daran arbeitet, sich zu verbessern und zu übertreffen. Die Härte anderen und sich selbst gegenüber hat Arsinoa kalt und nicht zuletzt einsam werden lassen, sie sieht darin jedoch Stärke und Autonomie. Für Gefühlsregungen hat sie ebenso wenig übrig wie für alle Formen von Religion. Alleine Macht, vor allem magische Macht, darf ihrer Ansicht nach das Handeln der Menschen und der anderen Vernunftbegabten bestimmen.

Gegenüber Nichtmagiern – also den meisten ihrer Untertanen – empfindet sie vor allem Gleichgültigkeit. Sie legt keinen besonderen Wert darauf, dass die alten Gesetze befolgt werden, die den Optimaten eine angemessene Ehrerbietung garantieren. Solche Speichelleckereien hält sie für unnötig, und solange das Volk nicht aufmuckt, gewährt sie ihm relative Freiheiten.

Am meisten verabscheut sie jedoch den Kult der Draydal und noch mehr als die meisten Magokraten Xarxarons sieht sie in Draydalân den größten Feind des Imperiums und eine persönliche Aufgabe für die xarxarische Herrschaft, an der es sich zu beweisen gilt. Die Verehrung des Schädelgottes ist für sie die höchste Form von Verblendung, und der schon antike Verrat des Hauses Chrysothéos ist für sie eine Warnung, wie gefährlich Götter und Glaube für die Integrität eines jeden sein können.

Als Magierin ist Arsinoa auf Antimagie spezialisiert, also auf die Aufhebung und die Unterbrechung anderer Magie. Dank ihrer meisterhaften Beherrschung dieser schwierigen Kunst gibt es kaum eine Illusion, die sie nicht durchschauen und keinen magischen Angriff, den sie nicht aufhalten kann. Ihre Fähigkeiten geben ihr auch auf dem Gebiet der Magie eine Illusion perfekter Kontrolle, die erst durch das Erscheinen Isphirmenes zerbrochen wird.

Zu Beginn von **DSL** wurde Arsinoa gerade von einer Schwalbe zurück in einen Menschen verwandelt und ist noch nicht Herrin ihrer vollen magischen Kräfte. Sie ist daher zunächst auf die Hilfe der Helden angewiesen – und auf die anderer Gemeiner, die bisher nie Teil ihrer Gedankenwelt waren. Zum Ende des Abenteuers hin gerät sie immer mehr unter Druck und wäre zu verzweifelten, eigentlich verachtenswerten Maßnahmen bereit, um ihren Thron zurückzuerobern. An Isphirmene wird sie sich eiskalt rächen.

Ihre Erfahrungen lehren sie allerdings etwas Demut und zugleich auch etwas Vertrauen in andere Menschen, selbst wenn sie sich ihren Empfindungen oder Göttern verschrieben haben. Mit Hilfe der Helden kann die eisige Herrscherin Xarxarons etwas menschlicher werden und ihre Seele vielleicht sogar dem Glauben öffnen.

Funktion: Die Magokratin ist die Verbündete und Auftraggeberin der Helden, deren Thron es zurückzuerobern gilt.

Darstellung: Arsinoa spricht mit ruhiger, sehr beherrschter Stimme. Behalten Sie eine regungslose Mimik bei, ob die Magokratin eine Maske trägt oder nicht. Verwenden Sie praktisch keine Gesten und fixieren Sie einen Gesprächspartner mit einem kalten, festen Blick.

Schicksal: Arsinoa soll am Ende des Abenteuers wieder auf ihrem Thron sitzen und Xarxaron in eine etwas hellere Zukunft führen.

Zitat: "Ich werde sie nicht länger auf dem Thron dulden. Das ist eine Beleidigung der Magokratie, des Hauses Tharamnos, meiner selbst und des allgemeinen Anstandes."

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 12
FF 13 **GE** 9 **KO** 8 **KK** 8
LE 22 **AU** 26 **INI-Basis** 10 **MR** 4 **AE** 42

Sollte sich ihr drittes Auge wieder öffnen, können Sie von folgenden Regeln ausgehen: Nutzt Arsinoa ihren Ea'Myr, erhöhen sich ihre Werte folgendermaßen: ASP *7, MR *2, KL +2, IN +4.

Jeder Analysezauber gelingt zudem automatisch und kostet keine ASP

Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Arroganz 12

Talente: Menschenkenntnis 12, Magiekunde 17, Staatskunst 14

Auch hier gilt: Die hohe Magokratin beherrscht praktisch das gesamte Repertoire der Antimagie und darüber hinaus noch umfassende Kenntnisse. Anstatt hier eine sehr lange Auflistung zu bieten, überlassen wir es Ihnen, bei speziellen Fällen selbst zu entscheiden.

Korysthenes do Tharamnos, Magus

Äußerlich ist Korysthenes eine beeindruckende Gestalt: Der breitschultrige Mann um die 60 war sicher einst athletisch, wirkt heute aber aufgeschwemmt und ungepflegt. Seine Gesundheit ist seit seiner eigenen Suche nach dem Heiligtum angeschlagen und Korysthenes hat seine Stadt in den letzten 30 Jahren kaum noch verlassen. Seine Paranoia, jemand könnte die Triopta in der Verbotenen Kammer für üble Zwecke nutzen wollen, scheint sich nun zu bestätigen und verstärkt sich so immer mehr, was ihn teilweise an den Rand des Wahnsinns bringen (je nachdem, wie die Helden reagieren), aber auch zu einer finsteren Entschlossenheit führen kann.



Korysthenes ist ein typischer Tharamnos: arrogant, gebildet, äußerst fähig, extrem konservativ in seinen Ansichten. Er greift hart durch, bleibt dabei jedoch meistens fair, wenn er nicht gerade von

seiner Paranoia übernommen wird. Diese Härte hat, wie bei allen Tharamnos, ihre Rechtfertigung im Schutz des Imperiums, das andernorts in Dekadenz und Ignoranz versinkt. Entsprechend enttäuscht ist er von seinen beiden Schülern, dem „Verräter" Gylderianius und der undisziplinierten Lynathea, seiner Tochter, die er im Grunde aber doch über alles liebt – in den Augen eines echten Tharamnos natürlich eine Schwäche. Im Verlauf des Abenteuers kann diese Härte aber aufbrechen, wenn Korysthenes nach und nach mit den Sünden seiner Jugend konfrontiert wird. So kann er sich am Ende reumütig zeigen und für die größere Sache opfern.

Hintergrund: Die Lebensgeschichte des Magokraten von Imachora wird auf Seite 15 ausführlich geschildert.

Funktion: Korysthenes ist eine Figur, die einiges an Exposition transportieren und die Helden zur Not auch retten kann. Sein Charakter zeigt den schmalen Grad der Tharamnos zwischen gerechtfertigter Härte und der Gefahr, genauso schlimm zu werden wie der Feind. Eine Erkenntnis, an der der Optimat schließlich auch zerbricht.

Schicksal: Korysthenes wird mit den Sünden seiner Jugend konfrontiert und sich schließlich – abhängig von den Einflüssen der Helden – entweder opfern oder dem Wahnsinn anheimfallen und in einer der Schlachten fallen.

Darstellung: Sprechen Sie fahrig, fahren Sie sich durchs Haar, schauen Sie niemandem direkt in die Augen. Wechseln Sie von laut zu leise. Der Inhalt ihrer Worte sollte aber stets von unbegründeter Arroganz geprägt sein.

Eigenschaften:
MU 11 **KL** 13 **IN** 12 **CH** 11
FF 14 **GE** 9 **KO** 12 **KK** 13
LE 28 **AU 29** **INI-Basis** 10 **MR** 4 **AE** 45
Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Arroganz 14
Talente: Magiekunde 13, Geschichtswissen 12, Sagen und Legenden 14, Staatskunst 9. Korysthenes beherrscht eine Reihe von Kampf- und Analysezaubern.

Korysthenes' „Schulterdämon": ein Nishkath (Iryabaar-Archon)
Korysthenes hält sich für intelligent genug, die Gedankengänge dieses kleinen roten Kobolds zu durchschauen und tatsächliche Wahrheiten von Falschinformationen zu unterscheiden. Letztere streut das Wesen, um Optimaten zu Dummheiten zu bewegen und generell Chaos zu stiften. Es besitzt einen gespaltenen Schwanz und gefaltete Flügel und ist klein genug, um meist auf der Schulter des Korysthenes zu sitzen. In Gesprächen mit dem Optimaten bittet dieser immer wieder um eine Pause, um sich mit dem Nishkarath zu beraten und mag dann mit irritierenden Entscheidungen daherkommen oder die Motive der Spieler überraschend falsch oder zutreffend deuten.

Werte Nishkath
Biss:
INI 11+1W6 **AT** 9 **PA** 15 **TP** 1W6 **DK** H
LeP 18 **AuP** unendlich **RS** 0 **WS** – **MR** 16 **GS** 8
Nachteil: Neugier 10
Besondere Manöver und Eigenschaften: Flugangriff, fliegender kleiner Gegner, Unsichtbarkeit, Verwundbarkeit
Dienste: Bindung, Beratung, Bewegung, Hilfszauberei

Lynathea to Tharamnos, Adepta Minor

Die etwa 25 Jahre alte Tochter von Korysthenes ist gleichzeitig auch seine Schülerin, was der einzige Grund ist, weshalb sie bei ihm aufwächst. Da sie früh eine magische Begabung zeigte, sah der Optimat keinen Grund, sie anderswo zur Ausbildung zu geben und nahm sich dieser Aufgabe selbst an. Jedoch erwies sich Lynatheas magische Gabe bald als recht schwach, ihre Intelligenz als begrenzt und ihre Disziplin als quasi nicht vorhanden. Seit einer ausgedehnten Rundreise durch die Kernlande des Imperiums hält Lynathea nicht mehr viel von den asketischen Traditionen der Tharamnos und hat sich den Gebräuchen anderer Optimaten angepasst. So verbringt sie sehr viel Zeit im Bad und lässt sich von ihren Sklaven mit Obst und vorgetragenen Romanen (bevorzugt über das Leben in Dorinthapolis) verwöhnen. Sie hält Kleidung für optional und eher eine Art Schmuck, was in der Hauptstadt sicherlich problemlos wäre, im traditionellen Imachora aber für viel Gerede gesorgt hat. Die bildhübsche Lynathea ist Liebeleien mit den Helden nicht abgeneigt, auch wenn sie durchaus noch Gylderianius nachhängt, der so viel für sie riskiert hat. Im Verlauf des Abenteuers wird sie sich dieser Tatsache immer bewusster.

Funktion: Sollte Korysthenes einen frühen Tod sterben, kann sich herausstellen, dass Lynathea das Dummchen nur gespielt hat und tatsächlich weit mehr über die Machenschaften ihres Vaters herausgefunden hat, als sie anfangs zugibt. Lynathea könnte also eine Art Joker sein. Dramaturgisch kommt ihr außerdem die Rolle der „hellen Seite" von Korysthenes zu. Sie kann ihm gut zureden oder auch widersprechen, wenn er die Helden zu sehr herumkommandiert und zB. dazu bringen will, die Imachorer sterben zu lassen. Letztlich ist sie noch die einzige „Normalsterbliche" in der Gruppe (ihre astralen Kräfte sind schließlich kaum ausgeprägt), die die Helden immer wieder aus Gefahren retten können, die aber auch eine andere Perspektive auf das Erlebte bieten kann.

Schicksal: Lynathea sollte überleben und Imachora neu aufbauen. Wenn sie Glück hat, kann sie dies sogar mit Gylderianius an ihrer Seite tun.

Eigenschaften:
MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 15
FF 12 **GE** 12 **KO** 8 **KK** 8 **LeP** 20 **AuP** 23
INI-Basis 9 **MR** 4 **AE** 20
Talente: Magiekunde 2, Verführen 7
Lynathea beherrscht keinen Zauber nennenswert gut – außer Sie entscheiden in einer Notsituation anders.

Tacarus dyr Tharamnos, Adeptus Maior

Da Isphirmene in diesem Abenteuer persönlich erst im letzten Kapitel auftaucht, ist ihr Handlanger Tacarus stellvertretender Antagonist der Helden. Es ist vorgesehen, dass er am Ende von **DEM** mit seinem Luftschiff, der *Invictus*, abstürzte und nun durch Brandwunden schwer entstellt ist. Neben seiner Treue zur Hohen Magokratin treibt ihn also auch sein Rachedurst an: Die Jagd nach den Helden ist für ihn nun etwas Persönliches. Isphirmene erkannte in ihm eine verwandte Seele und beförderte den Senior-Tribun zum Strategus und Myriokraten (Kriegsminister).

Hintergrund: Der Mann Ende 40 dient schon sein halbes Leben

bei den Myrmidonen und hat bereits einige Schlachten gegen die Draydal gesehen. Sie haben ihn zu einem unerbittlichen Mann gemacht, der so gut wie alles opfern würde, um die Diener des Schädelgötzen aufzuhalten. Selbst die harten Mittel des Hauses Tharamnos waren ihm dafür nicht hart genug. Aufgewachsen in Xarxaron und zerfressen vom Hass auf die Draydal glaubt er fest daran, dass die Menschheit die überlegene Rasse Deres ist und alle anderen Spezies den Einflüsterungen des Schädelgötzen früher oder später erliegen werden und folglich am besten direkt ausgemerzt werden sollten. Als die Hohe Magokratin vor einiger Zeit einen Kurswechsel einschlug, strengere Strafen erlies und in die Offensive ging, sah Tacarus seine Stunde gekommen. In den letzten Wochen oder Monaten tat er sich als ihr treuester Diener hervor und wurde mit den wichtigsten Aufgaben betraut und diversen Schutzamuletten versehen. Er vermutet zwar, dass mit der Magokratin etwas nicht stimmt, aber er stimmt ihrer Politik komplett zu und selbst wenn jemand ihm beweisen würde, dass sie eine Hochstaplerin ist, wäre ihm dies egal, denn immerhin geht sie endlich die Probleme des Horasiats an. Dass sie den gleichen Gott anbetet wie die Draydal, erkennt er natürlich nicht und er würde es auch nicht als Fakt akzeptieren. Selbst wenn am Ende Xarxaras vor dem Untergang steht, wird er Isphirmene weiter verteidigen: Immerhin wird sie mehr Draydal mit in den Abgrund reißen, als jeder Magokrat zuvor in den letzten Jahrhunderten – und dies ist ihm das Opfer wert. Zudem haben die undisziplinierten Xarxarer ohnehin kein besseres Schicksal verdient und auf den Trümmern ihres Versagens ließe sich eine bessere Ordnung aufbauen. Kurz: Tacarus ist ein lupenreiner Faschist, der von seinem Hass zerfressen ist. Diskutieren kann man mit so einem Mann nicht.



Funktion und Schicksal: Tacarus steht stellvertretend für das Böse im Imperium. Er hat keine tragische Vorgeschichte, er ist einfach ein Drecksack, der die Helden verfolgt und immer wieder quält. Sein Tod im Finale sollte große Befriedigung auslösen.

Darstellung: Tacarus spricht militärisch und schaut seinem Gegenüber immer direkt in die Augen. Seine Worte sind unmenschlich kalt, hämisch und zynisch.

Werte Tacarus

Machira:

INI 1W6+12 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 2W6 **DK** N

LeP 40 **AuP** 42 **RS** 5 **KO** 17 **MR** 13 (Amulett) **GS** 8

Tacarus trägt mehrere Schutzamulette bei sich. Eines davon erhöht seine MR auf 13, ein weiteres absorbiert bis zu 20 TP magischen Schaden und ein drittes kann seine RS einmal am Tag für eine SR auf 10 erhöhen.

Im Kampf verlässt sich Tacarus einerseits auf sein Schwert und Untergebene. Wenn er seine Magie einsetzt dann bevorzugt mit einer ERZEXPLOSION, oder indem er sich selbst mit einer KAMPFINSPIRATION belegt. Beide Formeln beherrscht er mit der Qualität 6 und legt die Proben mit den Attributswerten 15/14/13 (elementar) und 14/16/13 (stellar) ab.

Gylderianius ti Tharamnos

Der Optimat um die 30 ist vermutlich eine Ausnahme für sein Haus: Er ist freundlich, weltoffen und abenteuerlustig. Als Schüler des Korysthenes hat er es jedoch nicht einfach. Dessen Paranoia hat ihn im Verlauf der Jahre immer neugieriger gemacht, bis er alles über die Geschichte seines Lehrmeisters wissen wollte – aber so gut wie nichts erfuhr. Vor einiger Zeit verliebte er sich in Lynathea, die Tochter Korysthenes' – was dieser überhaupt nicht gerne sah. Etwa zur gleichen Zeit begann er, von Visionen geplagt zu werden: Ein suchendes Auge, eine Frau mit einer goldenen Maske als Gesicht, ein totes Land mit endlosen Feldern aus Staub und Asche. Zuweilen sah er auch schwarze Pyramiden oder einen einsamen Felsen in einer weiten Ebene. Es ist durchaus möglich, dass diese Visionen göttlichen Ursprungs sind. Vielleicht rühren sie aber auch von der räumlichen Nähe zur Triopta des Carophyrdes her, die buchstäblich zu seinen Füßen aufbewahrt wurde. Ihm war bekannt, dass dieses legendäre Artefakt in der Verbotenen Kammer aufbewahrt wurde – und er wurde sich immer sicherer, dass es von essentieller Bedeutung war, dass er es studieren konnte. Seine ständigen Bitten ließen Korysthenes' Geduldsfaden reißen, und dieser verbannte seinen Schüler aus der Bibliothek von Imachora. Gylderianius jedoch schlich sich in die Kammer, setzte die Triopta auf und konnte die in ihr gespeicherten Matritzen in seinen eigenen Geist kopieren. So mit dem Wissen des Carophyrdes ausgestattet, begab er sich auf die Suche nach dem Grab dieses Optimaten. Auf der Suche wurde er von der Verräterin ShiaRaiDan und schließlich von Caia Termon unterstützt, musste große Opfer bringen und fand schließlich das Heiligtum – wo die Helden in belagert von Draydal finden können. Er ist bereits von der tödlichen Aura gezeichnet und wird immer mehr vom Geist des Carophyrdes in seinem eigenen Kopf heimgesucht. Dieser kann ihn sogar dazu bringen, von den Draydal als Auserwählter erkannt zu werden (so sie die Helden nicht in diese Rolle drängen wollen).



Funktion: Die Helden mögen Gylderianius bereits aus **DVK** kennen. Und auch wenn nicht, fällt es leicht, dem freundlichen jungen Mann zu trauen und ihn als Verbündeten anzuerkennen. Er erfüllt mehrere Funktionen: Er ist für die Situation in Imachora verantwortlich und hat die Suche nach dem Ea'Myr des Carophyrdes ausgelöst. Auf seiner Suche hat er aber auch die Draydal auf die richtige Spur geführt und seine Aktionen können für die Helden, die den gleichen Weg beschreiten, hilf-

reich oder schädlich sein. Er kann wertvolle Informationen zum Ea'Myr und Carophyrdes geben und stellt die helle und hoffnungsvolle Seite der Tharamnos dar.
Schicksal: Komplett offen. Gylderianius kann seinen Visionen und Einflüsterungen erliegen, gerade wenn die Helden ihn bei den Draydal zurücklassen müssen. Dann wird er im Finale zu einem Gegenspieler. Ansonsten kann es ihm auch vergönnt sein, gemeinsam mit Lynathea den Krieg zu überleben und mit ihr ein Paar zu bilden.

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 11
FF 12 **GE** 10 **KO** 12 **KK** 11
LE 29 AU 30 INI-Basis 10 **MR 5 AE** 40
Vor- und Nachteile: Vollzauberer, eidetisches Gedächtnis, Gylderianius verfügt über eine extrem seltene Gabe, die es ihm erlaubt, die magische Struktur von Artefakten in seinen Geist zu kopieren.
Talente: Magiekunde 10, Geschichtswissen 6, Sagen und Legenden 7, Gylderianius beherrscht eine Reihe von Kampf- und Analysezaubern

Ex-Junior-Tribun Aecurian Serr Tharamnos

Als Kind eines Optimaten wäre Aecurian auch ohne magische Begabung der Rang eines Honoraten von Geburt an sicher – in jedem anderen Horasiat als Xarxaras. In der Magokratie stellt er jedoch eine große Ausnahme dar. Seine eigentlich bescheidene Karriere verdankt er einer seltenen Mischung aus Beziehungen, Strebsamkeit und Bestechungsgeldern seiner Familie – und wer weiß: Vielleicht wird sich seine magische Begabung ja noch zeigen, auch wenn die Chancen dafür sehr gering stehen. Auf jeden Fall konnte er einen Offiziersrang mit mehreren Sondergenehmigungen einnehmen, obwohl er kein Optimat ist (was im Imperium und ganz speziell in Xarxaron sonst eine Voraussetzung für diesen Rang darstellt).



So sieht er seine Lebensaufgabe darin, bescheiden den Optimaten seines Hauses zu dienen. Speziell gegenüber der Hohen Magokratin empfindet der Offizier eine absolute Treue, auch wenn er sie kaum kennt. Stur, trotz seines Alters von nur Mitte zwanzig altmodisch und immer korrekt, gilt Aecurian als fähiger Taktiker und guter Kommandant, aber auch als nicht entschlossen genug. Sozial eher unfähig und im Grunde schüchtern, verlässt sich der Honorat auf einen klaren Verhaltenskodex, der noch aus dem ersten Imperium stammen könnte. So behandelt er nicht nur Untergebene, sondern üblicherweise auch Gegner mit steifer Höflichkeit und Respekt. Anders als viele Offiziere der Myriaden glaubt er daran, einen Sieg idealerweise auch durch die reine Androhung von Gewalt oder durch Diplomatie herbeiführen und so die Soldaten unter seinem Kommando und in Folge die Kampfkraft der Magokratie bewahren zu können. Praktisch humorlos – und sich dieser Tatsache durchaus bewusst – und immer förmlich, zeigen sich Aecurians menschliche Seiten vor allem beim Verwöhnen des dicklichen Canillen-Hundes Serr Magnus, der ein Maskottchen an Bord seines Schiffes darstellte, und durch ein beeindruckendes Gedächtnis für alle Namen und Hintergründe seiner Soldaten, um deren Wohl er sich besorgt zeigt.
In **DEM** war Aecurian noch auf der Jagd nach den Helden, ließ sich aber von ihnen überzeugen, auf der falschen Seite zu stehen und schloss sich ihnen an.
Funktion: Während die Gruppe nun auf der Suche nach dem Ea'Myr ist, baut er gemeinsam mit Arsinoa den Widerstand in Xarxaras auf und wird durch seinen Mut und seine Geradlinigkeit bald zu dessen Gallionsfigur. Gemeinsam mit ihm befreien die Helden Xarxaras.
Darstellung: Sprechen Sie mit penibel genauer Aussprache und dem Brustton der Überzeugung, nicken Sie bei Gegenargumenten ernst und reagieren Sie verwirrt auf Humor und Ironie.
Schicksal: Offen. Aecurian kann in der Schlacht fallen oder mit den Helden den Frieden bringen. Es hängt von deren Entscheidungen und Geschick ab.
Zitat: "Ich kann nur erwarten, von meinem Feind mit Ehre behandelt zu werden, wenn ich sie ihm ebenfalls entgegenbringe."

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 13 **IN** 12 **CH** 12
FF 10 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14
LE 31 **AU** 31 **AT-Basis** 8 **PA-Basis** 8
FK-Basis 7 **AW-Basis** 8 **INI-Basis** 11
Talente: Fluggerät Steuern 9, Kriegskunst 13, Machira 14 (16/14)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Binden.

Shía Raí Dan



Die getigerte Amauna ist eigentlich eine im Wald von Amaunath ausgebildete BaLoa, die den Sinn in ihrem Leben in der Bekämpfung aller Verderbnis des natürlichen Lebens sah. Aus diesem Grund ist sie nach Anthalia gekommen, um die Draydal zu studieren und gegen sie vorzugehen.
Dabei hat sie sich jedoch selbst zu sehr in ihre Studien verstrickt. Immer mehr konnte sie sich mit dem Feind identifizieren und schließlich begann sie – zunächst nur für ein besseres Verständnis – selbst Riten durchzuführen.
Inzwischen hat sie vom Schädelgott sogar einige Gaben erhalten (wie Ghule befehligen zu können) und trotz ihrer einst guten Absichten befindet sich ShiaRaiDan inzwischen klar auf der Seite der Feinde, die sie eigentlich bekämpfen wollte. Nach außen hält sie jedoch die Scharade der kriegerischen BaLoa, die Draydal jagt und sich in Anthalia auskennt, weiter aufrecht. So ist sie auch auf Gylderianius aufmerksam geworden und hat es eingefädelt, dass er sie als Fährtensucherin und Helferin anheuerte, damit sie seine Reise verfolgen und ihr Ziel ebenfalls

aufspüren konnte – ohne zu Beginn zu wissen, um was genau es sich handeln könnte.
Inzwischen hat sich jedoch so etwas wie eine Freundschaft zwischen ihr und dem etwas tollpatschigen Optimaten entwickelt. Sie ist hin und hergerissen zwischen ihrer neuen Identität und dem Dienst am Schädelgott und der Mission von Gylderianius und ihrer Zuneigung zu ihm, die eher Teil ihrer früheren Persönlichkeit ist.
Funktion: ShiaRaiDan kann immer das Zünglein an der Waage darstellen, die in einer Situation die Helden verrät und den Plot vorantreibt, in einer anderen aber auch als Animistin nützlich sein kann, wenn sie ihr Gewissen wieder entdeckt.

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 15
FF 9 **GE** 14 **KO** 11 **KK** 10
LE 27 **AU** 32 **INI-Basis** 11 **MR** 3
Talente: *Fährtenlesen* 15, *Orientierung* 11, *Wildniskunde* 12, *Stäbe* 10 (13/13)
Gaben: Wesensbeschwörung der Quelle Natur (14), Wesensbeschwörung der Quelle Humus (8)
Formeln: Beschwörung Geist des Humus (11), Beschwörung Genius des Humus (8), Beschwörung Tiergeist (14), Beschwörung Tiergenius (11), Beschwörung Tierarchon (10).

Caia Termon

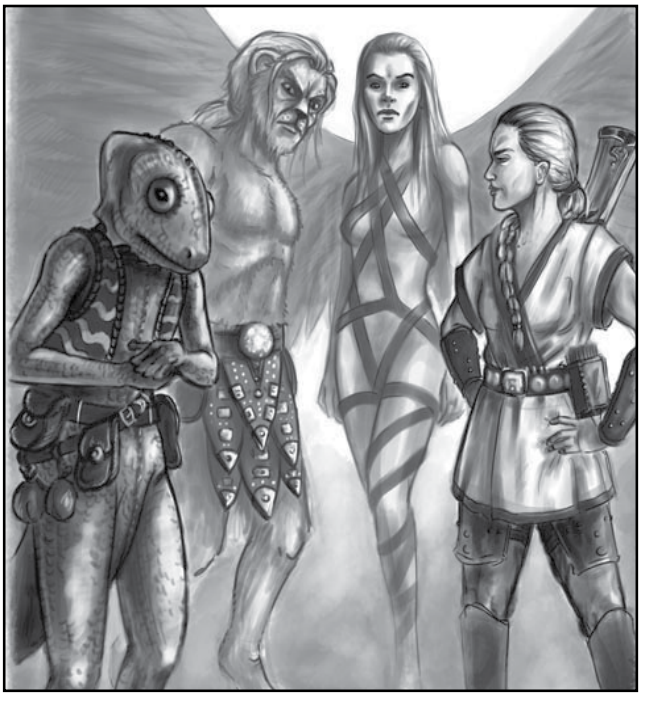


Die braunhaarige Frau um die 30 ist eine geborene Kämpferin, jedoch eine Einzelgängerin, die ihren Glauben an die Magokratie als Nichtmagierin schon längst eingebüßt hat. Sie hat in ihrem Leben bereits alles verloren, was sie gewissenlos, rachsüchtig und gefährlich macht. Ihre Kenntnis der Region Anthalia ist beispiellos und sie kann, auf sich allein gestellt, problemlos jahrelang in der Wildnis überleben.
Hintergrund: Die ehemalige Prior-Zenturio arbeitet als Kopfgeldjäger für Korysthenes. Vor Jahren diente sie als Offizierin unter Tacarus. Gemeinsam mussten sie eine Niederlage in einem Gefecht gegen die Draydal erleiden, bei der die Kohorte fast vollständig ausgelöscht wurde. Tacarus hatte die Truppen in seinem Hass auf die Draydal viel zu tief ins Feindesland geführt und auf dem Weg dorthin zahlreiche Kleinstädte brutal geplündert, um seine Truppen zu versorgen. Es entbrannte ein Streit zwischen Tacarus und Caia, die gegen diese Aktionen war. Tacarus ließ sie in einer eroberten Stadt festsetzen, wodurch sie nicht an der vernichtenden Schlacht teilnehmen konnte. Bevor die Reste der Truppen aus der Draydal-Region zurückkehrten, konnte Caia fliehen. Dies war Tacarus nur recht: Er stellte das militärische Versagen und die Greueltaten gegen Zivilisten als ihre Taten dar. Sie wurde gefasst und zu lebenslanger Arbeit in den Steinbrüchen verurteilt. Jedoch gewährte ihr Korysthenes später eine Chance: Ihre Freiheit für das Ergreifen des Gylderianius – tot oder lebend. Die in Anthalia erfahrene Caia nutzte all ihre Ressourcen, um den jungen Optimaten zu finden, rettete ihn dabei sogar vor den Draydal. Schnell wurde ihr klar, dass Korysthenes sie für ihre Zwecke zu nutzen gedachte – letztlich spielt all das aber keine Rolle mehr, denn wenn Caia ins Spiel kommt, ist der Bürgerkrieg bereits in vollem Gange. Sie sieht nun ihre Chance gekommen, sich an Tacarus zu rächen und ist Feuer und Flamme, die Helden zu unterstützen.
Funktion: Caia dient Gylderianius als Eskorte und kann eine weitere Charakterschwäche von Korysthenes aufzeigen. Für den Plot hat sie folgende Funktion: Sie hat den Myrmidonen in Myriadopolis ihre Fortschritte bei der Jagd nach Gylderianius mitgeteilt. Dies bringt Tacarus letztlich auf die Spur der Expedition und zum Heiligtum. Davon abgesehen ist sie eine treue Kämpferin an der Seite der Helden.

Eigenschaften:
MU 15 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 11
FF 13 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 14
LE 33 **AU** 35 **INI**-Basis 12 **MR 2**
Talente: *Wildniskunde* 12, *Kriegskunst* 8, *Kentema* 14.

Die Mannschaft

Die Mannschaft der Helden spielte eine große Rolle in **DEM**, nun rückt sie aber ein wenig in den Hintergrund. Wahrscheinlich haben auch nicht alle Mitglieder der Besatzung den ersten Teil der Kampagne überlebt. Daher begnügen wir uns hier mit einer Kurzfassung und verweisen auf den Anhang von **DEM**.



Bhoschlisch
Ein Shingwa ohne die Gabe, willkürlich seine Farbe zu wandeln. Diese Gabe mag er aber in **DEM** mit Hilfe der Helden zurückerlangt haben – dennoch bleibt er höchst schreckhaft. Erschreckt man ihn, verschmilzt er instinktiv mit dem Hintergrund. Er diente der *Drachenschwinge* vor allem als Maskottchen und Schiffsjunge – wobei er dank seiner Kletterfähigkeiten eine große Hilfe darstellt.

Charakterlich schwankt Bhoschlisch zwischen leicht kindischer Begeisterung für Süßigkeiten, Schmeicheleien und Musik, selbstverständlichem Ernst, was seine Aufgabe als Takelagenkletterer an Bord angeht, und nervöser Schreckhaftigkeit. Er kann zu einem der treuesten und freundlichsten Gefährten der Helden werden.
Darstellung: Lispeln Sie beim Reden und bauen sie überall ein ‚sch' ein, wo Sie können.
Funktion: Bhoschlisch weiß praktisch alles über die *Drachenschwinge* und ihre Funktionen und kann den Helden bei der Steuerung und Wartung des Schiffes helfen. Außerdem dient er zur humoristischen Auflockerung.
Schicksal: Wie bei allen Mannschaftsmitgliedern kann es gut sein, dass er sich im Finale opfert, um den Helden das Leben zu retten, wenn sich diese dumm angestellt haben.
Zitate: „Dasch ischt niksch für einfache Schiffjungen. Aber dasch hat mich bischher auch nicht aufgehalten."

Eigenschaften:
MU 10 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 10
FF 13 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 12
SO 6 **Neugier** 12 **LE** 28
AU 32 **INI**-Basis 9 **MR** 2
Talente: Klettern 12, Sich Verstecken 10, Schleichen 9.

Alliadana
Alliadana ist eine junge Ashariel aus einem Nest, das nahe der Westgrenze Xarxarons für Nichtflieger unerreichbar gelegen ist und eine Gruppe imperialer Ashariel beherbergt. Im Dienst der Myriaden wurde die ungestüme Kriegerin bei den fliegenden Truppen eingesetzt und zuletzt, trotz ihrer Abscheu gegen fliegende Konstruktionen für ansonsten an den Boden Gebundene, der *Drachenschwinge* als Aufklärerin zugeteilt. Sie ist arrogant, verschlossen und herrisch – außer gegenüber gebildeten, philosophischen Charakteren. Sie ist aber auch extrem diszipliniert und konzentriert auf ihre Mission.
Sofern sie sich nicht auf einen Kampf vorbereitet und eine leichte Rüstung aus Stoff und lackiertem Bambus anlegt, trägt sie kaum mehr als einige bunte Bänder am Leib und ist dennoch eine beeindruckende Gestalt.
Funktion: Alliadana (oder kurz: Dana) dient als Aufklärerin und fliegende Kriegerin und kann in Schlachtplänen der Helden einen wichtigen Faktor darstellen. Für einen anderen Ashariel oder einen anderweitig eigenständig fliegenden Charakter (nur für fliegende Wesen kann sie Respekt empfinden, dann aber auch echte Freundschaft und Ausgelassenheit erfahren) kann sie gar eine Affäre darstellen.
In **DEM** haben die Helden vermutlich ihr ganzes Nest zum Überlaufen gebracht. Die Unterstützung der Ashariel sollte sich in der finalen Schlacht extrem wertvoll erweisen.
Darstellung: Bewegen Sie den Kopf leicht vogelähnlich ruckartig und sehen Sie Ihre Gesprächspartner von oben herab an.
Schicksal: Wie alle Begleiter kann sie während des Finales sterben, um die Helden zu retten.
Zitate: „Vielleicht ist das Ziel nicht, einen einzelnen Feind zu besiegen – sondern sich selbst zu überwinden und einen Kampf anzustreben, der über das Verständnis eines Sterblichen hinaus geht."

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 12
FF 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13
LE 28 **AU** 35 **INI**-Basis 11 **MR** 5
Talente: Freies Fliegen 10, Körperbeherrschung 8, Speere 12 (14/14)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampfreflexe, Sturzflugangriff

Shaonorr
Ein Savannenprinz der Leonir, der als politische Geisel auf die *Drachenschwinge* kam. Die Helden dürften in **DEM** seinem Rudel zur Freiheit verholfen haben. Eventuell wurde er dabei neuer Rudelführer. So oder so kann das Rudel im Kampf gegen die Draydal eine Hilfe darstellen.
Shaonorr mag Nicht-Leonir gegenüber fremdenfeindlich wirken, ist jedoch im Grunde nur sehr unsicher.
Der geradlinige Krieger spricht nur gebrochen Gemein-Imperial und lebt streng nach dem Ehrenkodex von Korr und Rrondrr. Gewinnen die Helden seine Freundschaft, wird er sie nie verraten.
Funktion/Schicksal: Nützlicher Nahkämpfer, der für die Helden in den Tod gehen würde.
Darstellung: Halten Sie sich sehr aufrecht, gestikulieren Sie als hätten Sie Pranken statt Hände und machen Sie in Diskussionen Denkpausen. Nicken Sie mit nachdenklichem Ernst, wenn jemand Shaonorr zu überzeugen versucht, und zwinkern sie mit ansonsten stoischer Miene verwirrt, wenn er etwas nicht auf Anhieb durchschaut.
Zitat: „Wenn sie unser Land und Leben wollen, sollen sie kommen – unsere Fänge erwarten ihr Blut!"

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 11
FF 10 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 15
Arroganz 5 **LE** 34 **AU** 32 **INI**-Basis 11 **MR** 3
Talente: Wildnisleben 8, Speere 10 (14/12)
Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag, Sturmangriff.



Isquenion do Phraisopos, Adepturs Exemptus
Ein hochgebildeter Arzt und vollendeter Pflanzen-Chimärologe. Er hat die Ballonbäume entwickelt, deren Samenkapseln die xarxarischen Luftschiffe am Himmel halten. Der sarkastische Wissenschaftler hat sich mit seinen Kollegen überworfen und ist daher verbittert. Unter der Mannschaft hat er mit Bhoschlisch jedoch einen alten Freund. Er half den Helden in **DEM** auf ihrer Suche nach Arsinoa und hält die *Drachenschwinge* am Himmel. Er kleidet sich unauffällig und trägt das grau werdende Haar schlicht kurz. An seinem Gürtel baumeln zahlreiche seltsame Gerätschaften, sein Triadem besteht aus lebendem Holz. Im

Gespräch lässt er seine überlegene Bildung und seine negative Einstellung zum Leben und allen anderen Wesen bei jeder Gelegenheit durchscheinen. Er hat die Helden in verschiedene Kategorien von ‚nervtötend' einsortiert, erklärt die Schöpfung mit wenigen Ausnahmen für generell verabscheuungswürdig und hat für alles einen zynischen Kommentar übrig. Wer sich auf diesen Humor einlässt, gewinnt einen unterhaltsamen Freund.
Funktion: Isquenion kann nicht nur viel zur Bauweise der Luftschiffe erklären und wichtige Reparaturen durchführen, seine Kenntnisse als Arzt können sich auch sehr rasch unbezahlbar machen.
Darstellung: Rollen Sie betont mit den Augen, wenn sich ein Gesprächspartner nicht als genauso gebildet wie Isquenion herausstellt, lenken sie spontan das Gespräch durch einen abwertenden Kommentar auf ein vollkommen anderes Thema. Achten Sie aber trotz der unangenehmen Charakterzüge des Optimaten darauf, ihn gleichzeitig mit einer Aura der sarkastischen Gelassenheit zu umgeben, die ihn vor dem Dasein als vollkommener Unsympath bewahrt.
Schicksal: Auch Isquenion kann während des Finales sterben, wenn dies die Helden rettet.
Zitat: „Mit Sicherheit gehört zu dieser Einstellung eine bewundernswerte Menge an Arroganz. Ich teile sie dennoch nicht – was an sich schon verblüffend genug ist. Aber streiten mag ich gerne darüber."

Eigenschaften:
MU 13 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 13
FF 14 **GE** 9 **KO** 9 **KK** 9
LE 24 **AU** 26 **MR** 3 **AE** 35
Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Neugier 8, Arroganz 6
Talente: Pflanzenkunde 14, Magiekunde 15, Ritualkenntnis [Optimatiker] 14, Tierkunde 8, Heilkunde Gift 12, Heilkunde Wunden 10
Zauber: Herbeirufen der Quelle Humus (12), Erkenntnis (7), Kreativität (4), Zauberei (5), Mishkarya (4)
Instruktionen: Analyse, Beseelung durch Quelle, Elementare Manifestation, Elementare Reinheit, Explosion, Heilung, Kontrolle über Element, Regeneration, Schadenszauber, Verwandlung
Formeln: Blutheilung 5, Das Auge des Anatomen 4, Fesselranken 6, Fruchtbares Land 6, Giftheilung 5, Großer Heilzauber 9, Kleiner Heilzauber 12, Pflanzenwachstum 8, Klugheit Steigern 4, Schnelle Zauberstärkung 4, Krankheit Heilen 9, Ungezieferbann 5
Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Heilmagie, Quellenkenntnis [Humus], Ritualkenntnis [Optimatiker], Spezialwissen [Phraisopos].

Carana e Xar Eunaris
Ursprünglich ist Carana als Scharfschützin an Bord der *Drachenschwinge* gekommen, sie kann aber auch die Funktion der Steuerfrau übernehmen. Sie ist eine extrem begnadete Schützin – aber lässt jede Disziplin vermissen. Die abenteuerlustige Blondine wirkt meist nachlässig gekleidet und ist oft mit einer Flasche Alkoholika in der Hand anzutreffen. Sie hasst den Dienst bei den Myriaden – weshalb sie hoch erfreut über die Abwechslung durch die Helden ist. Ihre anstrengende Seite: Sie ist bockig, gerissen und hochnäsig. Ihre Verbindung zu den befreiten Sklaven, den Kindern des Thearchen, kann in der finalen Schlacht hingegen eine Hilfe sein, wenn die Helden ihr in **DEM** unter die Arme gegriffen haben.
Funktion: Carana kann ein „Kumpel" werden und steht auch für raiagefällige Abenteuer zur Verfügung, nur wenigen Helden wird sie sich aber als Lebensgefährtin anbieten. Sie kann die Aufgabe des Steuermannes übernehmen und als Scharfschützin von den Helden zur Absicherung waghalsiger Aktionen eingesetzt werden.
Darstellung: Lachen Sie laut und ungeniert, prosten Sie den Helden nach guten Zitaten und beeindruckenden Aktionen fröhlich zu und kommentieren Sie jede Zweideutigkeit mit einer zotigen Bemerkung.
Schicksal: Auch Caia kann im Finale sterben, wenn dies die Helden vor einem dramaturgisch unbefriedigenden Tod bewahrt.
Zitat: „In diesen Zeiten wird mich kaum einer für den Weinschlauch in der Hand rügen. Ich schätze die meisten von euch sind neidisch darauf, wie viel ich von meinen Sorgen schon weggesoffen habe."

Eigenschaften:
MU 13 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 13
FF 15 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 14
LE 30 **AU** 30 **INI**-Basis 11 **MR** 3
Talente: Zechen 14, Fluggerät Steuern 8, Bela 14 (23).
Sonderfertigkeiten: Meisterschütze, Scharfschütze, Schnelladen [Bela].

Die Truppen Isphirmenes

Die Tharandrokai



Isphirmene hat mittels ihrer Macht über die Domäne Abgrund, einiger nicht ganz freiwilliger Myrmidonen und der Hilfe von einigen der zwielichtigeren Optimaten eine kleine Armee von Daimoniden erschaffen. Diese Tharandrokai ähneln vierbeinigen Krabben oder Insekten von drei Schritt Höhe mit vier Fangarmen. Der langgestreckte chitingeschützte Körper kann frei auf einer Basis rotieren, von der die vier Beine ausgehen, und so in alle Richtungen gleich gut angreifen. Auf dem Rumpf sitzt ein langer Hals, der in einen Kopf übergeht, der ein Hybrid aus dem eines Menschen und dem einer Gottesanbeterin ist. Die Tharandrokai wirken recht ungelenk, wenn sie durch die Stadt staksen, können aber recht schnell werden und vor allem im Bruchteil einer Sekunde die Richtung wechseln. Das menschliche Gesicht ist ausdruckslos und zu einer Maske erstarrt. Werden die Wesen besiegt, brechen die Chitinplatten auf und es wird klar, dass sie innen hohl sind – bis auf ein goldenes Pulver, das Rüstungen und Fleisch zersetzen kann.

Werte Tharandrokai
Fangklauen:
INI 10+2W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 2W6+3* **DK** N
LeP 30 **RS** 3 **AuP** 42 **WS 8** **MR** 7 **GS** 4
Sonderregeln: 2 Attacken pro KR.
*Bei niedrigstufigen Helden nur 1W6+3

Die Myrmidonen

Werte Myrmidonen
Leichte Bela:
INI 11+1W6 **FK** 14 **TP** 2W6+2
auf Bela aufgepflanzte Machira:
INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** N/S
LeP 32 **AuP** 30 **RS** 2 **KO** 14 **MR** 4 **GS** 8

Ein durchschnittlicher Optimat des Hauses Tharamnos

Werte Optimat
Dolch:
INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W6+1 **DK** H
LeP 25 **AuP** 26 **AsP** 34 **RS** 0 **KO** 10 **MR** 3 **GS** 8
Zauber: Essenzbeschwörung der Quellen Erz (4), Kraft (8), Zauberei (7), Erkenntnis (9), Tyakaar (5), Iryabaar (8)

Zusammenfassung: Myrmidonen und Ränge

Ränge für das gemeine Volk:
Ab dem Zenturio sind diese Ränge jeweils nur Vertretungen und Berater für den entsprechenden Optimaten-Rang.
- Myrmidone: Gemeiner Soldat
- Principalis: Unteroffizier, mehrere dienen einem Zenturio als Stab.
- Zenturio: Führt Zenturie (100 Personen) an.
- Prior-Zenturio: Oberster Zenturio einer Kohorte (10 Zenturien, 1.000 Leute). Honorat des Imperiums, Anrede „Serr Imperialis".
- Primar-Zenturio: Führt eine Myriade (10.000 Personen). Honorat des Imperiums, Anrede „Serr Imperialis".

Optimaten-Ränge:
- Junior-Tribun: Führt Sondertruppen an, berät Senior-Tribun.
- Senior-Tribun, unterstützt von Prior-Zenturio: Führt Kohorte an.
- Strategus, unterstützt von Primar-Zenturio: Führt Myriade an.
- Myriokrat: Führt alle Truppen eines Horasiats an.

Eine Legion ist einer Myriade vergleichbar, doch ist sie leichter bewaffnet, verfügt über keine Sondertruppen und untersteht einem Horas als regionale Truppe, der sie von einem Legaten anführen lässt.

Wesensbeschwörung der Quellen Tyakaar (6), Iryabaar (8)
Instruktionen: Analyse, Antimagie, Beseelung durch Quelle, Hellsicht, Kontrolle über Gefühle, Metamagie, Schadenszauber, Transformation, Wahrnehmung der Quelle
Formeln: Kurze Zauberanalyse (11), Lange Zauberanalyse (8), Zauberbann (5), Gespeichertes Bild (8), Verwirrung des Geistes (4), Schnelle Zauberverstärkung (4), Zauber entdecken (7), Wahrheitszwang (8), Beschwörung Eschtot (5).

Der Ephore Parthras Turam



Erscheinung: Als ranghoher Diener des Schädelgottes hat er diesem bereits seine sichtbare Haut geopfert. Um zu überleben, ist er auf fremdes Secarian angewiesen. Sein Körper ist von einer schwarzen Rüstung und einer goldenen Robe verhüllt, sein Gesicht von einer Kapuze und einem goldenen, dichten Käfig, der nur das hautlose Kinn freilässt. Seine Zähne und seine Zunge sind verkümmert, denn Turam nimmt seit Jahrzehnten keine Nahrung in dieser Form mehr zu sich. Auch auf Schlaf ist er nicht angewiesen.
Pläne: Der Ephore ist eine der treibenden Kräfte hinter den Ereignissen der Kampagne: Ohne sein Eingreifen wäre Isphirmene wohl nie aus dem Stein befreit worden, denn er sandte letztlich die Agenten (u.a. aber auch den Priester Xanaxes, dem die Helden in **DEM** begegnet sind), die sie finden sollten. Im Grunde sucht er seit Langem nach dem Ea'Myr des Carophyrdes, um es gegen Xarxaras einzusetzen, doch mit Isphirmene – und deren Ea'Myr – hoffte er, eine gleichwertige Waffe zu finden – oder wenigstens einen Hinweis auf den Verbleib des Carophyrdes. Die Veränderungen in Xarxaron hat Turam natürlich mitbekommen und daraufhin eins und eins zusammengezählt. Er ist sich sicher, dass nun die abtrünnige Chrysothéos-Tochter auf dem Thron sitzt und will die Gelegenheit nutzen, um seine so geschwächten Feinde in die Knie zu zwingen. Sein Marsch nach Xarxaras soll allerdings eine Selbstmordmission werden. Er will die Stadt nicht erobern, sondern vernichten. Ein Zurück ist nicht geplant.
Gegenüber den Helden: In den Helden hofft er, Verbündete zu finden – allein dafür, dass sie und Gylderianius ihn endlich zum Auge geführt haben, ist er ihnen aber auf alle Fälle zu Dank verpflichtet. Zudem hat er die Helden in seinen Träumen gesehen und glaubt – auch bestärkt durch die Geschehnisse am Heiligtum – dass es sich bei ihnen um Auserwählte des Schädelgottes handeln könnte.
Stellenwert im Kult: Er ist in der Hierarchie der Draydal ein Außenseiter, der mit seinen Getreuen auf der Suche nach dem Auge des Carophyrdes eigene Wege geht. Im Gegensatz zu den Propheten Draydalâns will er den Krieg lieber gestern als mor-

gen direkt nach Xarxaras tragen und sucht daher bereits seit Jahren nach mächtigen Hilfsmitteln, während seine Kollegen fern im Westen einen weit größeren Krieg ausfechten. Sein Unternehmen ist also aus Sicht der Draydal ein kleines – und das trotz 10.000er Krieger, eigener Luftschiffe und diesem gewaltigen Lager in einem seit Jahrhunderten im Geheimen angelegten Höhlenkomplex.

Charakter und Verhalten: Eines sollten Sie bei der Darstellung im Kopf behalten: Parthras Turam ist per se kein böser Mensch. Er lebt in einer menschenverachtenden Kultur, die alle anderen Völker als wertlos oder bestenfalls Vieh, Söldner- oder Sklavenmaterial erachtet. Er dient seit Jahrhunderten dem Widersacher und an ihm ist so gut wie nichts mehr menschlich. Aber: Gegenüber Wesen, die er respektiert (und zu diesen gehören die Helden) ist er höflich, geduldig und nachsichtig. Der Krieg ist nichts Persönliches für ihn. Er ist frei von sadistischen Tendenzen. Vielmehr ist der Dienst am Schädelgott seine Bestimmung, und ihn durch die Opferung großer Mengen Secarians (das durch unglückliche Umstände leider „falsch verteilt" wurde) vor dem Tode zu bewahren, ist seine heilige Pflicht. Kurz: Er ist ein Fanatiker, aber kein wahnsinniger Bösewicht.

Er respektiert durchaus die Weltsicht der Helden, wird aber versuchen, sie erschreckend rational zu widerlegen. Auf diese Weise gelingt es ihm eventuell auch, Gylderianius auf seine Seite zu ziehen.

Schicksal: Turam wird spätestens bei der Belagerung von Xarxaras fallen.

Zitate: „Die Macht des EINEN ist unendlich und es ist die Bestimmung der niederen Völker, wie der euren, für diese Macht geopfert zu werden. Möchtet ihr noch eine Scheibe Varkenfleisch?"

Werte Parthras Turam
Xiphos:
INI 13+1W6 **AT** 17 **PA** 18 **TP** 1W6+4
DK N (siehe **MyAr** Seite 77)
LeP 68 **AuP** 90 **KaP** 65 **RS** 5 **KO** 18 **MR** 6 **GS** 7
MU 16 **IN** 13 **CH** 16 **LkW**: 15
Relevante Liturgien:
Pech und Schwefel (II/P) verschießt einen Strahl schwarzer Flammen (2W6+LkP*SP).
Namenlose Raserei (///P, allgemein) versetzt Tiere in Kampfrausch.
Gott der Götter (II bis VI, allgemein) hebt Liturgien anderer Götter auf oder kehrt sie um.
Herbeirufung von Heerscharen (III, PPP), ruft Ungezieferschwärme herbei.
Namenloser Zweifel, Namenlose Erleuchtung (IV/P): Das Opfer stellt zwei Tage lang seine Prinzipien infrage.
Besondere Eigenschaften: Er regeneriert allen durch nicht geweihte oder dämonische Waffen zugefügten Schaden mit 1W6 pro KR.

Die Truppen der Draydal

In **DEM** sind die Helden hauptsächlich Agenten und Söldnern der Draydal begegnet – und eventuell dem geringeren Priester Xanaxes. Dieses Mal wird sich das ändern. Neben dem Ephoren Parthras Turam bekommen es die Charaktere mit einer ganzen Armee von Draydal zu tun, in der auch einige echte „Fleischlose" marschieren. Dabei ist dieser Armee genau so vielgesichtig wie der Gott, für den sie in den Krieg zieht. Bedenken Sie aber, dass die weitaus meisten Gegner auf Seiten der Draydal Söldner, Pardir, Ghule oder Hetzratten sind. Mit echten Draydal sollten es die Helden erst gegen Ende des Abenteuers und auch dann nur in Maßen zu tun bekommen.

„Echte" Draydal gibt es vermutlich nur Tausende. Doch ihr Reich erstreckt sich schier endlos, und zahlreiche unterworfene Vasallenvölker stellen Soldaten und Söldner für die Armeen – insgesamt sollen mehrere Millionen Menschen im Draydalreich leben. Daher besteht das Heer des Parthras Turam aus nur 350 Draydal, dafür aber aus 5.000 menschlichen und 3.000 Pardir-Söldnern. Hinzu kommen noch 8.000 Ghule.

Draydal-Soldaten

Hier haben wir die unteren Ränge der Elite, der echten Draydal zusammengefasst: Soldaten, Sklaventreiber, Rattenabrichter, Fledermauspiloten. Sie sehen menschlich aus – doch sind sie fremdartig und unheimlich: Ihre Haut ist bleich, ihre Köpfe haarlos und ihre Augen von dunklen Ringen gesäumt. Lächeln scheint ihnen nicht möglich zu sein. Im Lager und in der Armee sind diese Menschen vom Rest der Einheiten räumlich getrennt, um sich von den Dienervölkern abzusetzen. Ihre Zelte sind luxuriöser und mehr Sklaven sind für sie zuständig.

Werte Draydal-Soldat
Ximtar:
INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 35 **AuP** 37 **RS** 4 **KO** 12 **MR** 4 **GS** 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte.

Elite-Draydal

Turam hat 50 Priester und Elite-Krieger in seinem Heer. Sie sehen noch ungesünder aus als die regulären Soldaten mit leicht durchscheinender Haut, unter der alle Adern zu sehen sind. Die Priester wirken oft kränklich (ein gefährliches Vorurteil, das sie im Kampf leicht Lügen strafen), die Elite-Krieger sind in schwere Rüstungen in schwarz, purpur und Gold gehüllt, die das Doppelschädelwappen ihres Kultes tragen und aus denen ihre eingefallenen Köpfe grotesk herausragen.

Werte Draydal-Priester
Ritualdolch (Xyele):
INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** N
LeP 32 **AuP** 30 **KaP** 28 **RS** 0 **KO** 10 **MR** 6 **GS** 8
MU 14 **IN** 13 **CH** 12
LkW 8
Relevante Liturgien: Pech und Schwefel (II/P) verschießt einen Strahl schwarzer Flammen (2W6+LkP*SP).

Werte Draydal-Elite-Soldat
Xiphos:
INI 13+1W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W6+4
DK N (siehe **MyAr** Seite 77)
LeP 40 **AuP** 50 **RS** 5 **KO** 14 **MR** 6 **GS** 7

Menschliche Söldner

Der größte (lebende) Teil des Draydal-Heers wird von menschlichen Truppen gestellt. Diese wurden entweder gekauft, versklavt oder durch die Eroberung ihrer Heimat in den Dienst gezwungen. Wir fassen Sie als Söldner zusammen. Ihre Herkunft kann stark schwanken, die meisten Truppen in Turams Gefolge wirken aber, als wären sie imperialer Abstammung. Sie dienen den Draydal teils schon seit Generationen und werden entweder durch Furcht oder tatsächlich durch den Glauben an den Schädelgott angetrieben. Sie alle hoffen, irgendwann die Ehre zu erhalten, in den Adelsstand der Draydal erhoben zu werden, um deren dünnes Blut zu verjüngen. Doch dies geschieht nur äußerst selten auf dem Wege, den sie sich erhoffen.

Werte menschliche Söldner
Schwert:
INI 11+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** S
LeP 30 **AuP** 33 **RS** 2 **KO** 12 **MR** 2 **GS** 8

Pardir-Söldner

Die Pardir bilden schon traditionell eine Allianz mit den Draydal und sind in ihren Diensten keine unzuverlässigen Söldner, sondern streiten mit ihnen gemeinsam für ihren fanatischen Glauben – auch wenn sie nicht direkt den Schädelgott anbeten, sondern dessen halbgöttlichen Diener Grah-Khal. Diesen kann Turam übrigens in Form des Dämons Grakvaloth leibhaftig beschwören, um seine Pardir so noch weiter anzustacheln.

Werte Pardir
Speer:
INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** S
LeP 35 **AuP** 34 **RS** 1 **KO** 12 **MR** 4 **GS** 8

Ghule

Gut die Hälfte des Heeres besteht aus jenen armen Kreaturen, denen die Draydal ihre Lebenskraft entzogen haben. Turams Ghule variieren von „frisch verstorben“ bis hin zu „halb skelettiert“ – sie alle sind aber wesentlich schneller als herkömmliche Untote. Blutghule sind eine besondere Form von Untoten: Ihre Seelen bleiben in ihren verwesenden Körpern gefangen, wo sie weiter die körperliche Pein des Verfallens spüren müssen. So kommt es auch, dass das Stöhnen und Wimmern der Ghule mitunter wie ein Hilferuf klingt. Blutghule sind eigentlich schwer kontrollierbar, weshalb sie selten gemeinsam mit lebenden Einheiten eingesetzt werden. Turam hat in den Lehren des Hauses Chrysothéos jedoch Mittel und Wege gefunden, die Untoten vorübergehend ruhig zu stellen, weshalb ein gemeinsamer Marsch möglich ist.

Werte Ghule
Biss:
INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** – **TP** 1W6 **DK** H
Hände:
INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+1 **DK** H
LeP 24 **AuP** unendlich **RS** 0 **WS** 10 **MR** 15 **GS** 7
Sonderfertigkeiten: Klammer, Niederringen, Würgegriff, Verbeißen
Besondere Eigenschaften: Lebensraub I (jeder mit bloßen Händen oder Biss zugefügte SP wird auf die LeP des Ghuls angerechnet bis zu maximal 30 LeP), Resistenz gegen profane Waffen.

Hetzratten

Hetzratten wurden bereits in **DEM** ausführlich beschrieben. Es handelt sich um die Vorhut der Draydal-Streitmacht, eine Mischung aus Windhunden und Ratten, die ihre Opfer zu Tode hetzen und mit giftigem Speichel außer Gefecht setzen.



Werte Hetzratten
Biss:
INI 12+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6+6 **DK** H
LeP 30 **AuP** 70 **RS** 0 **WS** 5 **MR** 0 **GS** 25
Ein Biss, der Schaden erzeugt, überträgt das Gift der Ratte – die Wirkung kann so auch mehrfach einsetzen:
Stufe: 8
Wirkung: AT/PA je –2 pro KR/ AT/PA je –1 pro KR
Beginn: sofort
Dauer: 3W6/1W6+1 KR
Sind beide Werte auf 0 gesunken, bleibt das Opfer bis zu einer magischen Heilung regungslos liegen.

Werte Jagdfledermäuse (bemannt)
Biss:
INI 12+1W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W6+6 **DK N/S**
LeP 30 **AuP 60** **RS** 0 **WS** 5 **MR** 0 **GS** 25
Werte des Reiters: (unbemannt ist die Jagdfledermaus harmlos)
Bela:
INI 11+1W6 **FK** 16 **TP** 2W6+2 **RW** (5/10/15/25/40)
Speer:
INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+6 **DK** S
LeP 30 **AuP** 37 **RS** 2 **KO** 12 **MR** 2 **GS** 8



Werte Draydalânischer Onager (Katapult)
TP 4W20+20 an Lebewesen, 2W6 +5 an Strukturen
Reichweiten: -/150/250/300/500
Laden: 150-300 KR
Talent: Belagerungswaffen (der Schütze besitzt einen AT-Wert von 14 als Vereinfachung).

Der Hintergrund der Draydal

Der Auszug der Draydal in ihr gelobtes Land liegt schon so lange zurück, dass nur noch einige wenige Historiker sich der Tatsache bewusst sind, dass es die Schädelanbeter im Westen nicht schon immer gab. Im größten Teil des Imperiums ist bekannt, dass es dieses Reich jenseits der Grenzen gibt, in dem ein finsterer Kult herrscht – aber nicht welche Ausdehnungen dieses Reich jenseits des kleinen, eigentlichen ‚Draydalâns' haben könnte.
Mit Sicherheit werden die Helden im Rahmen dieser Kampagne auch nicht die Detailmenge an Wissen erlangen, die wir Ihnen hier liefern wollen, aber sie können zumindest einen tieferen Einblick in die Kultur und Geschichte der Draydal bekommen.

Die Geschichte

Draydalân entstand vor ca. 6700 Jahren, als ein einzelner Stammesfürst begann, einen Kult um den Schädelgott aufzubauen – damals noch in den Türmen des Morgens. Dieser Herrscher mit Namen Draydalos wurde jedoch in einem inzwischen lange vergessenen Krieg aus dem Osten Myranors vertrieben. Geführt von Visionen seines Gottes führte er seinen Stamm in das von Bergen eingeschlossene dreieckige Stück Land, das heute seinen Namen trägt.
Dieses Kernland Draydalân ist inzwischen praktisch tot. Die Draydal entziehen sich und dem Land, auf dem sie leben, alles Secarian und laugen es damit immer mehr aus. Die seit Jahrtausenden vollzogenen Rituale haben eine eintönige, graue Landschaft aus Staub hinterlassen.
Die Lebenden in Draydalân können hier nur verweilen, weil das Reich beständig expandiert. Im vom Imperium unerforschten Westen Myranors haben sie weite Landstriche eingenommen und pressen aus den noch fruchtbaren Regionen Abgaben in Form von Opfern, Truppen und Nahrungsmitteln. Die unterworfenen Bewohner dieser Provinzen sind jedoch per se keine Draydal, sondern nur unfreiwillige Vasallen.
Was die eigentlichen, die echten Draydal ausmacht, ist, dass sie bis heute einen in sich geschlossenen Kult bilden, der zum Teil auch Jahrtausende später noch auf der Zugehörigkeit zum Volksstamm Draydalos' fußt.
Im Jahr 1950 Imperialer Zeitrechnung lief das Haus Chrysothéos fast geschlossen zu den Draydal über und hat sich auch inzwischen in deren Reihen integriert, aber in erster Linie, indem sie sich den vorherrschenden Strukturen anpassten.
Nachdem die Machenschaften der Chrysothéos, die die Senatskriege mit ausgelöst hatten, aufgedeckt worden waren, wurde eine Strafexpedition gegen Draydalân ausgerufen. Die Armeen des Thearchen scheiterten aber bei dem Versuch, in das tote Reich einzudringen. Im Gegenzug überschritten die Draydal den Ghulenwall und entvölkerten das Tal des Helophani im Südwesten des heutigen Anthalia. Von der imperialen Stadt Valdur Narthak gab es seither keine Nachrichten mehr und nach der immensen Zeit gehen die meisten Einwohner des Imperiums davon aus, dass sie vernichtet wurde. Als Bollwerk gegen diese Bedrohung riefen die Tharamnos in Xarxaron die Magokratie aus und beschworen die Ideale des ersten Imperi-

ums – Anthalia war nun durch zwei ähnlich fanatische Machtblöcke im Westen und Osten eingerahmt.
Dies sollte verheerende Folgen haben. Die Draydal nahmen rasch die ehemalige Metropole von Nyranthal, Nyranthapolis, ein – und die Magokratie antwortete. Auf der einen Seite wurde die Macht des Schädelgottes angerufen, die Tharamnos setzten im Gegenzug die niederhöllischen Kräfte des Tyakaar-Splitters ein, der sich in ihrer Verwahrung befand – und bis heute befindet. Sowohl göttliche als auch dämonische Kräfte haben das Land verändert, viele der Orte wurden vernichtet. Durch das Schlagen der Bäume und die Mengen an Menschen und Tieren, die transportiert wurden, verwandelte sich fruchtbares Land in eine karge Ebene. Die heutige, über weite Strecken leere Savanne ist eine Folge dieses Krieges.
Seither leben die beiden Mächte in einem bitteren Waffenstillstand. Anthalia liegt als Puffer zwischen Draydalân und der Magokratie und in dem weiten, leeren Land können beide Seiten agieren, ohne in offenen Konflikt mit der anderen zu geraten.

Die Überzeugung der Draydal

Draydal sind tief religiös. Anders als Einwohner des Imperiums sehen sie Götter nicht als Dienstleister und Rituale nicht als fast schon profane Handlungen. Sie können jederzeit, jeden Tag um sich herum das Wirken ihres Gottes sehen, werden in seinen Kult geboren, in ihm aufgezogen und können auch nur in ihm überleben. Sie sind überzeugt, dass ihre Handlungen zu einer Wiedergeburt der Welt führen werden – sobald sie alles Secarian dem Schädelgott geopfert haben, wird aus ihm die Schöpfung neu entstehen. Die Jahrtausende der Schlachten, des Mordens und der Vernichtung sind für sie nur die Geburtswehen einer kommenden, besseren Zeit. Dafür opfern sie schließlich nicht nur andere, sondern vor allem auch die ihren und sich selbst. Die Hingabe eines echten Draydal zu seinem Gott ist unanfechtbar. Allein zwischen den sterblichen (und manchmal nahezu unsterblichen) Dienern dieses Gottes kann es zu Unstimmigkeiten kommen, was jedoch die strikte Hierarchie der Draydal-Kultur in der Regel unterbindet.
Die Helden können jedoch indirekt zwei Abweichlern begegnen. Carophyrdes selbst war eine Art Außenseiter in seinem Kult, jedoch ohnehin zu einer Zeit der Unruhen, als die Chrysothéos sich in die bestehenden Machtstrukturen der Draydal eingliedern mussten. Parthras Turam, der in Anthalia agierende Ephore, ist ebenfalls nicht im Auftrag der Ältesten Hohepriester auf der Suche nach Carophyrdes' Auge. Die Herrscher Draydalâns haben zur Zeit kein großes Interesse an Anthalia und Xarxaron und konzentrieren sich viel mehr auf den Westen ihres ausgedehnten Reiches – Turam zieht ihren Plänen wertvolle Ressourcen ab. Daher sind seine Möglichkeiten zwar beeindruckend, aber es steht nicht ganz Draydalân hinter ihm. In dem Fall wäre das Schicksal der Magokratie vermutlich ohnehin besiegelt.
Trotzdem findet sich auch in der Umgebung der Abweichler die Struktur der gesamten Draydal wieder. Die Draydal kennen keine ‚normale' Bevölkerung. Unter ihnen gibt es keine Bauern, keine Handwerker, keine Dienstleister, die Haare schneiden oder musizieren. Alles, was die Draydal essen, tragen und verwenden wird von anderen hergestellt und ihnen geliefert.

Erscheinung

Echte Draydal wirken in der Regel bleich, viele scheren sich die Haare ab und betonen die Ähnlichkeit ihres noch lebenden Schädels mit dem eines Toten – so wirken sie oft ähnlich kalt und leblos wie die Ghule, die sie befehligen. All ihre Ausrüstung und Bekleidung darf nur zwei Zwecken dienen: Schutz und Verehrung des Schädelgottes. So sind ihre Rüstungen und Roben einerseits sehr pragmatisch und felderprobt, andererseits oftmals aufwändig mit ihrem Gott gefälligen Symbolen verziert, allen voran Schädeln und Knochen in Gold.
Die Waffen der Draydal wirken auf Bürger des Imperiums für gewöhnlich exotisch, gerade das Schwert der Elitekämpfer, der Xiphos, ist auf den ersten Blick verwirrend. In einer hohlen Rinne bewegt sich eine perfekt passend eingesetzte Kugel – einen unerfahrenen Kämpfer bringt dies leicht aus dem Gleichgewicht, draydalische Krieger können diese Waffe jedoch ebenso wie die anderen in ihrem Arsenal mit einem von klein an geübten Geschick einsetzen und aus der Unwucht einen Vorteil machen.
Ihre Rüstungen sind oftmals aus Lamellen oder Schuppen hergestellt und nicht aus einzelnen, großen Teilen, was die Beweglichkeit erhöht. Die Kleidung ist in der Regel in schwarz und purpur gehalten und besteht aus mehreren, oft gewickelten Schichten, die auch im toten und von Staubstürmen heimgesuchten Kernland der Draydal Schutz bieten.

Die Armee

Für echte Draydal gibt es nur zwei Wege, die das Leben nehmen kann – sie werden Priester oder Soldaten – wobei dieser Teil der Armee Draydalâns mit kultischen Streitern vergleichbar ist. Draydal ziehen nicht für Geld oder zur Verteidigung einer Familie in den Krieg, sondern allein um den Willen ihres Gottes umzusetzen. Da sie ihr Leben lang keine andere Aufgabe haben, sind die Draydal-Kämpfer herausragende Krieger, die ihre vergifteten Waffen mit enormem Können einsetzen und für jeden Gegner eine große Herausforderung darstellen.
Aus den besetzten Gebieten erhält das Reich Truppen als Tribut – diese bilden die niedrigsten Ränge der Armee und werden von den draydalischen Offizieren mit eiserner Hand geführt. Schlampigkeit, Faulheit und Befehlsverweigerung ziehen in der Regel härteste Strafen, meist den Tod als Ritualopfer, nach sich. Gleichzeitig bietet dieser lebenslange Militärdienst für die Unterworfenen die einzige Möglichkeit, in der Struktur Draydalâns aufzusteigen. Wer sich als Soldat durch Effizienz, Treue und unerschütterlichen Mut auszeichnet, kann Offizier werden oder sogar den Rang eines wahren Draydal erhalten und in deren Reihen aufgenommen werden.
Nur die wenigsten Einheiten der Kernarmee bestehen ausschließlich aus diesen echten Draydal, die Tributstruppen sind unter ihrer Führung ebenfalls effiziente Einheiten.
Neben diesen echten Draydal und den von ihren geführten Tributseinheiten kämpfen in den Armeen des Reiches aber auch Söldner. So haben sich große Pardir-Stämme des Dschungels den Schädelgott-Anbetern angeschlossen und ziehen mit Grausamkeit und Blutdurst in der ersten Reihe in die Schlacht, unterstützt von ihren Animisten. Auch Menschen und Angehörige anderer Spezies aus verschiedenen angrenzenden Landstrichen schließen sich als Sondertruppen oder Bestienhändler den Draydal an. Denn ein guter Teil der militärischen Macht Dray-

dalâns beruht auch auf einer ganzen Auswahl an Monstern, die die Draydal für den Kampf züchten. Die Hetzratten, die an missgeformte große Windhunde erinnern, werden als schnelle und leichte Truppen eingesetzt, die gegnerische Scharmützler regelrecht zerreißen oder fliehende Einheiten niederrennen. Riesige Chimären aus Ratten und Blutbüffeln ziehen schweres Gerät, große Fledermäuse werden als Botentiere eingesetzt und die verschiedensten Daimoniden und Chimären dienen als Reittiere, Spione und Waffenplattform.
Die Hilfstruppen und Söldner dürfen sich dabei größtenteils selbst verwalten und die Draydal halten sie auf keinen Fall beim Plündern zurück – am Ende unterstehen sie aber den eigentlichen Herrschern des Reiches und müssen sich einem draydalânischen Offizier gegenüber verantworten.
Auf dem Schlachtfeld besteht eine draydalânische Armee daher aus durchaus sehr unterschiedlichen Söldnereinheiten um einen Kern aus erfahrenen Truppen und Elitekriegern, die mit Fanatismus und eiserner Disziplin die Wildheit und Unberechnbarkeit ihrer Verbündeten ausgleichen. Während eine Horde Pardir mit wildem Geheul und gebleckten Zähnen die Gegner einschüchtern, ist es die praktisch lautlose, perfekte Formation echter Draydal, die den eigentlichen Schrecken darstellt – denn sie arbeiten sich ohne Zögern oder Zurückweichen unaufhaltsam in das Herz einer gegnerischen Armee vor. Und wen sie nicht töten, denen bringt oftmals schon die kleinste Verletzung der vergifteten Waffen später den Tod.

Der Kult

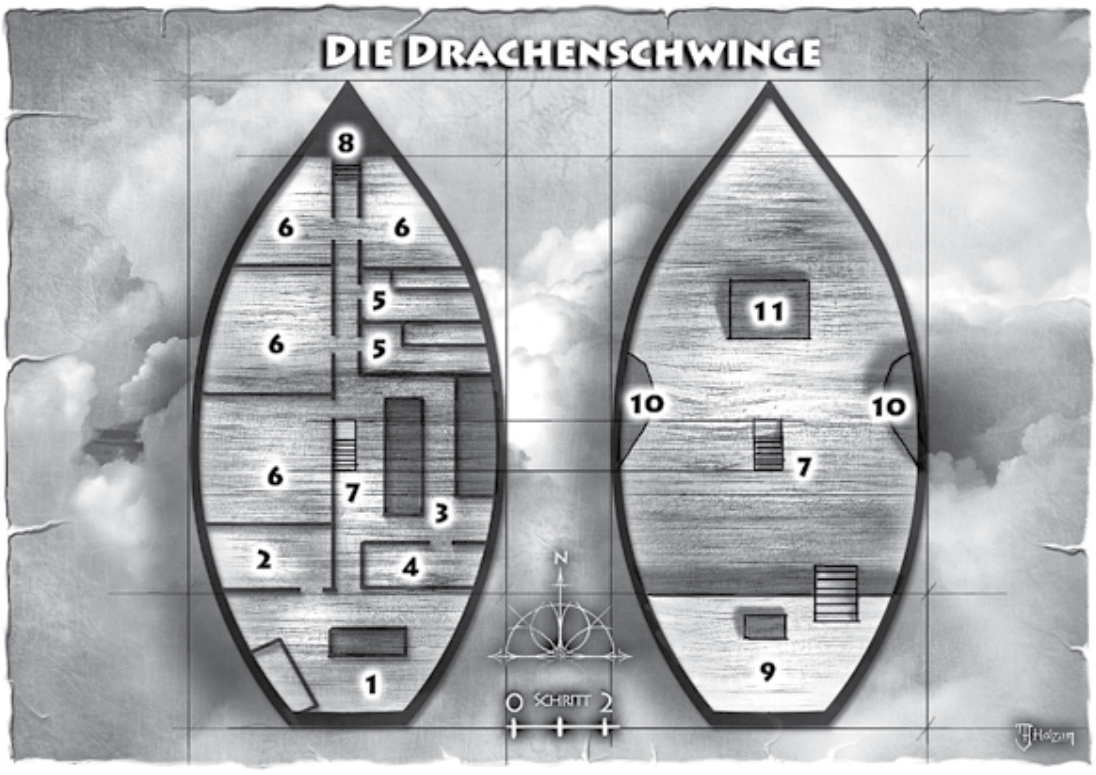
Im Kult des Schädelgottes herrscht ähnlich strikte Disziplin wie in den Armee-Einheiten echter Draydal. Es wird absolute Hingabe und Opferbereitschaft verlangt. Man kann die Draydal dabei zwar in jeder Hinsicht als Fanatiker bezeichnen, aber wie es den meisten Fanatikern eigen ist, hegen sie die Überzeugung, das Richtige zu tun.
In diesem Fall bedeutet das, die Welt neu erstehen zu lassen – und dazu muss all ihre Lebenskraft dem Schädelgott zugeführt werden, bis er die Welt zerschlagen und neu erschaffen kann. Selbstverständlich werden dann seine treuesten Diener die höchsten Ränge erhalten, aber neben diesen Hoffnungen und den blutigen Opfern anderer geht es im Kern des draydalischen Kultes auch um Selbstopferung und -aufgabe für die angebetete Gottheit.
Bestes Beispiel dafür sind die Priester der Draydal selbst, die mit dem Erreichen immer höherer Ränge immer mehr ihrer Selbst opfern müssen. Zwar gibt es zahlreiche subtile Abstufungen zwischen den Aufgaben und dem Einfluss verschiedener Geweihter, jedoch lassen sich drei Hauptstufen der Initiation identifizieren.
Harmosten agieren als Offiziere und Verwalter von Einrichtungen unter der Größe einer Stadt oder eines Feldlagers und haben erst soviel ihres eigenen Secarian geopfert, dass sie kränklich und bleich erscheinen, auch wenn sie stark und agil sind wie eine gesunde Person.
Ephoren stellen die aktive Regierungskaste der Draydal dar und regieren als Statthalter und Generäle. Ihre Haut ist unsichtbar geworden, so dass sie wie gehäutet erscheinen – ein Anblick, den sie entweder stolz vorzeigen oder unter elaboraten Roben und Goldmasken verbergen, je nach Situation und Aufgabe.
Die höchsten Ränge stehen den Hegemonen zu, die nur noch belebte Skelette sein sollen und die aus ihren Palästen heraus das Schicksal des Reiches lenken und Jahrhunderte umfassende Pläne schmieden. Sie haben jedoch nicht nur ihr Fleisch dem Schädelgott geopfert, sondern verzichten auch praktisch auf jeden Kontakt mit der Außenwelt – ihre reine Anwesenheit ist bereits so giftig und zerstörerisch, dass sie nur über spezielle Diener und Untote mit Sterblichen kommunizieren. Ihre ganze Existenz ist die Verkörperung des Kultes, nahezu unsterblich, unglaublich mächtig und zugleich ein tiefer Abgrund, der alle Lebenskraft in seiner Umgebung verschlingt.

Schiffe und Luftkampfregeln

Obwohl Luftschiffe im Imperium recht selten sind, verfügt die Magokratie zu Beginn der Kampagne über eine stattliche Luftflotte, die mit Hilfe der Technik des Isquenion entstanden ist. Im Verlauf der Kampagne werden die meisten dieser Luftschiffe jedoch wieder zerstört, so dass am Ende der Geschichte die Angaben aus **UdS** gültig sind.
Die Geschwindigkeiten der Luftschiffe sind natürlich von den Windverhältnissen abhängig. In **DEM** wurden daher keine absoluten Werte angegeben, sondern nur grobe Reisezeiten zwischen den einzelnen Stationen. In Xarxaron selbst müssen die Helden teilweise zwischen den Berggipfeln und durch die Schluchten hindurchmanövrieren, was die Geschwindigkeit stark dämpfen kann. Theoretisch können sie in den Höhenlagen auch starke Föhnwinde nutzen, um kurzzeitig zu beschleunigen, dies ist jedoch recht riskant (Probe +8 auf *Fluggeräte Steuern*).
In der Savanne von Anthalia sind die Luftschiffe im Schnitt deutlich schneller und können die Winde voll ausnutzen. Beachten Sie, dass die *Drachenschwinge* arcanomechanisch so aufgerüstet wurde, dass sie immer die perfekte Strömung findet.Für diese Idealbedingungen gelten die hier angegeben, groben Werte.

Drachenschwinge

Das kleinste und leichteste unter den Luftschiffen Xarxarons. Erinnert im Grunde an ein normales Schiff, an das mehrere Ballons gebunden wurden. Isquenions Erfindung, die Ballonbäume geben jedoch massiven Auftrieb.
Bewaffnung: Keine
Geschwindigkeit: Sehr schnell dank großer Takelage, ca. 40-50 Meilen pro Stunde
Manövrierbarkeit: Sehr wendig, dank Aethrolabium. Versucht man bei einer Flucht auch durch Änderung der Höhe zu entkommen, sind alle Proben dafür um –2 erleichtert.
Rumpfpunkte: 50
Takelagepunkte: 140
Besatzung: Bietet Platz für maximal 30 Personen.



1 – Kapitänskajüte
2 – Lagerraum für Waffen und Wertsachen
3 – Küchenbereich
4 – Speisekammer
5 – Offizierskabinen
6 – Truppenräume (Hängematten)
7 – Treppe auf's Deck
8 – Treppe in den Frachtbereich
9 – Erhöhtes Oberdeck mit Steuervorrichtung
10 – Aufhängung für Seitensegel
11 – Aufhängung für Segel und Ballons

Rohafan

Im Verborgenen hat Parthras Turam seine eigene kleine Luftflotte aufgebaut. Das massive Flaggschiff der Draydal mit schwarzpurpurnen Segeln und einem golden lackierten Rumpf ist nicht nur kampfstark, sondern schüchtert Gegner allein schon durch seine Größe und Erscheinung ein. Es besitzt eine Gallionsfigur in Form eines goldenen Skeletts, und auf den Segeln prangt das Doppelschädelwappen der Draydal. Augenscheinlich halten zwei gewaltige, 20 Schritt lange, wurstförmige Ballons das Schiff in der Luft. Tatsächlich handelt es sich dabei aber um etwas extrem Seltenes: zwei ausgewachsene Windwürmer, die dem Schiff Auftrieb geben. Die Draydal füttern diese Wesen mit Sklaven und haben sie mit goldenen Ketten an den Rumpf gebunden. Turam hat sie vor langer Zeit im fernen Süden erstanden und auf aufgepäppelt. Damit ist die *Rohafan* in der Lage, schwere Lasten zu tragen, aber dabei extrem langsam.
Die *Rohafan* entspricht von den Maßen her etwa der *Invictus*, jedoch sind hier 20 schlagkräftige Pardir-Söldner mit an Bord, von denen immer abwechselnd fünf Turams persönliche Leibgarde stellen. Insgesamt befinden sich 60 bewaffnete Soldaten auf der *Rohafan*, davon sind immer 15 zum Arbeiten an Deck.
Bewaffnung: Zehn schwere Belari
Geschwindigkeit: Gering, etwa 10 Meilen pro Stunde
Manövrerbarkeit: Mittel bis schlecht. Das Schiff wird über Segel und das Zerren an den Ketten manövriert.
Rumpfpunkte: 140
Takelagepunkte: 300
Besatzung: Bietet Platz für ca. 100 Personen
Schwere draydalânische Belari: TP 3W6
Reichweiten: 50/100/200/300/500
Ladezeiten: 35 KR
Die Schützen haben eine AT mit Belagerungswaffen von 13.

Kleinere Luftschiffe der Draydal

Die kleineren Luftschiffe werden von je einem etwa 10 Schritt langen Windwurm in der Luft gehalten, ähneln aber im Grunde der *Rohafan*.
Bewaffnung: Vier schwere Belari
Geschwindigkeit: Gering, etwa 15 Meilen pro Stunde
Manövrerbarkeit: Mittel
Rumpfpunkte: 70
Takelagepunkte: 150
Besatzung: Bietet Platz für ca. 40 Personen
Schwere draydalânische Belari: TP 3W6
Reichweiten: 50/100/200/300/500
Ladezeiten: 35 KR
Die Schützen haben eine AT mit Belagerungswaffen von 13.

Jagdfledermäuse

Die Werte für dies Fledermäuse finden Sie bei den Truppen der Draydal.

Chimaera

Das momentan größte Schiff der kleinen Flotte Xarxarons nach dem Ende des *Invictus* in **DEM**. Das massige Schiff reagiert weniger träge als sein Vorläufermodell, hat aber im Verhältnis weniger Auftrieb als die *Drachenschwinge* und kann nur langsam steigen. Dafür jedoch kann das Schiff acht Chrysobelari ins Feld führen.
Bewaffnung: Acht Chrysobelari
Geschwindigkeit: Mittel, etwa 20-30 Meilen pro Stunde
Manövrerbarkeit: Mittel
Rumpfpunkte: 120
Takelagepunkte: 250
Besatzung: Bietet Platz für ca. 100 Personen
Werte der Chrysobelari
TP 3W6+6
Reichweiten: 50/100/200/300/500
Ladezeiten: 45 KR
Die Schützen haben eine AT mit Belagerungswaffen von 14.

Neben der *Chimaera* verfügt Tacarus über zwei weitere Luftschiffe von ähnlichen Ausmaßen. Alle drei werden während **DSL** vernichtet, womit die Luftschiff-Vormachtstellung von Xarxaron endet.

Insektopter

Die kleinen Fluggeräte des Imperiums aus Chitin und Pheroxyl fliegen durch dämonische oder elementare Magie und benötigen einen Mechanopathen, der sie steuert. Sie ähneln grob den Insekten, nach denen sie benannt wurden. Die meisten Insektopter der Magokratie sind „Heuschrecken", die gut gepanzert, doch nicht besonders schnell sind. Sie verfügen über einen Pilotensitz und zwei Sitze für Schützen, die die eingebauten Geschütze bedienen. Tacarus selbst nutzt als Fluchtschiff eine Hornisse.
In Anlehnung an die anderen Werte können Sie die Rumpfpunkte der Insektopter direkt auch als Takelagepunkte nehmen und zwar in dem Sinne, dass eine Verminderung durch Beschädigung bedeutet, dass Auftrieb und Manövrierbarkeit verringert sind. Ansonsten gilt zu beachten, dass die kleineren, arcanomechanischen und arcanobionischen Fluggeräte wendiger sind als die schwebenden Luftschiffe und daher einen Bonus von +4 auf *Fluggeräte Steuern*-Proben erhalten, wenn sie gegen eines der Luftschiffe in Manövern antreten.
Bewaffnung: Zwei schwere Belari
Geschwindigkeit: 20-30 Meilen pro Stunde
Manövrierbarkeit: Hoch
Rumpfpunkte: 45
Werte der zwei schweren Belari an Bord: TP 2W6+6
Reichweiten: 5/15/40/60/100
Ladezeiten: 26 KR
Die Schützen haben generell eine AT mit den schweren Belari von 13, der Steuermann einen TaW in *Fluggeräte Steuern* von 12.

Luftschiffkampf

Im Laufe des Abenteuers kann es durchaus dazu kommen, dass die Helden an Bord der *Drachenschwinge* einen Kampf zwischen Luftschiffen absolvieren müssen. Wir wollen Ihnen Regeln dafür nicht in der Ausführlichkeit wie zum Beispiel für den Schiffskampf in **Efferds Wogen** präsentieren, haben aber eine Handvoll Anhaltspunkte zusammengetragen. Wenn Sie und Ihre Spieler daraus gerne eine Art komplexes Minispiel machen wollen, sind Sie allerdings herzlich dazu eingeladen, eigene und aufwändigere Regeln zu erstellen und zu verwenden. Haben Sie anders herum überhaupt nicht vor, Luftkämpfe mit vielen Regeln zu absolvieren und setzen Sie stattdessen auf szenisches Erzählen und nur wenige Proben – dann halten Sie es ruhig so. Unserer Meinung nach entfaltet ein Gefecht am Himmel seine Wirkung vor allem durch erzählerische Elemente, trotzdem wollen wir Ihnen ein paar Werkzeuge an die Hand geben.
Positionsproben: Zu Beginn wird jeder Kampf zwischen Luftschiffen auf Distanz ausgetragen. Hier ist die Positionierung entscheidend und jeder Steuermann wird versuchen, sich selbst in eine günstige Schussposition zu bringen und gleichzeitig dem Feuer des Gegners auszuweichen. Die Steuerleute legen dafür Proben auf *Fluggeräte Steuern* ab. Für jede Runde des Luftkampfes, die in etwa zwei Minuten in Realzeit entspricht, werden so zwei Werte bestimmt. Die Differenz zwischen den TaP* wird anschließend für den Rest der Runde als Bonus bzw. als Malus verwendet – der Sieger der Probe kann die Boni für Geschützangriffe verwenden, der Verlierer erhält den Malus auf seine Attacken. Jedes Schiff hat hierbei einen Steuerwert, der als Bonus oder Malus für die Probe des Steuermannes gerechnet wird. **Trefferzonen**: Ein Luftschiff besteht als Ziel zu drei Vierteln aus Takelage und Ballons. Für jeden Treffer mit einem Geschütz treffen sie bei 1 bis 5 auf einem W20 den Rumpf und bei 6 bis 20 Takelage und Ballons. **Rumpfpunkte und Takelagepunkte**: Jedes Schiff hat einen Rumpf- und einen Takelagewert. Diese geben an, wie viel Schaden jeweils verkraftet werden kann, bevor alles restlos zerstört ist. Allerdings sinkt ein Luftschiff nicht bei zerschossenem Rumpf, sondern logischerweise bei zerstörten Ballons, die zur Takelage gehören.
Schaden an der Besatzung: Bei einem Rumpftreffer mit einem W20 auf 20 minus SP kommt es zu Verletzungen unter der Besatzung. Bei Misslingen der Probe richten fliegende Holzsplitter oder Teile des Geschosses 2W6 TP bei einem Besatzungsmitglied an, das sie ebenfalls durch Würfelwurf bestimmen können. Rüstung gilt mit ihrem vollen Wert.
Auftriebsverlust: Sinken die Takelagepunkte unter ¾ des Gesamtwertes, beginnt das Schiff zu sinken, jedoch noch langsam. Durch Ballastabwurf kann dies noch aufgefangen werden. Seine Positionsproben sind allerdings nun um +4 erschwert. Bei ½ der Takelagepunkte steigt die Geschwindigkeit des Absinkens, alle Positionsproben sind um +8 erschwert. Ballast abzuwerfen kann das Sinken nur verlangsamen und höchstens knapp über dem Boden ausgleichen. Prallt man ungebremst mit diesem Takelagewert auf dem Boden auf, nimmt jedes Mitglied der Besatzung bei gelungener *Körperbeherrschungs*-Probe 1W6+2 Schaden, bei misslungener Probe 1W6+4. Bei ¼ des Takelagewertes ist der Sturz nicht mehr aufzuhalten – retten kann sich hier nur, wer fliegen kann oder einen der letzten Ballons abschneidet und als private Flughilfe nutzt. In den meisten aller Fälle sollte ein solcher Absturz zum Tod führen. Sie können

jedoch auch nach Belieben einen hohen Schadenswert verteilen und die Helden schwer verletzt und den Angreifern ausgeliefert überleben lassen.

Verfolgen und Flucht: Ein Schiff kann versuchen, zu fliehen oder sich im Gegenteil an den Gegner anzunähern. In dem Fall werden die Fluggeräte Steuern-Proben nicht verwendet, um einen möglichen Bonus für die Schützen herauszuholen, sondern die TaP* werden aufaddiert. Für eine Flucht müssen davon 35 gesammelt werden, für eine Annäherung 30 – dann gilt man entweder als geflohen oder als längsseits liegend. Selbstverständlich kann das andere Schiff jeweils das Gegenmanöver ausführen. Flieht ein Schiff und verfolgt das andere, werden die TaP* des Verfolgers von den gesammelten TaP* des Fliehenden abgezogen – bei dem Versuch, einem Entermanöver zu entkommen, gilt dieselbe Regel. Dann allerdings können auch auf dem zweiten Schiff keine Boni mehr an die Schützen gegeben werden.

Entern: Sobald zwei Schiff längsseits liegen, können sie durch Enterhaken oder andere Mittel miteinander verbunden werden, worauf der Kampf von Deck zu Deck beginnt. Diesen wiederum können Sie mit den üblichen DSA-Regeln abhandeln – einen Enterhaken zu werfen und zu verankern erfordert eine erfolgreiche Probe auf den Wurf mit einer improvisierten Waffe. Um ihn wieder zu kappen, ist eine erfolgreiche Attacke nötig.

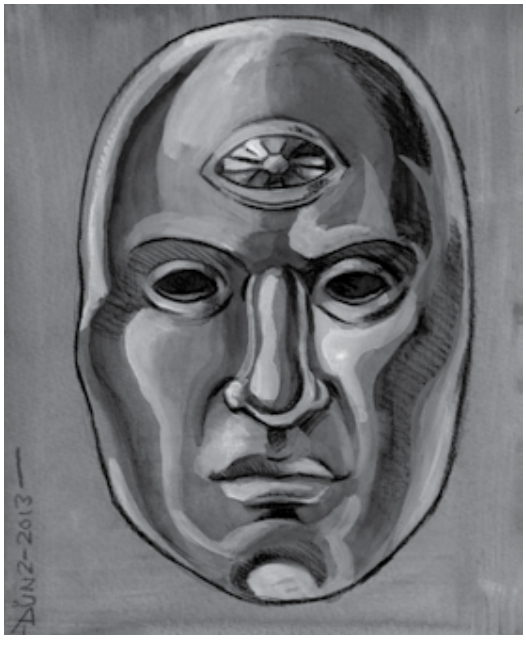
Artefakte

Korysthenes' Spiegel

Dieser kleine Handspiegel befindet sich im Besitz des Korysthenes. Er nutzt ihn als Kommunikationsartefakt. Der Spiegel kann angewiesen werden, eine bestimmte Person abzubilden, so er auf diese ausgerichtet und aktiviert wird. Dafür muss diese Person einmal direkt in den Spiegel blicken. In der Folge zeigt der Handspiegel diese Person mit einem Abstand von ca. vier Schritt und gibt auch Ton wieder. Dank dieses Artefakts steht Korysthenes mit seinen Truppen in (einseitiger) Verbindung, solange er in der Bibliothek weilt. Der Spiegel kann aber auch benutzt werden, um eine Kommunikation zwischen den Helden und Korysthenes beispielsweise im Lager der Draydal zu ermöglichen. Der Spiegel besitzt noch drei Ladungen, wenn die Helden ihn erhalten.

Die Triopta des Carophyrdes

Die Gesichtsmaske des Carophyrdes ist der „magische Kompass", der den Helden bei der Suche nach dem Ea'Myr behilflich ist, sobald sie ihn von Korysthenes erhalten haben. Die Triopta gehörte einst wirklich Carophyrdes und wurde von ihm extra für diese Aufgabe mit speziellen Verzauberungen belegt. Wer die Triopta aufsetzt, erhält seltsame Visionen, die ihn letztlich auf den Pilgerpfad des Draydal-Heiligen führen und vor bestimmte Aufgaben stellen.



Visionen

Nach der ersten Vision verlangen Sie vom Maskenträger eine Probe auf *Selbstbeherrschung* +5. Nach der zweiten eine Probe +8, dann +11, +14 und schließlich +17. Danach wird die Maske nicht mehr gebraucht. Wechselt der Maskenträger, beginnen Sie wieder bei +5. Misslingt die Probe, fließen Bilder der Visionen immer wieder in die Wahrnehmungen des Helden und er ist fest davon überzeugt, diese Szenen im realen Leben zu sehen. Gelingt die Probe, wird der Held „nur" in seinen Träumen heimgesucht. Die Visions-Szenen, die sie als Vorlage benutzen können, finden Sie jeweils bei den fünf Stationen der Reise beschrieben.

Eine erfolgreiche Behandlung mit *Heilkunde Seele*, die ebenso erschwert ist wie die Probe auf *Selbstbeherrschung*, kann die Wirkung für TaP* Tage lindern und in die Träume zurückdrängen.

Besessenheit

Es werden sich Nebenwirkungen einstellen, die im Laufe der Kampagne noch entscheidend sein können: Zusätzlich zu den Visionen kann ein dauerhafter Einsatz mit einer Art Besessenheit einhergehen. Diese kann dazu führen, dass sich der Träger der Triopta für die Reinkarnation des Carophyrdes hält, was wiederum im Draydal-Lager nützlich sein kann und es im Finale erleichtert, mit dem Geist des Caropyhrdes Kontakt aufzunehmen.

Bis dahin wird der Träger der Triopta aber auch immer mehr von Alpträumen geplagt, die von dem Draydal-Heiligen handeln: Träumt er wiederholt von den Visionen, die er bereits erfahren wird, kann er Stück für Stück selbst die Position von Carophyrdes einnehmen. Wenn der Held versucht, sich an etwas Bestimmtes zu erinnern oder auf Basis seines Wissens Verbindungen herzustellen, lassen Sie den Spieler die entsprechende normale Probe ablegen und geben Sie ihm dann statt ‚eigenen' Erinnerungen und Wissen Informationen aus der Historie des Draydal-Heiligen, über die er unmöglich verfügen kann. Halten Sie den Maskenträger für entsprechend anfällig, lassen Sie ihn in passenden Momenten *Selbstbeherrschungs*-Proben würfeln, um sich nicht selbst mit Charophyrdes „zu verwechseln". Hat der Held den Nachteil Medium, erhöhen Sie die Frequenz dieser Vorkommnisse und Würfe. Bei all den Visionen

und Träumen bleibt jedoch eine Konstante gleich: Nie sieht der Maskenträger dabei wirklich das Gesicht von Carophyrdes, der immer eine Maske oder eine Kapuze trägt – und immer kurz bevor das Geheimnis seines Aussehens gelüftet wird, bricht der Traum oder die Vision ab. So können Sie für das Finale auf eine Vision hinarbeiten, bei der Carophyrdes endlich sein Gesicht enthüllt und dieses das Gesicht des Helden selbst ist.
All diese Einbildungen und Visionen enden erst, sobald das Ea'Myr im Finale des Abenteuers zerstört wird. Sollte das Abenteuer ein Ende nehmen, bei dem der Stein weiter existiert – man kann nie wissen – erhält die Figur, die ihn trägt, dauerhaft den Nachteil *Wahnvorstellungen*. Dafür erhält sie zweimal den Vorteil *Talentschub*, einmal für *Geschichtswissen* und einmal für *Magiekunde*, was das aufblitzende Wissen von Carophyrdes darstellen soll.

Analyse der Triopta des Carophyrdes

0 – 3 ZfP*	Eine Maske aus Arkanium, an die mehrere Maskenzauber gebunden sind
4 – 7 ZfP*	Es handelt sich um vier verschiedene Zauber, von denen einer auf Kraft und drei auf Zauberei beruhen, die Repräsentation ist sehr nah mit der heutigen optimatischen verwandt
8 – 12 ZfP*	Auf der Maske liegt ein Hellsichtszauber, der Analysen vereinfacht, ein antimagischer Zauber, der Beeinflussungen abschwächen soll, ein weiterer Hellsichtszauber, der in die Gedanken eines anderen eindringen soll und ein auf Kraft basierender, mächtiger Illusionszauber
13 – 18 ZfP*	Die Zauber wurden mit deutlichem Abstand an die Maske gebunden. Die eher schlichte Hellsicht und der Schutz gegen Beeinflussung wurden früher geschaffen, der Zauber zur Gedankenlesung und die Illusion mit einigem Abstand. Beides sind jedoch sehr alt, die fast wie die moderne optimatische Repräsentation erscheinende Wirkart ist archaisch, zugleich aber auch sehr komplex. Seltsamerweise sollen die Gedankenlesung und die Illusion auf den Träger wirken.
ab 19 ZfP*	Die älteren beiden Zauber wirken eher gewöhnlich für eine Maske. Die Gedankenlesung und die Illusion sind jedoch miteinander verknüpft und bilden ein fremdartiges Ganzes, das in den Geist eines Trägers eindringen und ihm bestimmte Informationen übermitteln soll. Dabei gibt es jedoch offenbar bestimmte, diffizile Auslöser.

Das Ea'Myr des Carophyrdes

Das Artefakt, um das sich fast das gesamte Abenteuer dreht, ist das dritte Auge des toten Optimaten Carophyrdes san Chrysothéos, das dieser durch ein immens gewalttätiges Ritual zur ultimativen Waffe des Schädelgottes machen wollte, ein legendäres, heiliges Artefakt des Kultes des Schädelgötzen.
Das Auge entzieht schon im „Ruhezustand" der Umgebung schleichend Lebenskraft. Diese Aura entspricht der in Saer Arthea, solange das Auge im Grab des Carophyrdes verbleibt (siehe Seite 86). Wird es von dort wegbewegt, sind die Auswirkungen „nur" noch halb so schlimm und können auch mit der Zeit weiter nachlassen bzw. durch göttliche Kräfte und heilige Gesteine aufgehoben werden.
Wird das Auge jedoch aktiviert, kann es schlagartig alles Secarian in einem Umfeld von mehreren Meilen dem Schädelgott opfern – und somit natürlich alles Leben in diesem Bereich auslöschen. Ein Kästchen aus einem den Göttern zugeordneten Material schützt vor der Todesaura.
Zusätzlich haust in diesem Stein nach wie vor der Geist des Carophyrdes, der sich im Tode noch nach der Lebenskraft seiner Zwillingsschwester Isphirmene verzehrt – was das Ea'Myr auch zur ultimativen Waffe gegen diese macht, wenn es den Helden gelingt, den Geist zu wecken und die Kräfte des Auges gegen Isphirmene zu richten. Es ist äußerst diffizil, eine der beiden Funktionen auszulösen, ohne die andere ebenfalls zu aktivieren.

Der Geist im Auge

Der Geist des Carophyrdes schlummert zwar im Ea'Myr vor sich hin, bemerkt aber durchaus die Anwesenheit der Helden. Diese Präsenz ersetzt von nun an die Visionen aus der Triopta, die nicht mehr gebraucht wird. Carophyrdes' Geist sucht sich den Helden aus, der bisher am meisten von den Visionen und Träumen beeinflusst wurde, und erscheint ihm in seinen Alpträumen, womit sich die bisherigen Szenen noch intensiver fortsetzten. Er verlockt den Helden natürlich auch dazu, das Ea'Myr seinem Zweck zuzuführen, und versucht, ihn von der Lehre des Schädelgottes zu überzeugen. Über diese Alpträume können Sie den Helden aber auch alle bisher verpassten Hintergrundinfos vermitteln. Carophyrdes beantwortet in diesen Träumen auch einige Fragen.

Das Ea'Myr einsetzen

Wie die Helden das Auge benutzen können, erfahren Sie auf Seite 188 unter „Die Aktivierung des Ea'Myr".

Analyse des Ea'Myr

Die Helden können den Stein während der Reise studieren und so entschlüsseln, was zu tun ist (Magiekunde, Analysezauber), jedoch immer nur für kurze Zeit am Stück – der Grund ist natürlich die auf Dauer tödliche Aura.

0 – 3 ZfP*	Es handelt sich um einen Stein aus unbekanntem Material, an den eine Entität gebunden ist.
4 – 7 ZfP*	Der Stein besteht nicht aus Material des Elementes Erz, es befindet sich eine gebundene Seele darin.
8 – 12 ZfP*	Der Stein ist ursprünglich aus Humus entstanden wie ein Körperteil, die Seele ist bei Bewusstsein und in der Lage, Magie zu verwenden.
13 – 18 ZfP*	Es handelt sich um das gereifte dritte Auge eines Optimaten, der Name der Seele ist Carophyrdes.
19+ ZfP*	Carophyrdes beginnt eine Zwiesprache mit dem Analysemagier über dessen Absichten und Schicksal.

Das Horn des Tyakaar

Das Horn des Tyakaar ist ein immens mächtiges dämonisches Artefakt aus der Domäne des Tyakaar, der für Rache, Tyrannei und dämonisches Feuer steht. In eben jenem ging vor Jahrhunderten auch fast ganz Anthalia unter, als die Tharamnos die Kräfte des Horns nutzten, um die Draydal zu besiegen. Seitdem ruht es unbenutzt und hochgradig gesichert in einem geheimen Versteck in der Familiengruft. Die Kräfte dieses Artefakts sind vielfältig und übersteigen das Verständnis fast aller Magier Myranors. Ein geübter Optimat kann es aber nutzen, um ohne großen Aufwand Dämonen der Domäne Tyakaar zu beschwören, dämonisches Feuer zu entfachen, das nicht auf normalem Wege gelöscht werden kann – oder um direkt einen Riss in Tyakaars Reich zu öffnen. Vielleicht wird Isphirmene zum Finale des Abenteuers versuchen, ganz Xarxaras auf diesem Wege in die Hölle zu schicken. Alternativ wird Arsinoa das Horn gegen Isphirmene einsetzen wollen. Mehr zum Horn und seinem negativen Einfluss auf Xarxaras erfahren Sie in **UdS** auf Seite 300. Werte wollen wir hier nicht angeben, dieses Artefakt ist ohnehin nichts für Spielerhände.

Feuerfeste Mäntel

Diese Mäntel aus dem Inventar der Bibliothek in Imachora erfüllen zwei Funktionen, je nachdem, ob sie auf links oder rechts getragen werden. Die Außenseite besteht aus einem ölig schimmernden Stoff. Das Innenfutter ist reinweiß. Letzteres soll vor allem gegen die Bolzenfalle in der Bibliothek dienen, deren magische Auslöser damit getäuscht werden. Die Außenseite schützt einmal am Tag gegen Feuerschaden im Wert von 100 TP. Jeder Mantel besitzt 5 Ladungen.

Die Göttlichen Waffen

Im Verlauf der Suche können die Helden eine Reihe von antiken Waffen finden, mit denen einst die Opfer des Carophyrdes begraben wurden. Zunächst sind diese Waffen rostige Überbleibsel aus einer längst vergessenen Zeit und nicht zu gebrauchen (Ausnahme: Die Schleuder). Sie werden im Verlauf des Abenteuers auf wundersame Weise von selbst wieder nutzbar und scheinen „rückwärts in der Zeit zu altern", bis sie wie neu wirken – so die Helden sich denn in den Augen der Götter würdig verhalten. Ziehen sie hingegen mordend und den Schädelgott preisend durch das Abenteuer, bleiben die Waffen wie sie sind. Ansonsten werden sie sogar unzerbrechlich, weswegen wir keinen BF angegeben haben. Diese Waffen werden den Helden in der finalen Schlacht gute Dienste leisten. Drei der Waffen, die die Helden finden können – und ihre Fundorte – sind festgelegt. Für die übrigen Funde geben wir eine Auswahl an, aus der Sie entsprechend ihrer Gruppenzusammensetzung wählen können.

Haben Sie mehr als fünf Helden in der Gruppe, können Sie auch im Heiligtum noch weitere Geweihtengräber und entsprechende Waffen platzieren. Auch die Fähigkeiten der einzelnen Waffen legen wir nicht komplett fest. Je nach Stärke Ihrer Heldengruppe und dem bevorzugten Powergaming-Grad können Sie aus einer Liste von Funktionen wählen und den Waffen eine, mehrere oder sogar alle dieser Fähigkeiten verpassen. Drei der Waffen gehörten einem Siminia-, einem Chrysir- und einem Phex-Geweihten. Dies sind die Waffen, die die Helden auf jeden Fall finden sollten. Möglicherweise haben sie in **DEM** eine Vision durch diese drei Götter erfahren. Verantwortlich dafür sind unter anderem die ruhelosen Seelen der von Carophyrdes verscharrten Geweihten, die im Kampf gegen den „Heiligen" fielen. Nun wollen die Götter verhindern, dass das Erbe des Carophyrdes noch mehr ihrer Diener ins Verderben reißt, und wählen die Helden als ihre Werkzeuge aus. Es ist auch denkbar, dass die Präsenz all dieser Waffen vor der Todes-Aura schützt – ob und in welchem Maße entscheiden Sie.

Übrigens: Auch wenn die Helden zwischendurch gefangen genommen werden, ist es wichtig, dass sie diese Waffen nicht wieder verlieren, solange die Kampagne läuft. Über Meisterpersonen und schlichtes Glück werden Sie aber immer Mittel und Wege dafür finden. Nach Abschluss des Abenteuers verlieren die Waffen dann allerdings wieder ihre Eigenschaften und damit vermutlich die Bedeutung für die Helden.

Der Hammer der Siminia
Grundwerte:
TP 2W+4 **TP/KK** 14/3 **Gewicht** 180
Länge 100 **INI** 0 **DK** N
Mögliche Verbesserungen:
+ 2TP
Betäubt Feinde im Umkreis von 3 Schritt, wenn er auf den Boden geschlagen wird.
Erhöht den RS des Trägers um 2-4.
Erhöht die TP anderer Waffen, die damit berührt wurden für die Dauer einer Schlacht.
4W + 8 Schaden.
6W + 12 Schaden gegen Dämonen.
Waffe vernichtet Ghule und Dämonen mit einem Schlag.

Die Schleuder des Phex
Grundwerte:
TP 1W+4 **Reichweiten** 0/5/15/25/40 **Laden** 1
Talente: Schleuder oder FK-Basis
Der Träger ist vor der Todes-Aura geschützt. Lässt er die Schleuder über dem Kopf kreisen, erschafft er eine Schutzzone (deren Radius Sie bestimmen).
Im Gegensatz zu den anderen Waffen ist die Schleuder sofort einsetzbar.
Mögliche Verbesserungen:
+ 2TP
Über Kopf kreisen lassen erschafft eine Zone der Unsichtbarkeit.
Über Kopf kreisen lassen erschafft eine Zone der Dunkelheit.
MR des Trägers verdoppeln sich.
Kugeln erschöpfen sich nie.
2W+8 Schaden.
3W+12 Schaden gegen Dämonen.
Waffe vernichtet Ghule und Dämonen mit einem Schuss.

Der Speer der Chrysir
Grundwerte:
TP 2W+2 **TP/KK** 11/4 **Gewicht** 150
Länge 250 **INI** 0 **DK** S
Als Wurfwaffe: 1W+5 **Reichweiten** 5/10/15/24/40
Mögliche Verbesserungen:
+ 2TP
Der Speer verschießt Blitze (2W+6 Schaden, Reichweiten: 5/10/15/, wählen Sie ein passendes Fernkampftalent)

Der Speer kann den Träger wie ein kleines Fluggerät, eine Art Drachen, durch die Lüfte tragen.
4W+4 Schaden.
6W+6 Schaden gegen Dämonen.
Der Speer fliegt selbständig zielsuchend und kehrt zum Träger zurück.
Waffe vernichtet Ghule und Dämonen mit einem Treffer.

Im Folgenden finden Sie ein paar Vorschläge, um selbst ähnliche Waffen für Ihre Gruppe maßzuschneidern:

Der Schild des Shinxir
Grundwerte:
Gewicht 150 **WM** 0/+2 **INI** +1
Mögliche Verbesserungen: + 3 RS mehr
Auch als mächtige Hiebwaffe nutzbar: 2W6+2.
Erhöhte CH des Trägers in Schlachten um 5.
Berührung schadet Dämonen: 2W+6 TP allein dadurch.
Auch als Wurfgeschoss nutzbar.

Der Streitkolben des Brajan
Grundwerte: **TP** 1W+6 **TP/KK** 11/3 **Gewicht** 130
Länge 75 **INI** 0 **DK** N
Mögliche Verbesserungen: + 2TP
Träger von Todes-Aura nicht angetastet.
MR des Trägers verdoppelt.
2W+12 Schaden.
4W+12 Schaden gegen Dämonen.
Waffe vernichtet Ghule und Dämonen mit einem Treffer.

Mantel des Nereton
+ 3 RS mehr, keine BE
Mögliche Verbesserungen:
Mantel lässt Träger bedrohlicher wirken, löst Panik bei Feinden aus, falls MU-Probe misslingt.
Träger verursacht keine Geräusche.
Mantel lässt Träger lautlos durch die Luft gleiten.
Mantel bewirkt +7 RS gegen dämonische Angriffe.

Dreizack des Ephar
Grundwerte: **TP** 1W+3 **TP/KK** 13/3 **Gewicht** 90
Länge 140 **INI** 0 **DK** S
Mögliche Verbesserungen:
+ 2 TP
Träger kann über eine Wasserkreatur gebieten.
Dreizack verschießt beißenden Wasserstrahl (2W+6 Schaden, Reichweiten: 5/10/15/, wählen Sie ein passendes Fernkampftalent).
2W+6 Schaden.
3W+9 Schaden gegen Dämonen.
Erschafft Schutzwall aus Wasser.

Der Kontrollstab für die Schwarmspinne
Parthras Turam bzw. seine Priester nutzen ein karmales Artefakt, um die Kontrolle über das Orakel von Iskarath zu erlangen: eine Art goldenen Zauberstab, der in einem Doppelschädel ausläuft und der Spinne auch beständig kleine Mengen Blut abzapft, wodurch die Liturgie am Laufen gehalten wird. Der Stab steckt tief im Leib der Spinne, während Turam ein Pendant besitzt, um sie damit zu steuern. „Steuern" bedeutet in diesem Fall nur, dass die Schwarm-Spinne wild auf die mächtigsten Gegner in den Reihen der Tharamnos losgeht. Es ist nicht wirklich eine „Fernsteuerung". Die Kontrolle endet, wenn Turam getötet wird und somit die Verbindung zwischen den beiden Seelen gekappt wird. Alternativ reicht es auch, einen der beiden Stäbe zu vernichten, was jedoch ebenfalls keine leichte Aufgabe sein wird. Der Kontrollstab steckt immerhin im Leib der riesigen Spinne, begraben unter Tonnen von Ungeziefer.



Kampagnenübersicht

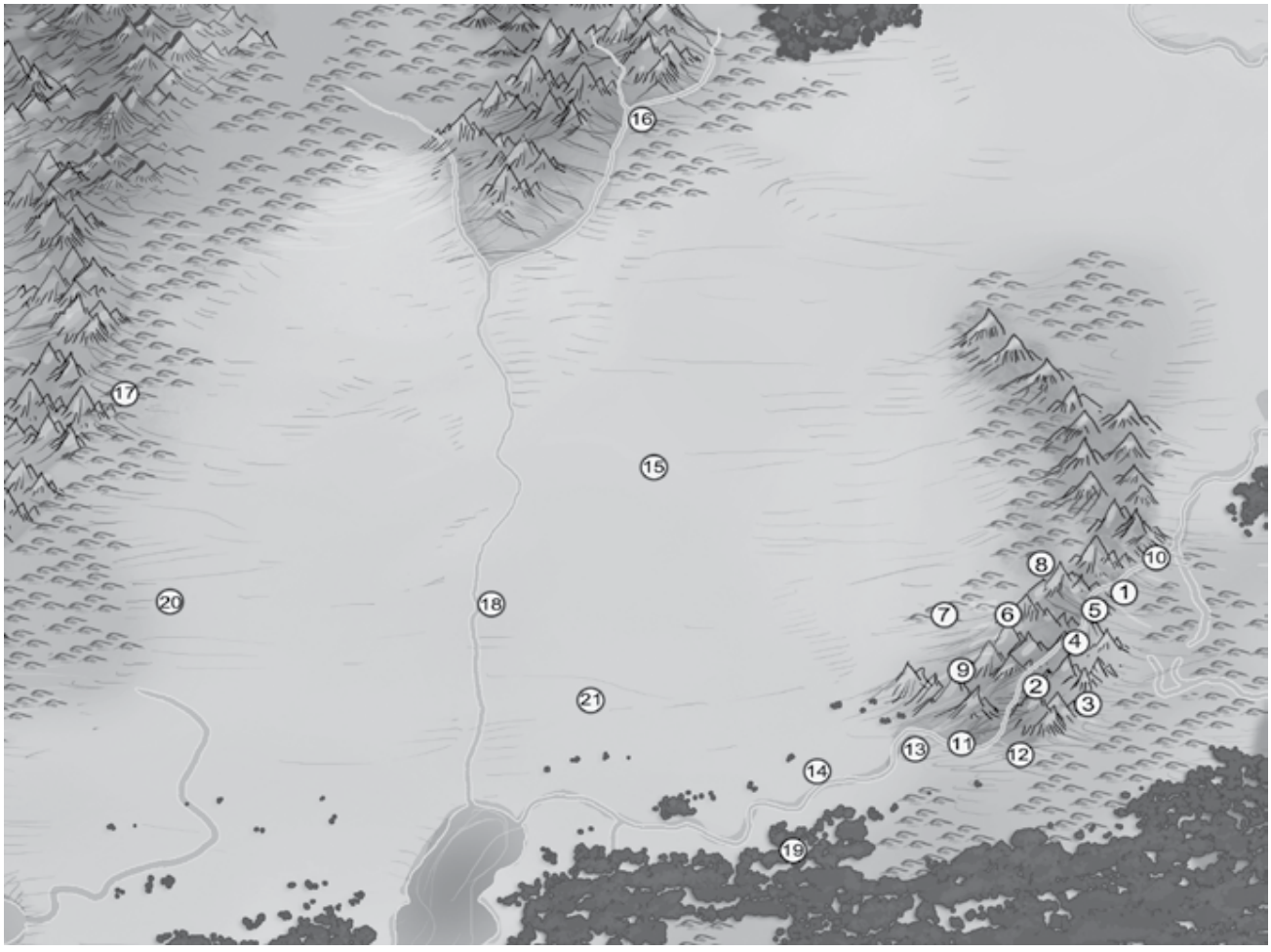
Die Verbotene Kammer – Errata

Falls Sie „**Die Verbotene Kammer**" als Teil der Kampagne geplant haben – hier noch einmal der Hinweis: Es haben sich leider ein paar Fehler in das Solo-Abenteuer geschlichen. Hiermit werden sie behoben:

Abschnitt 6 sollte lauten:
„Wer seid Ihr?", fragen Sie den Magier. „Oh verzeiht, ich habe mich noch nicht angemessen vorgestellt, Gylderianius ti Tharamnos ist mein Name. Ich dachte, es wäre aus dem Schreiben hervorgegangen. Ihr allerdings braucht euch natürlich nicht vorzustellen. Es ist mir eine Ehre, den weltbekannten Meisterdieb ‚Die Schwarze Eule' an meiner Seite zu wissen. Ich habe nicht viel Erfahrung mit Einbrüchen, aber ich bin mir sicher, gemeinsam werden wir Erfolg haben und ich werde meine Forschungen endlich vollenden können."
Überrascht fragen Sie, was er mit ‚Meisterdieb' meint (16).
Oder wollen Sie etwas anderes fragen (64)?

Abschnitt 251 Der Link zu 268 („sich der Gestalt nähern") sollte stattdessen zu 290 führen.

Abschnitt 362 Die letzte Antwort sollte zu 394 führen.



Die Ewige Mada und Das Sterbende Land

Das Sterbende Land liefert einiges nach, was in **DEM** vermisst wurde: Eine Karte von Xarxaras, Werte für Träger des dritten Auges und eine lesbare Kampagnenkarte.
In „Die Ewige Mada“ konnten wir aus Platzgründen nur eine kleine Ingame-Karte der Handlungsschauplätze bieten. Jetzt holen wir das in einer übersichtlicheren Version für die ganze Kampagne nach.

1: Der Himmelsberg (Einleitung von **DEM**)
2: Die Hauptstadt Xarxaras (Die Gesandten der Maske in **DEM**)
3: Isquenions Tal (Von Siminia gesegnet in **DEM**)
4: Die Stadt Ceraparas (Von Siminia gesegnet in **DEM**)
5: Die Stadt Xar Eunaris (Kinder des Therachen und die Suche nach einem Arcanomechaniker in **DEM**)
6: Alliadanas Nest (Die Herrscher des Himmels in **DEM**)
7: Draydal-Lager (Optrilith-Beschaffung in **DEM**)
8: Die Türme der Einsamkeit (Brüder des Zorns und Finale in **DEM**)
9: Die Stadt Imachora (Beginn von **DSL**)
10: Das Kristalltor
11: Das Stahltor
12: Die Stadt Phorsina
13: Xarpenta Tharamnos
14: Die Stadt Xithros/Kithos
15: Begegnung mit den Vinshina
16: Das Schlachtfeld
17: Die Ruinenstadt Saer Arthea
18: Die freie Stadt Myriadopolis
19: Das Orakel von Iskarath
20: Das Heiligtum des dunklen Brunnens
21: Verstecktes Lager der Draydal

Die ideale Route führt vom Himmelsberg (1) nach Xarxaras (2) und von dort weiter zu Isquenions Tal (3), dann nach Ceraparas (4) und Xar Eunaris (5). Von dort wahlweise zu den Türmen der Einsamkeit (8)oder Alliadanas Nest (6). Vom Nest aus geht zum Draydal-Lager (7) und mit dem Optrilith wieder zurück nach Xar Eunaris. Von dort kann es dann zum ersten oder zweiten Mal zu den Türmen der Einsamkeit gehen, wo das Finale stattfindet. Wir gehen davon aus, dass die Helden nach diesem wieder in Alliadanas Nest landen und von dort auf nach Imachora aufbrechen (9). Von hier an wird es relativ linear, wobei optionale Nebenaufgaben nun nicht mit aufgeführt werden. Die Helden fliegen Punkt 15 an, dann geht es weiter zum Schlachtfeld (16), Saer Arthea (17), Myraipolis (18), zum Orakel (19) und dem Heiligtum (20). Die Helden fliehen aus dem Versteck der Draydal (21) über das Stahltor (11) gen Xarxaras (2).

In **DEM** eignen sich folgende Strecken für Begegnungen mit den Verfolgern, jedoch nur, wenn Sie sich für den Minimalaufwand entscheiden und auf optionale Reisen verzichten. Reisen die Helden mehr umher, sollten die Begegnungen nicht so geballt kommen, sonst wird es gerade zum Ende von Teil 1 hin überladen.
„Verfolgung im Nebel": Zwischen 4 und 5
„Krisra-Angriff": Zwischen 5 und 6
„Schneesturm": Auf dem Rückweg nach Xar Eunaris
„Ein Neuer Feind": Kurz vor dem Finale, also zwischen 5 und 8.

In **DSL** sollten Sie zwischen den Stationen 16 und 17 eine entspannende Zwischenstation – etwa einer der Nebenmissionen – einplanen. Zwischen 17 und 18 können Sie gerne Tacarus auf die Helden treffen lassen.
Was Reisezeiten angeht: In der Ebene kommt die *Drachenschwinge* schneller voran als im Gebirge, da sie nicht durch enge Schluchten manövriert werden muss. Daher können Sie bei den Reisezeiten zwischen allen Stationen von zwei bis vier Tagen ausgehen.

Variablen

Um den Ablauf ein wenig zu vereinfachen, haben wir hier noch einmal alle großen Variablen zusammengefasst, von denen der Verlauf der Kampagne abhängt. Dies sind die Fragen, die sie im Verlauf der Kampagne im Kopf behalten sollten. Viele davon spielen in den Verlauf der Endschlacht hinein. Andere beeinflussen den ganzen Verlauf von **DSL**. Für die beste Dramaturgie schlagen wir den Ablauf vor, der sich aus den Antworten in den Klammern ergibt.
Haben die Helden...
- Gylderianius in der Verbotenen Kammer geholfen? (ja)
- Korysthenes zum Feind oder nicht? (ersteres)
- Isphirmene unterstützt oder nicht? (ersteres)
- Den Kongress besucht, die Katakomben benutzt oder beides? (beides)
- Die Kinder des Thearchen befreit? (ja)
- Alliadana bei ihrer Rache geholfen? (ja)
- Shaonorr zu seinem Recht verholfen? (ja)
- Ein Mannschaftsmitglied sterben lassen? Welches? (ja, egal)
- Korysthenes gerettet? (ja)
- Die Imachorer gerettet? (ja)
- Das Ea'Myr am Ende von Kapitel 2 behalten oder an Tacarus gehen lassen? (behalten)
- Sich von den Draydal gefangen nehmen lassen? Oder nicht? (ja)
- Sich auf ein Bündnis mit den Draydal eingelassen? Oder nicht? (nein)
- Den Stein zwischendurch an Turam verloren? (ja)
- Gylderianius zurückgelassen oder nicht? (ja)

Zeitleiste der Ereignisse

Ca. 2000 vor IZ: Nach der Niederlage des Blutkönigs Draydalos ziehen sich seine Getreuen hinter den Ghulenwall zurück.
1924 IZ: Geburt von Carophyrdes san Chrysothéos und Isphirmene sana Chrysothéos.
Um diese Zeit: Die Chrysothéos lassen sich im heutigen Xarxaras nieder.
1950 IZ: Überführung und Ächtung der Chrysothéos als Diener des Widersachers. Isphirmene will das Haus verraten und wird von Carophyrdes versteinert. Der Rest des Hauses flieht. Die Tharamnos beginnen, Xarxaron zu besiedeln.
1959 IZ: Als die Tharamnos beginnen, sich in Xarxaron und Anthalia breitzumachen, stellt sich ein Heer der Draydal ihnen bei Gedda Mawra entgegen. Carophyrdes entdeckt hier seine besondere Gabe und wird zum Ephoren von Saer Arthea ernannt.
1992: Truppen aus Myriadopolis schleifen Saer Arthea und töten Carophyrdes' Frau und Kinder.
1993: Carophyrdes bereitet seine Pilgerreise vor, opfert zahlreiche Geweihte und geht mit dem Orakel von Iskarath einen Handel ein.
1994: Carophyrdes tötet seine ganze Familie am Heiligtum des Dunklen Brunnens und erschafft mit seinem Ea'Myr eine gewaltige Waffe des Widersachers. Durch Verrat gelangt seine Triopta, die Karte zu seinem Grab, nicht nach Draydalân sondern zu den Tharamnos. Die Triopta verstaubt daraufhin in der Bibliothek des Tychondorias.
4484: Die Draydal überschreiten den Ghulenwall und erobern das Tal des Helophani, das sie komplett entvölkern.
4488: In Xarxaras wird als Gegenmaßnahme von Myrophonas II die Magokratie ausgerufen.
4489: Die Draydal erobern Nyranthapolis, Myriadopolis wird als Gegenpol gegründet.
4525: Die Draydal versuchen, ganz Anthalia einzunehmen, werden aber von den Tharamnos aufgehalten. In der Schlacht von Xithros kämpfen Grakvalothim gegen Irrhalken. Die Tharamnos benutzen den Tyakaar-Splitter. Fast ganz Anthalia wird durch dessen Einsatz und das Wirken der Draydal verheert.
4781: Gylderianius bricht in die Verbotene Kammer ein und begibt sich auf die Suche nach dem Ea'Myr des Carophyrdes. Etwas zuvor: Parthras Turam beginnt seine Suche nach dem Ea'Myr und der versteinerten Isphirmene.
4782: Isphirmene wird aus ihrer Versteinerung befreit und stürzt im Geheimen Arsinoa als Magokratin von Xarxaron.

Musiktipps

Nicht jeder mag Musik am Spieltisch und die Geschmäcker sind verschieden. Dies ist die Musik, die wir beim Schreiben gerne gehört haben. Auf tv.orkenspalter.de finden Sie auch Hinweise, wo es diese Musik zu hören gibt.

Doctor Who – Season 6: Forgiven: Für Traumsequenzen und Visionen um Carophyrdes oder die verlassenen Straßen von Imachora und Saer Arthea.

Transformers – Dark of the Moon: Kann während der Schlacht um Xarxaras im Grunde komplett durchlaufen.

Mass Effect 2: The End Run/Suicide Mission: Für jeden epischen Höhepunkt, den Triumph über Tacarus, die letzte Schlacht gegen Isphirmene oder eine Rettung durch die *Drachenschwinge*.

Avengers Assemble: Für triumphale Augenblicke der Endschlacht.

Dies Irae (in der Shining-Version): Ein schönes Thema für die gruselige Seite der Draydal.

BioShock Infinite – The Songbird: Ein mögliches Thema für die militärische Seite der Draydal.

Oblivion (Film von 2013): Wer sich an elektronischen Elementen nicht stört, bekommt hier einen epischen Soundtrack, der sehr gut zu Anthalia, der Epik der finalen Schlacht und zum bittersüßen Ausklang des Abenteuers passt.

Terminator 3: Der Soundtrack enthält einige sehr harte, kalte Rhythmen, die noch nicht komplett ausgelutscht sind (eben nicht das klassische Terminator-Thema) und gut zu Ghulenarmeen passen, aber auch einige gefühlvolle Passagen für tragische Szenen der Kampagne.

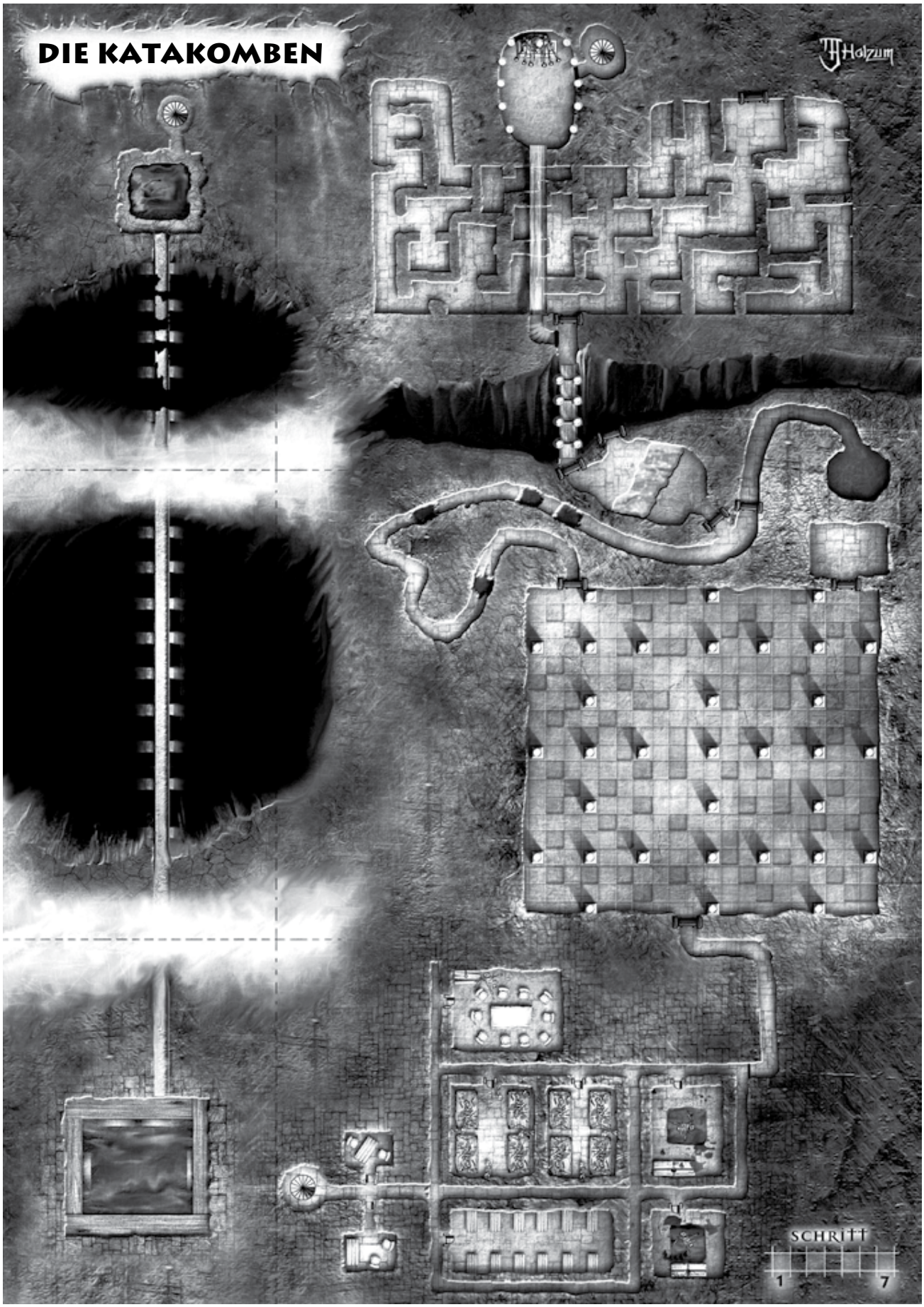
The Secret World: Dieses MMO besitzt einen unheimlichen, stimmungsvollen Soundtrack, der die düsteren Passagen des Abenteuers begleiten kann.

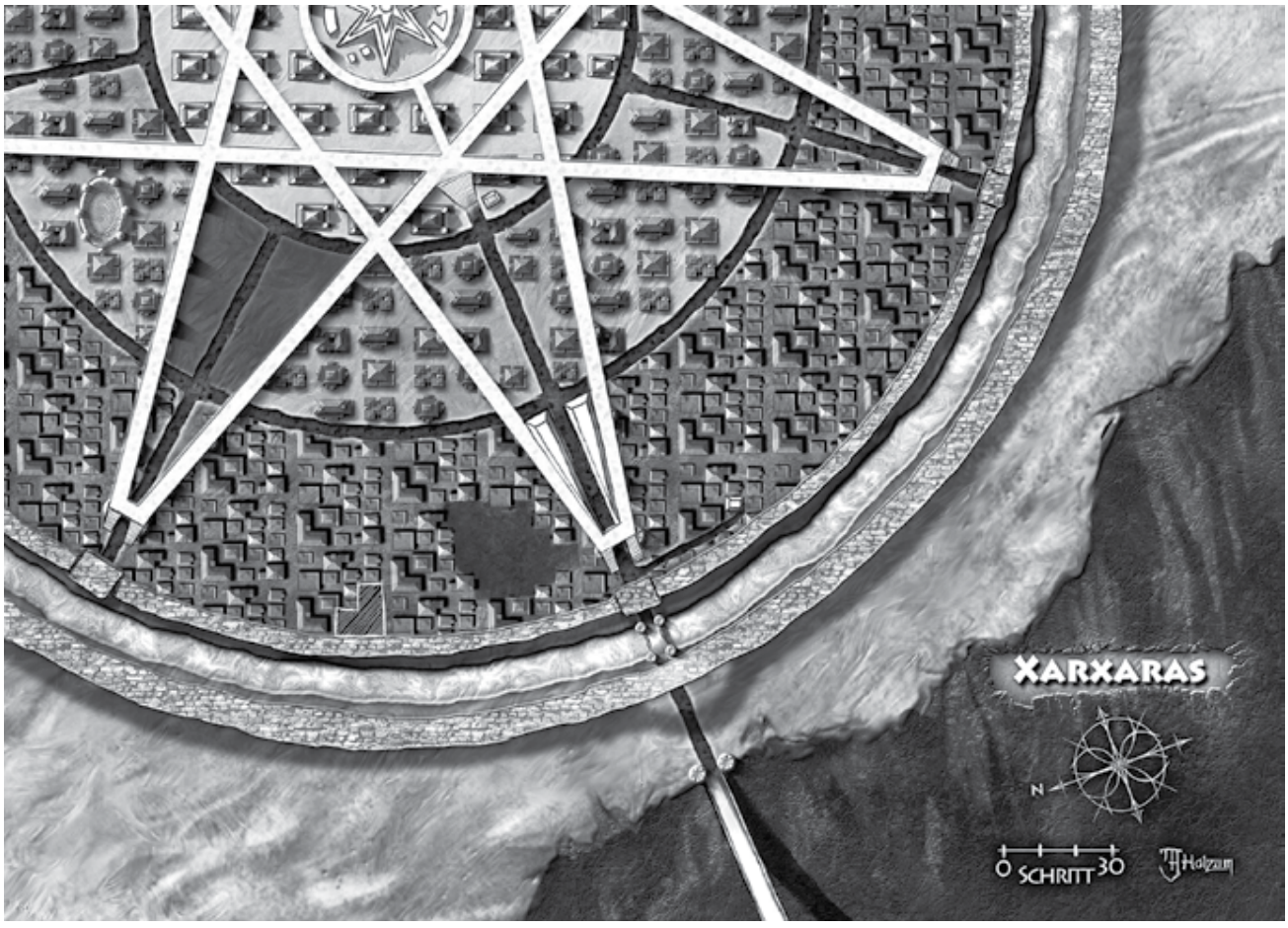
The Fountain: Der Soundtrack dieses Films hat einerseits schmerzhaft schöne Höhepunkte für unter Opfern erreichte Siege und zugleich sehr düstere Stücke (Holy Dread, The Tree of Life), die die Draydal in ihrem finsteren Prunk illustrieren können.

Natürlich empfehlen wir auch uneingeschränkt die CD Musica Myrana von Orkpack.de, deren Track Nr. 7 eigens für die Kampagne geschrieben wurde.



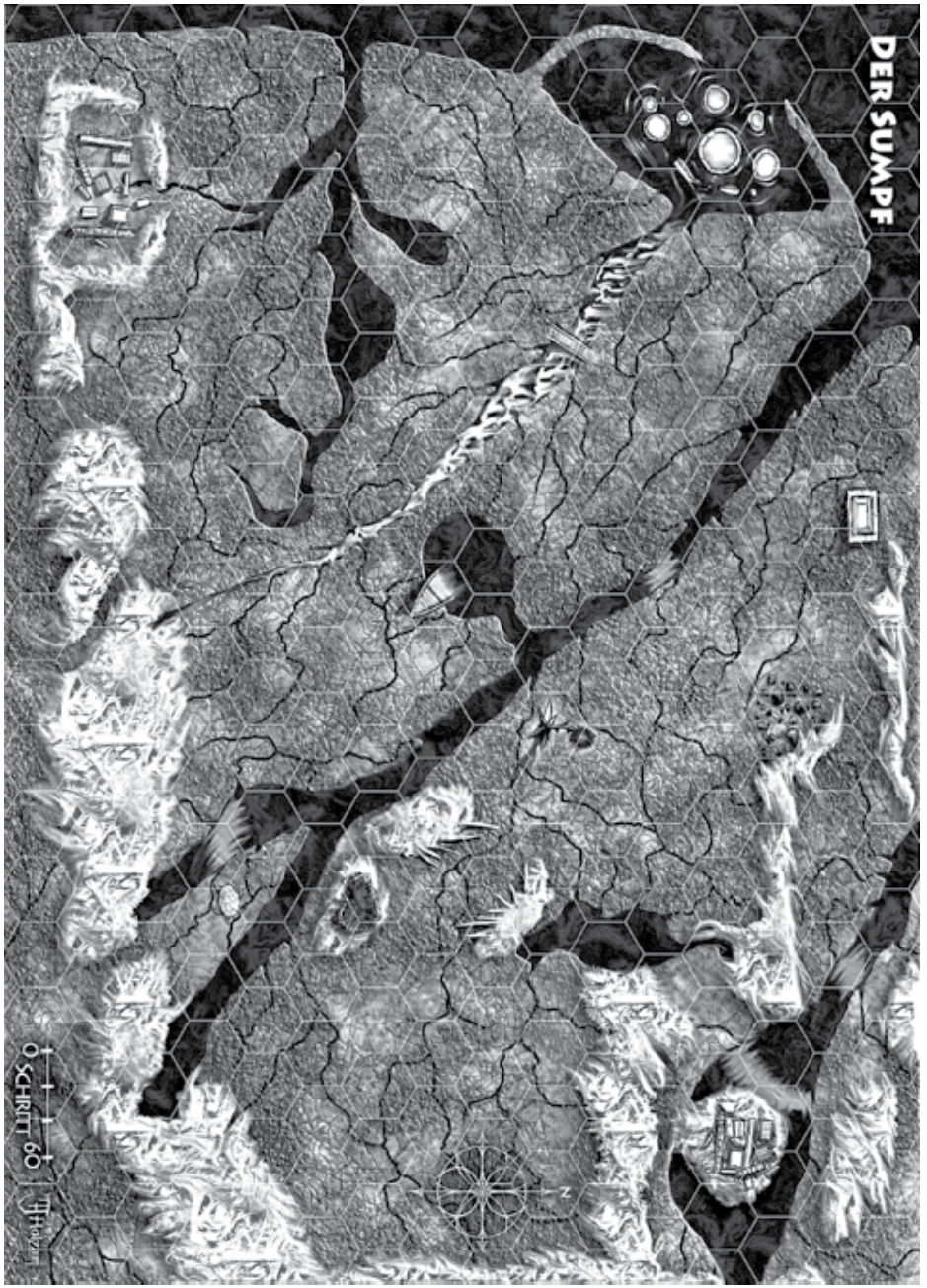

Chrysirs Pfeiler
Ghulenwall
Berge von Vi
Trachnitas-wald
Yadarhu
Dürrer Or
Wüste Churruc
Rhacornos
Khyarba
Tel'r'Chran
Brassach-buckel
Dhankay
Wüste Dharrac
Dharracish
Khamuri-Savanne
Blauer Orismani
Sidor Nesserias
Berge von Xar
Grüner
Xar Andhuras
Urzumandrias
Anthalische Savanne
Wüste Tlorroc
Xarena
Janel
Myriadopolis
Nyranthapolis
Phorsina
Xar Eunaris
Xarxaras
Rusiar
Xarxaron
Axozyras
Phormyxonos
Xithros
Phorsina
Neanikis
Xarpenta
Viralis
Hügel von Rrau'murr
Lyranthas
Atamyras
Helophani
Cerynos
Helotyris
Viralath-See
Valdur Narthak
Hügel von Ghorr'ja

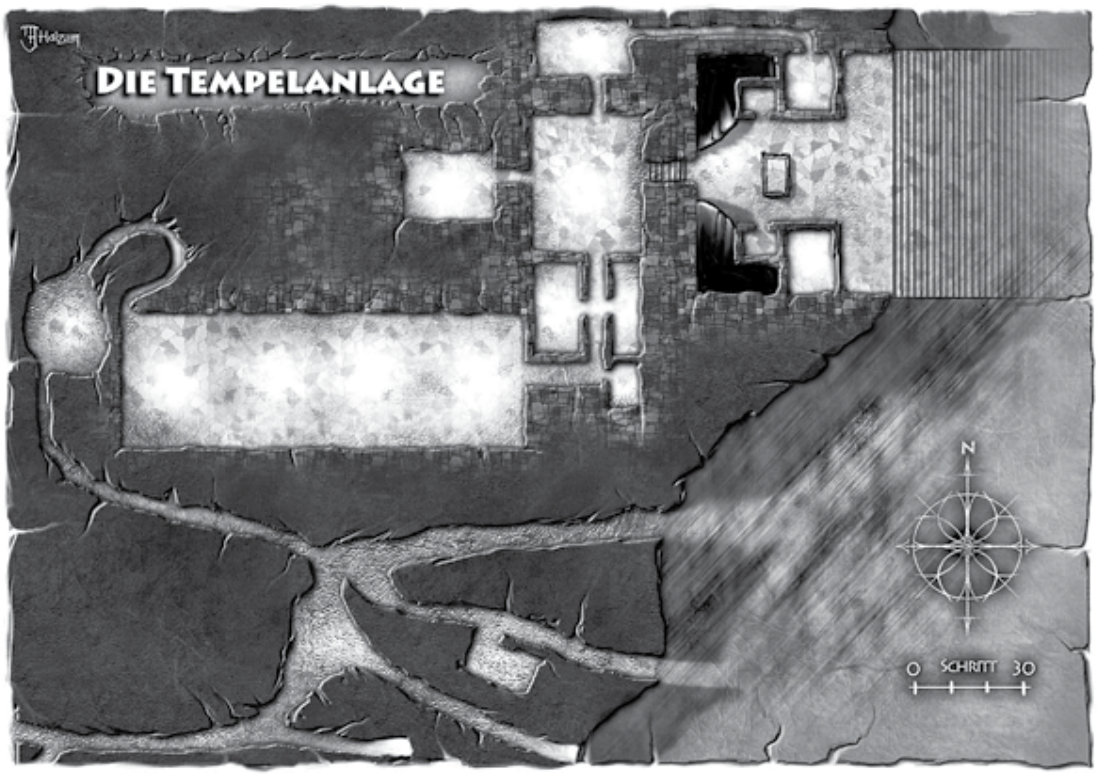

DIE KATAKOMBEN
Holzum
SCHRITT
1
7

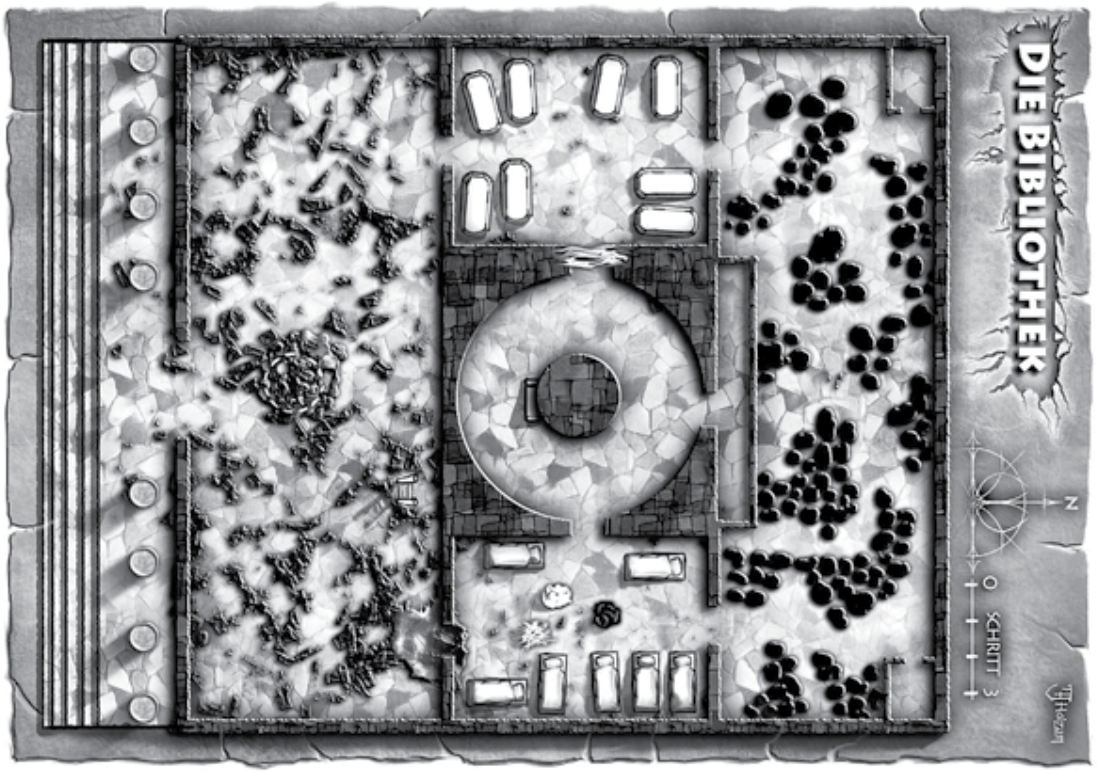

XARXARAS
N
0 SCHRITT 30

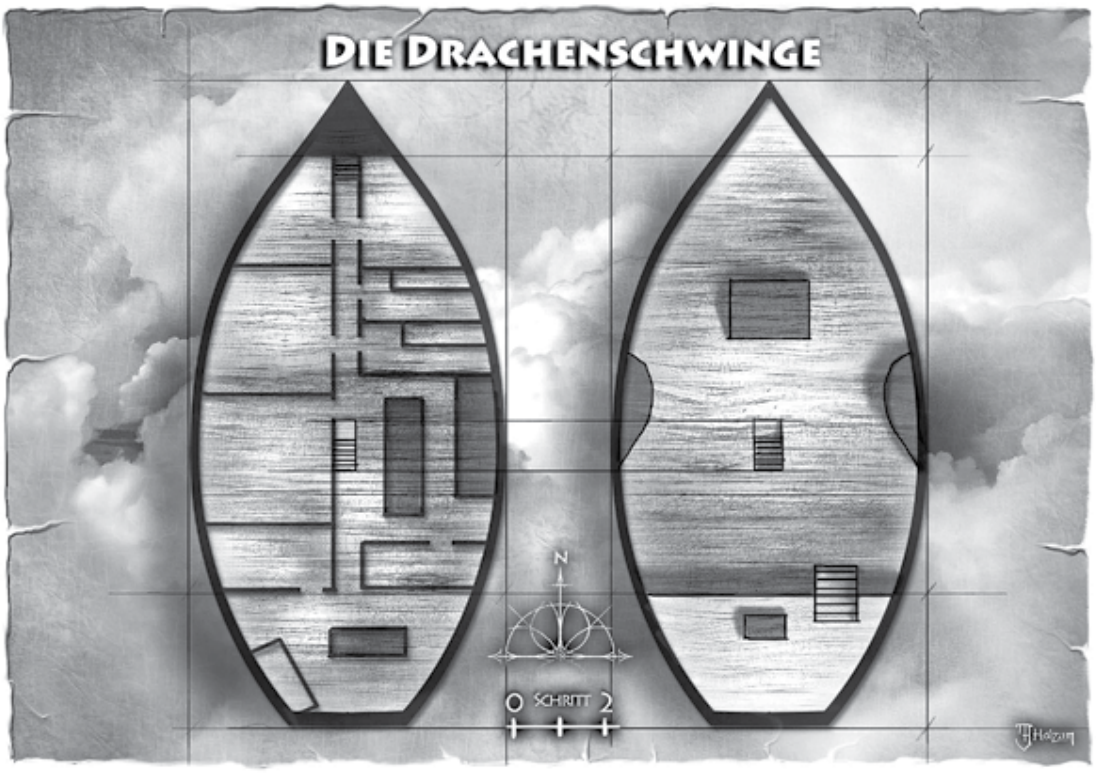

IMACHORA
N
0 SCHRITT 50

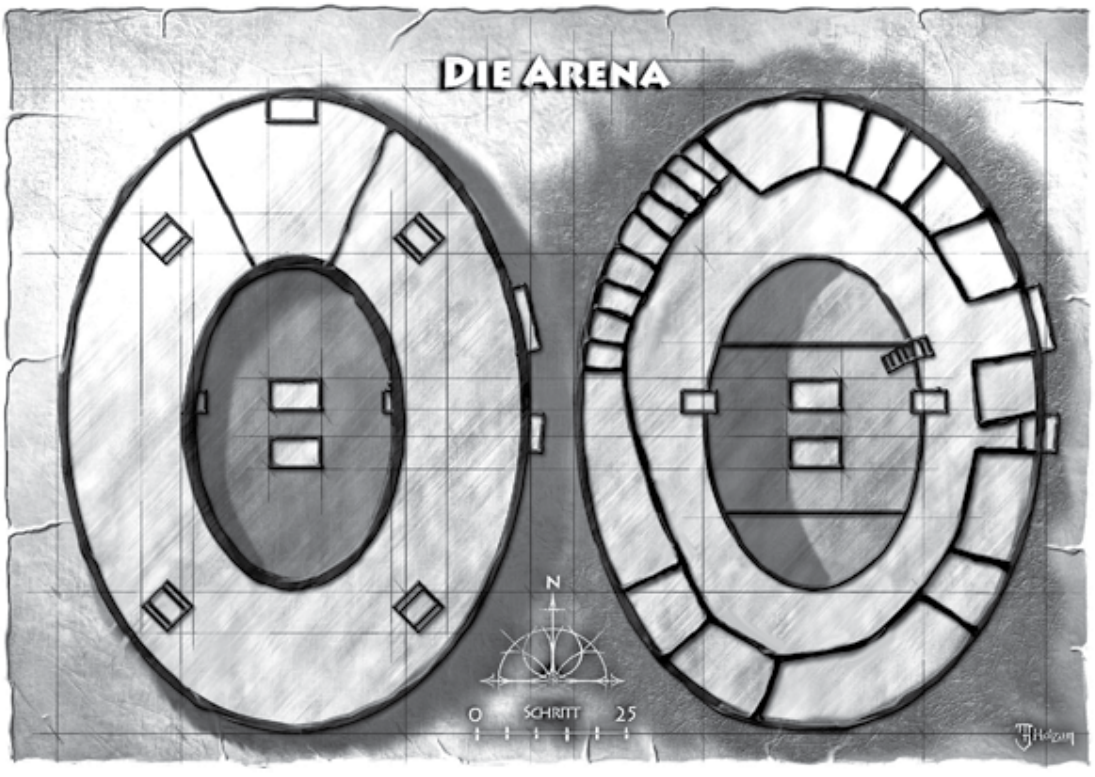

N
0 SCHRITT 15
DAS HEILIGTUM


DER SUMPF
0 SCHRITT 60


Die Tempelanlage
N
0 SCHRITT 30


Die Bibliothek
N
0 SCHRITT 3


Die Drachenschwinge
N
0 SCHRITT 2


Die Arena
N
0 SCHRITT 25























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.

Das Sterbende Land

Autor: Mháire Stritter

Nachdem die Helden in das Ringen um den Thron des Reiches Xarxaron verwickelt wurden, sind sie nun mit ihrem Luftschiff auf der Flucht. Ihre Mission: Das Auffinden einer legendären Waffe, die den schwelenden Bürgerkrieg beenden könnte. Diese Queste führt die Helden auf die Spur eines Propheten der unheimlichen Draydal – jenes Volk, das seinem finsteren Schädelgott zu Ehren die gesamte Schöpfung zu opfern gedenkt.
Auf ihrer Suche gelangen sie aber auch immer tiefer in das verwüstete Land Anthalia hinein – und damit näher an Draydalân als jemals zuvor. Schon bald werden die Helden zum Zünglein an der Waage in einem Konflikt zwischen zwei gnadenlosen Mächten, der ganz Xarxaron für immer verändern könnte.
Das Sterbende Land ist der epische Abschluss der Kampagne *Wächter des Imperiums* und die Fortsetzung von *Die Ewige Mada*. Es handelt sich um ein Abenteuer für fortgeschrittene Helden, das sich aber dank vieler Anregungen problemlos für niedrigstufigere Charaktere anpassen lässt.



ABENTEUER M19
ERFAHRUNGSSTUFEN: Für mittlere bis fortgeschrittene Stufen, aber auch für Anfänger anpassbar.
KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER): mittel/mittel
ORT: Xarxaron, Anthalia und angrenzende Gebiete.

Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie Kenntnis der Regelwerke für Kampf, Magie und Götterwirken. Darüber hinaus enthält dieses Buch alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der zugehörigen Regionalspielhilfen ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

UHRWERK VERLAG
www.uhrwerk-verlag.de
unter Lizenz von
ULISSES SPIELE
Art.-Nr.: 14512
Das Schwarze Auge